



ALL FLESH MUST BE EATEN

REGLAS AVANZADAS



Índice

De Master a Master:	Página: 3
Puntos de salud y el esquema corporal:	Página: 4
Zonas de impacto:	Página: 7
Tablas de Daño Crítico:	Página: 9
La infección Zombi:	Página: 13
Modelos de Zombi:	Página: 15
Ampliación de Protecciones	Página: 19

De Master a Master

La primera vez que leí el reglamento de All flesh must be eaten, debo reconocer que me gusto mucho el planteamiento que este ofrecía, pero a la vez me pareció que dejaba de lado muchos aspectos que hubiesen sido interesantes de incluir, como puedan ser una tabla de críticos o unas reglas, aunque fuesen opcionales, para representar la infección.

Dichas reglas es cierto que si bien añadirían una gran dificultad al producto final, también daría un punto realista al desarrollo del juego, haciendo que las partidas de rol se convirtiesen en auténticas luchas por la supervivencia de los personajes, y no un simple mata Zombis.

En este sentido, quiero plantear en este documento una serie de reglas, llamemoslas avanzadas u opcionales, que elevan un poco el nivel de complejidad del juego, pero creo, a la vez lo enriquecen y hacen más divertido.

Por supuesto, se pueden aceptar unas y desechar otras, siendo quizás la mejor opción ir probandolas en las partidas, hasta determinar cuales se ajustan más a nuestros intereses, yo por mi parte suelo utilizar la totalidad de la reglas que aquí se exponen.

También he querido rendir un homenaje a la que es mi historia favorita de muertos vivientes, The Walking Dead, comic obra de Robert Kirkman, mediante la inclusión de una serie de imágenes a lo largo de este documento, que ademas sirven para decorarlo.

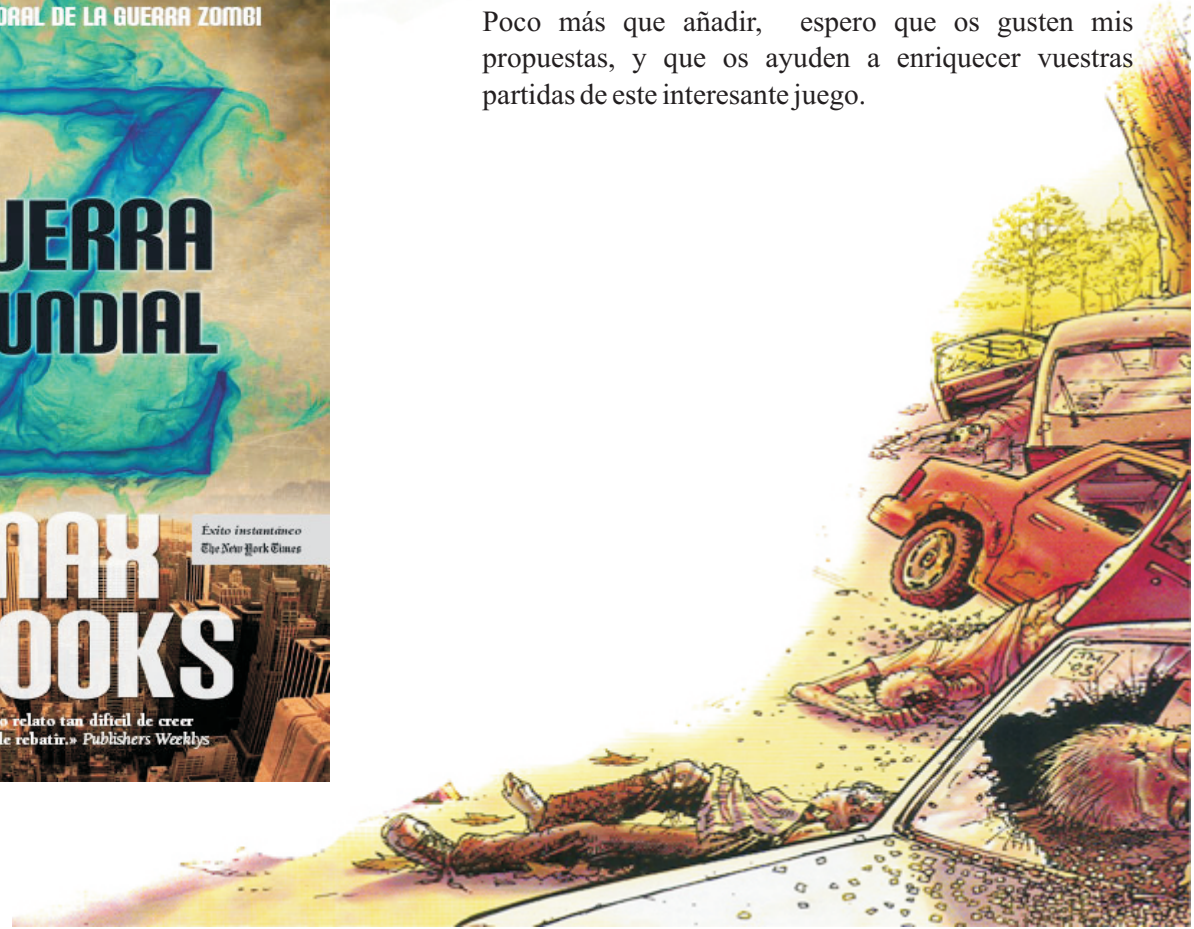
Debo antes de comenzar a tratar las reglas en si, hacer una pequeña referencia al que es mi punto de partida en cuanto a trasfondo del juego.

De esta forma, ambiente mis partidas en el mundo que creó Max Brooks en su obra “Guerra Mundial Z” que recomiendo a todo el mundo. No solo ya por la calidad del libro, sino por gran detalle y realismo qu le da a la situaciónzombi



En este sentido el manual de reglas nos propone muchos escenarios posibles para organizar las partidas. Yo siempre uso el mismo “escenario”, este es en el que algún tipo de virus a hecho que aquellos que mueran se levanten de nuevo como zombis, lentos, sin inteligencia, y ávidos de carne humana , esto es, como el típico muerto viviente de las películas de Romero, aunque en algunos casos probemos partidas con Zombis tipo Amanecer de los Muertos (rápidos, muy rápidos), o infectados tipo 28 días después (no están realmente muertos, por lo que son eliminados con facilidad). Estos Zombis tipo, también los añadiré en una parte de este documento.

Poco más que añadir, espero que os gusten mis propuestas, y que os ayuden a enriquecer vuestras partidas de este interesante juego.



Puntos de Salud y Esquema Corporal

Uno de los aspectos que me parecía que en el libro básico podía mejorarse, es el referido a los puntos de salud y los impactos en las diferentes partes del cuerpo. De esta forma, mi propuesta es la de establecer un esquema corporal del personajes, es decir, diferenciar entre cabeza, brazos, piernas, etc. mediante un apartado extra en la tabla de personaje, y darle un valor de salud a cada una de ellas, con la intención de representar como el daño va haciendo mella en las diferentes partes del personaje, así. habrá una diferencia sustancial entre sufrir un impacto en el pecho o en la mano, pues si llagara 0 puntos vitales la mano, significará la perdida de esta, mientras que si sucede en el pecho, significaría la muerte del personaje. Esto también se aplica a la hora de intentar realizar una cura de emergencia por ejemplo, ya que será más fácil de hacer un torniquete en una pierna, que de parar una hemorragia en el estomago.

Pero vallamos por partes.

Lo primero que se debe tener en cuenta es cual es el esquema corporal que usaremos, y como determinar el total de puntos de salud de cada parte de este.

Lo primero que debemos calcular son los puntos de salud de la parte del Tronco, estos se calculan usando el procedimientos indicado por el libro de reglas:

Tronco: (Constitución + Fuerza) X 4 + 10

Una vez hemos calculado estos puntos vitales ya podemos determinar cuantos serán en el resto de las partes del personaje.

Cabeza:

PS del tronco / 3

Brazos, cada uno:

PS del tronco / 2 +2

Manos, cada una:

PS del brazo / 2 +1

Piernas, cada una:

Ps del tronco / 2 +2

Pies, cada uno:

PS de la pierna / 2 +1

De esta manera, ya hemos determinado los Puntos de Salud básicos para cada una de las partes del cuerpo de nuestro personaje. Pero a estos, debemos aplicarle ahora una serie de modificadores, dependiendo de una serie de rasgos que tenga nuestro personajes.

