

carne fresca

Juego Instantáneo de Acción Zombi



Guarda siempre la última bala para ti mismo...
o para tu compañero más cercano.

¿Hoy estás **zombi**?



<http://www.threefourteengames.es>

Creamos nuevos diseños todo el tiempo, así que
no olvides pasarte de vez en cuando!

carne fresca

Todo el material contenido en este libro, tanto en formato electrónico como impreso es **(c) 2010 Three Fourteen Games**. Todas las imágenes utilizadas han sido creadas o modificadas desde originales libres de derechos o desde material de la colección del autor.

El título "Carne Fresca" pertenece a Luis Doña (Crómico) y se utiliza con licencia CC-BY.

Licencia *shareware*:

Carne Fresca es un juego *shareware*. Esto no significa que se vaya a borrar de tu disco duro en 30 días, ni que se vaya a quemar el papel donde lo hayas imprimido (aunque eso molaría, ¿que no? ;). Significa que cuando lo hayas leído, si te ha gustado y te piensas que estaría bien que sacáramos otras cosas por el estilo, puedes plantearte donarnos **2.95 euros** (venga, hombre, si **has pagado casi cuatro veces más** por ver **Avatar en 3D** y no era para tanto...).

Puedes hacer lo que quieras con este juego, estás autorizado a crear material adicional o inventar versiones propias y distribuirlas, siempre que atribuyas el trabajo original a sus respectivos autores y que no saques beneficio (no lo vamos a sacar nosotros, ino lo vas a sacar tú!). Lo único que te pedimos es que nos envíes cualquier cosa que crees para que la pongamos nosotros también a disposición pública desde nuestra web. Igualmente, si quieres compartir este juego con tus amigos, conocidos, u otras personas de peor calaña, preferimos que les invites a visitar nuestra web en vez de enviárselo tú, así podemos tener una cifra orientativa de cuántas copias hay circulando por el mundo. En resumen, la licencia de uso de este juego es como un CC-BY-NC con la diferencia de que no teníamos ganas de leernos toda la licencia ni de dedicar una página entera del libro a reproducirla.

el Plan de Supervivencia

ha sido idea de **Enrique Camino**

con la colaboración

necesaria de **Luis Doña (Crómico) y Diego (Delider)**

y sin olvidarnos de las

aportaciones de **Gerardo Mateo (aka Berger)**

lo ha maquetado para que

lo leas **JSDS**

lo han puesto a prueba **Francisco "Ran" Bernal, Luis Villa, Alfredo "Panda Z"**

en el intento) **Carbajal, Tsubasa Shine, Rolvalencia, Iker Ibarra, Yesenia Ferrer, Eliot Ramón Ibarra, Carlos Pérez, José Ferrer y Jesús Lugo**

Agradecimientos: **Los pacientes habituales del shoutbox de leyenda.net, David S., A.N.**

Nota de Descarga sobre el Vocabulario:

Carne Fresca en un juego adulto, que habla de personas en situaciones desesperadas, es normal que de vez en cuando se nos escape un taco, ¡joder!

<http://www.threefourteengames.es>

Three Fourteen Games .: 1200

Three
Fourteen



Purveyors of
Fine Games and Goods

CONTENIDOS

VÍCTIMAS	5
Cómo hemos llegado hasta aquí	5
Víctimas	5
Habilidades	5
¿Quién dispara mejor? ¿Quién sabe conducir?	6
CÓMO ABRIR PUERTAS (O ECHARLAS ABAJO)	7
Pero yo soy más fuerte que este, debería tener más fácil arrastrar la cómoda hasta la puerta	8
No puedo, ayúdame	8
Esto es entre tú y yo	9
MATAR ZOMBIS (A LO QUE VAMOS)	10
A tiros	10
A golpes	11
¡DOLOR!	12
Daños base de armas cuerpo a cuerpo	12
Pero yo soy mucho más grande y fuerte que este, el mismo golpe no me puede hacer el mismo daño	12
Penalizaciones por nivel de heridas	12
Primeros Auxilios	13
Agravamiento de las heridas	13
Protección contra el daño	13
¿Y SI SON DEMASIADOS? (REGLAS PARA CORRER)	14
Persecuciones	14
ESTAR RODEADO DE ZOMBIS ME PONE UN POCO NERVIOSO (REGLAS DE TENSIÓN)	15
Cuánta Tensión causa una situación	15
Crisis nerviosa	16
Fin del estímulo de Tensión, vuelta a la normalidad	16
Pero yo soy un tipo más equilibrado psicológicamente que este, no me puede afectar igual	16
REGLAS OPCIONALES (MÁS DIVERTIDAS)	17
Shit happens! (La mala suerte)	17
¿Si saco un crítico puedo hacerlo?	18
¿Oís ese lloriqueo? (A veces, a menudo, un PJ morirá)	18
TODAS LAS COSAS ZOMBI	19
¡Ese cabrón me ha mordido! (y ahora tú también puedes ser como ellos...)	19
Cast (Reparto)	19
Zombis lentos, y zombis rápidos!	19
El zombi-masa	19
REGLAS AVANZADAS (MÁS COMPLETAS)	21
Disparos a localizaciones concretas	21
¡Fuego! ¡fuego! (o asfixia o caídas, otras fuentes de daño)	22
Choques en vehículos	22
Ser Leyenda (experiencia y avance de los personajes)	23
PESADILLA EN MIDVILLE	27



Víctimas



¿cómo hemos llegado hasta aquí?

