

Zombie

All Flesh Must Be Eaten

El juego de rol de terror y supervivencia
Pack Introductorio

Copyright ©1999

Edición en castellano Copyright ©2001

EDEN
STUDIOS INC

Eden Studios

WWW.ALLFLESH.COM

edge
entertainment

Edge Entertainment

WWW.EDGEENT.COM



Zombie: All Flesh Must Be Eaten

Pack Introductorio

¡Ese olor! ¿Qué es ese olor? Mientras se aproximan a tu casa, el viento del atardecer propaga el hedor por el aire. Tu perro aúlla salvajemente, enloquecido por el olor. Te despiertas de un sueño poco reparador, miras por la ventana de tu habitación y ves esos temblorosos cadáveres dirigiéndose a tu casa. Pruebas tu bilis cuando te inunda el puro terror. ¿Qué haces?

Introducción

Bienvenido al pack de demostración de *Zombie: All Flesh Must Be Eaten*. Contiene todo lo que necesitas para comenzar a jugar al aclamado juego de rol de horror y supervivencia. Tan sólo llévate a casa uno de estos packs gratuitos, léelo, junta a unos cuantos amigos, reúne unos cuantos dados para jugar (uno de cuatro caras -D4, uno de seis caras -D6, uno de ocho caras -D8 y, el más importante, uno de diez caras -D10) y adelante.

Una persona (seguramente el que haya cogido este pack) debe ser el Zombie Master (el que dirige la partida). El resto de jugadores son personajes, o Miembros del Reparto, de una narración compartida e interactiva: un juego de rol. Los Zombie Masters (ZM) deben leerse el pack entero. Los jugadores deberían leer sólo lo que el ZM les permita.

Esperamos que disfrutes de esta introducción a *Zombie: All Flesh Must Be Eaten* y su mundo de horror y supervivencia. Puedes encontrar más información sobre la línea de productos *Zombie: All Flesh Must Be Eaten* en <http://www.edgeent.com> y <http://www.all-flesh.com>.

Ambientación

Zombie no tiene una ambientación específica. La única constante es el concepto de horror y supervivencia. *La Noche de los Muertos Vivientes* es una película de horror y supervivencia, pero también lo es *Aliens*, *El Regreso*. Mientras los personajes luchan contra hordas monstruosas, el juego puede ambientarse en la Inglaterra medieval, el viejo oeste, el espacio exterior o el Apocalipsis bíblico.

La aventura de este pack de demostración tiene lugar en la América actual. Los personajes ignoran que están a punto de tomar parte en una lucha a vida o muerte contra una masa de no-muertos. Éste es uno de los conceptos básicos del horror. Los personajes de *La Noche de los Muertos Vivientes* no esperan estar atrapados en esa casa mientras fuera se reúnen los zombies. Los criminales y la familia de *Abierto Hasta el Amanecer* no esperan que toda la gente de un apartado club de strip-tease se convierta en vampiros mejicanos.

Los ZMs deberían tratar de dar algunas sorpresas a sus jugadores. Entrégales tan sólo una copia de los Arquetipos. Oculta tus notas tras una pantalla. No dejes que los jugadores sepan que se trata de un juego de terror hasta que estén rodeados de zombies ansiosos por devorar su carne. Y entonces, diviértete asustando al grupo.

Arquetipos

Los Arquetipos son Miembros del Reparto pregenerados que se utilizan en una partida de *Zombie*. Los de este pack de demostración son Normales, gente normal creada con 49 puntos, que está ligeramente por encima de la media. Son los que en una película de terror durarían los primeros quince minutos como mínimo. Deberían tener un nombre, e incluso pueden ser modificados por cualquiera que esté familiarizado con el juego.

Todos los personajes tienen Atributos: las capacidades físicas y mentales básicas de un Miembro del Reparto. Los Atributos Primarios en *Zombie* son Fuerza, Destreza, Constitución, Inteligencia, Percepción y Voluntad. Los Atributos humanos normalmente van del 1 al 5, siendo 2 la media. El máximo posible en un Atributo para un ser humano es 6.

Los Atributos Secundarios están determinados por los Atributos Primarios. En este pack de demostración ya han sido calculados para los Miembros del Reparto. Los Puntos de Vida (PV) son la cantidad de daño que puede recibir un personaje. Si uno sufre una herida, se resta la cantidad de daño de sus Puntos de Vida. Los Puntos de Resistencia (PR) representa el cansancio que puede soportar un personaje. La Velocidad (Vel) es lo rápido que puede correr una persona (en kilómetros por hora; la mitad de esa cantidad en metros por segundo). La Reserva de Esencia es la cantidad de energía espiritual que posee un Miembro del Reparto. La Esencia se utiliza poco en las partidas de *Zombie*, pero puede ser crucial en las ambientaciones ricas en magia. En este pack de demostración no es de gran importancia.

Las Ventajas y Desventajas son rasgos positivos y negativos que ayudan a redondear el personaje. Los efectos en el juego de las Ventajas y Desventajas del personaje serán explicados en cada entrada.

Las Habilidades son las capacidades del Miembro del Reparto. Al igual que los Atributos, están representadas numéricamente. Un nivel de habilidad de 1 representa a un aficionado. Un nivel 2 ó 3 representa a alguien competente. Ser extremadamente competente debido a los años de estudio y práctica se representa con un 4 ó 5. Es posible tener niveles más elevados, que indicarían un auténtico dominio de esa habilidad.

Los siguientes Arquetipos son versiones más sencillas de los que pueden crearse en *Zombie*, y se ofrecen para que el grupo empiece a jugar tan rápido como sea posible. El ZM debería distribuirlos alrededor de la mesa y hacer que cada jugador lea el texto sobre su personalidad en el orden presentado.

El novio calzonazos

Normal

Fue 3 **Des** 2 **Con** 3
Int 2 **Per** 2 **Vol** 2
PV 34
PR 29
Vel 15
Esencia 14

Ventajas y Desventajas

Atractivo +1
Carisma +1 (+2 a las Pruebas sociales)
Nervios de Acero (sólo es necesario un Chequeo de Miedo en las situaciones más horripilantes, y obtiene un +4)
Obsesión (su novia)

Habilidades

Arma de Fuego (Rifle) 1
Conducir (Camión) 2
Conducir (Coche) 2
Deporte (Fútbol Americano) 3
Deporte (Béisbol) 3
Documentación / Investigación 1
Elocuencia 2
Esquivar 2
Informática 2
Lanzar (Esfera) 3
Mecánica 2
Nadar 3
Pelear 2
Primeros Auxilios 1
Sigilo 2
Tocar Instrumento (Guitarra) 1

Equipo

Ropa para una semana (camisas, sudaderas y vaqueros), un bate y una pelota de béisbol, algunas fotos de su novia, algunas cartas de su novia, un mapa de carretera de Alabama, una caja de napolitanas, un litro de cola y cincuenta y dos dólares.

Personalidad

Amber y yo llevamos saliendo desde noveno curso. Siempre hemos estado juntos y siempre lo estaremos. Nunca he conocido a nadie con quien pudiera conectar de la misma manera que con ella, y ella siente lo mismo por mí. Durante todo el instituto no pasamos más de un día separados el uno del otro.

Por eso fue como un shock cuando me anunció que se iba a estudiar fuera del estado. Dijo que allí tenían un buen programa en lo que quería graduarse, y que necesitaba irse a estudiar para poder crecer como persona. ¿Crecer como persona? ¿Qué se supone que significa eso? También dijo que sería una prueba para nuestra relación, y que si nuestro amor estaba predestinado, la distancia sólo lo fortalecería.

Dios, espero que no esté planeando romper conmigo. A lo mejor ha encontrado a otra persona y le da miedo decírmelo. No haría eso después de tres años y medio, ¿verdad?

Tengo que verla ya.

Cita

"Tengo muchas ganas de verla."



El compañero de habitación enfollado

Normal

FUE 2 **DES** 3 **CON** 2

INT 2 **PER** 3 **VOL** 2

PV 26

PR 23

VEL 15

ESENCIA 14

Ventajas y Desventajas

Carisma +2 (+2 a las Pruebas Sociales)

Conocimiento de la Situación (+2 a los Chequeos de Percepción para percatarse de los problemas)

Grupo minoritario (afroamericano) (sufrirá prejuicios en la mayoría de zonas del país)

Reacción Rápida (+1 a los Chequeos de Miedo)

Habilidades

Actuar 1

Arma Cuerpo a Cuerpo (Porra) 2

Bailar (Hip Hop) 2

Callejeo 3

Conducir (Coche) 1

Elocuencia 3

Escritura (Creativa) 3

Esquivar 2

Idioma (Español) 2

Informática 2

Observación 2

Pelear 3

Seducción 2

Sigilo 2

Equipo

Ropa para una semana (kakis y vaqueros, algunas camisetas y camisas bonitas), Discman, CDs variados (de todo, desde Miles Davis a Wu Tang Clan), una antología de poesía hablada del Café de Poetas Neoyorquinos, unas gafas de sol muy chulas, un diario, veintitrés dólares y ochenta y un centavos.

Personalidad

Vine a la universidad a convertirme en escritor, pero también vine aquí para alejarme de mi antiguo barrio. Las cosas por allí se estaban poniendo peor de lo que te imaginas. Necesitaba alejarme. Así que acabé en esta facultad y compartiendo habitación con este payaso con mal de amores.

