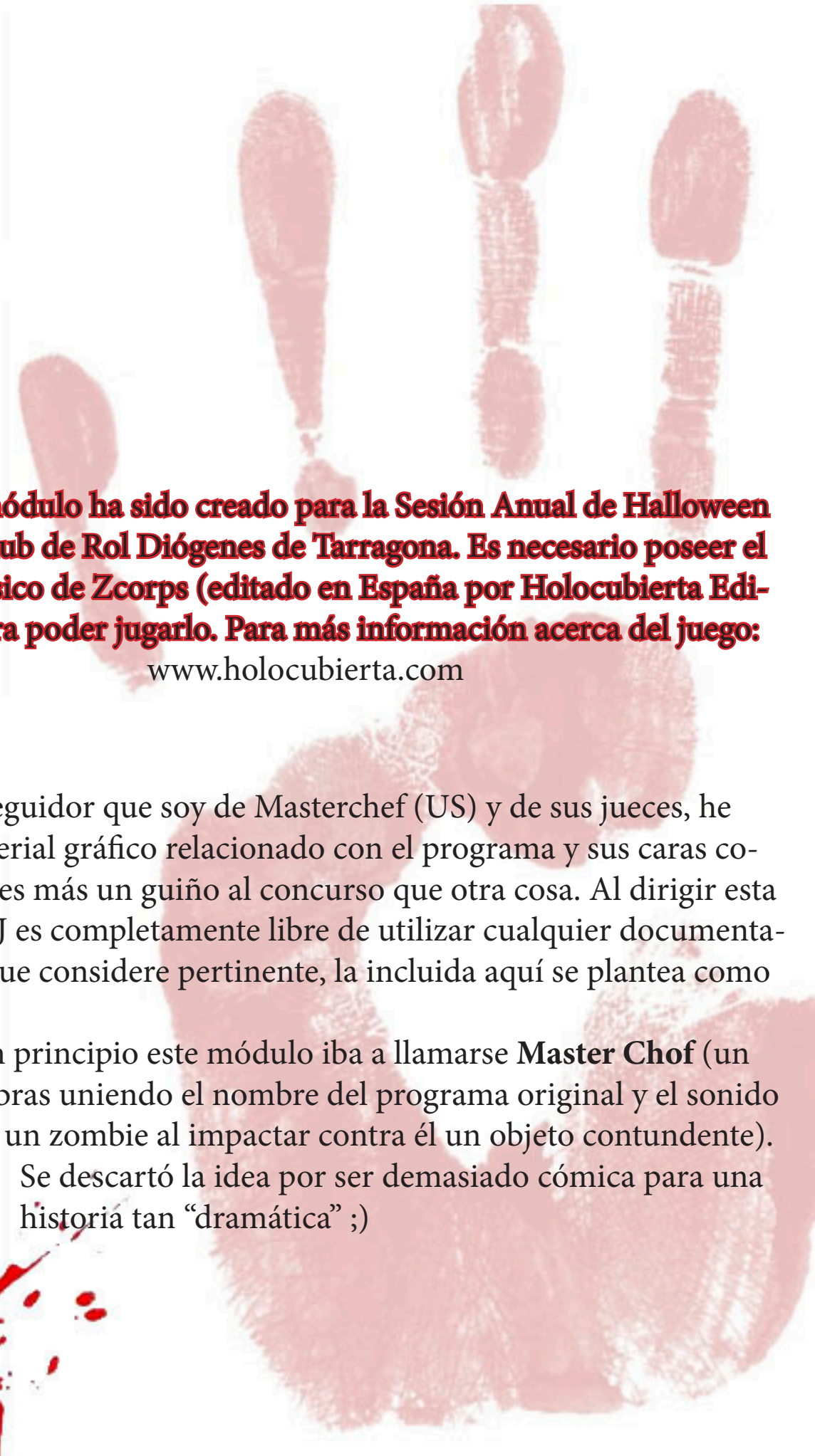


# Ultimate Cook



Hv

*un módulo cocinado a partir de una receta casera,  
con cariño y a fuego lento para el juego Zcorps de  
Holocubierta Ediciones*



**Este módulo ha sido creado para la Sesión Anual de Halloween 2013 del Club de Rol Diógenes de Tarragona. Es necesario poseer el Manual Básico de Zcorps (editado en España por Holocubierta Ediciones) para poder jugarlo. Para más información acerca del juego:**

[www.holocubierta.com](http://www.holocubierta.com)

Como seguidor que soy de Masterchef (US) y de sus jueces, he utilizado material gráfico relacionado con el programa y sus caras conocidas, esto es más un guiño al concurso que otra cosa. Al dirigir esta aventura el DJ es completamente libre de utilizar cualquier documentación gráfica que considere pertinente, la incluida aquí se plantea como guía.

NOTA: En un principio este módulo iba a llamarse **Master Chof** (un juego de palabras uniendo el nombre del programa original y el sonido del cráneo de un zombie al impactar contra él un objeto contundente).

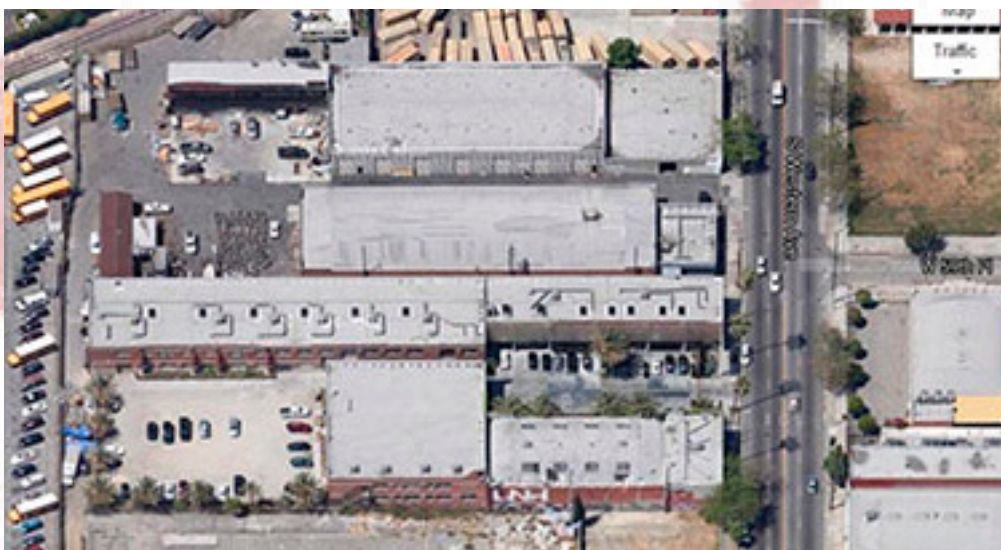
Se descartó la idea por ser demasiado cómica para una historia tan “dramática” ;)



## INTRODUCCION

Nos encontramos en la tercera semana de proliferación del virus, concretamente cerca de South Los Ángeles (Los Ángeles, CA), en una nave industrial en la que tiene lugar el rodaje del reconocido reality show culinario “**Ultimate Cook**” (El Cocinero Definitivo). Este programa se basa en el siguiente planteamiento: Cocineros no profesionales de todo el país se presentan a un casting para ser elegidos como concursantes. Si pasan ese corte, serán entrenados por profesionales y se enfrentarán ante los fogones los unos a los otros, semana tras semana, hasta que sólo quede un vencedor (el cual será premiado con una cuantía económica nada despreciable y la edición de su propio libro de cocina).

Los jugadores son los concursantes de dicho programa (adjuntamos 6 fichas pre generadas pero puedes crear las tuyas propias). Ten en cuenta que no hace falta enfocarla al hecho de que son cocineros porque hasta el día en que entraron en concurso no lo eran, puedes crear cualquier tipo de ficha siempre que posean algo en la especialización de Conocimientos: Cocina.