Nadie recuerda exactamente cómo empezó todo. El virus... bla bla bla... porcentaje de la población mundial, bla bla bla, fuera de control, bla bla bla, principales ciudades, bla bla bla, gobiernos, bla bla bla, ejército, bla bla bla... venga, ya sabemos a qué hemos venido hombre. Además, a ti qué más te da cuál es la situación en "las principales ciudades", tú lo que necesitas es llegar a la puta gasolinera sin que aparezca un mono de estos intentando morderte.

Carne Fresca es un mini-juego que coloca a tus jugadores en medio de una crisis zombi mundial. Como todas las películas y libros que has visto y leído y dejado de leer esperando a que sacaran la película. Pues eso. No necesitas un 'background' mucho más elaborado, ¿no?

las Víctimas

Otros juegos los llaman Personajes. Carne Fresca funciona con un sistema muy ligero de reglas, que te permite crear personajes y jugar partidas en poco tiempo. Ideal para unas jornadas o una "tarde tonta" de verano.

Las Víctimas en Carne Fresca se definen con cuatro características principales, y un puñado de habilidades dependientes de cada una de estas. Arreando:

FÍSICO (FCO): fuerza, estado de forma, resistencia, salud en general...

¿Podrás desatracar esa puerta... a tiempo?

AGILIDAD (AGI): tanto flexibilidad, como velocidad, reflejos, coordinación ojo-mano, destreza...

¿Llegarás a recoger el hacha del suelo antes de que te alcance el zombi?

INTELECTO (INT): mente racional y conocimientos.

¿Recuerdas tus estudios de química como para improvisar una bomba casera?

ESPÍRITU (ESP): cualidades mentales no racionales, sensibilidad, intuición, voluntad...

¿Dispararás a tu amigo de la infancia ahora que es un zombi?

habilidades

La lista de habilidades es muy corta y se centra en actividades realmente útiles para las Víctimas. Si crees que en tu partida necesitas algo más de detalle (o alguien que pilote helicópteros), añade la habilidad necesaria dentro de la característica que te parezca más adecuada.

FCO

Pelea desarmado

Lucha cuerpo a cuerpo sin armas.

three fourteen games

Pelea con armas

Lucha cuerpo a cuerpo con armas u objetos contundentes como extintores, sillas, etc.

Resistencia

A fatiga, venenos, enfermedades...

AGI

Conducir

Llevar vehículos a motor, mecánica básica, y maniobrar en situaciones de riesgo.

Puntería

Para disparos o lanzamientos en general.

Sigilo

Moverse sin ser detectado.

INT

Manitas

Engloba de manera general los conocimientos de mecánica, electricidad, carpintería...

Arramplar

Habla de lo avisado que es el personaje cada vez que pasa por un lugar para equiparse y coger cosas que puedan resultar útiles. Cuando durante la partida necesite disponer de algún utensilio: un mechero, un martillo, una cuerda... haz una tirada de Arramplar, con una dificultad en función de lo habitual del objeto que se necesita, para ver si en algún momento se ha hecho con uno y está por la mochila. P.ej. un mechero o un espejo de mano es Muy Fácil que lo tenga, una llave inglesa es Fácil, una lupa es Medio, un taladro es Difícil, un recibo de un supermercado concreto -para tener la dirección- es Muy Difícil; enseguida empezamos a hablar de los niveles de dificultad.

Ocultar/Encontrar

Quien sabe encontrar un buen lugar para esconder algo, sabe dónde buscar lo que otro haya querido esconder, es la misma habilidad para ambos usos, y también para esconderse uno mismo.

Primeros Auxilios

Atención médica básica e inmediata con el objetivo de estabilizar a un herido.

ESP

Intimidar

Con palabras o amenazas físicas, busca lograr que alguien haga lo que el jugador le ordena. No sirve contra otros PJs. Eso hay que currárselo interpretando.

Atención

Cuán alerta está el personaje de su entorno, es una habilidad por la que tirará el GM, probablemente sin avisar al jugador.

Convencer

El resultado es similar al de Intimidar, pero esta vez se utilizan explicaciones (pretendidamente) racionales.