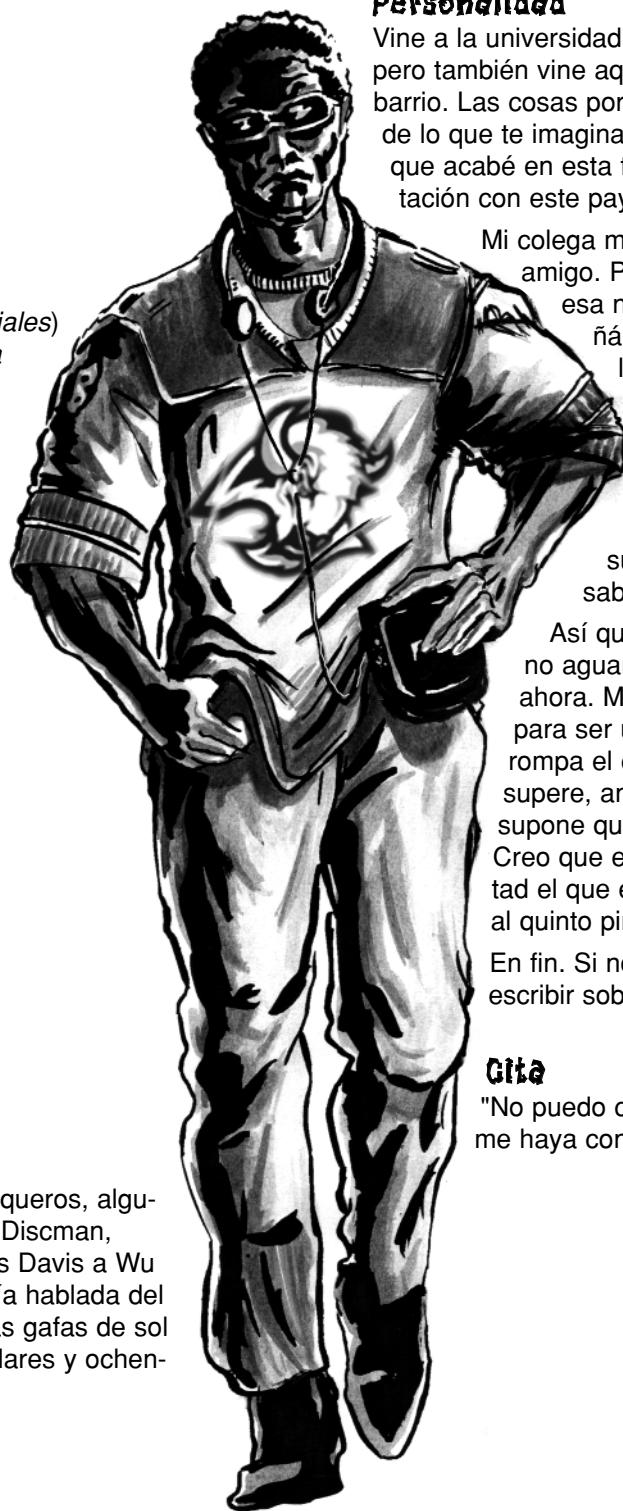
Mi colega mola bastante, es un buen amigo. Pero tiene que superar lo de esa novia suya. Siempre está enseñándome su foto, y admito que la chica está bien, pero sabes que una mujer así no va a permanecer casta cuando está a cientos de kilómetros de distancia. Las relaciones de instituto nunca superan la universidad. Eso lo sabe todo el mundo.

Así que el paleta va y decide que ya no aguanta más, que la tiene que ver ahora. Me imaginé que debía ir con él para ser un amigo cuando la chica le rompa el corazón. Cuanto antes lo supere, antes podrá salir adelante. Se supone que de eso va la universidad. Creo que es una señal de nuestra amistad el que esté dispuesto a ayudarlo a ir al quinto pino, Alabama.

En fin. Si no lo haces, luego no puedes escribir sobre ello.

Cita

"No puedo creer que un imbécil como tú me haya convencido para ir a Alabama."



El Novato Ingenuo

Normal

Fue 1 **Des** 2 **Con** 1
Int 4 **Per** 3 **Vol** 3
PV 24
PR 20
Vel 15
Esencia 14

Ventajas y Desventajas

Difícil de Matar (+2 a los Chequeos de Supervivencia)

Memoria Fotográfica (+1 a cualquier habilidad que requiera memoria, +1 a +3 a cualquier Prueba que utilice la memoria; se aplicarán las dos según el criterio del ZM)

Recursos 1 (tiene algo de dinero propio)

Atractivo -1 (-1 a las Pruebas sociales)

Cobarde -1 (se requiere un Chequeo Sencillo de Voluntad para evitar huir del peligro o incluso correr pequeños riesgos)

Problemas Emocionales (Miedo al Rechazo) (se siente dolido y enfadado cuando le rechazan o ignoran)

Habilidades

Ciencias (Astronomía) 3

Ciencias (Física) 2

Ciencias (Matemáticas) 3

Deporte (Golf) 2

Documentación / Investigación 3

Electrónica 3

Escritura (Académica) 1

Humanidades (Historia) 2

Idioma (Francés) 1

Idioma (Español) 1

Informática 3

Ingeniería (Eléctrica) 2

Pilotar (Lancha motora) 1

Programación 3

Sigilo 2

Equipo

Ropa para una semana (pantalones de pana, camisas abotonadas, sudaderas de la universidad), un montón de deberes y material de estudio, un pack de 12 latas de Cola, Coche (Taurus Sedan), tarjeta Visa Oro con un límite de 5.000 \$, 462\$ cargados, e instrucciones explícitas de sus padres de que son sólo para emergencias.

Personalidad

El instituto fue un infierno. Siempre se metían conmigo por ser listo en lugar de atlético. Como si aquellos deportistas estúpidos fueran a llegar a algo en la vida. Estaba ansioso por graduarme para poder ir a la universidad, donde mis talentos fueran apreciados.

Imagina mi sorpresa cuando descubrí que la universidad era igual que el instituto, pero con drogas y alcohol. Se meten conmigo por ser listo. Se meten conmigo por no colocarme. Se meten conmigo por ser virgen.

No fue hasta que empecé a salir con estos tíos que finalmente hice algunos amigos. A veces me pinchan, dicen que soy un poco estirado, pero nunca se meten conmigo y una vez hasta me defendieron.

Así que cuando uno de mis amigos dice que necesita ir a Alabama y que soy el único que conoce con coche, ¿cómo no voy a ayudarlo? Además, odio los enfrentamientos y no podría haber dicho que no aunque hubiera querido. Ahora sólo tengo que inventarme una manera de explicar esto a mis padres.

Cita

"¿Tíos? Se supone que la tarjeta oro es sólo para emergencias"



El Jueguista colgado

Normal

Fue 2 Des 2 Con 3

Int 2 Per 3 Vol 3

PV 39

PR 26

Vel 15

Esencia 14

Ventajas y Desventajas

Carisma +2 (+2 a todas las Pruebas Sociales)

Difícil de Matar +3 (+3 a todos los Chequeos de Supervivencia)

Adicción -2 (bebedor empedernido, consumo habitual de marihuana y LSD; el síndrome de abstinencia provoca un -2 a todas las acciones, la penalización por estar colocado constantemente depende del ZM)

Bufón (nunca se toma nada en serio y está de broma constantemente)

Codicioso (lujuria) -2 (puede actuar contra sus propias convicciones para perseguir al sexo opuesto; enfrentado a la tentación, puede hacer algo reprobable a menos que supere un Chequeo)

Sencillo de Voluntad con una penalización de -1 a -3 según las circunstancias).

Habilidades

Actuar 3

Bailar (Industrial) 3

Callejeo 4

Cantar 1

Ciencia (Química) 1

Conducir (Coche) 2

Elocuencia 3

Esquivar 2

Hacer Trampas 3

Juego 3

Pelear 2

Primero Auxilios 2

Regatear 2

Sedución 2

Tocar Instrumento (Batería) 1

Tocar Instrumento (Guitarra) 1

Equipo

Ropa para menos de una semana (vaqueros, camisetas de grupos musicales, camisas hawaianas), mechero, paquete de Camel, media botella de Tequilla Sauza Hornitos, un alijo cada vez más escaso, tres dólares canadienses y una caja de condones Trojan lubricados y ribeteados para mayor placer, con espermicida.

Zombie

All Flesh Must Be Eaten

Personalidad

Piénsalo. Se supone que la universidad es una época de investigación, una época donde abrirse a nuevas experiencias.

¿Dónde más te van a dar esta cantidad de libertad? ¿Esta gran oportunidad de estar tan tirado y tener sexo con todas las que quieras? Ahora lo entiendes.