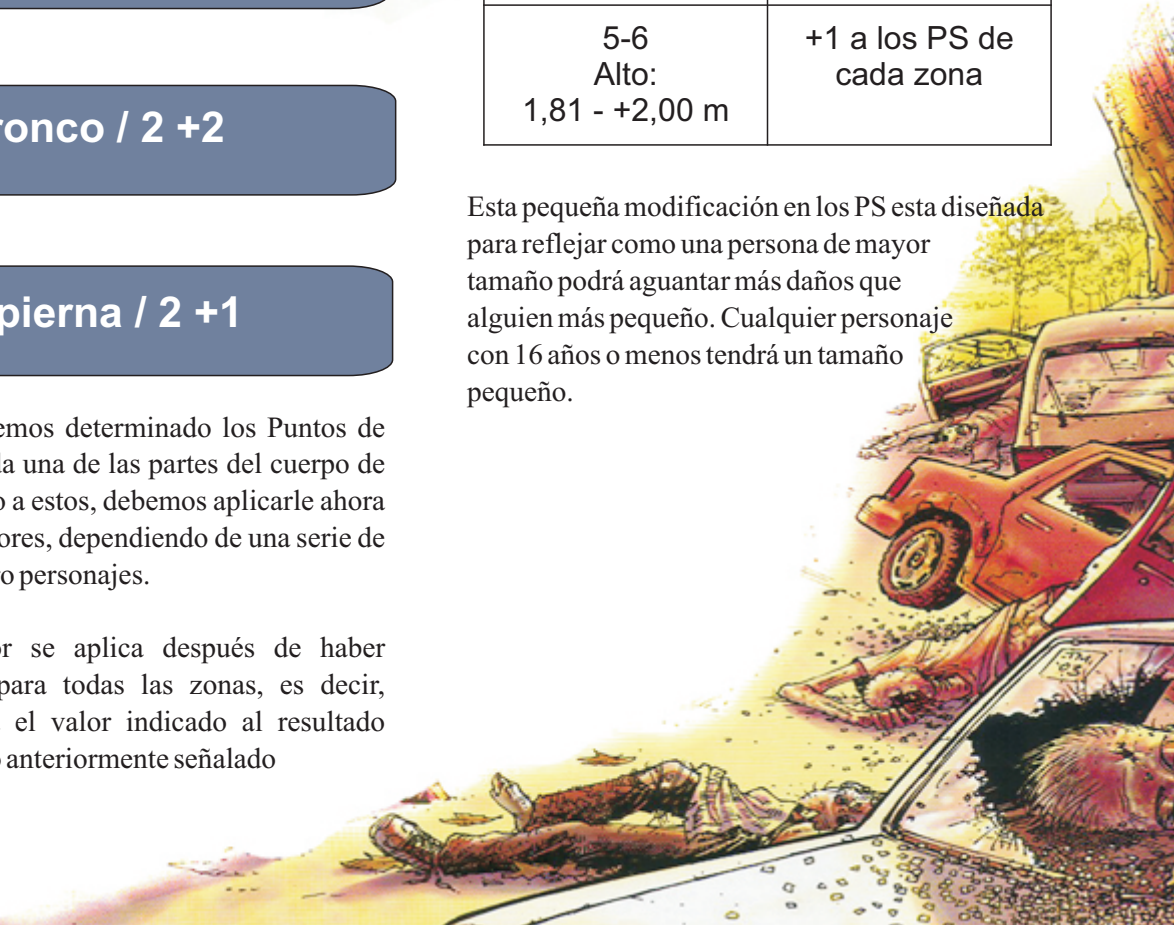
Cualquier modificador se aplica después de haber determinado los PS para todas las zonas, es decir, simplemente se suma el valor indicado al resultado obtenido con el método anteriormente señalado

Tamaño:

El tamaño que tenga nuestro personaje, influirá en sus puntos de salud, así como en otros aspectos. Para determinar el tamaño lanza 1d6 y consulta la siguiente tabla:

1-2 Pequeño: 1,50-1,65 m	-1 a los PS de cada zona
3-4 Tamaño Medio: 1,66 - 1,80 m	Sin modificaciones
5-6 Alto: 1,81 - +2,00 m	+1 a los PS de cada zona

Esta pequeña modificación en los PS esta diseñada para reflejar como una persona de mayor tamaño podrá aguantar más daños que alguien más pequeño. Cualquier personaje con 16 años o menos tendrá un tamaño pequeño.



Edad:

Otro factor crucial para determinar los PS finales de nuestro personaje es la edad que este tiene. De esta forma, no tendrá la misma resistencia al daño un chico de 24 años que un anciano de 70. Para determinar la edad de tu personaje, lanza 1d4 y aplica los resultados que indique la siguiente tabla:

1: Menos de 17 años	-1 a los PS en todas las zonas
2: Entre 18 y 35 años	+1 a los PS de todas las zonas
3: Entre 36 y 60 años	Sin ninguna modificación
4: Más de 61 años	-2 a los Ps de todas las zonas

Perdida de puntos de salud permanente:

Cuando el daño sufrido en una zona es severo, como en el caso de una amputación, los Ps de dicha zona se reducen de forma permanente, llegando en algunos casos a 0, momento en que se considera esa parte como inutilizable.

Ejemplo: “El personaje de José a sido mordido por un Zombi en el bíceps, sus compañeros para evitar que la infección lo mate han decidido amputarselo. En este caso los PS del brazo y de la mano de este quedan

reducidos a 0 de forma permanente, ya que el brazo a sido amputado, por lo que obviamente no podrá usarlo más en la partida”

Estados alterados:

En algunos casos alguna zona del cuerpo puede verse modificada por un estado que modifique sus característicos, ya sea mejorandolas o perjudicandolas. Los estados alterados más importantes son:

-Hemorragia:

Algunos ataques provocan hemorragias en la zona, estas pueden llevar a la muerte rápidamente a cualquier jugador, pues de no ser tratadas adecuadamente supondrán el desangramiento de estos.

Efecto: Cuando una zona del personaje sufra una hemorragia, dicho personaje pierde en ella 2 PS por turno, hasta que reciba tratamiento. Si una zona llega a 0 por este efecto, la hemorragia comenzara a restar PS a la siguiente zona más cercana al Tronco. Si el tronco llega a 0 PS por la hemorragia, el personaje habrá muerto.

Ejemplo: “El personaje de Carlos a sufrido un disparo en la mano izquierda, que ha arrancado varios dedos de esta, produciendo una hemorragia. -Si Carlos no consigue tratarla, perderá 2 PS por turno en dicha zona, ademas del daño que le infligiera el disparo. - La situación es muy preocupante porque Carlos está huyendo de hombre que le disparó, y no ha podido tratarse la herida.- lo que ha conducido a que los PS de la mano lleguen a 0.- Ahora la hemorragia comienza a afectar al brazo izquierdo, perdiendo en esta zona 2 PS por turno- Carlos comienza a desesperar, a conseguido refugio en una azotea, pero no tiene ningún medio de parar la hemorragia. -Los PS del brazo llegan a 0, por lo que la hemorragia pasa al Tronco.

Aceptando su destino, Carlos decide que no puede hacer nada, se sienta a fumarse un último cigarro mientras su sangre mancha toda la azotea. -Como la mano no ha sido tratada, la hemorragia a seguido afectando al cuerpo de Carlos, hasta que los PS del Tronco han llegado a 0, provocando su muerte por desangramiento.”

La hemorragia puede ser tratada de varias formas:

- Torniquetes: Solo en brazos y piernas, para hemorragias en el brazo o pierna afectado y en la mano o pies de esta.
- Primeros auxilios: Como en el caso anterior, pero también en el tronco si se supera una prueba de primeros auxilios de dif 10
- Intervención médica: cualquier zona, requiere una prueba de medicina de dif variable
- Cauterización: Para cercenaciones o amputaciones.





-Quemaduras graves:

En algunas ocasiones, a causa de incendios o algún tipo de arma un personaje puede sufrir quemaduras graves en alguna zona de su cuerpo.

Efecto: la zona a sido abrasada hasta tal punto que ha quedado inútil.

Para las quemaduras graves en el rostro, en lugar del caso anterior, lanza 1d5 y comprueba la siguiente tabla, el personaje pierde el órgano indicado.

1	Ojo Izquierdo
2	Ojo Derecho
3	Oído Izquierdo
4	Oído Derecho
5	Nariz

- Pérdida de un ojo: -3 a cualquier prueba que requiera el uso de la vista
- Pérdida de dos ojos: ciego, no puede realizar acciones donde se necesiten los ojos. -3 a cualquier otra acción.
- Pérdida de un oído: -2 a cualquier prueba de escucha o percepción
- Pérdida de dos oídos: Sordo, no puede realizar pruebas de escucha o percepción
- Pérdida de Nariz: No puede percibir olores.

Además cualquier personaje con quemaduras graves en la cabeza, tiene un penalizador de -3 a las pruebas sociales (excepto intimidar, que es de +3) debido a la impresión de la desfiguración.

Una vez se han sufrido las quemaduras graves, el efecto no puede ser remitido de ninguna forma.

-Amputaciones:

En algunos casos, generalmente debido a enfermedades, un jugador debe amputarse una zona del cuerpo (pies, manos, brazos o piernas).

Como es lógico, la amputación no tiene marcha atrás, una vez llevada acabo el jugador pierde dicha zona.

Si un jugador sufre un ataque y al determinar en que zona ha impactado (ver más adelante, “zona de impacto”), el resultado es una previamente amputada, repite la tirada de zona de impacto hasta que salga una existente.

-Anestesias:

Otro posible estado alterado que se puede dar en las partidas, es la derivada del uso de anestias sobre una zona determinada.

El objetivo puede atender a muchas razones:

preparación de la zona para una intervención médica, hasta calmar el dolor producido por otros efectos externos.

Efecto: la zona anestesiada se queda insensible al dolor, lo que no quiere decir que no sufra daños, sino, que el personaje no sufrirá penalizaciones al uso de esa parte de su cuerpo si esta dañada.

Ejemplo:

“Un coche a golpeado a Dani, rompiendole algún hueso del brazo. el dolor es insoportable, asique su compañero José le ha aplicado una ampolla de morfina en dicha zona para que el dolor no sea tan fuerte y puedan huir hasta encontrarse a salvo. - Dani sufriría un -2 a todas sus acciones debido al fuerte dolor (mirar más adelante “efectos del daño a corto plazo”) pero al encontrarse bajo la morfina, puede ignorar el modificador durante un tiempo.”

Anestésicos:

-Morfina: potente analgésico opiáceo usado frecuentemente en medicina.

-Éter: potente anestésicos, debe manejarse con cuidado o el manipulador podría verse afectado.

-Otros: propofol, tiopental, etomidato y ketamina.



Zonas de Impacto:

Una vez hemos hablado de como determinar la salud del personaje con este sistema de zonas, así como las posibles alteraciones que estas puedan sufrir, es hora de abordar como se determina el impacto de los ataques, y el daño.

Para determinar la zona del impacto, se debe seguir un sencillo procedimiento, una vez se ha conseguido impactar al objetivo, antes de aplicar el daño como se hace tradicionalmente, se debe lanzar 1d100, el resultado de esta tirada coincide con los números del esquema del personaje, así, si en la tirada el resultado es 57, el impacto habrá alcanzado la mano izquierda.