## EL PROGRAMA

Hace ya unos días que se está evacuando la ciudad ante el peligro de contagio pero no olvidemos que muchos estudios de televisión se encuentran en esta zona. El productor de **Ultimate Cook** (Abner Bauman) es de la vieja escuela. Sobrevivió a la huelga de guionistas sin que los programas a su cargo se vieran afectados y no va a acobardarse ahora por una “supuesta cepa de la Gripe A”.

A diferencia de otros estudios, que han renunciado a continuar con su programación y cuyas cadenas se limitan a emitir reposiciones o a repetir avisos del gobierno en favor de la seguridad de la población,

**Bauman** tiene a su equipo trabajando a marchas forzadas, así podrá tener programas grabados de reserva en caso de que le obliguen a desalojar. Además, adaptándose a la situación, hace que los concursantes rueden promos de publicidad de productos de comida enlatada (si esto es tan serio como parece, en breve habrá problemas para conseguir productos frescos y ya que entre los mensajes del gobierno se incluyen los que piden a la población que acumule comida para largos periodos de tiempo, Bauman cree que la publicidad de alimentos imperecederos es un nuevo filón).

Los **tres jueces** del concurso (**Angus Gallagher, Giacomo Abadelli y Barry Campbell**) por su lado, están más preocupados por lo que pueda estar ocurriendo en el exterior, a pesar de que cobran mucho dinero por participar en el programa, poseen cadenas de restaurantes por todo el mundo así que sienten la obligación de comprobar el estado de los negocios a los que dan nombre. A pesar de recibir órdenes del productor de quedarse, ya han tenido que cerrar sus locales en el estado de California y quieren irse antes de que sus negocios en Europa y el resto de Estados Unidos se vean afectados.

Para finalizar, los **concursantes** comen, trabajan, duermen y viven en el estudio. Todo el equipo técnico tiene prohibido pasarles información de lo que sucede en el exterior así que para ellos, aparte de un aumento en el ritmo de trabajo, no ocurre nada fuera de lo normal.

## QUIEN ES QUIEN

**Ian Sully (Jefe del grupo paramilitar de One World):** Es el encargado del equipo mercenario enviado al estudio. Le acompaña su equipo de 5 hombres (incluyendo a un encargado de telecomunicaciones) más un equipo de tres reporteros (cámara, sonido y presentador). Sus órdenes son las de bloquear la señal del estudio y toda comunicación con el exterior, permanecer un día encerrados grabando anuncios de consejos de supervivencia con los concursantes, proteger el perímetro y al día siguiente extraer a los concursantes y todo el material grabado.

Sus superiores no le han informado de ciertos rifirrafes que tuvieron con Abner





(este, al ser avisado de las intenciones de One World acerca del uso de sus instalaciones, amenazó con denunciarles y comenzar una campaña de desprestigio). Por ello lo primordial para los paramilitares es bloquear todas las señales salientes al llegar. Si Abner decide irse por su cuenta, nadie se lo impedirá dadas sus pocas posibilidades de supervivencia en el exterior.

El carácter de Sully se basa en la lealtad y en la lógica, y cuando ambas chocan prima siempre la lealtad (no desobedecerá una orden por irracional que le parezca, confía ciegamente en la cadena de mando). Recuerda que si se da un caso de “fuerza irresistible contra objeto inamovible” entre Sully y Abner, Sully va armado.

*Cita: “En esta misión los civiles no son una variable. Disparad a todo lo que se mueva.”*

### **Abner Bauman (Productor):**

Empezó desde lo más bajo sirviendo cafés en un estudio de televisión allá por los años 70 y desde entonces ha subido en el escalafón a base de pisar a los demás. Posee una visión única e infalible de cómo deben funcionar las cosas y todo aquel que no está de acuerdo acaba siendo apartado de su camino o eliminado (a nivel profesional). Es el tipo de persona que cree que “si quieres algo bien hecho hazlo tú mismo”, así que suele ir de aquí para allá controlando el trabajo de los demás.



Ejercerá un control casi absoluto sobre todo lo que ocurra durante estos días, cambiando guiones a última hora, replanteando la estructura del programa, etc. Pero en el momento en que los paramilitares tomen el control a la fuerza, cogerá a un par de becarios o a cualquiera que tenga a mano y les hará cargar un camión frigorífico con toda la comida fresca de la despensa del programa (Abner tiene amigos en Hollywood que ahora mismo pagarían fortunas por comer ternera Kobe, caviar iraní o atún rojo). Una vez cargado el camión, el mismo lo llevará a su destino, abandonando el programa y a todos los que hayan quedado atrás. (Él lo ve como una ocasión para minimizar pérdidas).

*Cita: “Traedme aquí a iluminación, maquillaje y vestuario.¡¡ Quiero que me expliquen cómo es posible que esta mierda les parezca aceptable!!”*

**Angus Gallagher (Juez):** Escocés emigrado a los E.E.U.U. ya ha estado en casi todas las cocinas importantes de Europa. Una vez se hizo con un nombre propio en el mundillo creó una cadena de restaurantes en América y el viejo continente. Posee un total de 5 estrellas Michelin y un capital privado bastante elevado.

En la cocina se considera casi un dios, llevarle la contraria es una mala idea en el mejor de los casos. Aún así, si ve potencial en alguien se versa en él y le empuja a mejorarse. A la hora de criticar a los concursantes suele ser claro y directo pero si pierde la paciencia puede resultar ofensivo.

*Cita: "Si quieres convertirte en un gran chef debes trabajar junto a grandes chefs. Y eso es exactamente lo que yo hice."*

**Giacomo Abadelli (Juez):** Italiano de nacimiento, su pasión por la cocina le llevó a crear una cadena propia de restaurantes y viñedos. De paladar exquisito suele ser insultante a la hora de dar su opinión acerca de los platos de los concursantes (hasta el punto incluso de haber escupido después de probar alguno de ellos). De carácter pasivo - agresivo tanto dentro como fuera de la cocina.

*Cita: "Sólo hay algo peor que un mal cocinero, y es un narcisista en estado de negación".*

**Barry Campbell (Juez):** Es el niño bueno del programa. A pesar de ser un renombrado chef a nivel nacional trata a los concursantes desde la afabilidad e intenta ofrecer sólo críticas constructivas.

*Cita: "Me encanta la presentación, pero mejoraría el sabor, la textura, el color y la cantidad de comida en el plato".*





En conjunto, los jueces llevan a cabo el rol de críticos/profesores y a pesar de la distancia profesional que les separa de los concursantes, suelen mantener animadas charlas con ellos cuando no están en horas de rodaje.

**Los Concursantes (Jugadores):** Han estado viviendo en el estudio los últimos dos meses, sin contacto con las noticias del exterior y dedicándose a la cocina 24 horas al día. Esto ha creado en ellos la ilusión de ser superestrellas (el equipo al completo e incluso Bauman colaboran para que tengan esa impresión). A estas alturas tendrán el ego bastante subido dado que los jugadores son los únicos que quedan de un casting inicial de más de 1000 personas. Cada uno tiene un club de fans propio y se les permite ponerse en contacto con ellos a través de Twitter (los mensajes se filtran antes de llegar a los concursantes para evitar que alguien hable del virus o de la actualidad en general).

**El equipo técnico (PNJs varios):** La mayoría han abandonado sus puestos en los últimos días haciendo que se acumulara el trabajo para los que permanecieron al pie del cañón. Si a eso le añadimos los cambios sobre la marcha que ha estado haciendo Bauman, tenemos a un grupo de gente malhumorada, cansada y que viendo como están las cosas fuera no saben ni si van a tener trabajo el mes que viene o siquiera si van a cobrar (o si habrá banco al que ir a cobrar). El miedo al despido ha conseguido que se queden hasta ahora, pero su lealtad/terror está más allá del límite.