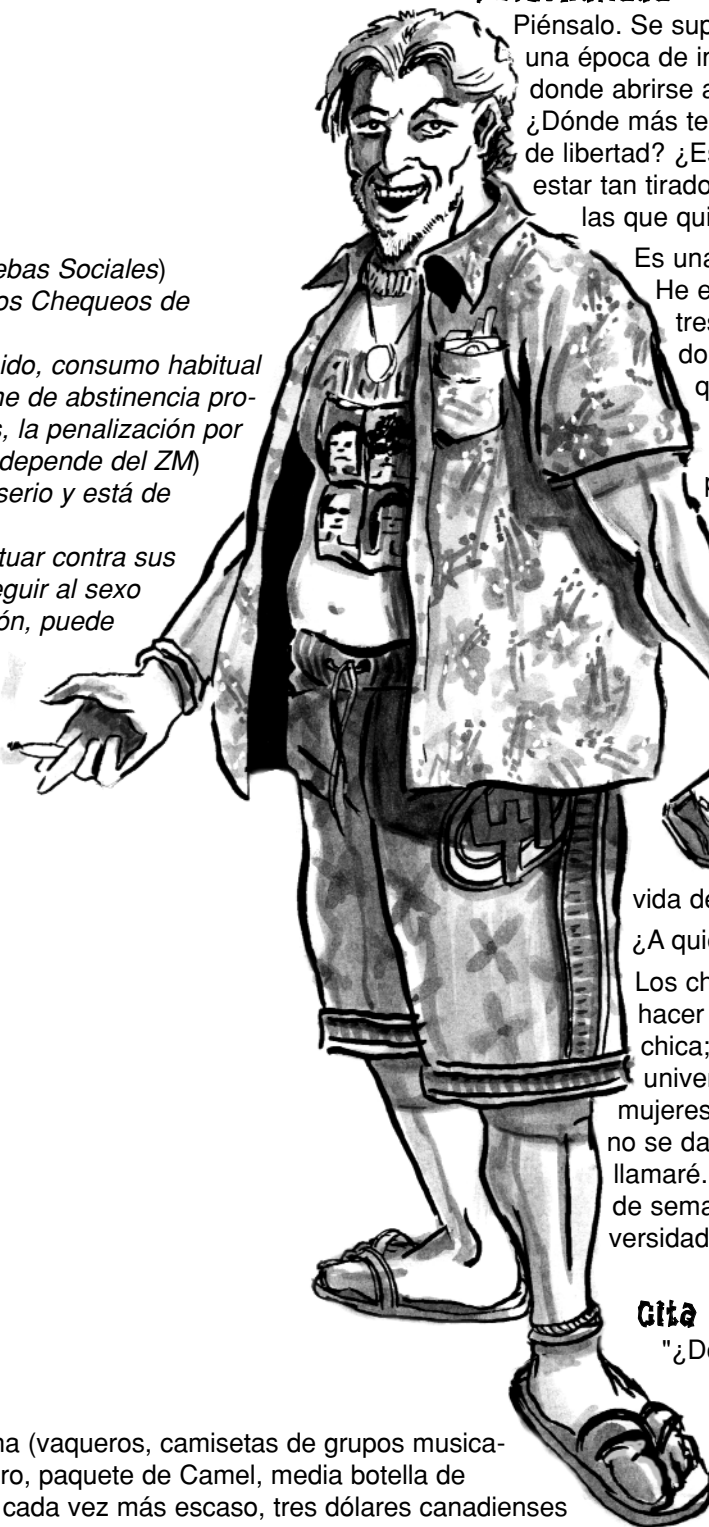
Es una cuestión de prioridades.

He estado en la universidad tres años y aún no he decidido una carrera principal... ¿Y qué? Siempre hay tiempo para eso. Hay que vivir el momento; no puedes pasarte la vida preocupándote. ¿Y qué si me han expulsado temporalmente después de darme un toque? ¿Y qué si no tengo dinero para la matrícula del año que viene? ¿Qué voy a hacer con mi vida de todas maneras?

¿A quién le importa? Los chicos están hablando de hacer un viaje para ver a una chica; eso suena divertido. Una universidad entera llena de mujeres que no me conocen; que no se dan cuenta de que nunca las llamaré. Estoy hablando de un fin de semana de fiestas en otra universidad.

Cita

"¿Dónde está el ambulatorio?"



El estudiante profesional

Normal

Fue 1 Des 2 Con 2

Int 4 Per 1 Vol 4

PV 22

PR 26

Vel 12

Esencia 14

Ventajas y Desventajas

Conocimiento de la Situación (+2 a los Chequeos de Percepción para percatarse de los problemas)

Nervios de Acero (sólo tiene que hacer el Chequeo de Miedo en las situaciones más espantosas, y obtiene un +4)

Vago (evita trabajar)

Vista Disminuida (sin sus gafas, sus tiradas de visión basadas en la percepción sufren un -3)

Habilidades

Ciencias (Astronomía) 2

Ciencias (Física) 2

Ciencias (Matemáticas) 2

Documentación / Investigación 3

Electrónica 2

Elocuencia 2

Escritura (Académica) 2

Hacker 2

Humanidades (Historia) 1

Humanidades (Económicas) 1

Humanidades (Derecho) 1

Idioma (Latín) 2

Informática 3

Ingeniería (Mecánica) 2

Instruir 2

Mecánica 1

Mitos y Leyendas (Europa Medieval) 1

Programación 2

Equipo

Algo de ropa extra (vaqueros y camisas viejas), dos litros de bebida isotónica, una bolsa de patatas fritas a la vinagreta, una bolsa de chocolatinas Crunch de Nestlé y un iBook Key Lime con MP3s y varios juegos.

Personalidad

De los doce años que he estado en la Universidad, el pasado fue con mucho el más estresante. ¡Estuve peligrosamente cerca de graduarme! ¿Dónde estaría entonces? Ahí fuera, en el mundo real, obligado a conseguir un trabajo. ¡Olvídalo!

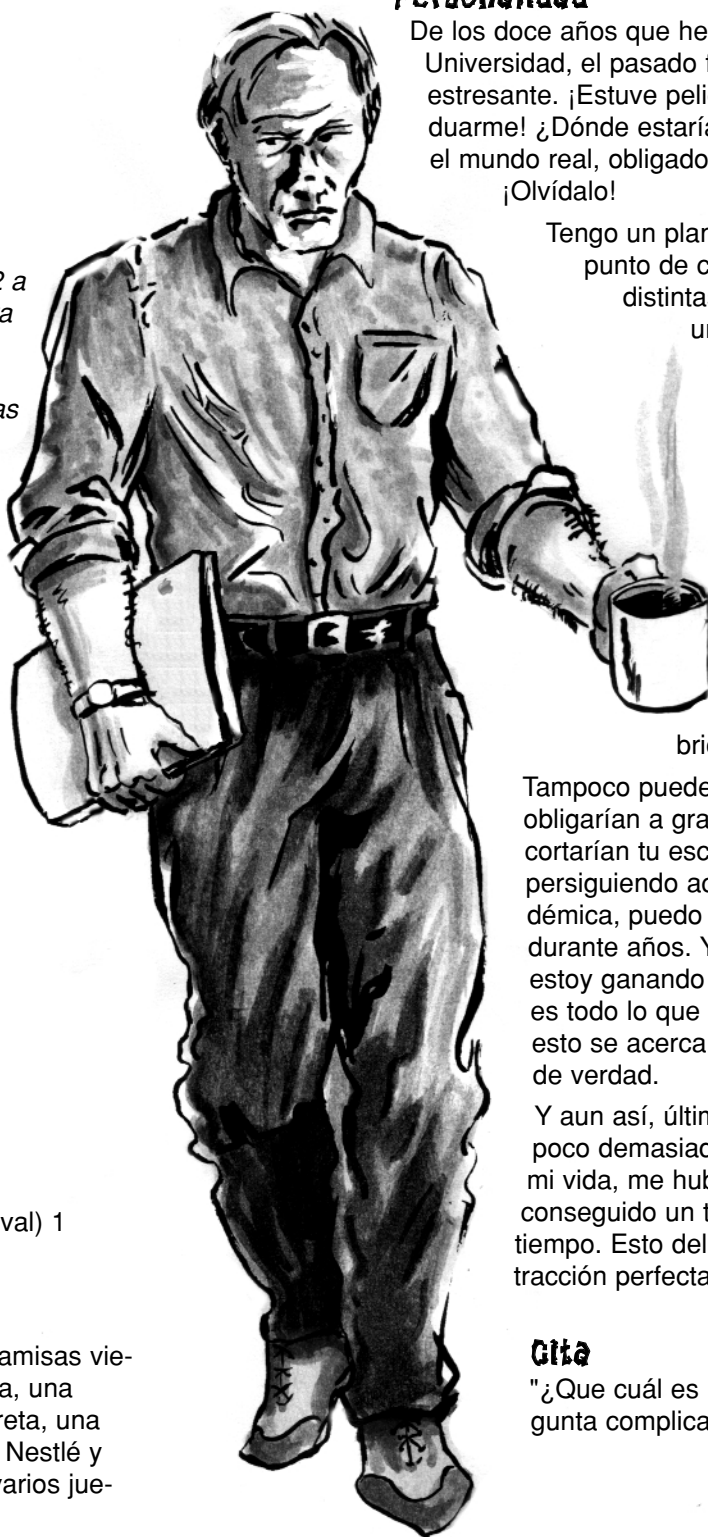
Tengo un plan. Ahora mismo estoy a punto de completar siete carreras distintas, cada una a falta de una o dos asignaturas. Hay un montón de coincidencias entre carreras, así que tienes que ser cuidadoso con las asignaturas que eliges. Puedes escoger una de nivel superior que parezca totalmente inocente y descubrir que cumple uno de los últimos requisitos para una de esas carreras por terminar. Es un equilibrio muy delicado.

Tampoco puedes catear las clases que te obligarían a graduarte. De otra manera, cortarían tu escolarización. Mientras esté persiguiendo activamente una meta académica, puedo vivir con ese dinero durante años. Y con el dinero extra que estoy ganando como profesor ayudante, es todo lo que necesito. Para mi gusto, esto se acerca lo bastante a un trabajo de verdad.

Y aun así, últimamente está siendo un poco demasiado. Si quisiera estrés en mi vida, me hubiera graduado y habría conseguido un trabajo real hace mucho tiempo. Esto del viaje suena como la distracción perfecta.

Cita

"¿Que cuál es mi carrera? Es una pregunta complicada..."



El vago buenazo

Normal

fue 2 Des 3 Con 3

Int 2 Per 1 Vol 3

PV 36

PR 29

Vel 18

Esencia 14

Ventajas y Desventajas

Honorable (*no miente, ni traicionará a sus amigos y seres queridos*)

Difícil de Matar +2 (+2 a las Pruebas de Supervivencia)

Buena Suerte +3 (+3 a cualquier acción una vez por sesión de juego; a discreción del jugador, puede utilizarse como una bonificación de +3, tres de +1 o una de +2 y otra de +1)

Sin Talento (-3 a todo lo creativo, incluyendo esfuerzos creativos y Habilidades Sociales, como Intimidación, Seducción y Elocuencia)

Habilidades

Acrobacias 2

Bellas Artes (Pintar) 2

Callejeo 3

Deporte (Skate) 4

Deporte (Surf) 2

Deporte (Voleibol) 2

Elocuencia 1

Esquivar 2

Forzar Cerraduras 2

Intimidación 2

Juego 1

Lanzar (Platillo) 3

Lanzar (Esfera) 2

Pelear 2

Trepar 3

Equipo

Ropa para un par de días (unos pantalones realmente anchos, camisetas estrechas y una gorra hecha para llevarse al revés), monopatín (+15 a la velocidad si hay una superficie apropiada), una sierra para metales, una bolsa extra-grande de Fritos, seis latas de Heineken, dos dólares en monedas.