NIVELES DE CARACTERÍSTICAS Y HABILIDADES

Nivel / % de la población / redondeo

Muy Malo (- -)	5%	(1/20)
Malo (-)	15%	(1/7)
Normal (0)	60%	(6/10)
Bueno (+)	15%	(1/7)
Muy Bueno (++)	5%	(1/20)

Orientación

Capacidad del personaje de suponer una dirección adecuada en función de sus recuerdos de por dónde ha pasado, las posiciones relativas del sol o de los edificios, etc.

¿quién dispara mejor? ¿quién sabe conducir?

La mayor parte de las personas son más o menos igual de fuertes, aguantan más o menos la misma cantidad de daño, son más o menos igual de inteligentes... En Carne Fresca definimos **CINCO** niveles para características y habilidades. Desde la más habitual **Normal (0)**, subiendo a **Buena (+)** y hasta **Muy Buena (++)**, y bajando a **Mala (-)** y hasta **Muy Mala (- -)**. Como regla general, para cada característica, el 60% de la gente es Normal, el 15% es Buena, y tan solo el 5% es Muy Buena (y simétricamente, otro 15% es Mala y otro 5% es Muy Mala).

Al crear un personaje, todas las características comienzan en nivel Normal. Puedes aumentar una en un nivel ("gratuitamente") y pasar puntos entre ellas de manera que la suma final de niveles añadidos y quitados sea UNO. Es decir, puedes acabar con todo Normal y una Buena, o Dos Buenas pero otra Mala y la cuarta Normal... a tu elección.

Las habilidades funcionan de manera similar. Todas empiezan al mismo nivel que su característica de referencia. Puedes pasar puntos entre las habilidades **del mismo grupo**, de manera que la suma final sea CERO, y tal que NINGUNA habilidad esté como máximo más de UN nivel por encima que su característica de referencia.

Y ya está.

cómo abrir puertas (o echarías abajo)



Vale, los personajes necesitan hacer cosas. ¿Cómo sabemos qué cosas logran hacer y cuáles les condenan a ser devorados por zombis?

En **Carne Fresca** hay cinco Niveles Básicos de Dificultad. La escala se basa en la **Dificultad Media**. Algo de Dificultad Media se consigue una de cada dos veces, sencillo de entender, ¿no? Ojo, hablamos siempre de realizar tiradas en situaciones de tensión. Por ejemplo: abrir una cerradura un tanto oxidada puede salirte a la primera, o quizá a la segunda o la tercera, pero la abres, no tires dados. Sin embargo, si

abrir la puerta es la diferencia entre la vida y la muerte, es importante saber si lo haces a la primera... a la segunda... o ya no lo haces.


A partir de ahí aumentamos a tareas **Difíciles** y **Muy Difíciles**. Y bajamos a **Fáciles** y **Muy Fáciles**.

Las tareas Medias se logran una de cada dos veces, ¿sí?, pues muy fácil: necesitas un resultado de 4 o superior (4+) en un dado de seis caras (todos los dados que usamos son de seis caras). Lo que llamaremos un "éxito". Las tareas difíciles implican tirar DOS dados y lograr éxito en ambos. Las muy difíciles necesitan éxitos en los TRES dados que se deben tirar.

Hacia abajo, lo Fácil necesita tan solo UN éxito tirando DOS dados (lo que llamamos Medio Éxito), y lo Muy Fácil UN éxito en TRES dados (un Tercio de Éxito). El Jugador elige qué dado (qué resultado, generalmente el mayor, claro) tener en cuenta para calcular el Éxito. Como ves, la escala es muy sencilla y fácilmente ampliable hacia arriba o hacia abajo. Algo Muy-Muy-Difícil exigiría tirar CUATRO dados y tener éxitos en los cuatro. Algo Muy-Muy-Fácil necesitaría UN solo éxito en cuatro dados (vamos, que ni hace falta tirar...).

Algunos ejemplos de dificultades:

*Coger al vuelo (tirada de AGI) un arma que te pasa un compañero desde el tejado de una casa de una altura: **Muy Fácil** (87.5% de lograrlo para un personaje normal)*

TIRADAS NECESARIAS SEGÚN DIFICULTAD			
Muy Fácil			
Fácil			
Medio			
Difícil			
Muy Difícil			

Se necesita éxito en ese dado
Da igual el resultado de ese dado 

three fourteen games

Convencer (tirada de *Intimidar*) a un PNJ de que te deje entrar en su casa, mientras blandes un arma mayor que la suya: **Fácil (75% de lograrlo para un personaje normal)**

Romper un candado oxidado (tirada de *FCO*) golpeándolo con algo pesado y contundente: **Media (50% de lograrlo para un personaje normal)**

Encontrar la salida adecuada para llegar rápidamente al lugar del aparcamiento donde está tu coche (tirada de *Orientación*), estando en un piso medio de un hotel grande (donde todos los pasillos son iguales): **Difícil (25% de lograrlo para un personaje normal)**