## **NOS METEMOS EN HARINA**

Dividiremos esta aventura en cuatro partes y cada una de ellas ocupará medio día de tiempo siguiendo este orden:

**Fase 1:** *“Cambio de Agenda”* (Lunes por la mañana)

**Fase 2:** *“Golpe de Estado”* (Lunes tarde)

**Fase 3:** *“Telemárketing Agresivo”* (Martes por la mañana)

**Fase 4:** *“Agarra el caviar y corre”* (Martes tarde)

Esta división en fases tiene una intención: Toda esta aventura ha sido preparada para llevarla a cabo en una única sesión, cada una de las fases tiene un ritmo más trepidante que la anterior y la intención es provocar estrés en los personajes. Así pues, si la sesión de juego dura dos horas, cada parte debería terminarse en 30 minutos, acelerando progresivamente el ritmo de juego hasta que los jugadores no tengan casi tiempo para pensar. Puedes prepararte una alarma para controlar los tiempos.

Esta aventura está preparada para una ocasión especial (Sesión anual de Halloween), no se aconseja utilizarla para introducir a nuevos jugadores a esta ambientación porque la tasa de mortalidad y estrés es bastante más alta de lo normal. Además, como en todas las Sesiones de Halloween de nuestro grupo, hay un enemigo claro (aquí los Zombies) y uno oculto (en este caso el estrés).

La intención del director de juego debe ser la de que los jugadores (SI, los JUGADORES) lleguen al borde de un ataque de nervios al final de la aventura (si es que llegan). Para ello añadiremos más adelante una tabla de “sucesos aleatorios” que ayuden al director en caso de que note que el ritmo decae.

## **JUSTO ANTES DE EMPEZAR**

El domingo suele ser un día de descanso para los concursantes pero no así este último. Por la noche Bauman habrá despertado a los personajes para plantearles las novedades del día siguiente (se huele un movimiento de One World y quiere aprovechar el tiempo mientras sea él el que lleve las riendas). Les preguntará si se animan a hacer un anuncio con una “familia de extras” en el que ensalcen el valor de la familia y el hogar, si se atreven a preparar platos con comida enlatada o manjares con alimentos básicos (harina, huevos, leche...) a enseñar cómo se limpia el pescado o la carne de caza, cosas así (todo ello muy útil en caso de “holocausto zombie”, aunque no se lo planteará exactamente de esa forma). Todo esto intermitentemente a lo largo de la noche.

El resultado será que el lunes por la mañana los personajes habrán dormido bastante mal y su nivel de estrés estará en N1 (Nervioso). Ahora ya están listos para empezar la partida.





## **FASE 1: CAMBIO DE AGENDA**

### **(Lunes por la mañana)**

Empieza la marcha. Se despertará a los personajes a las 8:00 (una hora antes de lo habitual) y se les pedirá que acudan al plató listos para rodar. Los PJs duermen en mini apartamentos individuales donde guardan todas sus posesiones personales, desayunan en una sala común y de ahí los conducen al set de rodaje (en un edificio adjunto).

Una vez en el plató Bauman les comentará que en el día de hoy estaba previsto que les visitara el cónsul de Japón, al que tendrían que deleitar con un plato de sushi de su creación. Como podéis imaginar el cónsul ya no se encuentra en la ciudad así que tendrán que preparar sus delicias para los jueces del programa. Por otro lado el dignatario nipón, a modo de disculpas, ha enviado un set de cuchillos de cocina de muy alta calidad para cada uno de los concursantes.



Cuando todo haya quedado aclarado empezará el rodaje: los concursantes disponen de 45 minutos para preparar y presentar una bandeja de sushi. Para ello los PJs deberán llevar a cabo una tirada de Conocimientos: Cocina (a -1D, recordemos que están “Nerviosos” por haber dormido muy mal) y después una tirada de Destreza (en la preparación del sushi saber cortar bien el pescado es una parte muy importante).

Tras 30 minutos de cortar, correr y preparar pescado (con 15 minutos aún hasta que termine el tiempo) empezarán a oír un sonido repetitivo de fondo. Comienza siendo muy suave pero va aumentando poco a poco. Suena como si se acercaran unos helicópteros.

Los helicópteros aterrizarán frente a la nave industrial y se desplegarán los mercenarios hacia el interior con el equipo de rodaje de One World tras ellos, una vez dentro tomarán posiciones ocupando el plató de forma muy organizada y sin hacerse notar (sin aparecer en cámara) mientras Ian Sully y Abner Bauman mantienen una reunión privada en la sala de montaje.



El plazo de preparación termina y el tiempo parece haberse congelado. Los personajes se ven rodeados por gente armada, Bauman no vuelve y los jueces no reaccionan a la espera de noticias acerca de lo que está ocurriendo. 5 minutos después Bauman aparecerá hecho una furia seguido de Sully y no dejará de gritar cosas como “¡Esto es un ultraje! ¡Vuestra empresa se cree la dueña del mundo! ¡Podéis haberme humillado hoy pero esto no quedará así!” y cosas por el estilo. Pese a sus aspavientos y el espectáculo que monta, Bauman ya está pensando en cargar uno de los camiones refrigerados con lo mejor de la despensa del programa y marcharse al menos con algo de botín, para ello mientras recorre el plató obligará a dos miembros del equipo técnico a seguirle. Al mismo tiempo puede oírse a los helicópteros abandonar de la zona.

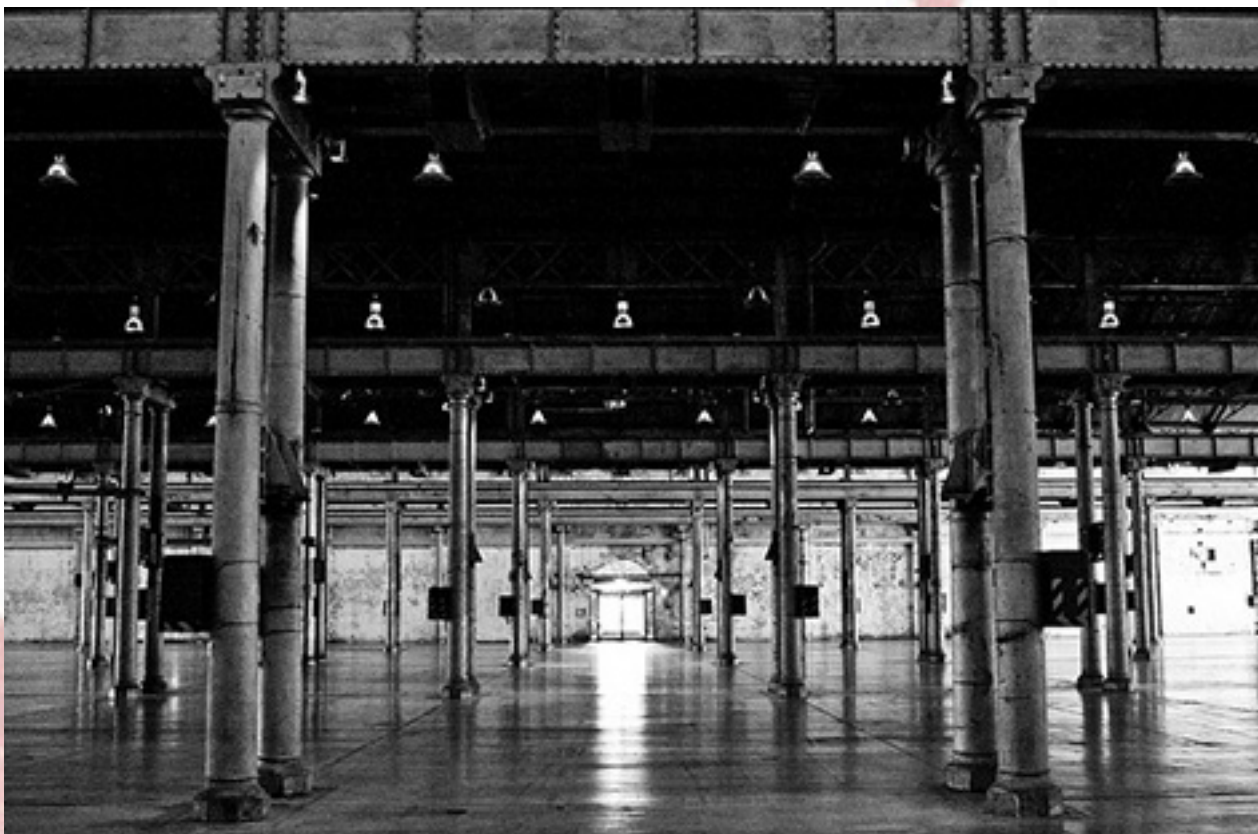
Con mucha calma, Sully y su técnico en telecomunicaciones (que llega un poco más tarde ya que estaba colocando un aparato para pinchar la señal de emisión en la antena del tejado) se dirigirán a los jueces en privado para informarse de en qué parte del rodaje están. Una vez aclarado este punto el técnico se dirigirá a la sala de montaje y la desalojará, quedando sólo él en el interior y Sully se presentará ante el equipo de grabación y los personajes. Estas son las novedades: Los Angeles está siendo desalojada de forma masiva dada la brutalidad de la epidemia (recuerda que los PJs no saben nada de ninguna epidemia), a pesar de ello, One World ha decidido utilizar a los concursantes del programa como caras reconocibles para que graben unos mensajes de aviso a la población, así como