Personalidad

Tronco, esto de la universidad se ha convertido en una gran fiesta escolar. ¡Es totalmente increíble! Lo único que tienes que hacer es sentarte, escuchar algunas canciones y pillar birra y unas pibitas. ¡Ni siquiera te hacen ir a clase! ¡No he ido por allí como en tres meses, tronco!

Pero, aunque es un sitio estupendo y todo eso, sigue siendo como un poco aburrido y tal. Me he acabado todos los juegos que tenía para la Playstation 2 y me siguen montando pollos con lo de hacer acrobacias con el monopatín por los escalones del patio. Quiero algo diferente para cambiar. Algo como Alabama.

Alabama ¿Por qué no?

Cita

"¡Tronco!"



Zombie

All Flesh Must Be Eaten

7

pack Introductorio



Las reglas

Los juegos de rol siguen siendo juegos y, al igual que la mayoría de los juegos, tienen reglas. La principal regla es que el ZM y los jugadores se diviertan.

Las reglas no son necesarias para muchas de las cosas que harán los personajes. Las cosas sencillas, como hablar o coger un objeto, no requieren reglas. Sólo si el resultado de la acción es dudoso, y las consecuencias de esa acción son importantes, entrarán en juego las reglas. Ahí es cuando empiezas a tirar dados.

El dado de diez caras (D10) es el que se utiliza más comúnmente en el juego. Las Pruebas y los Chequeos se resuelven con un dado de diez (1D10). Básicamente, el jugador tira 1D10 y suma el Atributo apropiado y / o la habilidad al número que se ha obtenido. Si el resultado es 9 o más, la acción ha tenido éxito. Si es menos de 9, ha fallado. Un total mayor equivale a un éxito más espectacular, y algunas acciones pueden ser más difíciles que otras (cuando se

aplican modificadores). Cuando detrás de una tirada de dado aparece un número entre paréntesis, corresponde al resultado medio de la tirada (por si no quiere realizarse ésta).

La mayoría de las acciones son consideradas Pruebas, y éstas utilizan un Atributo y una Habilidad para determinar una acción en particular. El ZM determina siempre qué Atributo y qué Habilidad debería utilizarse para una acción en concreto.

Los Chequeos se utilizan cuando no hay una habilidad apropiada. En lugar de sumar un Atributo a una Habilidad, el jugador sólo utiliza el valor del Atributo. Hay dos tipos: Sencillo y Complicado. En un Chequeo Sencillo, el valor del Atributo se duplica y se suma al resultado del dado. En un Chequeo Complicado, el valor del Atributo no se duplica antes de sumar la tirada del dado. El ZM determina qué Atributo se utiliza para el Chequeo y si es Sencillo o Complicado.

Por ejemplo, Keith está jugando con un experto en artes marciales de Hong Kong, llamado Sonny Chang. El jugador quiere que Sonny trepe por la cañería de un edificio de tres pisos. El ZM decide que debería resolverse con una Prueba que utilice la Fuerza 4 de Sonny su Habilidad Trepas 2. El jugador saca un 4 al tirar 1D10 y suma 6 (Atributo 4 y Habilidad 2). El resultado es 10. Como es superior a 9, la acción tiene éxito y Sonny Chang consigue subir hasta el tejado. Luego, el ZM le dice al jugador que tiene que hacer un Chequeo Sencillo de Percepción. Su Percepción es 3, así que se duplica hasta 6. Se tira 1D10 y sale 6, consiguiendo un total de 12. El ZM comunica al jugador que Sonny Chang no puede evitar descubrir los cartuchos de dinamita pegados al techo y la pequeña pantalla con números rojos que se acercan rápidamente al cero.

Si un personaje no tiene la habilidad apropiada, se puede intentar un Intento no cualificado. Utiliza el Atributo apropiado (sin duplicarlo) con una penalización mínima de -2. Sin importar el resultado del intento, el Nivel de Éxito nunca será superior a Decente (ver más adelante). Por ejemplo, Zoe no tiene la Habilidad de Conducir y aun así está al volante de un coche. Pasa por un bache de hielo y el vehículo empieza a girar. Lanza 1D10 y suma su (Destreza -2) a la tirada. Como su Destreza es 3, sólo se suma 1 a lo que salga en el dado. Mejor será que saque algo alto.

A veces, un personaje intenta hacer algo y otro trata de detenerle. O una acción puede ser descubierta o frustrada por su víctima. A esto se le llama Prueba o Chequeo Resistido. Se resuelve como una Prueba o Chequeo normal, pero tienen que tirar ambos bandos. Si las dos tiradas fallan, ningún bando consigue el efecto deseado. Si uno falla y otro tiene éxito, gana el personaje que haya tenido éxito. Si los dos tienen éxito, gana el mejor resultado.

El papel de la suerte

No todo va a ser simple cuestión de éxitos o fracasos. Algunos éxitos son tan asombrosos que el personaje sabe que jamás podrá repetirlo. A veces, un personaje la pifiará en una tarea sencilla. Cuando se saca un 1 o un 10 en una tirada (antes de sumarle o restarle nada), sucede algo muy malo o muy bueno, respectivamente.

Con un 10 natural, el jugador tira 1D6 y lo suma al resultado. Si obtiene 6 en el D6, tira de nuevo. De esta manera, pueden generarse números realmente altos. Con un 1 natural, el jugador tira 1D6 y resta el resultado. Si saca 1 en el D6, tira y resta de nuevo. Esto puede dar como resultado números negativos muy bajos.

Modificadores

A veces, las circunstancias pueden hacer que una Prueba sea más fácil o más difícil. En ese caso, puede añadirse al intento un modificador positivo o negativo, determinado por el ZM. La siguiente tabla muestra algunos modificadores que pueden utilizarse.

Tabla de Modificadores Básicos

Rutinario: No hace falta tirar.

Fácil: +5 o más a la tirada.

Moderado: +3 ó +4 a la tirada.

Normal: +1 ó +2 a la tirada.

Desafiante: (incluye la mayoría de tiradas de combate): Sin modificador.

Difícil: -1 ó -2 a la tirada.

Muy Difícil: de -3 a -5 a la tirada.

Heroico: de -6 a -9 a la tirada.

Casi Imposible: -10 o peor.



Tabla de Resultados

Normalmente, un resultado de 9 significa que se consigue lo que se intenta, pero a veces el nivel de éxito es importante. En ese caso, toma el resultado final (incluyendo todos los modificadores positivos y negativos) y consulta la siguiente tabla.

9-10 Primer nivel (Válido): Se supera la Prueba o Chequeo, pero no es nada especial.

11-12 Segundo nivel (Decente): La Prueba o Chequeo se supera con facilidad y hasta un poco de elegancia. Las Pruebas complicadas requieren un 10% menos del tiempo máximo requerido. Las habilidades sociales consiguen algunos beneficios para el personaje (incluyendo un +1 a futuros intentos con la misma persona en situaciones similares).

13-14: Tercer nivel (Bueno): La Prueba o Chequeo se completa con facilidad. Los resultados artísticos son muy valorados por los entendidos y bien recibidos por el público. Las Pruebas complicadas consumen un 25% (una cuarta parte) menos de lo normal. Las habilidades sociales obtienen un +2 en futuros intentos con la misma gente (no es acumulativo con las siguientes tiradas; utiliza sólo la bonificación más alta).

15-16: Nivel cuatro (Muy bueno): La Prueba o Chequeo se supera con gran éxito. Las pruebas complicadas pueden terminarse en la mitad del tiempo. Las habilidades sociales provocan una impresión duradera en la gente, concediendo una bonificación +3 en todos los futuros intentos de esa habilidad con las mismas personas. En combate, aumenta la tirada de daño en 1 antes de aplicar el multiplicador.

17-20: Nivel cinco (Excelente): La Prueba o Chequeo consigue un resultado excelente. Los logros artísticos consiguen la fama y un gran reconocimiento. Las habilidades sociales obtienen una bonificación posterior de +4. Aumenta la tirada de daño en 2 antes de aplicar el multiplicador.

21-23: Nivel Seis (Extraordinario): La Prueba o Chequeo tiene unos resultados asombrosos, logrando más de lo que se esperaba. Los artistas consiguen fama con esa tirada, pero todos sus logros futuros serán comparados con éste. Las habilidades sociales ganan una bonificación posterior de +5. Incrementa la tirada de daño en 3 antes de aplicar el multiplicador.

Niveles posteriores (Alucinante): Por cada +3 al total por encima de 23, aumenta el Nivel de Éxito en 1, las bonificaciones de las habilidades sociales en 1, y suma un +1 a la tirada de daño por cada Nivel de Éxito adicional.

Asustarse

Como éste es un juego de terror, los personajes experimentarán sucesos terroríficos de vez en cuando. En tales circunstancias deben realizar un Chequeo de Miedo. Si se falla el Chequeo, estalla el pánico. Los humanos Normales deben pasar un Chequeo Complicado de Voluntad. Como en cualquier otro Chequeo, se pueden aplicar modificadores a discreción del ZM.

Cuando un personaje falla un Chequeo de Miedo, utiliza la Tabla de Miedo. Tira 1D10 y resta la Voluntad del personaje al resultado.



Luego aplica cualquier penalización del Chequeo como bonificación. Así, si el personaje tuvo un -4 a su Chequeo de Miedo, tendría un +4 al tirar en esa tabla. Si el resultado es menor de 9, la víctima sencillamente se asusta durante unos segundos. Si es más de 9, la Tabla de Miedo utiliza los Niveles de Éxito para determinar el efecto del miedo en ese personaje. Como siempre, si el ZM cree que el resultado es inapropiado, puede cambiarlo por otro.