Conseguir que el Walkie Talkie caído desde un segundo piso vuelva a permitir escuchar a un interlocutor, ayudado solo por un destornillador (tirada de *Manitas*): **Muy Difícil (12.5% de lograrlo para un personaje normal)**

Y ahora, ¿cómo de bien les salen las cosas? Si la tirada tiene éxito, **toma el MENOR valor exitoso** que haya salido en los dados. Si es un 4, ha salido y ya está (¡que no es poco!), lo que llamamos Grado de Éxito 0. Si es un 5, el Grado de Éxito es de 1 (mejor, tardarán un rato en desatascar la puerta desde el otro lado), y si es un 6 (¡todo seises!), el Grado de Éxito (GE) es 2 (¡eres un campeón!). Como verás, cuánto más difícil es algo, más difícil (proporcionalmente) es que salga mejor.

Hay veces que no necesitas saber cómo de bien ha salido algo, porque solo puede salir o no salir. Por ejemplo, arrancar un coche. En ese caso, el Grado de Éxito da información sobre la velocidad con que se ha resuelto la tarea. Como norma, puedes considerar que 5 segundos son un turno de juego

pero yo soy más fuerte que este, debería tener más fácil arrastrar la cómoda hasta la puerta

Efectivamente. Una vez determinada la habilidad que se va a tirar, y la dificultad de la tirada (decidida por el GM), el jugador debe modificar esa dificultad en función de su nivel de habilidad. Una tarea de

dificultad Media es más fácil para alguien experimentado que para alguien novato. Así que, la dificultad final con la que el jugador realiza la tirada será tantos niveles mayor o menor, como niveles por encima o por debajo de Normal posea su PJ en la habilidad (¿lo cual?):

Por ejemplo: George A. va conduciendo su furgoneta, gira una esquina y se encuentra un puñado de zombis devorando los restos de un funcionario de correos. Pega un frenazo y decide dar la vuelta cuanto antes. Sin embargo, había zombis al otro lado que no ha visto y uno se le ha subido al lateral. Decide hacer una maniobra desesperada, girando en el sitio e intentando impactar contra la pared a un lado, lo justo para aplastar al zombi, pero no suficiente para dañar la furgoneta. El GM decide que la maniobra es Difícil. Lo habitual sería que George A. tirara DOS dados necesitando dos éxitos. Sin embargo, como el personaje tiene Conducir Bueno (un nivel por encima de Normal), realiza la tirada como si fuera de dificultad Normal, es decir, UN dado que necesita UN éxito.

no puedo, ¡ayúdame!

De vez en cuando los personajes necesitarán ayudarse en alguna tarea. No porque amen a sus congéneres (no es el momento), sino por que así lograrán algo que beneficiará al grupo en general, y por tanto a cada uno de ellos. El ejemplo que primero le viene a la cabeza a cualquiera es unir la fuerza de dos o más personas para mover algo pesado. Para ello, suma los niveles de características o habilidades de los participantes (según la sencilla tabla adjunta). Cuando una situación requiera una tirada conjunta, recuerda aplicar el sentido común para limitar el número de participantes (normalmente por razones de espacio).

Los valores de características y habilidades de los personajes pueden tener uno de cinco valores (de menor a mayor): MM, M, N, B, MB. Así que a la hora de sumar, otorga valores numéricos a los niveles:

MM = 1
M = 2
N = 3
B = 4
MB = 5

DIFICULTADES DE LAS TIRADAS SEGÚN NIVEL DEL PJ

Nivel del PJ >	Muy Malo	Malo	Normal	Bueno	Muy Bueno
Dificultad					
Muy Fácil	Media	Fácil	Muy Fácil	M.M. Fácil	M.M.M. Fácil
Fácil	Difícil	Media	Fácil	Muy Fácil	M.M. Fácil
Media	Muy Difícil	Difícil	Media	Fácil	Muy Fácil
Difícil	M.M. Difícil	Muy Difícil	Difícil	Media	Fácil
Muy Difícil	M.M.M. Difícil	M.M. Difícil	Muy Difícil	Difícil	Media

Mi ex-militar y este deportista son casi iguales ¿Por qué no hay diferencias por profesiones?

Este juego busca ante todo la sencillez. En la mayor parte de los casos, el personaje que vas a tener va a ser un arquetipo, alguno que te haya llamado la atención en una película o un juego de ordenador. Pero a partir de ahí, ten en cuenta que tus posibilidades de supervivencia ante la invasión zombi no van a depender de que saques o no esa tirada de Reflejos para alcanzar la escalera, sino de las ideas y los planes que cada uno sea capaz de tener y preparar. Eso es lo que va a diferenciar a unos personajes de otros. Las definiciones estadísticas dan para muy poca variedad pero, como decíamos al comienzo de la sección, la mayor parte de la gente es más o menos igual de fuerte, y es más o menos igual de rápida. La diferencia la marca tu propio afán de supervivencia, y iesto no está en la ficha!