algunos consejos de supervivencia que más adelante se irán emitiendo de forma repetida en varias emisoras. One World y los mercenarios se comprometen a mantener a todo el personal a salvo durante 24 horas y a desalojarlos después por aire. Si alguien del personal técnico quiere irse es libre de hacerlo pero no podrán encargarse de su seguridad. Los únicos que no tienen la opción de irse son los concursantes.

Lo siguiente será grabar el veredicto de los jueces a los platos de sushi de los personajes (al menos Bauman consiguió que One World accediera a permitirle grabar el programa completo). Establece el veredicto como prefieras (si algún jugador se ha animado a describir el plato que preparaba o a alguien le han salido tiradas muy buenas concédele la victoria. No servirá de nada pero puede animar su ego).

Una vez hecho esto, los jueces se acercarán a los concursantes anunciando que deben irse a comprobar el estado de sus restaurantes pero que les desean mucha suerte a todos. Se despedirán sin más y abandonarán el estudio con prisas.



El resto de la mañana lo invertirán repitiendo tomas de la última prueba. Si tienen preguntas Sully o cualquier otro miembro de su equipo contestará con tranquilidad indicándoles que durante la comida les explicarán todo lo que necesitan saber.

## **FASE 2: GOLPE DE ESTADO** **(Lunes por la tarde)**

Mientras los concursantes comen a mediodía Sully les explicará brevemente pero sin cortarse un pelo cómo ha cambiado la situación del país en las últimas semanas (sin señalar culpables). En caso de que los PJs no le crean (al fin y al cabo lo que les están contando parece más un montaje de cámara oculta de la cadena que una posibilidad real), encenderá un portátil y les mostrará algunos videos (no emitidos en TV) recogidos por varios reporteros en los últimos días. Las grabaciones incluyen sonido y son demasiado escabrosas para que alguien se las pueda plantear a broma (muertos vivos comiéndose a alguien, una niña zombie mordiendo el brazo de la que podría ser su madre, etc.) Este es el momento para que los personajes pasen otro chequeo de estrés, al fin y al cabo se dan cuenta de que hasta ahora les han mantenido en la inopia en beneficio del programa y todo su mundo se viene abajo: han pasado de superestrellas a supervivientes en cuestión de segundos.



Sully contestará a todas las preguntas que pueda con total sinceridad (si los concursantes preguntan por sus familias y estas vivían en una zona caliente no les mentirá con las estadísticas). No podrán hacer llamadas telefónicas ya que posiblemente los repetidores cercanos hayan dejado de funcionar y la línea fija del estudio ha sido cortada. Sully o algún otro miembro de los mercenarios hará un resumen de lo básico en cuanto a supervivencia se refiere (véase página 16 del manual básico “Guía de supervivencia”). Todo lo que graben se guardará en discos duros que se llevarán junto con los concursantes al día siguiente.

Ahora por fin pasamos al meollo. Antes de poder empezar a grabar lo que One World necesita Sully pedirá a los personajes que le ayuden a asegurar la zona. El plató (foto página 10) está dentro de una nave industrial (foto página 11). Lo principal es asegurar las entradas a la nave ya que el plató en si es una



estructura de pladur y cristal (columnas y vigas aparte), por lo que es imposible protegerlo con efectividad. Se pedirá a los personajes que se repartan junto a los mercenarios para limpiar y cerrar todas las vías de entrada. Los Pjs sólo van en calidad de “segundo par de ojos”, no se les entregará ningún arma de fuego pero pueden improvisar alguna con todo lo que tengan a su alcance. Los mercenarios utilizan rifles de asalto AR15- A3 con silenciador (página 112 del manual básico)). Si algún personaje alega que no tiene porqué hacer algo así, algún mercenario le comentará que ahora toda la nave se encuentra bajo mando militar y que si no acepta las órdenes puede irse por la puerta cuando quiera.



Las oleadas de muertos vivientes ya han alcanzado la zona, así que todos los equipos que vayan a asegurar entradas se enzarzarán en combate. Esta es la oportunidad para que los jugadores lleven a cabo una tercera tirada de estrés (una cosa es ver un video en un portátil y otra encontrarse cara a cara con un zombi a escala 1:1, en 3D y en movimiento). Mientras los hombres de One World disparan a los no muertos, los personajes se encargarán de cerrar las puertas. Recuerda que las armas de fuego llevan silenciador y que el ruido atrae a los Z.

Todos los hostiles que se encontrarán mientras cierran las puertas son del tipo Fase:1 Zombi (**página 208 del manual básico**). Concédete a cada grupo de PJs y mercs un número de Zetas igual a su número +1 ó +2 y utiliza su habilidad de Intimidar sobre los personajes. Esto no es un mata mata como el Left 4 Dead, aquí los personajes pueden pasar auténtico miedo.

Los personajes pueden ayudar si han cogido algo que puedan utilizar como arma pero recuerda que se les ha encomendado la tarea de observar y cerrar las puertas. Si algún PJ recibe un mordisco será el primero al que harán grabar anuncios (por lo menos que resulte útil antes de que deban sacrificarlo). Por otro lado una de las puertas no podrá cerrarse así que deberán replegarse al estudio dejando fuera a un observador (mercenario) para que avise por radio a los del interior en caso de que los Z se acerquen (puede hacerlo desde el tejado de otro edificio desde el que pueda observarse la puerta que no cierra. Irá solo. (Eso dejará a los PJs con Sully, 2 mercs, el técnico en telecomunicaciones y el grupo de rodaje (3)).

Una vez todos hayan vuelto al plató se asegurarán todas las vías de entrada y se reforzarán algunos de los paneles que hacen de pared. Hecho esto dejarán una radio siempre encendida en contacto con el observador de fuera y empezarán a grabar lo que One World necesita.

Los videos que grabaran son mini promos tipo “Quédate en casa, estarás más seguro”, “Cómo saber si los huevos aún son comestibles”, “Hasta qué punto es bueno comer sólo comida enlatada” y cosas así, todos ellos dirigidos a la población estadounidense. La dificultad aparecerá cuando por la radio el observador avise de que un gran grupo de Z avanza en dirección a la nave donde se encuentra el plató.

Un par de mercs se acercarán a comprobar el exterior y volverán con cara de preocupación. Son más Z de los que pueden abatir así que la única opción es reducir el ruido a 0. Seguirán grabando anuncios pero los personajes deberán hacerlo moviendo los labios como si dijeran lo que aparece en el prompter (Sully les dice que ya añadirán el sonido más tarde). A partir de este punto puedes ir pidiendo tiradas de AGI de forma aleatoria por si alguien tropieza con algo y hace ruido.

Deja claro a los jugadores que a partir de este momento la tensión es máxima. Deben sentirse como si estuvieran en una cajita de cristal rodeados por zombies, donde si atraen a demasiados las esperanzas de supervivencia serán menos que ínfimas.