Tabla de Miedo

Nivel de Éxito	Efecto
1	Temblores: Todas las acciones del personaje sufren un -2 durante 2 Turnos, y pierde 1 punto de Esencia.
2	Huida: La víctima escapa gritando durante 1 turno. Si no tiene escapatoria, puede luchar o reaccionar de una manera más racional. El personaje pierde 2 puntos de Esencia.
3	Reacción física: El miedo provoca una reacción física algo desagradable (relacionada normalmente con funciones corporales que dejamos a vuestra imaginación). No sólo es embarazoso, sino que impone una penalización -1 a todas las acciones durante 1D4 (2) turnos. El personaje pierde 1D4 (2) puntos de Esencia.
4	Parálisis: El personaje no puede moverse durante 1D4(2) turnos. Sólo la intervención de otros personajes (que pueden sacudirle, abofetearlo o forzarlo a actuar de alguna otra forma) le permitirá realizar cualquier acción. Pierde 1D6 (3) puntos de Esencia.
5	Desmayo: La conmoción y el miedo son tan intensos que el personaje cae inconsciente. Se necesita un Chequeo Complicado de Constitución para recuperar el conocimiento; esto puede intentarse cada minuto o cada vez que algo mueva al personaje. El personaje pierde 1D10 x 4 (20) puntos de Resistencia y 1D8 (4) puntos de Esencia.
6	Histeria total: La víctima se convierte en un maníaco balbuceante, vociferante y completamente inactivo durante 1D8 (4) Turnos. Pierde 1D10 (5) puntos de Esencia.
7+	Todavía peor: Los resultados más altos se dejan a la imaginación del Zombie Master. Éstos pueden incluir efectos que pongan en peligro su vida, como ataques al corazón o comas, o un ataque de locura que dure hora o peor...

Combate

Zombie es un juego de horror y supervivencia y, con frecuencia, los acontecimientos se convierten en una lucha a vida o muerte. Las acciones violentas se resuelven como cualquier otra acción: mediante el uso de una tirada de Prueba adecuada. Para simplificar las cosas, el combate se separa en una serie de acciones llamadas Turnos. Un Turno dura entre 1 y 5 segundos de Tiempo de Juego. Es suficiente para desenfundar una pistola, cortar la cabeza de un zombie, dar un puñetazo en la cara a alguien o esconderse detrás de unas cajas para cubrirse.

Al principio de cada Turno, los jugadores declaran las intenciones de sus Miembros del Reparto. Aquí es cuando dicen "quiero desenfundar la pistola" o "quiero cortarle la cabeza al zombie". El ZM decide si la acción es posible en un Turno. Las acciones más sencillas se podrán realizar en un solo Turno; pero si el personaje quiere esconderse detrás de unas cajas, bendecir en Latín un frasquito de agua bendita, destaparlo y lanzar el agua a la cara de la criatura no-muerta que se aproxima tambaleándose hacia él, va a necesitar más de cinco segundos.

El ZM determina la iniciativa. La mayoría de las veces es cuestión de sentido común. Quien iniciase la violencia va primero al principio de la batalla. Después de ese primer Turno, la iniciativa se determina según lo que pasara antes. El combatiente que consiguió propinar un golpe va primero. Un personaje con un arma a distancia va antes que alguien que sólo tenga un arma de combate cuerpo a cuerpo (o que no tenga armas). En la mayoría de circunstancias, un ataque mágico o psíquico activado por el pensamiento va antes que un ataque a distancia o que un ataque cuerpo a cuerpo. Coger a alguien por sorpresa concede la iniciativa al personaje. Como siempre, el ZM tiene la última palabra.

Una vez se ha decidido la iniciativa, se tiran las Pruebas o Chequeos que se decidieron. Normalmente, un personaje sólo realiza una acción por Turno. Si desea realizar más de una, cada acción adicional sufre una penalización acumulativa de -2. Así, la primera acción en un Turno se resuelve con normalidad, una segunda acción realizada en el mismo Turno sufre una penalización de -2, una tercera acción un -4,





y así sucesivamente. El combate cuerpo a cuerpo (luchar con un oponente a distancia de puñetazo o más cerca) es algo diferente: se permiten una Prueba de ataque y una de defensa por Turno. Aparte de eso, se aplica la penalización acumulativa de -2.

En combate cuerpo a cuerpo, el personaje con la iniciativa golpea primero mientras que el oponente se defiende. Atacar es una Prueba en la que se utiliza la habilidad apropiada (Pelear, Artes Marciales, Arma Cuerpo a Cuerpo) y Destreza. Si el objetivo tiene un arma de mano, puede intentar parar con una Prueba de Arma Cuerpo a Cuerpo y Destreza. Los personajes con Artes Marciales pueden intentar parar un arma con sus manos desnudas; aquellos con Pelear o sin ninguna habilidad de lucha no podrán. Sin embargo, cualquiera puede intentar esquivar un ataque. Si el personaje tiene la habilidad de Esquivar, se utiliza una Prueba de Esquivar y Destreza. Si no la tiene, se requiere un Chequeo Complicado de Destreza. Los ataques y las defensas son tratados como Pruebas Resistidas.

Los ataques a distancia utilizan una Prueba de la habilidad en el arma y Destreza. Esta Prueba tiene modificadores según la distancia. Estar a bocajarro suma +1 a la Prueba y +1 al Multiplicador de Daño. No hay modificador a Corto alcance. A Largo alcance, hay un -3 a la Prueba para acertar y el Multiplicador de Daño se reduce en 1. El alcance Extremo sufre un -6 a la Prueba y un -2 al Multiplicador de Daño. Las armas a distancia diferencian las distancias en metros, separándolas mediante barras (por ejemplo, una escopeta de postas tiene 10/30/50/100/200).

La iluminación puede afectar a cualquier combate. Una mala iluminación (un callejón oscuro o la luz de la luna) impone un -1 a la Prueba de combate. Una pésima iluminación (una noche sin luna) impone un -4. La oscuridad absoluta es un caso especial. Tira 1D10 y sólo con un 9 natural o más se consigue acertar al blanco. Si el personaje supera un Chequeo Complicado de Percepción puede añadir el nivel de éxito a la tirada de 1D10. Esto significa que se usan otros sentidos aparte de la vista para alcanzar al objetivo.

Los disparos múltiples son posibles con las armas a distancia. Por cada disparo adicional en un solo Turno, la Prueba para acertar sufre un -1 acumulativo o un -2 en caso de armas con mucho retroceso. Algunas armas tienen miras. Éstas añaden entre +2 y +5 a la Prueba para golpear. El tiroteo puede distraerte bastante. Todo el que sea objetivo de un disparo debe superar un Chequeo Sencillo de Voluntad para seguir adelante con sus intenciones. De otra manera, se queda paralizado, duda o se esconde tras una esquina e intenta desesperadamente que no le alcancen.

Una vez todo el mundo haya terminado de golpear, rajar o disparar a quien tenía pensado, se determina el daño de acuerdo al arma utilizada. El objetivo tira los Valores de Blindaje (si es necesario) y se restan del daño infligido. En el caso de una bala, el daño restante se duplica.

El Daño que queda después de restar el blindaje (si lo hay) reduce los Puntos de Vida del objetivo. Si éstos quedan reducidos a 0, el personaje está gravemente herido y en peligro de muerte. En el Unisystem, la mayoría del daño se determina tirando un dado y multiplicando el resultado por el Multiplicador de Daño. Por ejemplo, una pistola del calibre .22 inflige 1D4 x 2. El 2 es el multiplicador. Se tira 1D4 y el resultado se multiplica por 2. Esa es la cantidad de daño causado.

Los efectos del Daño

Un personaje con sus Puntos de Vida reducidos a 5 está herido de gravedad. Le resulta difícil hacer cualquier cosa, y todas sus acciones sufren un modificador negativo entre -1 y -5. Con 0 puntos o menos, el personaje es derribado y queda aturrido y medio inconsciente. Se debe superar un Chequeo de Consciencia (Con y Vol menos el número de Puntos de Vida por debajo de cero). Así, con -7 Puntos de Vida, un Chequeo de Consciencia sufre un -7. Con -10 Puntos de Vida, se requiere un Chequeo de Supervivencia (Con y Vol menos 1 por cada 10 Puntos de Vida por debajo de cero). Debe superarse un Chequeo de Supervivencia cada minuto hasta que el personaje reciba primeros auxilios. Cada Chequeo adicional sufre un -1 acumulativo.

Por ejemplo, a Liz Rosen le disparan dos veces con una 10mm, infligiéndole un total de 50 puntos de daño. Tenía 22 puntos de vida y ahora está a -28. Su Constitución es 2 y su Voluntad, también 2.





El total de 4 quedará reducido a 2 (1 por cada 10 puntos por debajo de cero) para su Chequeo de Supervivencia. Necesita sacar 6 o más para vivir. Si no recibe algún tipo de atención médica, un minuto más tarde tendrá que hacer otra Tirada de Supervivencia con una penalización de -1. Si vive, debe pasar un Chequeo de Consciencia para evitar perder el conocimiento. Será a -28, por lo que, si no obtiene una serie de dieces, va a quedar inconsciente.

Objetos

Los objetos tienen una Capacidad de Daño, que es comparable a los Puntos de Vida. Una vez se agota, el objeto queda destruido. El ZM decide si cierto ataque puede dañar cierto objeto. Por ejemplo, un zombie puede empujar o morder un parachoques durante todo el día, pero sólo se hará daño a sí mismo.

Los objetos también tienen un Valor de Blindaje, que indica cuántos puntos de daño soportan antes de reducirse la Capacidad de Daño. Los Valores de Blindaje también pueden aplicarse a objetos llevados por los personajes. De nuevo, este número se resta de todo daño hecho al personaje.