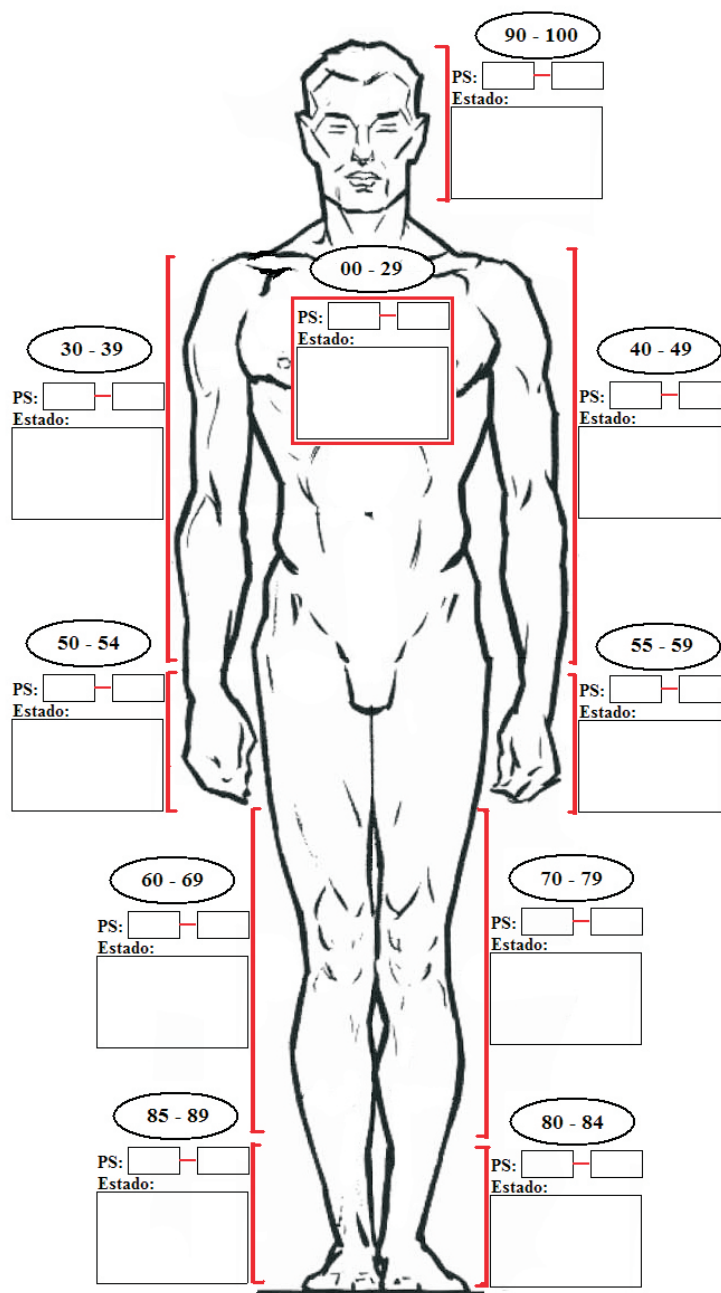
Una vez hemos determinado el impacto, debemos determinar el daño, para esta acción, simplemente tenemos que restar el daño efectuado por el ataque en la zona alcanzada.

Si una zona que no sea el tronco o la cabeza llega a 0, esta quedará inutilizada hasta que reciba tratamiento médico. Si la zona que llega a 0 es la cabeza, el personaje habrá muerto.

Si la zona que llega a 0 es el tronco, se considera que el personaje a sufrido “daños masivos”.

Algunos personajes pueden equiparse con protecciones que concedan una defensa contra los ataques enemigos, de ser el caso, cuando se determine la zona del impacto, observa si el objetivo tiene protección en esta, si es así, su valor se descuenta del daño que el personaje sufre. Ver más adelante “Protecciones”.

Si se quiere apuntar a una zona en concreto del cuerpo, como la cabeza, solo deberá aplicarse un modificador de -3, así como los posibles modificadores externos (oscuridad, terreno, etc.)



Protecciones

Como ya hemos visto, las protecciones sirven para disminuir el daño sufrido por los ataques enemigos. Pero estas protecciones no son indestructibles, con el uso acabarán dejando de ser útiles.

Para representar esto, todas las protecciones tienen un valor denominado Durabilidad. Cada vez que una protección anule una cantidad de daño, divide dicha cantidad entre dos redondeando hacia abajo, esta cantidad debe ser restada a el valor de Durabilidad de esta.

Ejemplo:

“José ha recibido el mordisco de un zombi en su brazo derecho. Pero por suerte, llevaba puesto un traje de neopreno, que ofrece una protección de 8 contra mordeduras o arañazos, de este modo, el zombi consiguió causar 5 puntos de daño, como el valor de protección del traje es superior, José no sufre daño.

Ahora debé calcular cuantos daños a sufrido su traje. Para ello, solo debe dividir entre 2 los 5 puntos de daño conseguidos por el muerto viviente, en este caso 2, el cual se restará a la durabilidad del traje, que en este caso es 10, por tanto se quedaría con un total de 8”.



Las protecciones indican también las zonas del cuerpo que protegen, así mientras un traje de neopreno ofrece una defensa de todo el cuerpo menos la cabeza, un chaleco anti-balas cubre solo el tronco.

Igualmente algunas protecciones tienen reglas especiales. un ejemplo es el traje de neopreno, el cual no ofrece protección contra los impactos comunes, pero si contra mordiscos y arañazos.

Vamos a ver ahora la ficha de una protección:

Chaleco Antibalas			
Protección: 25			
Durabilidad: Total		<input type="text"/>	Actual <input type="text"/>
Secciones que Protege:			
Tronco			
Reglas especiales:			

Como se puede ver el valor de protección es un valor numérico fijo, pero el Master puede variarlas atendiendo a la disparidad de modelos que puede existir de un mismo producto, así, puede haber Chalecos antibalas de 25 puntos de protección o de 30, o del valor que se quiera.

Las protecciones permiten ignorar los efectos de **daño de critico** (ver más adelante) que ocurran en la zona, pero, eso causará la destrucción de la protección en dicha zona.

Daños Masivos:

Cuando un personaje ve reducidos sus PS del tronco a 0, se considera que este a sufrido daños masivos. Durante esta situación, el personaje permanecerá inconsciente. En este caso, el personaje tendrá que realizar una tirada de supervivencia por turno, aplicando un penalizador de -1 por cada 10 PS por debajo de 0. Durante esta situación el jugador no podrá realizar ninguna acción. Este estado se prolongará hasta que el personaje reciba tratamiento médico que le permita recuperar los Ps del tronco por encima de 0.

Esta regla sustituye a la recogida en el libro básico, y denominada “efectos del daño”. Eliminamos esta regla porque al determinar zonas de impacto, no puede tener la misma importancia que se reduzca a 0 los PS de un brazo que la cabeza (daño mortal) que el tronco.

Si un personaje falla una tirada de supervivencia en esta situación, debe lanzar 1d4 y sumar su valor de Voluntad. El resultado será el número de turnos que el jugador está en parada cardio-respiratoria. En este periodo debe aplicarse sobre él una “reanimación cardio-respiratoria” que de tener éxito le permitirá seguir realizando pruebas de supervivencia hasta que reciba atención médica como antes se ha mencionado.

Si pasados esos turnos de parada, no se le ha aplicado con éxito la reanimación, el jugador morirá.

Reanimación cardio-respiratoria:

Consiste en una prueba de primeros auxilios que debe superar una prueba de dificultad 7+1 (por cada 10 PS por debajo de 0 de la zona del tronco del jugador afectado)



Daño Crítico:

En ocasiones, las heridas sufridas por los personajes tendrán una extraordinaria gravedad, pudiendo afectar permanentemente a los personajes.

Cuando al realizar una tirada de ataque se consiga un 10 natural, se considerará un impacto crítico. Para determinar sus efectos lanza 1d100 y busca en la tabla correspondiente los efectos.

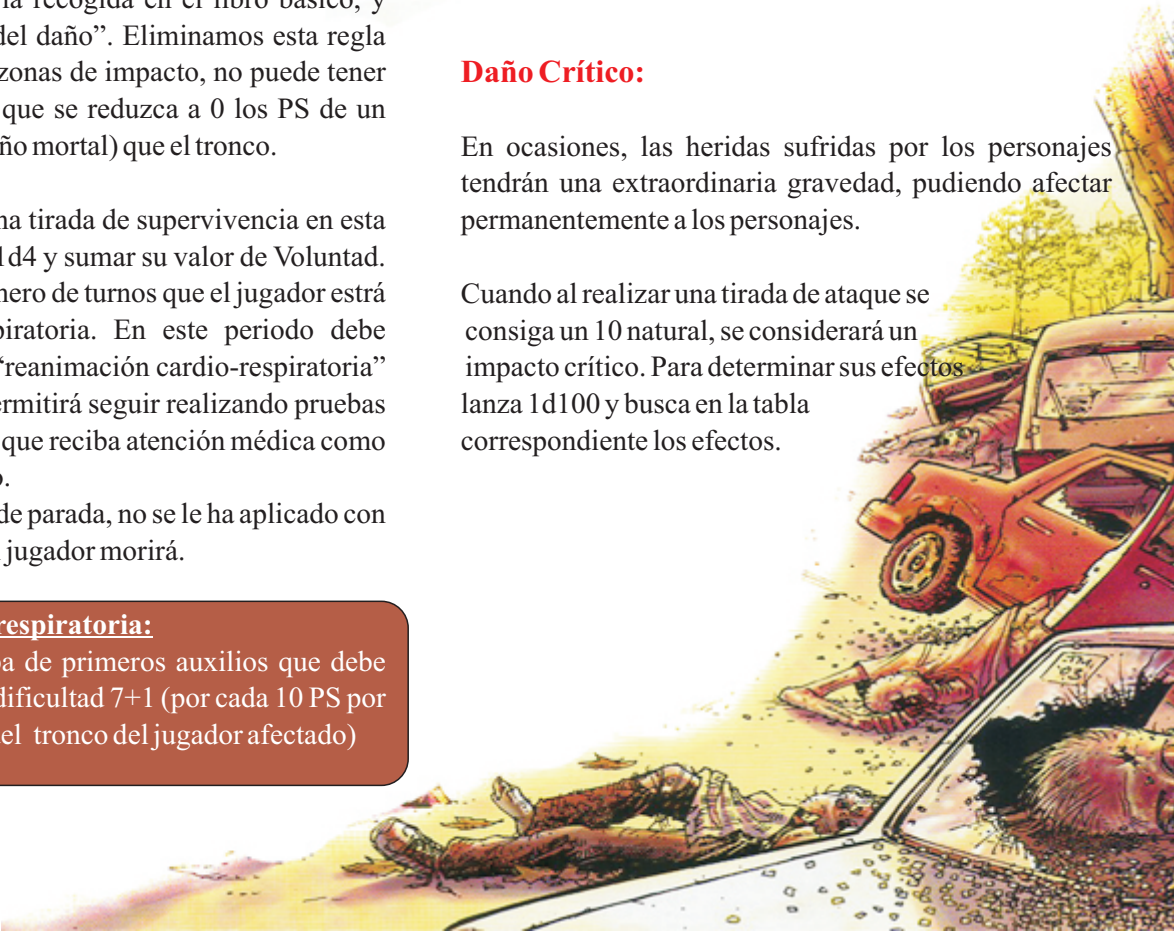


Tabla de criticos por armas de fuego: pistolas, escopetas, etc.