Desde el momento en que tengan que reducir al mínimo el ruido bajarán también el nivel de las luces (por si acaso). Pasado un rato en el que se acostumbren al nuevo nivel de sonido y luz empezarán a oír pies arrastrándose alrededor del plató, verán también siluetas de sombras pasando tras algunos de los cristales esmerilados que hacen de paredes del estudio.





Por supuesto todos deberán dormir en el set de rodaje. Los mercenarios irán haciendo turnos de guardia y el resto se tumbarán en el centro del set. Las luces estarán al mínimo y el silencio será casi absoluto. Muy posiblemente los ruidos del exterior y la acústicaa se encargarán de mantener a todo el mundo con los pelos de punta. Todos los personajes deberán pasar una tirada de Voluntad (Dificultad 15) para poder dormir lo necesario. Por cansancio todos los personajes terminarán dormidos pero los que no pasen el chequeo de Voluntad deberán hacer uno de estrés.



### **FASE 3: TELEMÁRKETING AGRESIVO** **(Martes por la mañana)**

Los mercenarios despertarán de forma súbita a los concursantes, que no tendrán tiempo ni para desperezarse. Al primero que vean activo lo pondrán a grabar otra vez (el número de Zetas ha ido aumentando a lo largo de la noche y no podrán permanecer en el estudio demasiado tiempo sin ser descubiertos).

Seguirán grabando sin audio por precaución, la única diferencia es que los anuncios que grabarán esta mañana serán de otra índole. Todo va a girar alrededor de One World. “One World es quien se preocupa por vosotros”, “One World tiene a vuestra disposición puntos de información para la supervivencia en sus clínicas privadas”, etc.

El ritmo de grabación será más rápido que el día anterior y mientras estén filmando posiblemente alguno de los mercenarios deba salir e ir limpiando el terreno para que no se acumulen demasiados Z alrededor del plató.

Sully se acercará a los personajes y les informará de que se vayan preparando, su punto de salida será a través del tejado del edificio por lo que deberán subir a la balconada del estudio y arrancar parte del techo falso para subir y tener acceso a una de las claraboyas de la nave.

Por supuesto irán acompañados de un miembro del equipo de One World que se cerciorar' de que la salida sea segura.

El techo está construido con laminas de imitación de madera que deberán arrancar una a una y en cuanto empiecen el ruido será inevitable. Los mercs irán cubriendo la retaguardia ya que será imposible evitar que los zetas entren por fin al plató. Irán replegándose escaleras arriba mientras los personajes arrancan el techo y acumulan muebles por los que trepar para salir bajo la claraboya y de ahí al tejado.

A fin de arrancar la madera necesaria como para obtener un agujero suficientemente grande para el paso de 1 ó 2 personas a la vez deberán conseguir con éxito 10 tiradas de Fuerza a dificultad 12 (los tablones están para hacer bonito, los remacharon sobre vigas de aluminio que forman la estructura del techo, la ventaja es su facilidad para ser arrancadas, la desventaja es que cuando suban deberán ir con cuidado de no partir las vigas de aluminio con su peso).

Aparte de las tiradas para depejar el techo se necesitarán más tiradas de Fuerza para mover muebles (sofás, butacas, etc) que permitan crear una base sobre la que escalar a través del agujero, dejamos la cantidad de tiradas a discreción del director de juego para que las ajuste a la tensión del momento.

Una vez sobre el plató los mercs dispararán a la claraboya y arrojarán una cuerda con un enganche para poder trepar por ella. Es una distancia corta y sólo requerirá de una tirada de trepar (dificultad 13). El observador saltará desde un tejado cercano para reunirse a ellos. Una vez todos estén sobre el techo del edificio arrojarán una granada por el agujero por el que acaban de subir para que ningún Z pueda seguirles hasta arriba.





## **FASE 4: AGARRA EL CAVIAR Y CORRE** **(Martes por la tarde)**

Ahora y con cierta calma lo único que deben hacer es esperar al helicóptero que les recoja. Realizarán la llamada por radio y se les pedirá que esperen 15 minutos. En ese tiempo pueden curarse heridas, sacrificar a los mordidos, esas cosas que suelen hacerse en un holocausto zombie...



El helicóptero es un modelo de transporte de tropas, demasiado grande y pesado para poder aterrizar en el tejado de la nave industrial, así que se mantendrá lo más estático posible a cierta altura y todos deberán subir por una escalerilla que arrojarán desde la rampa posterior (sí, es una escalerilla pero de cuerda, así que se necesitará una tirada de trepar a dif. 16 (la escalerilla no es firme, el aire que genera el helicóptero les empuja hacia abajo...)) En caso de que algún personaje le resulte imposible le colocarán un arnés y lo subirán tirando de una cuerda.

Cuando ya estén alejándose al vuelo del plató y del infierno de los últimos dos días verán un camión del programa estrellado a unas calles de distancia (parece que Bauman no lo consiguió al fin y al cabo).

Sully le preguntará al piloto si ya han elegido el punto de entrega y si les pueden llevar allí directamente. Comentará a los personajes que les dejarán en un punto seguro a la espera de que les recojan mientras ellos (los mercenarios y el equipo de grabación) se dirigen a un edificio de One World para entregar todo lo grabado. Promete a los personajes que One World tiene localizadas a la mayoría de sus familias y que se les llevará junto a ellas. Le han hecho un gran servicio a su país y deberían sentirse orgullosos.

**¿FIN?**

## **NI DE COÑA**

### **(Por favor, esto es una partida de HA-LLO-WEEN)**

Veamos cómo siguen los acontecimientos: El helicóptero dejará a los personajes en el azotea de un edificio con una puerta que conecta a los pisos inferiores. Les harán bajar con arneses y cuerdas y les pedirán que se desenganchen cuando alcancen el suelo. Los miembros se despedirán de ellos y les indicarán que vayan hacia la puerta.

Lo que deberías tener ahora en cuenta es que One World jamás se comprometería a desplegar equipos paramilitares y a dejar testigos de ello (al menos no 3 semanas antes de la aprobación oficial de los ZCorps). Así que puedes adivinar lo que hay tras la puerta de la azotea en la que acaban de dejar a los personajes. Exacto, les han abandonado en el tejado de un edificio infestado de Zetas.

Junto a los videos que han grabado los personajes aparecerá un video con imágenes tiernas de ellos a cámara lenta y una música ñoña de fondo con el mensaje “Estos héroes dieron su vida por hacerles llegar estos mensajes. Al poco tiempo de grabar estos avisos para la seguridad del país fueron capturados por los muertos vivientes, dediquémosles una oración”.

Esta última escena (desde que abran la puerta de la azotea hasta que respiren su último aliento) puedes jugarla como prefieras, ya sea solucionándolo rápido y relatándoles como la puerta de la azotea vomita cadáveres andantes sobre ellos y cómo se los comen y los mastican o puede dejarles creer que tienen alguna posibilidad permitiéndoles defenderse con lo que tengan a mano.

Pero por favor, sigue leyendo, porque hasta ahora sólo tienes un plato a medio preparar y como en todo plato te falta el aliño o la salsa.



## **ALIÑANDO**

### **(cosas que ocurrirán o podrán ocurrir a lo largo de estos dos días)**

Aquí te dejamos una lista de posibles sucesos que pueden tener lugar a partir del momento en que los mercenarios tomen el control. No es una tirada de encuentros así que no les asignaremos un número. Eres libre de utilizar algunas o todas para aumentar la presión sobre los jugadores.

- En un momento dado se corta la luz. Los mercenarios y los personajes deberán salir del plató e ir hasta el otro extremo de la nave donde se encuentra el cuadro de fusibles y el generador auxiliar. Puedes utilizar esta situación cuando la nave ya esté medio poblada por zombies y así obligar a los jugadores a tener que pasar entre ellos o a que se vean forzados a matarlos en absoluto silencio.