Pérdida de Resistencia

El trabajo duro (como huir de una horda de muertos hambrientos) puede reducir los Puntos de Resistencia del personaje al ritmo de 1 por cada diez minutos de esfuerzo. El trabajo muy duro reduce la Resistencia en 1D4 cada minuto. La actividad frenética reduce la Resistencia en 1D4 cada Turno.

Los personajes también necesitan al menos 7 horas de sueño por cada periodo de 24. Por cada hora de menos, se reducen en 1 los Puntos de Resistencia. Si el personaje se queda despierto más de 24 horas, pierde un punto de Resistencia por hora que permanezca despierto pasadas las 24. Así, un personaje que haya estado despierto durante 36 horas perderá un total de 19 Puntos de Resistencia, que sólo podrán ser recuperados durmiendo.

Una vez los Puntos de Resistencia lleguen a 5 o menos, se aplica un -2 a todas las acciones. Si el personaje llega a tener menos de 0 Puntos de Resistencia, debe superar un Chequeo de Consciencia para permanecer despierto. Esta prueba debe superarse cada Turno, por lo que el personaje terminará desmayándose.

Los personajes recuperan 1 Punto de Resistencia por nivel de Constitución cada hora de sueño o descanso.

Pérdida de Esencia

A elección del ZM, el estrés mental y el cansancio pueden reducir la Reserva de Esencia del personaje. Por cada hora que los personajes pasen en una situación estresante que no sea de combate (como estar atrapado en una casa rodeado de hordas de muertos hambrientos), pierden 1D4 puntos de Esencia que no pueden ser recuperados hasta que cambie la situación. En combate, se pierden 2 Puntos de Esencia por Turno de combate a distancia y 3 puntos por Turno de combate cuerpo a cuerpo.

Un personaje cuya Reserva de Esencia haya quedado reducida a la mitad se siente aturrido. Hasta que se recupere la Esencia, todas las Pruebas mentales se realizarán con una penalización -1. Con 1 punto o 0 puntos de Esencia, el personaje cae en una depresión profunda. Todas las Pruebas y Chequeos sufren un -3. Si la Esencia se reduce por debajo de 0, la víctima debe pasar un Chequeo

Complicado de Voluntad con un -1 por cada 5 puntos por debajo de 0. Si falla, el personaje pierde temporalmente un nivel en un Atributo Mental. Si la Esencia se reduce a -30 o menos, el personaje debe pasar un Chequeo de Supervivencia con un -1 por cada 10 Puntos de Esencia por debajo de 0. Los personajes fallecidos por pérdida de Esencia no muestran ninguna causa aparente de muerte; los examinadores médicos suelen llamarlo fallo cardíaco y dejarlo así.

Los seres humanos normales recuperan Esencia a un ritmo igual a su nivel de Voluntad por hora.





El viaje de los malditos

por Thom Marrion

La siguiente aventura puede ser utilizada por nuevos ZMs para presentar *Zombie: All Flesh Must Be Eaten* a sus jugadores, utilizando los Miembros del Reparto pregenerados que aparecen en este pack de demostración.

Los hechos básicos

La aventura comienza como un típico viaje por carretera de universitarios. El Novio Calzonazos teme irracionalmente que su novia de siempre le esté engañando. Los demás personajes tienen diferentes motivaciones para acompañarlo en su viaje, indicándose éstas en sus fichas.

El viaje comienza en la costa este y termina en la Universidad de Bleys, en Wherewith, Alabama. El punto de partida es la Universidad Estatal de Pungo, en la costa oriental de Carolina del Norte. Si el ZM y los jugadores quieren elegir otras partes diferentes del país, adelante. Mientras el destino final sea una pequeña universidad en una zona rural, valdrá cualquier facultad.

Comienza el viaje

Esta parte de la aventura dura tanto como desee el ZM. Si los jugadores no saben que va a ser una aventura de *Zombie*, puede tener lugar todo tipo de desventuras de carretera. Algunos ejemplos incluyen a los Miembros del Reparto haciendo que el Novato Ingeniero se haga un tatuaje en Charlotte, irse de bares en Little Five Points en Atlanta, tener que tratar con algunos téticos lugareños cuando el coche tenga una avería en La Grange... A continuación aparece otra idea más.

El bar equivocado

Para cuando los Miembros del Reparto lleguen a Opelika, Alabama, estarán cansados de conducir y de la carretera. Aunque Wherewith está sólo a unos kilómetros de distancia, todos menos el Novio Calzonazos quieren parar ya. El grupo deja el coche en el aparcamiento frente a un oscuro edificio de madera que afirma ser un bar. Decir "edificio" es exagerar un poco; realmente es poco más que una cabaña apañada. El letrero de la puerta dice "El Grito Rebelde". No hay ventanas, y un Chequeo Sencillo de Percepción revelará que en el aparcamiento hay muchas más motos que coches.

El sonido de una máquina de discos y los murmullos alcohólicos pueden oírse desde el exterior. Cuando el grupo entre, se hará un incómodo silencio y todo el mundo se girará y mirará hacia ellos. Los clientes son tipos grandes, vestidos de cuero y vaqueros, que han intentado meter en su piel cuantos tatuajes han sido posibles. Parece que estén compitiendo en un concurso de dejarse crecer la barba. Las mujeres están vestidas también con ropa demasiado ajustada, y muchas muestran señales de una vida muy difícil. Cuando el grupo llegue a la barra, el camarero será bastante seco, pero aun así podrán pillar algo para beber. En ese momento, una de las mujeres que parecen menos maltratadas se aproxima a uno de los personajes y comienza a flirtear. Los motoristas grandotes parecen enfadados y celosos. Si no se consigue una buena tirada de Elocuencia, el grupo probablemente debería correr tan rápido como le sea posible.

O quizá pasen las dos cosas (que tengan éxito y aun así tengan que salir corriendo).

El ZM debería dejar que el grupo escapase de los motoristas. Dentro de poco van a tener mucho más de lo que preocuparse.

Wherewith, Alabama

Wherewith está situada en la orilla del Lago Martin, Alabama, al norte de Montgomery. Está en la Ruta 63, al sur de Alexandria. La ciudad propiamente dicha es bastante pequeña (3.250 habitantes). La mayoría de los residentes trabajan en tiendas que sirven a los turistas del Lago Martin, asisten o trabajan en la Universidad Bleys, o bien forman parte de su considerable comunidad de jubilados. El principal monumento de la ciudad es un pequeño parque construido alrededor de un menhir. La leyenda local dice que fue construido por el príncipe galés Madoc cuando exploraba Alabama en 1170. No existe una base contrastada para esa leyenda, pero divierte a los turistas.

Una serie de establecimientos típicos se encuentran alineados a ambos lados del parque. Entre éste y el Lago Martin se encuentra el ayuntamiento, un edificio de ladrillos de dos plantas, que data de



antes de la guerra civil y tiene muelles en la parte trasera. A unas manzanas están la pequeña comisaría de policía (con una plantilla de cinco agentes) y el cuartel de los bomberos (que son todos voluntarios). Cerca del ayuntamiento hay un viejo molino que se ha convertido en restaurante. El ayuntamiento está cerca de un puente que cruza la gran parte conocida como Arroyo Kowaliga del Lago Martín, en la zona sur de la ciudad.

Al salir de la ciudad por el norte, la zona se vuelve progresivamente más rural. La universidad tiene una gran extensión de pastos para vacas al lado de la Carretera 63, para el Departamento de Estudios Agropecuarios. Al este de estos pastos se encuentra el Aeropuerto Willow Point (poco más que un hangar y un par de avionetas fumigadoras). Al oeste de Wherewith está la Universidad de Bleys.

Universidad de Bleys

La Universidad de Bleys está compuesta de edificios de antes de la guerra civil, árboles y estudiantes aplazando todo lo posible el tener que conseguir un verdadero trabajo. El consejo estudiantil está cerca de una vieja torre del reloj y los edificios académicos se agrupan en torno a un patio interior con césped. Los dormitorios son viejos edificios de ladrillos y van de los tres a los cinco pisos de altura. El campus dispone de una clínica gratuita, una gasolinera, un pequeño motel para los padres que vienen de visita y el Estadio Owain. Hay algunos muelles en la orilla del Lago Martin.

La entrada en Wherewith

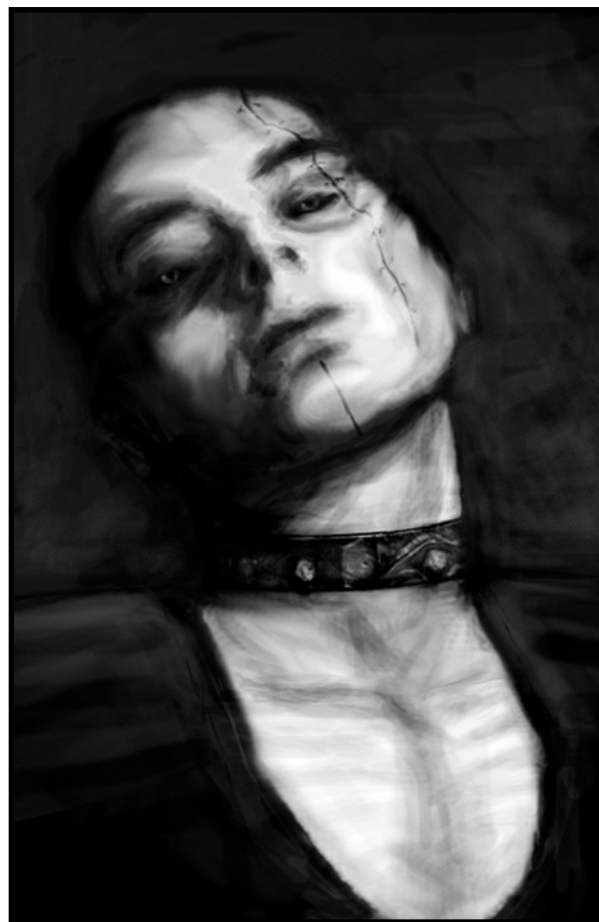
Tras horas conduciendo, el grupo llega a Wherewith. De camino a la ciudad, los personajes pasan por los pastos pertenecientes a la Universidad. Pueden conocer al propietario por el cartel que dice "Departamento Agropecuario de la Universidad de Bleys". Una sencilla valla de madera rodea los pastos. Si cualquier personaje supera un Chequeo Complicado de Percepción, se percatará de que las vacas no son precisamente normales. Parecen cansadas y enfermas. Aun así, el Novio Calzonazos no va a detenerse por unas vacas. Quiere ver a su novia.