Si el resultado final es superior a 5, tendrás el equivalente a un nivel Muy-Muy-Bueno (6), o incluso Muy-Muy-Muy-Bueno (7), etc.. Recogiendo el ejemplo anterior: *George A. tiene FCO N, y Romero tiene FCO B. A la hora de que intenten empujar juntos una puerta atrancada, el FCO N tiene un valor numérico de 3, y el FCO B tiene un valor numérico de 4, sumados tienes un 7. Así que debes resolver la tirada como si el FCO empleado fuera Muy-Muy-Bueno. De ahí, si habías determinado que mover la puerta era Muy Difícil, puedes calcular la tirada necesaria fácilmente: MMMB está CUATRO niveles por encima de Normal, con lo que rebaja en esos CUATRO niveles la dificultad "efectiva" de la tirada y se queda en Muy Fácil. Los PJs deben tirar TRES dado (ellos deciden quién de los dos lo va a tirar, para recibir las críticas de su compañero si falla) procurando lograr al menos un 4+ (el que tire elige de entre los resultados el dado que se debe usar para determinar el resultado de la acción -generalmente el mayor, claro-).*

George A.). El que en su tirada logre mayor Grado de Éxito se quedará con las balas. Con numeritos:

*George A. - FCO Normal
Romero - FCO Bueno*

George A. tira contra dificultad Difícil (valga la redundancia). Al tener FCO Normal, tirará DOS dados para DOS éxitos.

Romero tira contra dificultad Media. Al tener FCO Bueno, tirará como si fuera Fácil, con DOS dados pero necesitando UN solo éxito.

*George A. tira y saca 4 y 5. Éxito. El menor valor es 4, su Grado de Éxito es 0.
Romero tira y saca 2 y 3. Fracaso.*

En este caso, George A. se queda la caja. Ha estado más hábil, la tenía mejor agarrada desde el principio... el caso es que ha ganado.

esto es entre tú y yo .

En ocasiones, un personaje se enfrentará a otro (o, menos habitualmente, a un zombi ;)). ¿Quién se sale con la suya? ¿Quién llega antes a la escopeta? ¿Quién logra cerrar la puerta desde SU lado?

Para saberlo necesitarán realizar tiradas enfrentadas. Hemos visto cómo podemos poner dificultades a tareas en las que los personajes interactúan con situaciones dadas u objetos inanimados (una puerta atrancada, un motor estropeado...). Pero puede ocurrir que "el otro lado" sea un ser animado y tome sus propias decisiones y realice sus propios esfuerzos. Para ello, cada implicado debe realizar una tirada cuya dificultad es el NIVEL de su oponente en la habilidad (característica) que utilice. A partir de ahí, el que obtenga mayor Grado de Éxito en su tirada es el vencedor. Venga, vale, un ejemplo:

George A. y Romero están forcejeando por la última caja de balas (como si les fuera a servir de algo). Por tanto, se enfrentan en un duelo a ver quién es más fuerte. La fuerza viene determinada por el nivel de FÍSICO. George A. tiene Físico Normal, Romero tiene Físico Bueno (y está bueno además). Por tanto, George A. realiza una tirada de FÍSICO (que define su fuerza) con una dificultad dada por el Nivel de Físico (característica utilizada por su oponente) de Romero, que es Bueno. No es muy difícil inferir que la tirada será DIFÍCIL. Por su lado, Romero tirará FÍSICO con Dificultad Normal (dada por el Físico Normal de



Es un zombi. Pero está muy buena.

matar zombis (a lo que vamos)



a tiros

Las armas de fuego vienen listadas con dos características. **Alcance Básico** y **Nivel de Daño** (o Daño, para acortar).

Un disparo a un objetivo dentro del **Alcance Básico** se hace con una tirada de **Dificultad Media**. De ahí hasta el **doble del Alcance** pasa a ser **Difícil** y más allá hasta **cuatro veces el Alcance Básico** será **Muy Difícil**. Venga, vale, numeritos que es más fácil:

Una pistola tiene Alcance Básico 10 metros. Pues los tiros serán Medios hasta 10 metros, Difíciles hasta 20, y Muy Difíciles entre 20.000000001 y 40 metros. Más allá serán Muy Muy Difíciles, etc.

Del mismo modo, impactar a algo **a la mitad del Alcance Básico** es **Fácil**.

¿Y si gasto un turno apuntando?

Si crees que tienes tanto tiempo, vale, puedes rebajar la dificultad un nivel.

¿Y se le doy, qué daño le hago?