- Se pierde la señal de salida de la emisión (el aparato que se colocó en la antena ha cortado y hay que subir al tejado a repararlo). Pueden hacerlo abriendo las planchas de madera (la ruta de huida de la penúltima escena) y así ya lo tendrán listo para después. En el tejado puede haber Zetas (pocos) que han accedido desde un tejado cercano.

- En un momento dado una de las paredes de pladur o una de cristal ceden y permiten el paso de un par de muertos vivientes, deberán eliminar la amenaza y cerrar el acceso sin llamar la atención del resto de “visitantes” de la nave.

- Empieza a oler a gas (las cocinas del concurso son móviles y se conectan a salidas fijas de gas para que funcionen los fogones. Puede que en una de esas ocasiones no se haya cerrado bien una de esas salidas y las medidas de seguridad hayan fallado. (recuerda que un disparo con arma de fuego en una habitación saturada de gas jamás ha sido una buena idea, aunque no tienes porqué compartir esa idea con los jugadores).

- Antes de que lleguen los Z puede llegar una turba de gente que sepa donde se rueda el programa y decidan asaltar el plató para conseguir comida (el set de rodaje cuenta con una despensa y una cámara refrierada). No tiene porqué ser mucha gente, sólo tienen que ir armados y, consigan o no llevarse algo, piensa en el ruido que haría un tiroteo dentro de una nave industrial y el tipo de atención que podría llamar.

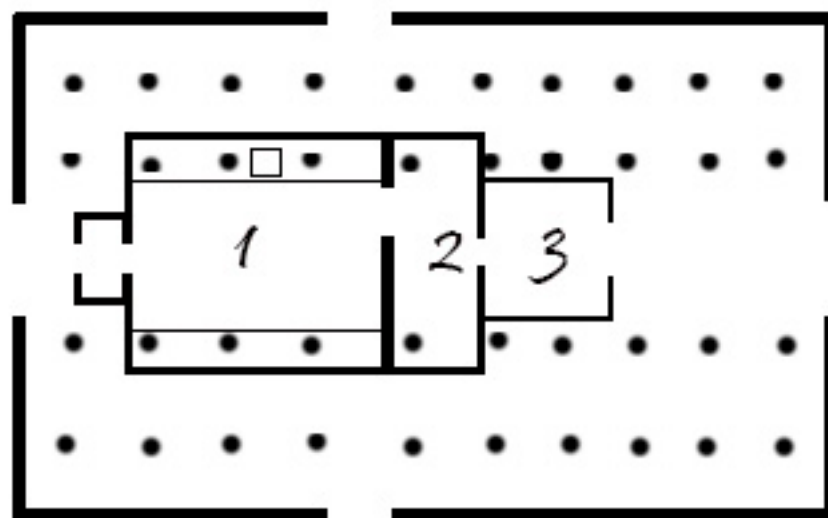
- Reciben una llamada de la oficina del gobernador diciéndoles que quieren establecer una conexión en directo para animar y felicitar a los miembros del programa (se han enterado de que están atrapados en zona hostil pero One World se ha comprometido a extraerles, así que quieren que sepan que el pueblo de California está a su lado. La conexión se establecerá).

a doble pantalla (los personajes verán a Arnold Schwatzeneger (sustituto del gobernador) y a si mismos en la misma pantalla. Se está emitiendo a nivel nacional y no han tenido tiempo de preparar nada. Arnold les hablará de patriotismo, de esperanza y de espíritu de supervivencia y les preguntará cómo se encuentran o si quieren darle algún mensaje a sus familias.

Piensa que si utilizas esta escena en el momento en que no puedan hacer ruido por estar rodeados de zombies el audio de la llamada del gobernador estará al mínimo. Que los personajes hagan tiradas de percepción para entender qué les está diciendo schwarzie o puede que les pregunte algo, ellos se queden asintiendo con cara de empanados y terminen haciendo el ridículo a nivel nacional. (Si esto ocurre Arnold se despedirá y cortarán la emisión desde el despacho del gobernador.

- Entre el momento en que Bauer se va y llegan los zombies se cuelan en la nave un grupo de fans del programa. Para ello fuerzan una de las entradas de la nave industrial (que ya no podrá volver a cerrarse). Ten en cuenta que One World no quiere testigos así que es muy posible que las cosas no terminen demasiado bien para los fans.

- Si han abierto la entrada al techo para arreglar la antena de comunicaciones puede que en algún momento algún Zeta decida bajar a ver qué hay bajo el agujero.



- 1- Plató
- 2- Despensa
- 3- Cámara frigorífica
- - Trampilla al tejado



Aquí os dejo 6 personajes pregenerados en caso de que no queráis crear los vuestros, o por lo menos para que tengáis alguna idea del tipo de personaje que podría adecuarse a esta aventura.

## William Huntington IV

**Descripción:** Eres un niño bien, demasiado. Tus padres ya no saben qué hacer contigo. Después de iniciar los estudios en diseño de interiores y abandonarlos empezaste a interesarte por la cocina. Has ido a muchos de los mejores restaurantes del país y has intentado copiar sus recetas con relativo éxito. Estás en este concurso porque crees que eres muy bueno en esto.

**Psicología:** Siempre has tenido un ego enorme (tu clase social y la sobreprotección por parte de tus padres han sido un factor decisivo). No entiendes cómo los otros concursantes tienen esperanzas de ganar, los ves como chimpancés que intentarían fabricar un motor a reacción. No pueden crear alta cocina si toda su vida han comido comprando en un supermercado.

**Cita:** “Podría hacerles a estos una salsa de macarrones con comida para perros y se chuparían los dedos”

AGI 3D Equitación 4D

CON 3D Cocina 4D

DES 3D Armas de Tiro 4D Conducir

PER 3D Arte 3D+1

FUE 2D Correr 3D Nadar 3D

PRES 4D Engañar 5D Persuadir 4D+1 Seducir 4D+1 Empatía Voluntad

Desplazamiento: 5

Bono al Daño: 1D

## Edgardo Rincón

**Descripción:** Tras una adolescencia salpicada de pequeños hurtos y mala vida decidiste reconducir tu vida estudiando cocina por tu cuenta. Trabajaste en restaurantes como camarero intentando aprender todo lo posible. Para ti este concurso es una oportunidad única en la vida y no tienes intención de desaprovecharla aunque tengas que torcer o romper las reglas.

**Psicología:** Lo has pasado muy mal en tu juventud, tus padres viven como pueden manteniendo dos trabajos cada uno y tú tienes la oportunidad de mejorar eso. Pese a que no tienes el paladar necesario (te has criado con comida muy picante), harás lo que esté en tu mano para ganar, eres el que más se lo merece.

**Cita:** “Esto mejoraría mucho con un par de jalapeños”

AGI 4D Esquivar 5D Preparar 4D+1 Saltar 4D+1  
CON 2D Cocina 4D Electrónica 3D+1  
DES 4D Armas de Fuego Dedos Ágiles 5D Forzar Cerraduras 5D  
PER 3D Callejeo 4D Juegos  
FUE 3D Correr  
PRES 2D Engañar

**Desplazamiento:** 7      **Bono al Daño:** 2D

## Hillary Robins

**Descripción:** De pequeña tu madre te apuntó a todos los concursos de belleza infantil habidos y por haber. Una vez te hiciste mayor para ellos, tus padres han seguido “motivándote” para que participes en concursos (en este caso de cocina. La presión que sientes ahora que estás en el Ultimate Cook es inconmensurable. No puedes perder, no soportarías la decepción de tus padres.

**Psicología:** Siempre has dependido de la opinión de tus padres, dejando que condujeran tu vida a su antojo. Has terminado por desarrollar una autoestima muy baja y un carácter bastante sumiso. A veces lloras sin motivo o tienes épocas de depresión. Últimamente has tenido que aumentar la cantidad de antidepresivos que tomas al día por la situación de tensión en la que estás lo cual hace que tu ánimo suba y baje aleatoriamente.