La visita a Amber

Pronto, el grupo está en Wherewith y entra en el Campus de Bleys por la carretera norte. Verá inmediatamente la gasolinera, el estadio y la torre del reloj. Las calles están muy vacías, pues llegan a la hora de cenar. Amber vive en Branwen Hall, una residencia de estudiantes cercana al patio interior. Se utiliza más el ascensor que las escaleras que hay a ambos lados del edificio.

Amber vive en el quinto piso. Cuando el grupo llegue a la puerta de su dormitorio, se la encontrará ligeramente abierta. Al abrirla del todo se confirman los peores miedos del Novio Calzonazos. Amber está en la cama con otro tío. Está de espaldas a la puerta, pero se encuentra sentada encima del otro hombre y echándose encima de él. Parece que el Novio Calzonazos ha pillado a Amber en medio de una situación delicada.

Aun así, Amber no responde a ninguna pregunta. Un vistazo más de cerca revela que para nada se lo está montando con él. Está masticando el cerebro del chico a través de una enorme herida en la cabeza. La cara de Amber está cubierta de sangre y en general no tiene muy buen aspecto.



Oye, al menos no está engañando al Novio Calzonazos.

Tan pronto como se imaginen que Amber es una zombie, advertirán que algunos estudiantes comienzan a entrar por los pasillos y van en su dirección. Hay tres zombies (un chico de alguna hermandad, una empollona y un tío con una sudadera de la Universidad de Bleys) cubiertos de sangre aproximándose por las escaleras al final del pasillo. Un zombie (con un jersey de fútbol americano de la Universidad de Bleys) viene por la dirección en la que está el ascensor. Éste sería un buen momento para abandonar el dormitorio.

Si alguien busca un arma, hay un bate de béisbol (daño 1D8 x Fuerza), un guante y una pelota (alcance 3/7/10/13/20, daño: Fuerza) al lado de la cama.

Si algunos miembros del grupo esperan en el coche, verán a unas cuantas personas que comienzan a andar hacia ellos. Cuanto más tiempo permanezca cualquier Miembro del Reparto en el coche, más zombies se reunirán en torno al vehículo intentando entrar. Aun así, el ZM debería limitar la multitud alrededor del coche a un máximo de cinco zombies por personaje.

Comienza la pesadilla

Si no se les ha ocurrido, deberían animar al grupo a reunirse en el coche. Una vez hayan dejado Branwen Hall, verán que las calles se están llenando cada vez más de cadáveres reanimados del alumnado. Cuando lleguen los personajes, los zombies empezarán a avanzar en su dirección.



Por supuesto, en este momento, uno de los Miembros del Reparto se da cuenta de que el depósito del coche está vacío. Si el Novio Calzonazos no hubiera tenido tanta prisa... De cualquier manera, el vehículo no tiene suficiente combustible para salir de la ciudad.

Si los PJs llegan hasta la gasolinera, ven a un grupo de seis zombies comiéndose los cadáveres de los dos dependientes. No importa lo que hagan, no podrán sacar más de unos 4 a 8 litros de gasolina antes de que las hordas se acerquen demasiado. Si buscan, encontrarán un botiquín (+2 a las Pruebas de Primeros Auxilios), un cúter (daño: 1D10) y una palanca (daño: 1D6 x Fuerza).

También deberíamos recordar que conducir a altas velocidades por las calles del campus que se están llenando de zombies requiere una Prueba de Conducir. Si ésta falla, multitud de árboles, arbustos y postes "se pondrán en medio" del vehículo. Si esto sucede, haz un Chequeo y suma cuatro (la Resistencia del coche es 2). Si el resultado es menos de 9, una deprimente cantidad de humo saldrá del motor y el grupo no será capaz de arrancar el coche de nuevo. Tocaré ir andando.

Reunión

Mientras sucede todo esto, cualquier Miembro del Reparto que supere un Chequeo Sencillo de Percepción verá que los zombies parecen dirigirse hacia el estadio. El aparcamiento del estadio está lleno de coches que pueden utilizarse como medio alternativo de transporte si el coche del Novato Ingenuo acaba estampado contra un árbol o volcado por los zombies. Cualquiera de los miembros del Reparto con la Habilidad de Callejeo puede intentar hacer un puente a un coche. La Prueba sufrirá un -2 a causa de la distracción que supone tener como veinte zombies rondando por el aparcamiento. Si se consigue un nuevo coche, se aplica la misma penalización a la conducción y se puede utilizar el mismo Chequeo de Resistencia para ver si ese vehículo también acaba inutilizado. Lo que mejor, con un resultado de 3 o más en 1D10, cualquier camioneta del aparcamiento tendrá un rifle de caza (alcance: 10/50/150/600/1000, daño: 1D8 x 6) o una escopeta (alcance: 10/30/50/100/200, daño 1D8 x 6) en su armario, y una pequeña caja de munición (24 disparos) en el suelo.

Si los PJs quieren investigar el estadio, y se las arreglan para acercarse lo suficiente sin ser devorados, oirán varios gritos. Hay cerca de veinticinco personas apiñadas en medio del campo y como el doble de zombies rodeándolas. Los no-muertos masacrarán sistemáticamente a los supervivientes que queden, dejando a los Miembros del Reparto como la única presa que queda en el campus. A menos que, claro está, los miembros del reparto logran poner fin a la matanza...

Extraños visitantes

De vez en cuando, el ZM puede pedir un Chequeo Complicado de Percepción para fijarse en un helicóptero de la Guardia Nacional que pasa por el cielo de tanto en tanto. De noche, el helicóptero apunta ocasionalmente con un foco al suelo (lo que lo hace mucho más fácil de ver). No aterriza ni dispara ni nada... de momento.

Si el grupo tuvo antes algún roce con los motoristas, pronto oirán los sonidos de los motores de las motos llegando a la ciudad. Los motoristas no tendrán ninguna oportunidad de meterse con el grupo, ya que estarán siendo machacados por los zombies. Pronto,

también ellos se convierten en parte del espantoso paisaje. De vez en cuando pueden verse los restos en llamas de una Harley que se ha estrellado contra un viejo edificio de ladrillos. Si el ZM se siente cruel y generoso, el grupo puede ser capaz de encontrar cerca una moto que aún funcione en cualquier momento de la matanza motorizada. Recuerda que ninguno de los personajes sabe conducir una moto.

Enviar a las vacas

A medida que avance la noche, el grupo tendrá otro problema del que preocuparse. Las vacas de los pastos del norte han roto la valla y ahora se dirigen hacia Wherewith y la Universidad de Bleys. Se recomienda un rebaño de tres vacas zombie por cada Miembro del Reparto que se encuentren. Las cosas se ponen cada vez más raras, y el grupo debe encontrar refugio o una manera de escapar.

Dadme cobijo

Los Miembros del Reparto pueden reconocer varios edificios que quizá alberguen alguna esperanza de contener a las hordas de muertos hambrientos. Si eligen encerrarse en una habitación, es sólo cuestión de tiempo que los zombies se percaten de su presencia e intenten entrar por la fuerza. Los cerrojos de la puerta tienen un Valor de Blindaje de 6 y las propias puertas tienen una Capacidad de Daño de 30. Si el grupo elige una habitación en un bajo, las ventanas sólo tendrán un Valor de Blindaje de 1. Si son realmente afortunados (una oportunidad de 1 entre 10), darán con una motosierra llena de gasolina (daño: 1D10 x Fuerza).

Los personajes pueden querer buscar un lugar más elevado. El edificio más alto del campus es la torre del reloj (siete pisos de altura). Una sola escalera lleva a una habitación en lo alto, llena de engranajes que hacen funcionar el reloj. Es bastante fácil de defender, pero los personajes no tendrán adónde ir. Las ventanas del piso superior pueden utilizarse para salir de la torre. Estar de pie en la estrecha cornisa de lo alto del edificio requiere una Prueba de Acrobacias o un Chequeo Complicado de Destreza. Con el tiempo (una tirada de 2 o menos en 1D10 por hora) un personaje situado allí puede atraer la atención del helicóptero de la Guardia Nacional que observa la situación. Cualquiera que caiga de la cornisa desde lo alto de la torre del reloj sufrirá 1D6 x 20 puntos de daño. Eso sería muy malo.



Escabullirse

Hay algunas lanchas motoras amarradas en los muelles del campus. Si los Miembros del Reparto pueden llegar a una de ellas, el lago se convertirá en una posible ruta de huida. Cualquiera que conduzca por la noche una lancha motora a toda velocidad en aguas que desconoce sufrirá un -4 a su Prueba de Pilotar (Lancha motora). Una Prueba fallida puede hacer que el bote choque con una roca y zozobre. En ese momento, el grupo tendrá que volver a la orilla llena de zombies.

El grupo puede ser capaz de salir de la ciudad conduciendo. Entre los horrorizados motoristas que queden, los rebaños de ganado zombie y las temblorosas hordas de no-muertos, quienquiera que conduzca tendrá que realizar algunas Pruebas de Conducir. Si el grupo se dirige al sur, por encima del puente, llegará a una barricada de la Guardia Nacional. Hay otra barricada dispuesta al norte de la ciudad, tras pasar los pastos de la Universidad. Naturalmente, esta barricada fue establecida justo después de que los Miembros del Reparto llegaran a la ciudad.