Resultado	Cabeza	Brazo	Mano	Pierna	Pie	Tronco
-10 - 05	El disparo hace una herida superficial, no hay bonificación.	El disparo hace una herida superficial, no hay bonificación.	El disparo hace una herida superficial, no hay bonificación.	El disparo hace una herida superficial, no hay bonificación.	El disparo hace una herida superficial, no hay bonificación.	El disparo hace una herida superficial, no hay bonificación.
06 - 30	El impacto ensangrienta el rostro del herido. -2 a cualquier acción durante su próximo turno.	El disparo provoca una herida de gran tamaño. +3 de daño. El brazo queda inútil hasta que se le aplique tratamiento médico	El disparo te hace soltar el objeto que llevases en la mano. +1 al daño	El disparo provoca una herida de gran tamaño. +3 de daño. La pierna queda inútil hasta que se le aplique tratamiento médico, tu movimiento se reduce a la mitad.	El disparo en el pie te hace caer por el dolor. Pierdes el siguiente turno. +1 al daño.	Un buen disparo. +3 al daño
31 - 50	Un disparo preciso en el rostro, añade +2 PS de daño		Sueltas el objeto que sostuvieses. La mano está incapacitada 1 turno			Un disparo potente. Pierdes el siguiente turno. +3 al daño.
51 - 79	El disparo destroza un oído. (ver página 6)	El disparo provoca hemorragia . +2 al daño.	Sufres una gran herida en la mano, sueltas el objeto que llevase en la mano, ganas hemorragia, la mano está inutilizada 1 semana. +2 al daño	El disparo te hace caer al suelo. permaneces así durante 1d4 turnos, o superes una prueba de Voluntad. +2 al daño.	El disparo te arranca un dedo del pie. +2 al daño, gana hemorragia. reduce tu movimiento a la mitad durante 1d4 semanas.	El disparo ha debido de perforar algún órgano, gana hemorragia. +2 al daño.
80 - 84	El disparo afecta a uno de lo ojos (al azar),(Ver página 6)	El disparo parece haber roto algún hueso. +2 al daño. Hemorragia, el brazo queda inutilizado durante 1d4 semanas.				
85 - 89	El disparo causa una grave herida en la garganta. el personaje queda mudo		El disparo rompe la tibia. No podrás usar esa pierna durante 1d3 meses. +2 al daño. Reduce tu movimiento ala mitad.	El disparo causa una gran herida. Caes al suelo por el dolor, perdiendo los próximos 1d4 turnos, a menos que superes una prueba de aguante de Dif 10. Gana hemorragia . reduce tu movimiento a la mitad durante 1d4 semanas.	El disparo rompe una costilla, dejandote dolorido en el suelo. Gana hemorragia . +2 al daño. Pierdes 1d4 turnos.	
90 - 94	El disparo ha afectado alguna zona nerviosa de la cabeza, quedas en coma, si no recibes atención medica en 1d4 turnos, mueres.	El disparo te arranca un dedo ganas hemorragia . + 2 al daño, sueltas el objeto que llevases en la mano. La mano está inutilizada 1d4 semanas.	El disparo rompe la rodilla. La pierna queda inutilizada durante 1d6+q meses. Tu movimiento se reduce a la mitad permanentemente por una cojera grave. +2 al daño.			El impacto ha dañado un pulmón. Gana hemorragia. +3 al daño. -2 a cualquier acción mientras dure la hemorragia .
95 - 99	El disparo causa una grave hemorragia. Si no recibes atención médica especializada (al menos 3 puntos de habilidad), mueres en 1d4+1 turnos.	El impacto parece haber destrozado varios nervios del brazo, este queda permanentemente inmóvil. + 3 al daño	El disparo destroza el objeto que llevabas en la mano, a la vez que uno de tus dedos. Ganas hemorragia , +2 al daño, la mano está inutilizada durante 1d8 +1 semanas. Quedas inconsciente 1d4 horas.	El disparo causa graves destrozos en a pierna. esta queda inútil permanentemente, Gana hemorragia . +1 al daño.	El disparo destroza varios nervios y músculos del pie, dejandolo inutilizado. Tu movimiento queda reducido ala mitad permanentemente.	El disparo causa graves daños. Aplica la regla especial " daños masivos ".
100 - 104	El disparo atraviesa la cabeza, estas muerto	El disparo arranca el brazo. El tronco gana hemorragia . Caes en coma, aplica la regla Daños Masivos. Debes descansar 1d8+2 horas para salir de este estado.		El disparo arrancar prácticamente la pierna. Pasas a estar discapacitado de una pierna. necesitaras una muleta o silla de ruedas para desplazarte hasta a la mitad de tu movimiento. Si es la segunda vez, podrás desplazarte con silla de ruedas hasta a un tercio de tu movimiento. el tronco gana hemorragia .		
105 - 110	La cabeza explota con el disparo, mueres y cualquier personaje en un radio de dos metros recibe un baño de restos. Si estas infectado, cada uno realiza una tirada de esquiva Dif 5, o quedará infectado.		El disparo te arranca toda la mano prácticamente. Esta queda inútil permanentemente. El brazo gana hemorragia . Quedas inconsciente 1d6+1 horas.			El disparo destroza tu caja torácica esparciendo restos hasta a dos metros tras de ti, impregnando con ellos a cualquiera que este allí. Si estas infectado, cada uno realiza una tirada de esquiva Dif 5, o quedará infectado.

Tabla de críticos de aplastamiento/contundentes:

mazos, porras, puñetazos, embestidas de vehículos, etc.

Resultado	Cabeza	Brazo	Mano	Pierna	Pie	Tronco
-10 - 05	Un golpe leve en la cabeza, no hay daño adicional	El impacto hace una herida superficial, no hay bonificación.	El impacto hace una herida superficial, no hay bonificación.	El impacto hace una herida superficial, no hay bonificación.	El impacto hace una herida superficial, no hay bonificación.	El impacto hace una herida superficial, no hay bonificación.
06 - 30	El impacto ensangrienta el rostro del herido. -2 a cualquier acción durante su próximo turno.	El golpe hace que tu brazo se resienta, no podrás usarlo durante 1d3 turnos.+1 al daño.	El golpe en la mano lanza el objeto que sostubieses 1d6 metros	El golpe hace que tu pierna se resienta, no podrás usarlo durante 1d3 turno, .tu velocidad se reduce a la mitad en este tiempo. +1 al daño	El golpe en el pie te hace caer al suelo. +1 al daño, pierdes el siguiente turno.	El golpe rompe una costilla. +3 al daño
31 - 50	Un duro golpe, +1 al daño, aturdido 1d4 asaltos		El golpe te deja la mano dolorida. Durante 1d4, -2 a todas las acciones.			El golpe te lanza contra el suelo. pierdes un turno. +3 al daño
51 - 79	El golpe destroza un oído. (ver página 6)	El golpe rompe un hueso del brazo, inútil 1d4 semanas	El golpe daña algún músculo de la mano inutilizada 1d4 días. +1 al daño	El golpe te hace caer al suelo. permaneces así durante 1d4 turnos, o superes una prueba de Voluntad. +2 al daño.	El golpe rompe uno de los dedos. reduce tu movimiento a la mitad durante 1d4 semanas. +1 al daño. Caes al suelo y pierdes el siguiente turno.	El golpe a podido dañar algún órgano interno, caes al suelo perdiendo el siguiente turno.+2 al daño.
80 - 84	El golpe afecta a uno de lo ojos (al azar),(Ver página 6)	El golpe fractura el codo, haciendo que sueltes cualquier objeto que llevases en la mano de ese brazo. +2 al daño. Inutilizado 1d4 meses.				
85 - 89	El golpe daña seriamente la traquea, aturdido 1d6 turnos. Tus acciones donde intervenga la voz sufren un -3 durante 1d4 semanas.	El golpe causa daños permanentes en el brazo, -2 a cualquier acción con este brazo permanentemente. +2 al daño	El golpe rompe algún hueso de la mano, esta queda inutilizada durante 1d4+1 semanas. +1 al daño	El golpe daña algún músculo de la pierna, Caes al suelo, no puedes levantarte por el dolor durante 1d4 horas. +1 al daño	El golpe daña seriamente el tobillo. Ganas permanentemente cojera. Reduce tu movimiento a la mitad. +1 al daño, caes al suelo y pierdes el siguiente turno.	El golpe rompe la columna vertebral. Lanza 1d6:
90 - 94	El golpe abre una brecha en la cabeza. Inconsciente 1d3 horas, +1 al daño, gana hemorragia .					1 -4 :Pierdes la movilidad de un brazo (al zar cual. 5: Pierdes la movilidad de las piernas, necesitaras una silla de ruedas para moverte. 6: Pierdes la movilidad de cuello para abajo. Quedas inconsciente 1d8 días.
95 - 99	El golpe te abre la cabeza, gana hemorragia , quedas inconsciente 1d8+1 horas. Si no recibes tratamiento medico en ese tiempo. mueres.	El golpe inutiliza el brazo permanentemente. No podrás volver a usarlo..	El golpe es tan brutal que aplasta varios huesos, creando serios daños en las articulaciones. Inutilizada 1d3 meses. Penalizador permanente de -2 a esa mano.+2 al daño.	El golpe rompe la rodilla. La pierna queda inutilizada durante 1d6+q meses. Tu movimiento se reduce a la mitad permanentemente por una cojera grave. +2 al daño.	El golpe aplasta los dedos del pie. Caes al suelo perdiendo 1d4+1 turnos. +3 al daño. Sufres una cojera permanente que reduce tu movimiento a la mitad.	Aplica la regla <i>Daños masivos</i>
100 - 104	El disparo rompe la cabeza. estas muerto	El golpe es tan brutal que arranca el brazo, Caes inconsciente 1d6+1 horas. El tronco gana hemorragia .		El golpe aplasta totalmente la mano, queda poco que salvar de ella, pierdes la mano. quedas inconsciente 1d8 horas.	El golpe es tan brutal que arranca la pierna. el tronco gana hemorragia . Quedas inconsciente durante 1d8+1 horas.	
105 - 110	La cabeza queda aplastada con el golpe, mueres y cualquier personaje en un radio de medio metro recibe un baño de restos. Si estas infectado, cada uno realiza una tirada de esquiva Dif 5, o quedará infectado.					