El Daño viene dado en una cantidad de dados de seis caras (d6). Además, por cada Grado de Éxito de la tirada para impactar puedes añadir un dado a la tirada de daño.

Ejemplo muy rápido: *George A., ahora que tiene balas, dispara con su pistola del .45 (Alcance 10 mts.,*

Daño 3d6) a una ex-vecina que es también una ex-"persona no infectada". La mujer está a 11 metros (también es mala suerte, pero en algún sitio hay que poner la separación). Así que el disparo será Difícil. George A. tiene Disparar en nivel Normal, con lo que no hay modificaciones. Tirará DOS dados necesitando DOS éxitos. Saca 4 y 6. Dos éxitos. El dado exitoso menor es 4, o sea, Grado de Éxito 0 (si es facilísimo), con lo que no añade más dados al daño. Tira 3d6... que luego veremos para cuánto dan.

¿Quién dispara primero?

En combate, el orden para actuar será igual en orden descendente a los valores de AGILIDAD de los participantes. Si varios contendientes tienen el mismo nivel, puedes decidirlo a dado o considerar que actúan de manera simultánea.

Disparos múltiples/Ráfagas

Se resuelven haciendo una sola tirada de dados. La dificultad para impactar se reduce en un nivel. Si se impacta, se tira daño según el calibre del arma como si se tratara de un solo impacto.

Objetivos Múltiples

Para disparar a diferentes objetivos, estos no deben estar separados por más de 5 mts. y debe anunciarse la intención y los blancos antes de realizar ningún disparo. Cada disparo (realizando tiradas separadas) recibe una penalización de UN nivel para impactar.

a golpes

Los combates cuerpo a cuerpo se resuelven como tiradas enfrentadas (las que hemos comentado hace un rato) entre los participantes. Tiran con la habilidad que utilicen, normalmente con Pelea (armado o desarmado), y tienen como dificultad la indicada por el nivel de la habilidad utilizada por su oponente.

Existen cuatro resultados posibles:

Si ambos fallan: pasan el turno forcejeando, no hay consecuencias.

Si uno tiene éxito y otro falla: V. último caso.

Si ambos tienen éxito pero empatan en GE (ambos hacen al otro el daño base del arma).

Si ambos tienen éxito y uno tiene más GE que otro.

En este último caso, la diferencia entre GE del mayor y el del menor da el modificador al daño. Si uno pasa la tirada y otro falla, el GE del perdedor se considera -1 a efectos de cálculo. (Lo explicamos mejor en la sección **iDolor!**)

Ejemplo:

*George A. tiene FCO Normal, y Pelea Normal.
Romero tiene FCO Bueno, y Pelea Normal.*

George A. tira pelea contra Dificultad Media, y Romero tira Pelea contra Dificultad Media. O sea, un

- Este juego es shareware -

Si te ha gustado, ¿por qué no **donar 2.95 euros** (te gastaste casi **cuatro veces más** para ver **Avatar en 3D** y no era para tanto) para que sigamos haciendo cosas interesantes?

Qué otras cosas todavía más baratas puedes hacer para ayudarnos:

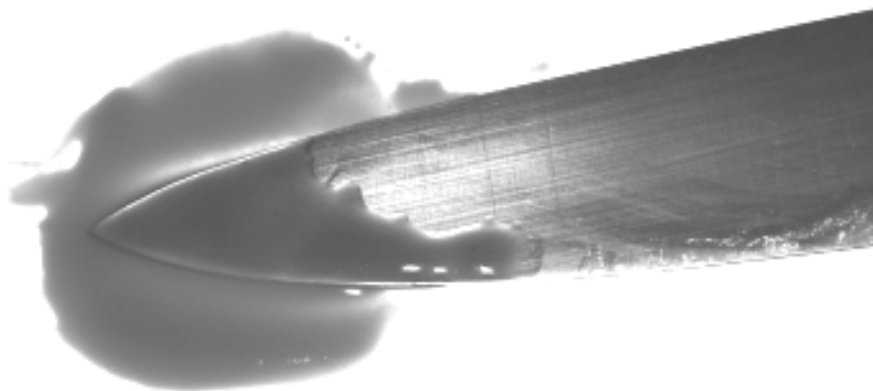
- hablar bien de nosotros
- pasear este juego por clubes y jornadas y animar a otros a que se lo descarguen (preferimos que se lo descarguen de nuestra página para controlar cifras)
- poner un enlace a nuestra web en la tuya (web, blog, foro...)
- poner un banner nuestro en tu web
- descargar (y animar a otros a que descarguen) nuestros productos gratuitos
- comprar (y animar a otros a que compren) nuestros productos

d6 cada uno. George A. saca un 4, Romero saca un 5 (ite jodes!). George A. tiene GE 0, Romero tiene 1. Gana Romero que consigue meterle un puñetazo con el daño básico, más bonificación por la diferencia a su favor de GE en los resultados del combate: +1d (buff, cuántas cosas, luego volvemos sobre esto).