**Cita** “¡No toques mis cuchillos! ¡¡¡NO LOS TOQUES!!! Lo siento, lo siento mucho, no sé qué me pasa”

AGI 3D Saltar Preparar  
CON 3D Lenguas 4D Cocina 4D Erudición 4D  
DES 2D Conducir  
PER 3D Arte 4D Buscar 4D  
FUE 2D Nadar 3D  
PRES 5D Disfrazarse 6D Seducir Empatía Voluntad

**Desplazamiento:** 5      **Bono al Daño:** 1D



## David Mishikawa (“Mishi”)

**Descripción:** Siempre te ha gustado la química pero odiabas las salidas laborales habituales. Nunca te has visto como profesor, trabajando en una planta o investigando, así que cuando viste que había cocineros que aplicaban procesos químicos no habituales a la cocina viste cual sería tu futuro. En el concurso es frecuente que cocines con maquinaria que parece de ciencia ficción.

**Psicología:** Tu ego es enorme. Partes de la base de que tú tienes una carrera. Es imposible que gane el concurso uno de los otros participantes dado que sin saber química es como si intentaran ganar teniendo sólo el 10% de los conocimientos necesarios. El problema es que como das por sentada tu superioridad cuando alguien habla de algo que desconoces, te conviertes en un Dunning-Krueger.

**Cita:** “Deconstruir, esferificar y aromatizar. No sabes de qué hablo, ¿cierto?”

AGI 3D Discreción Esquivar

CON 5D Química 6D Cocina 6D Lenguas Informática

DES 3D Conducir

PER 3D Buscar 5D

FUE 2D Correr 3D

PRES 2D Persuadir 4D Voluntad Empatía

**Desplazamiento:** 5

**Bono al Daño:** 1D

## Dino Luccini

**Descripción:** Hijo de inmigrantes italianos naciste en los E.E.U.U. y siempre creíste que era la tierra de las oportunidades, te has presentado a ediciones anteriores del concurso y fuiste rechazado. Este año al fin pudiste pasar el casting y no tienes ninguna intención de volver a casa con las manos vacías. Estudiarás, practicarás y no dejarás de observar, todo para salir de aquí siendo el mejor.

**Psicología:** El trabajo duro tiene recompensa, el trabajo muy duro es mejor. No te permites descansar o tener tiempo libre, necesitas leer sobre cocina, hablar sobre cocina o respirar en una cocina. Eres un “workaholic” de los fogones pero te da igual porque lo disfrutas. Los jueces del programa son tu panteón de dioses particular.

**Cita** “No molestes, estoy trabajando”

AGI 3D Discreción Tregar  
CON 3D Cocina 5D Lenguas  
DES 3D Conducir  
PER 3D Buscar 4D Callejeo Investigación 5D  
FUE 3D Correr  
PRES 3D Empatía Intimidación 4D Voluntad 4D

**Desplazamiento:** 6      **Bono al Daño:** 2D

## **Brock Sullivan**

**Descripción:** Ex militar. Estuviste en Afghanistan e hiciste lo que pudiste por ascender en la jerarquía militar aunque sin éxito. Con el tiempo encontraste tu lugar en las cocinas del ejército. Ahí podías dar órdenes a tus “subordinados” cual general en el campo de batalla.

**Psicología:** Te gusta dar órdenes, mucho. El problema es que t gusta darlas por la sensación de poder, no porque sean las adecuadas o tengas dotes de mando. Normalmente y desde que dejaste el ejército nadie te hace caso cuando le “pides” algo. Aquí fuera no tienes influencia así que esperas poder montar un restaurante gracias al concurso y así recuperar tu feudo de poder.

**Cita:** “¡La cocina es Disciplina! ¡Tú eres el general y los ingredientes tus soldados!”

AGI 4D Discreción Esquivar Lucha 5D Saltar Tregar 5D  
CON 2D Cocina 3D  
DES 4D Armas de Fuego 5D Lanzar 5D  
PER 2D Camuflaje Buscar  
FUE 4D Resistencia 5D Correr  
PRE 2D Intimidación 3D



## **EXTRAS**

### **Imágenes y tablas útiles para la partida)**

#### **TABLA DE UTENSILIOS DE COCINA CONVERTIDOS EN ARMAS**

**Batidora industrial:** Si está conectada a la corriente y se aplica la parte de las cuchillas al enemigo, genera +2 de daño/turno mientras se mantenga el contacto (el cable es de 2 mts de longitud pero hay un gran número de alargos por todo el plató). Si se utiliza como porra o bate, el daño es de 1D +1 (hasta un máximo de 10 pts de daño, momento en que la carcasa de plástico se romperá).

**Cuchillo:** Lanzar +1D  
C. a C. +1D / +1D+2 (depende del tamaño del cuchillo)

**Cóctel Molotov:** 6D+2 FUE -3/ FUE -2/ FUE -1

**Hacha antiincendios:** +3D

**Punzón de hielo, tijeras, etc:** +2

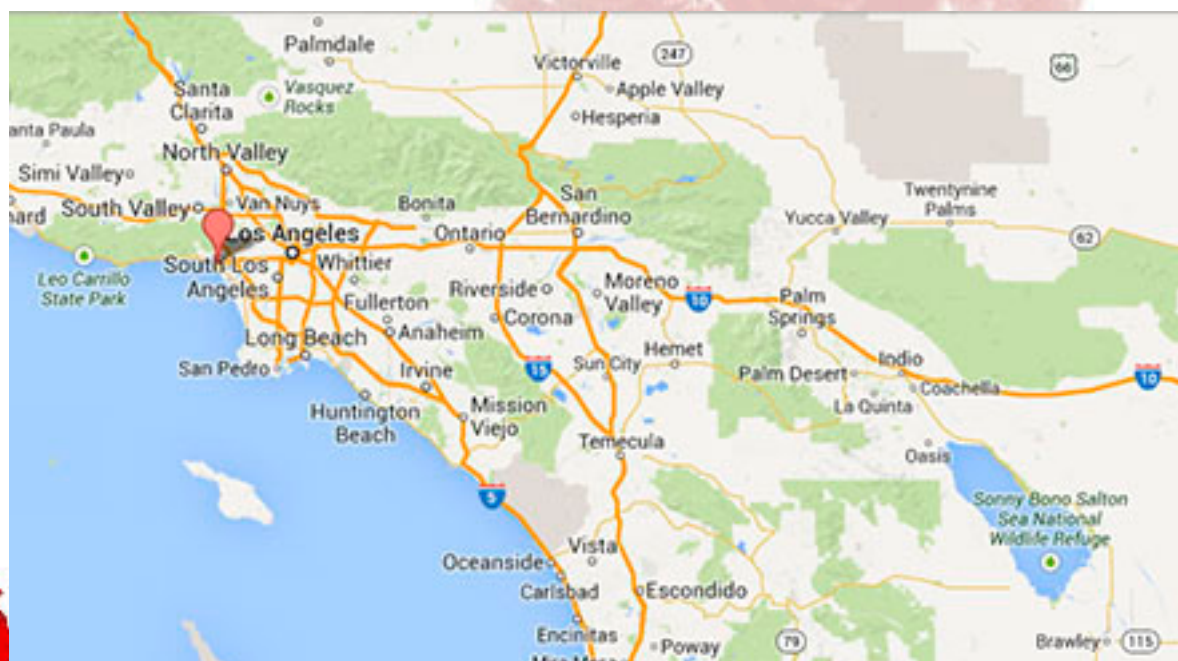
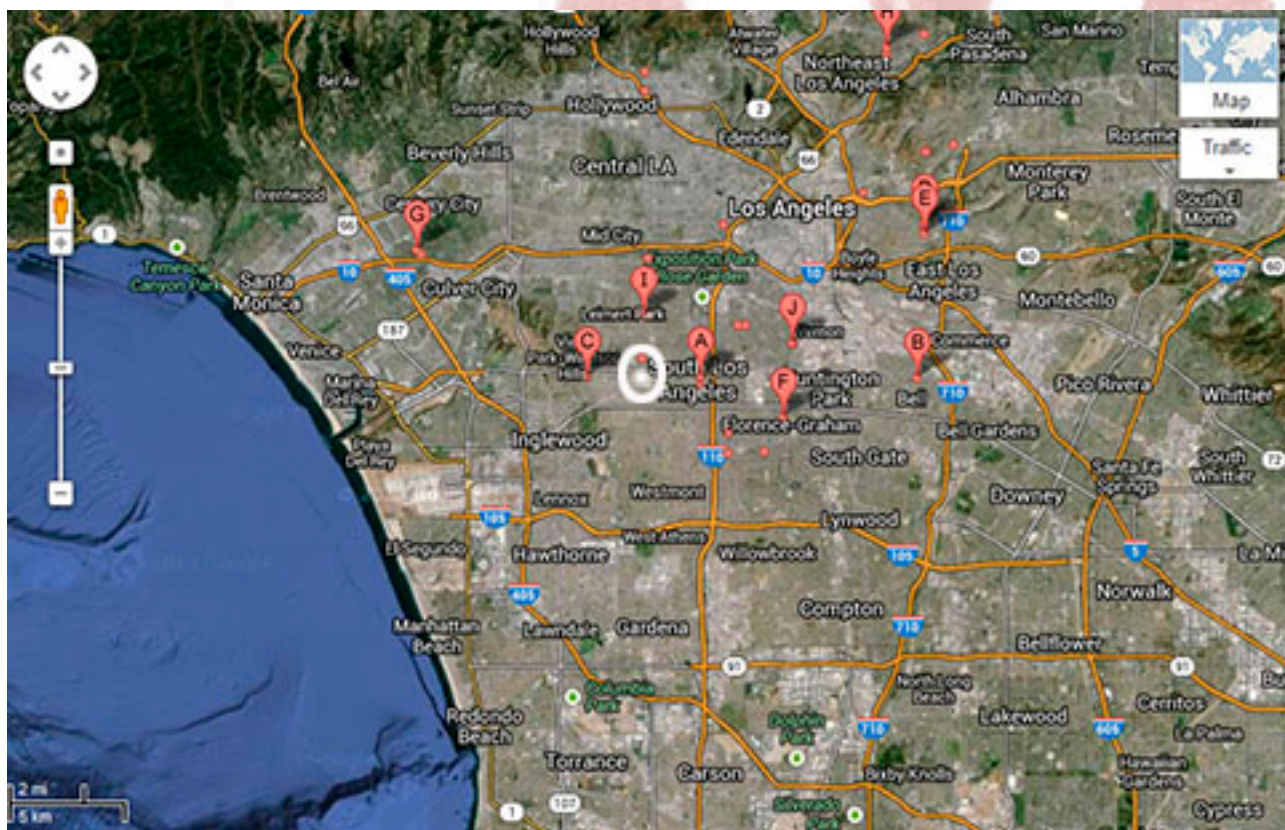
**Palo:** +1D+1