Tabla de críticos de corte/tajo: espadas, machetes, etc.

Resultado	Cabeza	Brazo	Mano	Pierna	Pie	Tronco
-10 - 05	Un golpe leve en la cabeza, no hay daño adicional	El impacto hace una herida superficial, no hay bonificación.	El impacto hace una herida superficial, no hay bonificación.	El impacto hace una herida superficial, no hay bonificación.	El impacto hace una herida superficial, no hay bonificación.	El impacto hace una herida superficial, no hay bonificación.
06 - 30	Un corte que ensangrienta el rostro del herido. -2 a cualquier acción durante su próximo turno.	Un corte profundo en el brazo, gana hemorragia .	El corte hace que sueltes el objeto que lles en la mano.	Un corte profundo en la pierna, gana hemorragia	El corte en el pie te hace caer al suelo. +1 al daño, pierdes el siguiente turno.	Un fuerte corte en la tripa. +3 al daño.
31 - 50	Un corte profundo e el rostro. +2 al daño, sufres un -2 a las pruebas sociales permanentemente debido a la cicatriz que deja la herida.		recibes un corte profundo. +1 al daño, sueltas el objeto que lles en la mano.			Un profundo corte en el abdomen. +3 al daño. Gana hemorragia .
51 - 79	El corte afecta a uno de lo ojos (al azar),(Ver página 6)	Un corte serio, gana hemorragia , +4 de daño.	El corte daña algún músculo de la mano inutilizada 1d4 semanas. +1 al daño	El golpe te hace caer al suelo. permaneces así durante 1d4 turnos, o superes una prueba de Voluntad. +2 al daño.	Un corte profundo. +2 de daño, gana hemorragia , caes al suelo y pierdes 1d4 turnos.	El corte daña algún órgano interno. Gana hemorragia . +4 al daño. Caes al suelo perdiendo 1d4 turnos.
80 - 84		El golpe deja un profundo corte a lo largo del brazo. Este gana hemorragia y queda inutilizado hasta que reciba tratamiento médico (se pare al hemorragia) +2 al daño.				
85 - 89			El golpe afecta a la garganta. La cabeza gana hemorragia . +2 al daño	El golpe corta una oreja, pierdes un oído (ver página 6) gana hemorragia . +1 al daño	El corte daña algún músculo del brazo. -2 a cualquier acción del brazo durante 1d6 semanas, +1 al daño, gana hemorragia .	El golpe secciona la columna vertebral. Lanza 1d6: 1 -4 :Pierdes la movilidad de un brazo (al zar cual. 5: Pierdes la movilidad de las piernas, necesitaras una silla de ruedas para moverte. 6: Pierdes la movilidad de cuello para abajo. Quedas inconsciente 1d8 días. Gana Hemorragia .
90 - 94	El golpe corta una oreja, pierdes un oído (ver página 6) gana hemorragia . +1 al daño	El corte daña algún músculo del brazo. -2 a cualquier acción del brazo durante 1d6 semanas, +1 al daño, gana hemorragia .	El golpe corta un dedo de la mano, Gana hemorragia , Pierdes 1d3 turnos. sueltas el objeto que llevases en la mano. +1 al daño.	El golpe daña algún músculo de la pierna, Caes al suelo, no puedes levantarte por el dolor durante 1d4 horas. +1 al daño. gana hemorragia .	El golpe daña seriamente el talón de Aquiles, ganas cojera permanente, reduciendo tu movimiento a la mitad. Gana hemorragia , +1 al daño.	El golpe secciona la columna vertebral. Lanza 1d6: 1 -4 :Pierdes la movilidad de un brazo (al zar cual. 5: Pierdes la movilidad de las piernas, necesitaras una silla de ruedas para moverte. 6: Pierdes la movilidad de cuello para abajo. Quedas inconsciente 1d8 días. Gana Hemorragia .
95 - 99	El golpe te corta la nariz, (ver página 6), sufres un penalizador de -2 permanente a las pruebas sociales por la desfiguración.	El golpe corta el brazo. El tronco gana hemorragia . Quedas inconsciente durante 1d8+1 horas.	El golpe corta varios dedos y abre un profundo surco en la mano. -2 a las acciones donde intervenga la mano durante 1d4 semanas. gana hemorragia . +1 al daño.	El golpe secciona parte de la pierna. Ganas cojera permanente, reduce tu movimiento a la mitad.+1 al daño, gana hemorragia .	El golpe corta varios dedos del pie, Gana hemorragia , caes al suelo durante 1d4 turnos. +2 al daño.	Aplica la regla Daños masivos
100 - 104	El golpe corta la cabeza, has muerto.			El golpe corta la mano. El brazo gana hemorragia . caes al suelo inconsciente durante 1d6+1 horas.	El golpe corta la pierna, El tronco gana hemorragia . Quedas inconsciente 1d8 horas. Tu movimiento se reduce permanentemente a la mitad, necesitando de una muleta o silla de ruedas.	
105 - 110						

Tabla de críticos de explosión: granadas, cohetes, etc.

Resultado	Efecto
-10 - 05	La explosión no causa daños adicionales.
06 - 29	Una potente explosión, Eres lanzado 1d6+1 metros en dirección opuesta. +1 al daño
30 - 59	Una explosión devastadora. +3 al daño.
60 - 79	La explosión causa daños grave realiza una tirada de crítico en las zonas correspondientes.
80 - 84	La explosión te lanza hasta 1d4+1 metros en dirección contraria. Además aplica una tirada critica en las zonas correspondientes.
85 - 90	Quedas inconsciente 1d8+1 horas, sufres hemorragia en las zonas afectadas.
91 - 95	Sufres hemorragias y una tirada de crítico en las zonas correspondientes.
96 - 100	Aplica la regla daños masivos
101 - 110	Tu cuerpo explota, si estas infectado todo jugador en 3 metros a la redonda deberá superar una prueba de esquiva Dif 6 o quedará infectado.



Críticos de Explosión:

Las explosiones siempre afectan a la totalidad de las zonas corporales, pero algunas se ven, más afectadas que otras. De esta forma, cuando se impacte en un ataque con explosivos, determina de la forma antes explicada donde se localiza el impacto, esta zona recibe el 100% del daño, y se denomina zona principal, las zonas adyacentes, reciben la mitad, y las zonas alejadas por al menos una zona intermedia, reciben un tercio (redondeando hacia abajo).

Si un ataque con armas explosivas consigue un impacto crítico, solo se verán afectadas por esta la zona principal y las adyacentes.

Bonificadores a las tiradas:

Cuando se realice una tirada de crítico, añade:

- +10 en ataques contundentes y de tajo si el personaje tiene fuerza 5.
- +10 si con armas de fuego, se realiza un disparo a corta distancia.
- +10 con armas explosivas de gran tamaño.
- 10 en ataques contundentes y de tajo si el personaje tiene fuerza 1.
- 10 con armas de fuego a largo alcance.
- 10 con armas explosivas de pequeño poder explosivo.



La infección Zombi:

Las siguientes reglas que voy a presentar elevan mucho la dificultad del juego, por lo que su inclusión deberá de meditarase, teniendo en cuenta la experiencia de los jugadores, y si llegara el caso, con la aprobación de todos los participantes.

Si tomamos como origen de la aparición de los Zombis, la presencia de algún tipo de virus (su procedencia nos da igual), es fácil pensar que este pueda propagarse entre diferentes organismos. Para representar esto, vamos a tratar de abordar como los personajes pueden acabar engrosando las filas de los no muertos.

En el concepto tradicional del zombi que estableció Romero con “La noche de los Muertos Vivientes”, un simple contacto con los fluidos del Zombi servía para convertirse en uno. Y esa será la idea a tratar aquí.

De esta forma, cuando un Zombi consiga herir a un personaje, la **zona corporal** que haya sido herida adquirirá el **estado alterado** de Infectado.

Infectado:

Las heridas causadas por los zombis no son el único vector de infección, si recogemos algunas de las aportaciones que otros medios han hecho al género, podríamos tener en cuenta también algunos como:

- Saliva.
- Transplantes de órganos de infectados en las primeras etapas (leer Guerra Mundial Z)
- Alimento que haya entrado en contacto con un Zombi.
- Y muchos otros que el propio Master podrá determinar.



Efecto: Cuando una zona corporal este marcada como Infectada, esta pasará por varios estados, conforme la enfermedad vaya avanzando:

- **Estado 1:** la infección acaba de contraerse, el personaje no siente nada aparte de un ligero escozor que no consigue calmar.
- **Estado 2:** Tras un periodo de entre 6 y 12 horas. La herida presenta ahora un tono amoratado, algunas venas cercanas se han ennegrecido y son claramente visibles. El personaje siente un dolor continuo en la zona de la herida, como consecuencia no podrá descansar bien, que derivará en que no recupera puntos de resistencia al dormir.
- **Estado 3:** Después de 24 horas: El personaje sufre fiebre, mareos y vómitos. La herida ha comenzado a supurar pus, y las venas de la zona parecen necrotizadas. La infección se extiende a todas las zonas corporales cercanas. Ejemplo: “*El personaje de José ha sido mordido en el brazo derecho, tras 24 horas, la enfermedad se extiende hasta la mano de ese brazo y al tronco, que son las zonas más cercanas*”. El personaje tendrá un penalizador de -3 a todas sus acciones. La zona del inicio de la infección pasa a estar inutilizada.