Nunca es "suficiente" munición.

¡dolor!



Todo ser vivo tiene un registro de daño. En el caso de los humanos, este registro tiene seis casillas agrupadas por parejas.

Al realizar las tiradas de daño, como hemos empezado a ver en la sección de combate, separa los éxitos (resultados de 4+) y tacha esa cantidad de casillas empezando por la izquierda.

Cada DOS puntos suponen un Nivel de Herida. Cuando acumulas DOS puntos de daño estás en situación de Herido Leve, cuando acumulas CUATRO, estás Herido Grave, con SEIS estás Moribundo, con más, no estás (bueno, te queda Primeros Auxilios y estas cosas...).

daños base de armas cuerpo a cuerpo

Todas dependen de la base de daño del FCO del usuario, según la tabla que sigue:

FCO MM -2 al resultado de cada dado que se tire
FCO M -1 al resultado de cada dado que se tire
FCO N Sin modificación
FCO B +1 al resultado de cada dado que se tire
FCO MB +2 al resultado de cada dado que se tire

De este modo, por ejemplo, un personaje con FCO B, atacando con un arma que haga 3d6 de daño, tira 3d6 pero considera éxitos todos los resultados de 3+ (ya que suma UNO a cada dado). Los daños especiales siguen dándose solamente con resultados "naturales" de 6 (Ver más adelante la regla "¡Seis!").

pero, yo soy mucho más grande y fuerte que él y el mismo golpe no me puede hacer el mismo daño

Correcto. Las personas con FCO B restan UN éxito de la tirada de daño, las de FCO MB restan DOS. Por el otro lado, las de FCO M suman UNO, y las de FCO MM (¿alguien se lo ha puesto?) suman DOS.

penalizaciones por nivel de heridas,

Rasguño (menos de 2 puntos de daño)

Sin efecto.

Herida Leve (entre 2 y 3 puntos de daño)

Pierde el turno por el dolor y la reacción instintiva de cubrirse la zona afectada.

Herida Grave (entre 4 y 5 puntos de daño)

Pierde el turno. Puede desplazarse con dificultad. Suma un nivel de dificultad a todas las tareas físicas (dependientes de FCO y DES).

Además, cualquier impacto que por sí solo genere una HG o más (ojo, de un mismo impacto, no por acumulación de daño), dejará secuelas. Una leve cojera, dolor que necesita rehabilitación, etc.

Moribundo

El Personaje queda inconsciente a espera de ayuda médica.

Sin ayuda médica, un punto de daño se recupera cada semana, de manera natural una persona puede rebajar sus puntos de daño hasta quedarse en uno. Heridas Leves o superiores requieren atención médica o Primeros Auxilios.

primeros auxilios

El uso de Primeros Auxilios busca estabilizar las heridas para que el paciente no empeore. Su aplicación debe ser inmediata y con el material adecuado (la falta de éste penalizará la tirada aumentando en un grado su dificultad). Según el nivel de heridas del paciente, la Dificultad de la tirada será diferente según la siguiente tabla:

Rasguños (<2 ptos. de daño): Dif. MF
HL: Dif Fácil
HG: Dif. Media
Moribundo: Dif. Difícil

Con una tirada exitosa, el paciente queda estabilizado durante 1d, 2d o 3d horas según el GE sea de 0, 1 o 2. Ese es el tiempo que puede sobrevivir sin ayuda médica. Los Primeros Auxilios solo pueden aplicarse exitosamente una vez (es decir, si alguien que aplica Primeros Auxilios falla la tirada, otra persona podrá intentarlo pero, una vez estabilizado, no se pueden realizar más tiradas para "alargar" la estabilización).

agravamiento de las heridas

Un Personaje Herido Grave (4 o 5 puntos de daño) que no es estabilizado ni recibe ayuda médica empeora en un punto de daño cada dos horas.

protección contra el daño

Las protecciones cubren partes concretas del cuerpo (es importante si estás utilizando la regla avanzada de Localizaciones). Su efecto será parar una cantidad

determinada de daño. Un chaleco antibalas parará DOS puntos de daño de impactos en el tronco. Un chaleco pesado (generalmente limitados a uso militar) parará CUATRO puntos de daño. Un casco militar parará DOS puntos en la cabeza, etc.

¡Seis!

Vamos a simplificar, que hay muchos zombis. En cualquier tirada de daño, un resultado de "6" en algún dado es un daño especial (sí, puedes sacar más de un seis si tirabas varios dados). En general, un "6" vale para dejar fuera de combate a un zombi.