#### **TABLA DE TIRADAS DE ESTRÉS BÁSICAS DURANTE LA PARTIDA**

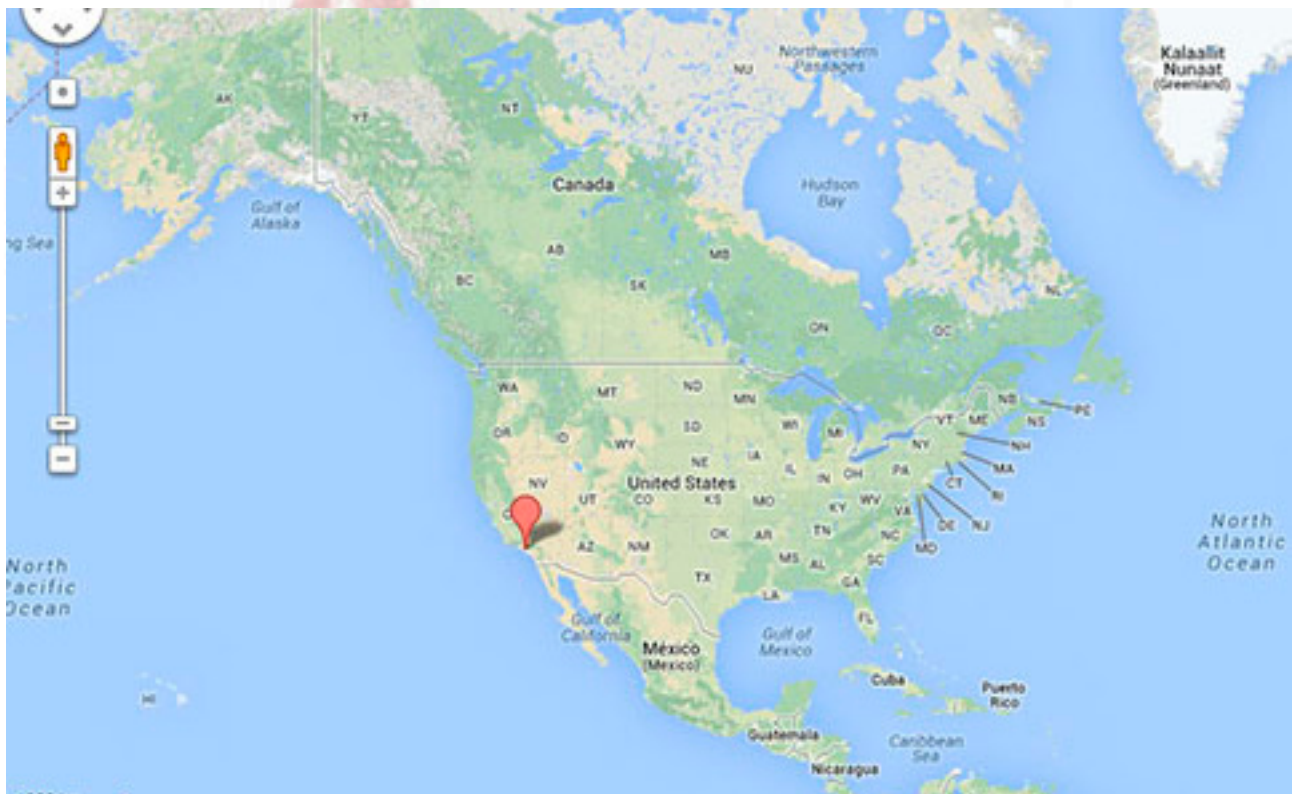
- No dormir el primer día.
- Establecimiento de régimen militr.
- Visionado del video de ataques zombie en el portátil.
- Saber que están en una caja endeble dentro de la nave industrial.
- Ver a un zombie real a corta distancia.
- 2ª noche de mal dormir.
- Muerte de algún PNJ de forma violenta.



## MAPAS







Apartamento de los personajes:



## DOCUMENTACIÓN:

### SERIES DE TV:

- Masterchef (US)
- Dead Set (Muerte en Directo)

### LIBROS:

- La Ilíada (Homero)
- La Divina Comedia (Dante Alighieri)
- El Quijote (Miguel de Cervantes)
- Robinson Crusoe (Daniel Defoe)
- Fausto (Goethe)
- Ivanhoe (Walter Scott)
- Frankenstein (Mary Shelley)
- Historia de dos ciudades (Charles Dickens)
- Viaje al centro de la tierra (Jules Verne)
- El corazón de las tinieblas (Joseph Conrad)

Puede que alguien piense que estas recomendaciones bibliográficas no tienen nada que ver con la imaginería de los zombies y tendrá razón, pero tal como está el panorama educativo en estos momentos nunca está de más recomendar algunos clásicos de la literatura universal :)

Y eso ha sido todo, si decidís dirigir esta aventura espero que la disfrutéis tanto vosotros como vuestros jugadores, y si queréis comentar detalles o fallos podéis encontrarme en G+ con el nick de +Ferran Hellar.

Un placer, como siempre :)