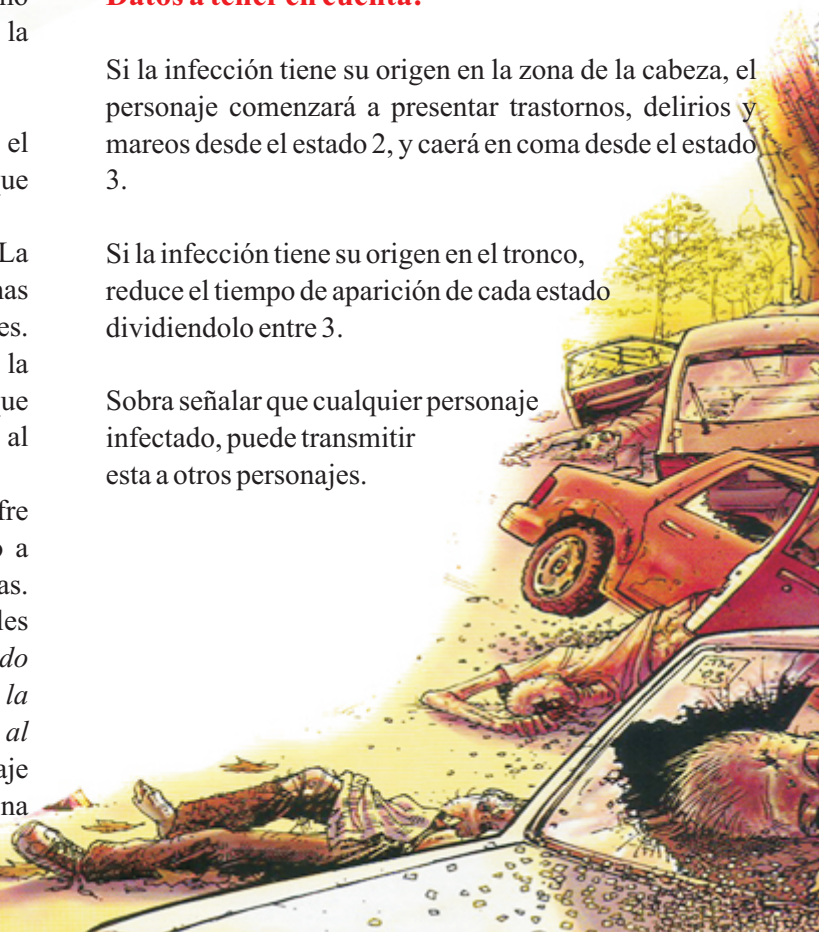
- Estado 4: aproximadamente a las 26 horas después de haber sido infectado. El personaje cae en estado de coma, las venas del cuerpo surcan su piel como finas líneas negras, mientras su cuerpo adopta un leve color cerúleo. La infección se propaga por todas las zonas corporales. El personaje en este estado no puede realizar ninguna acción.
- Estado 5: cerca de los 5 minutos después del estado anterior. El personaje muere.
- estado 6: Varios minutos más tarde de la muerte. El personaje regresa como un zombi.

Datos a tener en cuenta:

Si la infección tiene su origen en la zona de la cabeza, el personaje comenzará a presentar trastornos, delirios y mareos desde el estado 2, y caerá en coma desde el estado 3.

Si la infección tiene su origen en el tronco, reduce el tiempo de aparición de cada estado dividiéndolo entre 3.

Sobra señalar que cualquier personaje infectado, puede transmitir esta a otros personajes.





Deteniendo la infección:

La infección provocada por los Zombis no tiene cura conocida, debido a esto, una vez se ha contraído, la única manera de detenerla es la de **amputar** el miembro infectado.

Un personaje podrá salvarse de acabar convertido en un Zombi si amputa el miembro infectado, tras lo cual deberá cauterizar o tratar médicamente la herida, de lo contrario la zona siguiente a la amputación sufrirá una **hemorragia**.

Otras Posibilidades

En algunas partidas se podría plantear la inclusión de algún antídoto que pueda detener los efectos del virus, si esto se produce, recomiendo que solo tenga efecto si se aplica antes de llegar al **Estado 4**, momento tras el cual, la toxina estaría tan extendida en el organismo que no habría solución médica posible.

Otra posibilidad es la de decidir a que animales afecta el virus. En este sentido, dependiendo del contexto de la partida, podrían incluirse animales zombificados o no. Igualmente para estos se aplicaría la regla de **Zonas Corporales**, en este caso con las modificaciones necesarias para adaptarlas a el animal en concreto.

Jugando con personajes infectados:

Esta condición de infectado, no tiene por que ser un elemento negativo, puede ser también el eje conductor de muchas tramas:

- Una manera de usar esta situación como una subtrama en las partidas, es pactar con un jugador de manera independiente al resto del grupo, que su personaje pase a estar infectado, el personaje debería de ocultarlo al resto de jugadores. El Master deberá en estas situaciones estar atento a las posibles acciones que puedan infectar a los compañeros, complicando más esta subtrama.

En este sentido, el jugador infectado deberá ocultar la situación todo lo posible, por miedo a que los compañeros puedan querer actuar de determinadas maneras en esta situación.

-Otra trama posible, puede ser la de un grupo de personajes que buscan un antídoto o cura en un laboratorio mientras uno de ellos (o más de uno está infectado.

Como se puede ver las posibilidades en este sentido son infinitas, mostrando que aun con la infección la partida puede ser igual de interesante.

Ataques Zombi y Daño Crítico:

Como hemos visto anteriormente, en ocasiones el daño causado puede provocar graves problemas cuando se consigue un 10 natural. Mucho jugadores podrían preguntarse por qué no plantear una tabla para daños críticos de ataques Zombi. La respuesta es que dichos ataques pueden de por si llevar a la muerte a un jugador rápidamente debido a las reglas de **infección**, por lo que se considera que la dificultad ya es demasiado alta de esta forma.

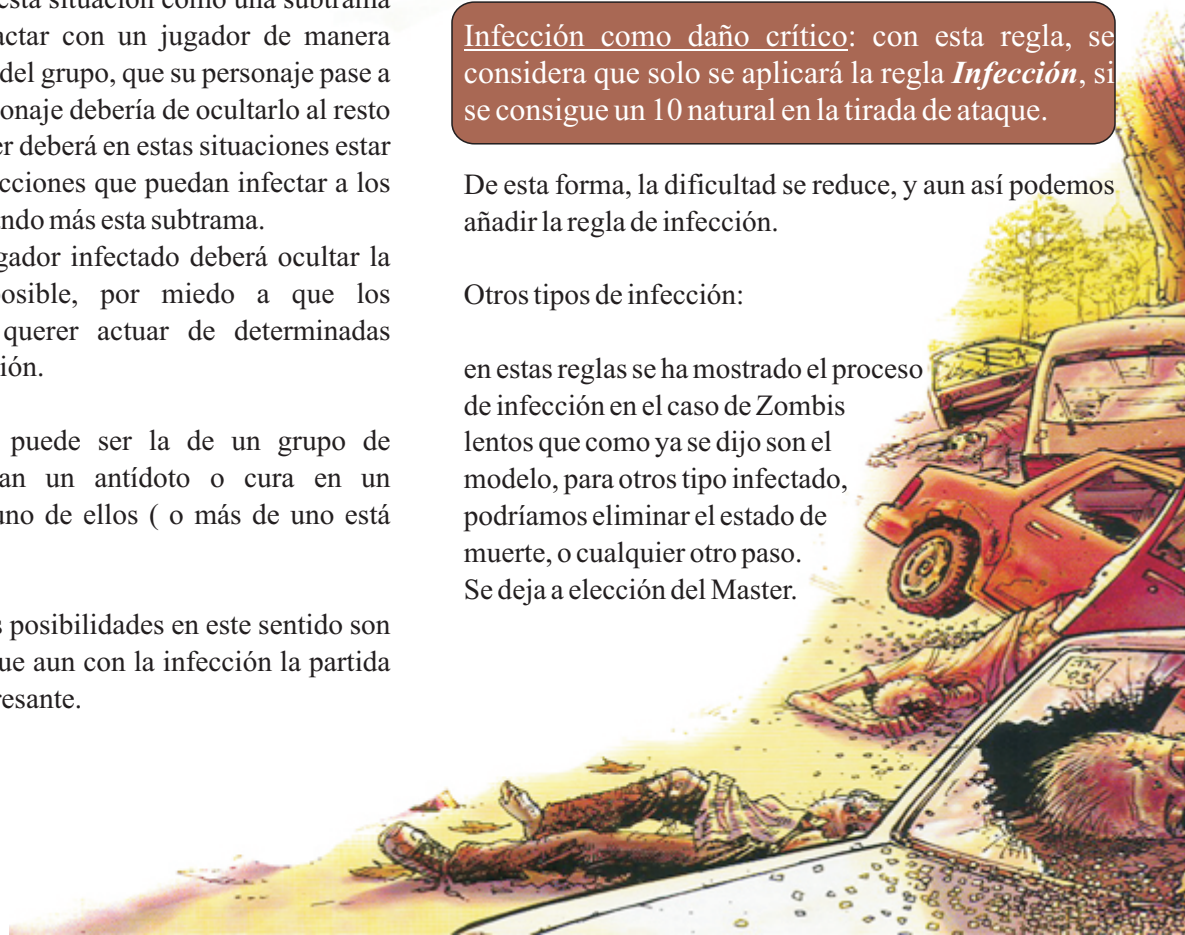
Aun con todo. se podría aplicar la siguiente regla:

Infección como daño crítico: con esta regla, se considera que solo se aplicará la regla **Infección**, si se consigue un 10 natural en la tirada de ataque.

De esta forma, la dificultad se reduce, y aun así podemos añadir la regla de infección.

Otros tipos de infección:

en estas reglas se ha mostrado el proceso de infección en el caso de Zombis lentos que como ya se dijo son el modelo, para otros tipo infectado, podríamos eliminar el estado de muerte, o cualquier otro paso. Se deja a elección del Master.