Hay una gasolinera cerca del centro, una manzana al oeste del parque. Al igual que el campus, el centro de Wherewith está siendo tomado por los muertos. Si el grupo llega hasta allí y se ve obligado a buscar refugio, puede probar con los edificios municipales o cualquiera de las tiendas. Las situadas a ambos lados del parque del centro tienen dos pisos de altura. El grupo también puede tratar de ocultarse en la comisaría de policía. Hay una celda con barrotes de acero por la que los zombies no podrán entrar, pero el grupo tampoco podrá salir. También pueden registrar la comisaría en busca de armas (porra, daño: 1D6 x 3; Escopeta: ver anteriormente) y una radio para intentar pedir ayuda.

Si el grupo intenta pedir ayuda, descubrirá que ninguna de las líneas telefónicas funciona y que nadie responde a sus llamadas por radio. Después de sus primeras horas en la ciudad, también se va la luz.

Al fin libres

Si el grupo consigue salir de la ciudad y evita que le disparen los entusiastas miembros de la Guardia Nacional (a estas alturas, los personajes estarán cubiertos de sangre y tendrán muy mala pinta), serán puestos inmediatamente en cuarentena. Si algún Miembro del Reparto llegó a ser mordido, uno de los científicos le pondrá una inyección. Si el científico supera una Prueba de Ciencias (Química), el personaje no correrá peligro de convertirse en uno de los muertos hambrientos.

Si a alguien del grupo se le ocurre preguntar a los científicos lo que sucede, debe superar una tirada de Elocuencia para conseguir una respuesta. El científico explica que la Universidad de Bleys estaba llevando a cabo una investigación biológica con el ganado. Estaban probando diferentes compuestos y uno de ellos tuvo el efecto de convertir a los sujetos animales en criaturas no-muertas. El problema podría haberse contenido si unos cuantos chicos de alguna hermandad no se hubieran colado en el campo para divertirse pinchando a las vacas. Les mordieron, se convirtieron al cabo de unas pocas horas y propagaron su estado entre el alumnado y, más tarde, entre la ciudad entera. La zona entera está bajo cuarentena, y los personajes que hayan sobrevivido tienen por delante gran cantidad de dolorosas pruebas.

Oye, al menos no se los comieron los zombies...



Zombies de El viaje de los malditos

Fue 2 Des 1 Con 2 Int -2 Per 1 Vol 2

Puntos de Muerte 15 Resistencia n/a

Velocidad 3 Esencia 6

Habilidades: Pelear 2

Ataque: Mordisco 1D4 x 2 (4)

Punto Débil: Cerebro (la única manera de dañar al zombie es atacar a la cabeza, lo que impone un -5 a golpear. Si un ataque inflige 15 puntos de daño o más de un solo golpe, cortará uno de los miembros del zombie. Los zombies con una pierna se mueven a la mitad de su velocidad y sufren un -2 a los ataques. Los zombies sin piernas tienen una velocidad de 1'5 y sufren un -4 a todos sus ataques, ya que van por ahí arrastrándose. 20 puntos de daño o más de un solo ataque en el torso derribarán al zombie durante un Turno. Durante el siguiente Turno, éste se levantará de nuevo (y tendrá un aspecto mucho peor). Cualquier otro daño de menos de 200 Puntos de Muerte no surtirá ningún efecto en los muertos vivientes, aparte de los cosméticos. Con 200 Puntos de Muerte o más, el zombie será neutralizado).

Movimiento: Lento pero seguro (el zombie no corre; ni siquiera anda demasiado deprisa. Sólo se tambalea).

Sentidos: Como los muertos (el zombie no siente dolor y sólo puede distinguir formas borrosas). Sentir Vida (sin importar su baja Percepción, el zombie puede sentir la presencia de cualquier ser vivo en unos 10 metros. Una vez el zombie ha localizado comida, se mantiene tan cerca de ella como le sea posible hasta que pueda comer. Si los personajes se ocultan en un edificio seguro, los zombies continuarán acumulándose fuera hasta que encuentren una manera de entrar).

Inteligencia: Tonto de remate (lo único que sabe hacer el zombie es encontrar cosas y matarlas. No puede abrir puertas ni subir por encima de nada demasiado bien; básicamente, anda en línea recta y tira las cosas).

Propagación del amor: Un mordisco y estás enganchado (el zombie sólo necesita morder a su víctima y ésta se convierte en zombie al cabo de 2D10 horas. Las últimas horas previas a la transformación conllevan un incremento del apetito por la carne, una tez pálida y un acusado descenso en la actividad cerebral).



Vaca zombie de El viaje de los malditos

Fue 6 Des 1 Con 2 Int -2 Per 1 Vol 2

Puntos de Vida 15 Resistencia n/a

Velocidad 3 Esencia 6

Habilidades: Pelear 2

Ataque: Mordisco 1D4 x 6 (4) cortante

Habilidades: Punto Débil: Cerebro

Movimiento: Lento pero seguro

Sentidos: Como los muertos

Inteligencia: Tonto de remate

Propagación del amor: Un mordisco y estás enganchado.



Guardia Nacional

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

Puntos de Vida 30

Resistencia 26

Velocidad 15

Esencia 14

Ventajas / Desventajas: Contactos (Ejército) 2

Habilidades: Arma Cuerpo a Cuerpo (Cuchillo) 2, Arma de Fuego (Fusil de asalto) 2, Arma de Fuego (Pistola) 2, Burocracia 2, Conducir (Camión) 1, Conducir (Todoterreno) 2, Demolición 2, Esquivar 2, Informática 2, Nadar 2, Pelear 2, Pilotar (Lancha motora) 1, Primeros Auxilios 2, Sigilo 2, Supervivencia (Bosque) 2, Trepas 2

Equipo: Fusil de asalto de 5.56 mm (Alcance: 10/50/150/600/1000, Daño: 1D8 x 4, Disparos: 20), pistola del calibre .38 (Alcance: 3/10/20/60/120, Daño: 1D6 x 3, Disparos: 8), cuchillo grande (Daño: 1D4 x Fuerza), uniforme, chaleco antibalas Clase IV (Valor de Blindaje: (1D8 x 5) + 20), Casco clase III (Valor de Blindaje: (1D8 x 3) + 18), mochila llena de equipo de supervivencia (raciones, brújula, linterna, cerillas, etc.).

Motoristas cabreados

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

Puntos de Vida 15 Resistencia 29

Velocidad 21 Esencia 14

Ventajas / Desventajas: Contactos (Banda de Motoristas) 2

Habilidades: Arma Cuerpo a Cuerpo (Cuchillo) 2, Arma Cuerpo a Cuerpo (Porra) 2, Arma de Fuego (Escopeta) 2, Armas de Fuego (Pistola) 2, Callejeo 3, Conducir (Moto) 4, Esquivar 2, Hacer Trampas 2, Intimidación 2, Juego 1, Mecánica 3, Pelear 2

Equipo: Chupa de cuero (Valor de Blindaje: 1D4, la mitad contra armas de fuego), cuchillo grande (Daño: 1D4 x Fuerza), Escopeta (Alcance: 10/30/50/100/200, Daño: 1D8 x 6, 4 disparos), moto

Científicos de la Universidad

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

Puntos de Vida 26

Resistencia 23

Velocidad 12

Esencia 14

Ventajas / Desventajas: Ventajas / Desventajas: Contactos (Universidad) 3

Habilidades: Burocracia 3, Ciencias (Biología) 5, Ciencias (Química) 5, Conducir (Coche) 2, Documentación / Investigación 3, Escritura (Académica) 3, Informática 2, Instruir 2, Ingeniería (Biológica) 4, Nadar 2, Primeros Auxilios 2

Equipo: Ordenador portátil, maletín de médico, frascos y herramientas para recogida de muestras, grabadora, cámara de vídeo.



El coche del Novato Ingeniero

Es un buen coche familiar americano azul metalizado que necesita urgentemente un lavado.

Peso: 1250 kg

Velocidad Máxima: 195 km/h; 65 metros por segundo

Aceleración: 45 km/h; 15 metros por segundo

Autonomía: 825 kilómetros

Resistencia: 2

Capacidad de Daño: 45

Valor de Blindaje: 2



Camión militar (Dos y media*)

Peso: 6000 kg

Velocidad Máxima: 90 km/h; 30 metros por segundo

Aceleración: 23 km/h; 7 metros por segundo

Autonomía: 525 kilómetros

Resistencia: 4

Capacidad de Daño: 170

Valor de Blindaje: 3



Todoterreno

Peso: 1000 kg

Velocidad Máxima: 105 km/h; 35 metros por segundo

Aceleración: 30 km/h; 10 metros por segundo

Autonomía: 480 kilómetros

Resistencia: 4

Capacidad de Daño: 70

Valor de Blindaje: 2



Moto.

Peso: 250 kg

Velocidad Máxima: 240 km/h; 80 metros por segundo

Aceleración: 67 km/h; 22 metros por segundo

Autonomía: 335 kilómetros

Resistencia: 1

Capacidad de Daño: 33

Valor de Blindaje: 2

Lancha Motora

Es una pequeña embarcación, con un motor fueraborda, capaz de llevar con seguridad a cuatro personas. Si los seis Miembros del Reparto intentan usar la lancha, debe superarse una Prueba de Pilotar (Lancha motora) cada minuto para evitar zozobrar.

Peso: 700 kg

Velocidad Máxima: 30 km/h; 20 metros por segundo

Aceleración: 6 km/h; 2 metros por segundo

Autonomía: 225 km/h

Resistencia: 2

Capacidad de Daño: 38

Valor de Blindaje: 2