Modelos de Zombi:

Zombi Básico:

Fue: 2 Des: 1 Con: 2 Int: 0 Per: 2 Vol: 2

Resistencia: n/a

Velocidad: 3

Habilidades:

- Pelear: 2

Ataque:

- Mordisco 1d4 x 2 (4)
- Arañazo 1d4 (2)

Zonas Corporales:

Cabeza: 9

Brazo Derecho: 15

Brazo Izquierdo: 15

Pierna Derecha: 15

Pierna Izquierda: 15

Tronco: 26

Mano Derecha: 8

Mano Izquierda: 8

Pie Derecho: 8

Pie Izquierdo: 8

Reglas Especiales:

Punto débil: este tipo de zombis solo morirán si se reducen los PS de la cabeza a 0.

Muertos: son inmunes a venenos, hemorragias y cercenaciones.

Movimiento: los zombis son criaturas muy lentas, no pueden correr, trepar o nadar.

Contagio: el daño que producen causa contagio.

Otra posibilidad es ignorar la regla Movimiento, haciendo que sean zombis veloces. Se deja a discreción del Master, pero en caso de hacerles veloces debería aplicarse a todos los tipos de zombi usados.



Zombi sin piernas:

Fue: 2 Des: 1 Con: 2 Int: 0 Per: 2 Vol: 2

Resistencia: n/a

Velocidad: 1

Habilidades:

- Pelear: 2

Ataque:

- Mordisco 1d4 x 2 (4)
- Arañazo 1d4 (2)

Zonas Corporales:

Cabeza: 9

Brazo Derecho: 15

Brazo Izquierdo: 15

Pierna Derecha: n/a

Pierna Izquierda: n/a

Tronco: 26

Mano Derecha: 8

Mano Izquierda: 8

Pie Derecho: n/a

Pie Izquierdo: n/a

Reglas Especiales:

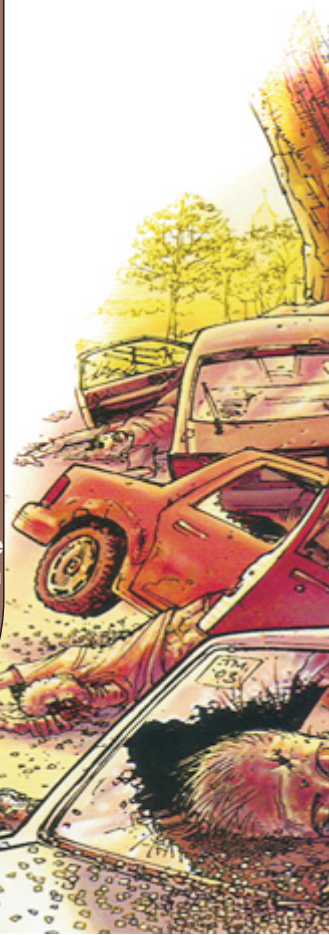
Punto débil: este tipo de zombis solo morirán si se reducen los PS de la cabeza a 0.

Muertos: son inmunes a venenos, hemorragias y cercenaciones.

Movimiento: los zombis son criaturas muy lentas, no pueden correr, trepar o nadar.

Contagio: el daño que producen causa contagio.

Por sorpresa: Estas criaturas se arrastran por el suelo evitando ser vistas por los supervivientes menos precavidos. Por cada jugador que pase cerca de uno de ellos, el Master deberá hacer una prueba de percepción (en secreto) para cada uno de ellos, si ninguno la superan no podrán verle. El zombi podrá entonces realizar un ataque con un +3 contra el más cercano.



Zombi atrapado:

Fue: 2 Des: 1 Con: 2 Int: 0 Per: 2 Vol: 2

Resistencia: n/a

Velocidad: n/a

Habilidades:

- Pelear: 2

Ataque:

- Mordisco 1d4 x 2 (4)
- Arañazo 1d4 (2)

Zonas Corporales:

Cabeza: 9

Brazo Derecho: 15

Brazo Izquierdo: 15

Pierna Derecha: 15

Pierna Izquierda: 15

Tronco: 26

Mano Derecha: 8

Mano Izquierda: 8

Pie Derecho: 8

Pie Izquierdo: 8

Reglas Especiales:

Punto débil: este tipo de zombis solo morirán si se reducen los PS de la cabeza a 0.

Muertos: son inmunes a venenos, hemorragias y cercenaciones.

Movimiento: los zombis son criaturas muy lentas, no pueden correr, trepar o nadar.

Contagio: el daño que producen causa contagio.

Atrapado: este tipo de zombis permanecen atrapados, dentro de coches, semi enterrados por cascotes, etc. en esta situación se encuentran inactivos hasta que un ser vivo pasa cerca de ellos momento en que atacarán. Un ejemplo de estos zombis, son aquellas personas que se convirtieron mientras estaban en el coche, atrapados eternamente por los cinturones de seguridad en su mayoría en atascos o accidentes.



Zombi Obeso:

Fue: 2 Des: 1 Con: 3 Int: 0 Per: 2 Vol: 2

Resistencia: n/a

Velocidad: 2

Habilidades:

- Pelear: 3

Ataque:

- Mordisco 1d4 x 2 (4)
- Arañazo 1d4 (2)

Zonas Corporales:

Cabeza: 10

Brazo Derecho: 17

Brazo Izquierdo: 17

Pierna Derecha: 17

Pierna Izquierda: 17

Tronco: 30

Mano Derecha: 9

Mano Izquierda: 9

Pie Derecho: 9

Pie Izquierdo: 9

Reglas Especiales:

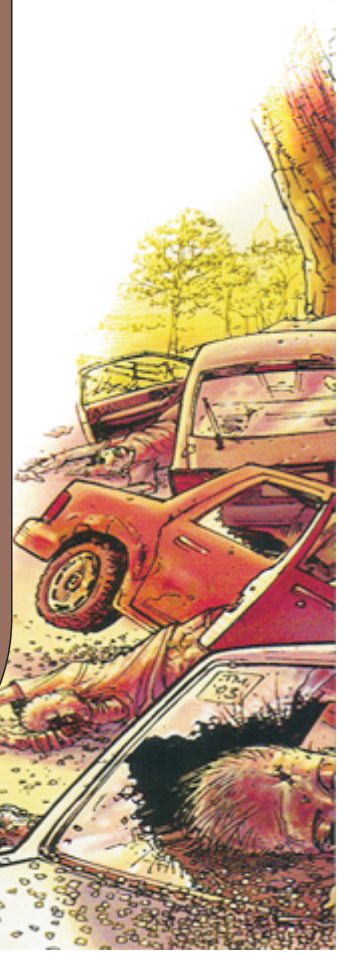
Punto débil: este tipo de zombis solo morirán si se reducen los PS de la cabeza a 0.

Muertos: son inmunes a venenos, hemorragias y cercenaciones.

Movimiento: los zombis son criaturas muy lentas, no pueden correr, trepar o nadar.

Contagio: el daño que producen causa contagio.

Obeso: Este tipo de Zombis fueron en vida personas de gran obesidad, en al muerte no han cambiado mucho, pero su gran tamaño les da más resistencia al daño. Si se consigue realizar un impacto crítico de 70+ en el tronco a esta criatura, la tripa reventará, todo personaje en un área de 3 metros deben superar un prueba de esquivar Dif 8 o quedará infectado.



Zombi hundido:

Fue: 1 Des: 1 Con: 2 Int: 0 Per: 2 Vol: 2

Resistencia: n/a

Velocidad: n/a

Habilidades:

- Pelear: 2

Ataque:

- Mordisco 1d4 x 2 (4)
- Arañazo 1d4 (2)

Zonas Corporales:

Cabeza: 7

Brazo Derecho:13

Brazo Izquierdo:13

Pierna Derecha:15

Pierna Izquierda:15

Tronco: 22

Mano Derecha: 7

Mano Izquierda: 7

Pie Derecho: 7

Pie Izquierdo: 7

Reglas Especiales:

Punto débil: este tipo de zombis solo morirán si se reducen los PS de la cabeza a 0.

Muertos: son inmunes a venenos, hemorragias y cercenaciones.

Movimiento: los zombis son criaturas muy lentas, no pueden correr, trepar o nadar.

Contagio: el daño que producen causa contagio.

Extremadamente podrido: estos zombis han permanecido durante gran cantidad de tiempo en el fondo de un río, lago o el propio mar, o incluso pueden ser encontrados ahí mismo. Esta circunstancia a hecho que su cuerpo este altamente descompuesto, por lo que son más frágiles. Se consiguen daños críticos con un 9 natural y suma 20 a la tirada. Con un +70 revientan, todo personaje en un radio de medio metro debe superar una tirada de esquivar de Dif 5 o quedará infectado.



Zombi ardiendo:

Fue: 2 Des: 1 Con: 3 Int: 0 Per: 2 Vol: 2

Resistencia: n/a

Velocidad: 2

Habilidades:

- Pelear: 3

Ataque:

- Mordisco 1d4 x 2 (4)
- Arañazo 1d4 (2)

Zonas Corporales:

Cabeza: 10

Brazo Derecho:17

Brazo Izquierdo:17

Pierna Derecha:17

Pierna Izquierda:17

Tronco: 30

Mano Derecha: 9

Mano Izquierda: 9

Pie Derecho: 9

Pie Izquierdo: 9

Reglas Especiales:

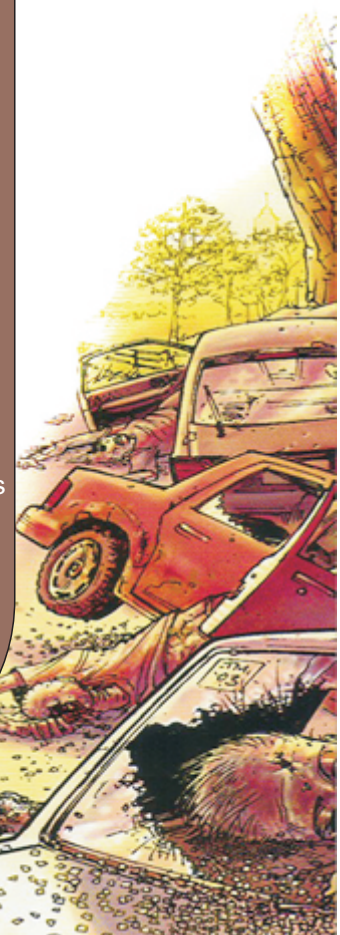
Punto débil: este tipo de zombis solo morirán si se reducen los PS de la cabeza a 0.

Muertos: son inmunes a venenos, hemorragias y cercenaciones.

Movimiento: los zombis son criaturas muy lentas, no pueden correr, trepar o nadar.

Contagio: el daño que producen causa contagio.

¡Ardiendo!: estos zombis salen directamente de zonas ardiendo, por lo que su cuerpo desprende llamas que pueden quemar a los personajes. Cuando un jugador sea atacado por este tipo de zombis, recibe 2 de daño adicional de fuego. si la criatura consigue un ataque crítico, la zona del jugador herida, gana **quemadura grave**. El zombi sufre 1d4 puntos de daño e todas las zonas por turno a causa del fuego.



Infectado:

Fue: 4 Des: 2 Con: 2 Int: 2 Per: 2 Vol: 3

Resistencia: n/a

Velocidad: 4

Habilidades:

- Pelear: 2
- Tregar, correr, saltar: 2

Ataque:

- Mordisco 1d4 x 2 (4)
- Arañazo 1d4 (2)
- Puñetazos y uso de armas de combate cuerpo a cuerpo

Zonas Corporales:

Cabeza: 11

Brazo Derecho: 19

Brazo Izquierdo: 19

Pierna Derecha: 19

Pierna Izquierda: 19

Tronco: 34

Mano Derecha: 9

Mano Izquierda: 9

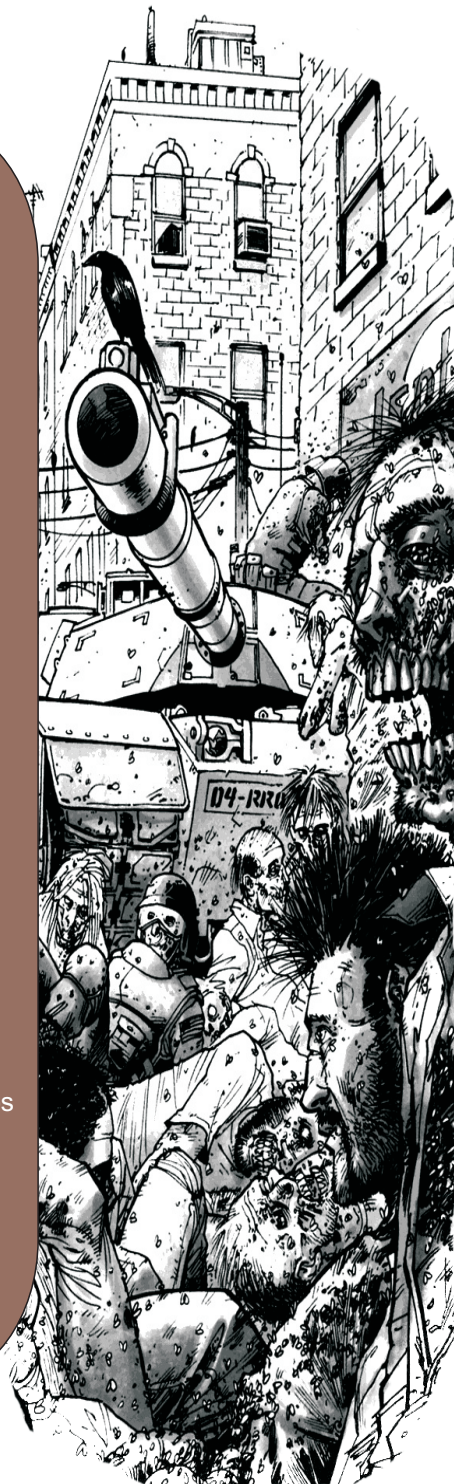
Pie Derecho: 9

Pie Izquierdo: 9

Reglas Especiales:

Vivos: los infectados están vivos a todos los efectos, aunque se considera que sus mordiscos y arañazos son "**contagiosos**".

Movimiento: Los infectados tienden a ser muy rápidos y extremadamente agresivos.



Quislings:

Fue: 3 Des: 2 Con: 3 Int: 3 Per: 2 Vol: 2

Resistencia: n/a

Velocidad: 3

Habilidades:

- Pelear: 3

Ataque:

- Mordisco 1d4 x 2 (4)
- Arañazo 1d4 (2)

Zonas Corporales:

Cabeza: 10

Brazo Derecho: 17

Brazo Izquierdo: 17

Pierna Derecha: 17

Pierna Izquierda: 17

Tronco: 30

Mano Derecha: 9

Mano Izquierda: 9

Pie Derecho: 9

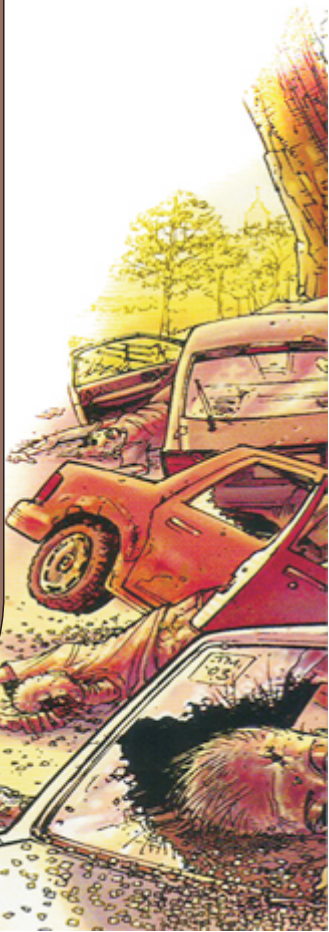
Pie Izquierdo: 9

Reglas Especiales:

Falsos Muertos: el termino quisling se usa para denominar a aquellos humanos que psicológica mente no pudieron hacer frente a la realidad de los muertos vivos, y como método de defensa psicológico, su comportamiento cambio hasta intentar imitar a los zombis. Se comportan de forma tan parecida que solo se les diferenciará en muchas ocasiones cuando se les haya herido (sangran). Son personas trastornadas hasta tal punto que creen ser zombis.

Por tanto actuaran de la misma forma, sin usar armas o correr (a excepción de que en el juego se usen zombis rápidos) y no causan infección (al menos del virus zombi).

Para más información leer "**Guerra Mundial Z**"



Ampliación a las protecciones:

Nombre	Protección	Durabilidad	Zonas que Protege	Reglas Especiales
Chaleco anti balas	25	25	Tronco	
Chaleco anti puñaladas	12	10	Tronco	Suma +5 a la protección contra armas de filo
Casco militar	8	10	Cabeza	
Casco de moto	4	5	Cabeza	
Traje de neopreno	20* - 4	10	Tronco - Brazos - Piernas	Para heridas de mordiscos y arañazos usa la defensa de 20
Traje antidisturbios	20	15	Cabeza - Tronco - Piernas - Manos - Pies - brazos	Puede incluir un escudo
Escudo improvisado	+2	10	Especial	Añade +2 a la protección en la zona atacada.
Ropa de uso diario	2* - 0	3	Varía	Usa el valor de 2 contra ataques de arañazo o mordisco

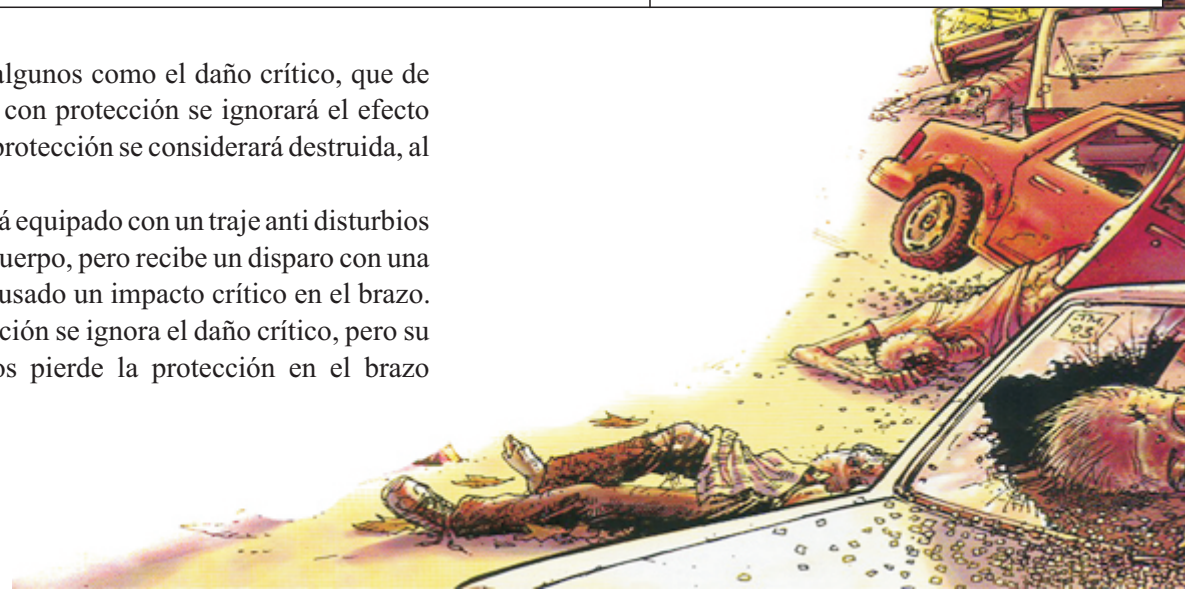
Estos son solo algunos ejemplos de las protecciones que se pueden usar en las partidas. En cuanto a la protección denominada “escudo improvisado” hace referencia a maderas, planchas de acero, etc, que un personaje puede usar como defensa desesperada, o en algunos casos como defensa permanente, el valor de esos puede variar enormemente según el material.

Destrucción de Protecciones:

En algunos casos, algunos efectos pueden destruir la protección independientemente de la defensa de estos.

Estos efectos son algunos como el daño crítico, que de afectar a una zona con protección se ignorará el efecto del crítico, pero la protección se considerará destruida, al menos en esa zona.

Ejemplo: “Dani está equipado con un traje anti disturbios que cubre todo su cuerpo, pero recibe un disparo con una escopeta que ha causado un impacto crítico en el brazo. Gracias a su protección se ignora el daño crítico, pero su traje anti disturbios pierde la protección en el brazo correspondiente.”





Creado por: El contemplador

Más reseñas, descargas y noticias en:

<http://el-contemplador.blogspot.com/>