En caso de enfrentarse a otro tipo de enemigos (otro grupo de supervivientes, por ejemplo), igualmente un "6" es un daño especial, pero no deja fuera de combate a nadie por sí solo. Eso sí, implica una penalización de relevancia a la víctima. Invita al jugador a narrar el daño especial: el golpe le tumba y se le caen las cajas de la estantería encima, pierde un turno; tiro en la mano, le ha desarmado; golpe en los ojos, cegado 1d6 turnos...

ARMAS de Fuego

Daño según calibre

D6s de daño / Alcance base (mts)

Arma corta .22	1	/10
Arma corta .38	2	/10
Arma corta .45	3	/10
Subfusil 5.56	2	/15
Subfusil 7.62	3	/15
Rifle .22	2	/30
Rifle .303	3	/30
Rifle .45	4	/30
Escopeta 9mm	3	/10*
Escopeta 12mm	4	/10*
Ametralladora (Base)	3	/30 (solo ráfagas)

* Las escopetas funcionan solo tiro a tiro, si bien cada disparo libera varios proyectiles en abanico. Por eso, cada disparo se resuelve como si se tratara de una ráfaga corta. Se debe restar un grado a la dificultad. El tramo base es de 10 mts. Las escopetas pierden 1d de daño por tramo a partir del primero.



ARMAS de Cuerpo a Cuerpo

Daño 0d6

Sin armas

Daño 1d6

Puño americano
Navaja
Botella rota

Daño 2d6

Palanca metálica
Hacha pequeña

Daño 3d6

Cuchillo de carnicero
Bate de béisbol
Extintor
Hacha de leñador

Daño 4d6

Motosierra



¿Y si son demasiados? (reglas para correr)



El movimiento básico de un humano es 7 (**7 metros cada 5 segundos**, 5 segundos son un turno de juego). El de un zombi lento es 4. Además, los zombis lentos no pueden correr. Correr en corto (o para salvar la vida) implica mover cinco veces más rápido. Un humano corre 35 metros. Por ejemplo, un Perro (iperros zombis!) mueve 12, y corre 60.

Un humano va bajando la intensidad de la carrera a partir del tercer turno. A partir de ahí, cada turno aumenta en un nivel la dificultad de su desplazamiento.

Un perro va bajando la intensidad a partir del quinto turno de carrera. A partir de ahí, cada turno aumenta en un nivel la dificultad de su desplazamiento.

persecuciones

En línea recta estás perdido, así que tienes que buscar trayectos más complicados. La persona que vaya a la cabeza del grupo perseguido tiene la posibilidad de elegir el camino por el que quiere huir. En ese sentido, hace una "apuesta" eligiendo un camino de una dificultad determinada (por el patio de atrás, saltando sobre los cubos de basura y escalando la verja de madera). **El jugador pone una dificultad a su acción. Y realiza una tirada de AGI.** Todos los miembros del grupo perseguido, si optan por el mismo camino, deben tirar su AGI con la misma dificultad. Del mismo modo, los perseguidores también tirarán contra esa misma dificultad.

Anota los GE de cada individuo. Si el grupo perseguido es una masa de zombis puedes tirar por todo el grupo y moverlos de manera "compacta". La diferencia de Grados de Éxito son los "cuerpos" de ventaja (un "cuerpo" son cinco metros) que se ganan o pierden. Calcula (decide) la distancia inicial cuando comienza la persecución.

En caso de estar corriendo con dificultades D o MD se están tomando riesgos. Si al realizar la tirada, **todos los dados son fallos Y alguno es un "1", el personaje tropieza y se cae**. La tirada del siguiente turno (isi lo hay para él!), tendrá DOS niveles más de dificultad. Un personaje menos de 10 metros por delante de uno que haya caído puede volver a ayudarlo. Pierde esa ventaja en metros y, además, el siguiente turno AMBOS jugadores aumentan en un nivel la dificultad de la carrera.

Los perros, al correr más, siempre suman UN éxito a su resultado de la tirada.

estar rodeado de zombis me pone un poco nervioso (reglas de tensión)



Es comprensible. La tensión funciona de manera muy similar al daño. Los humanos tienen un registro de Tensión de seis casillas. Las situaciones generarán "impactos de tensión" con un número de dados. Se tiran, se cogen los no exitosos (ilos fallos!), y se tacha esa cantidad de casillas.

Cada situación potencialmente estresante tendrá un **valor numérico asociado que son los dados de Puntos de Tensión que provoca** en un personaje. Nótese que cada jugador debe lanzar los dados de tensión, es decir, la misma situación provoca diferentes impactos emocionales en diferentes jugadores.

Los umbrales de "daño por tensión" son 2, 4 y 6, que equivaldrán a tensión Leve, tensión Grave, y Crisis Nerviosa.

En una situación de mucha tensión, especialmente en una de vida o muerte (un enemigo claramente superior nos persigue, por ejemplo), la adrenalina soltada por nuestro organismo provocará que nuestras aptitudes físicas aumenten, a la vez que que nuestra capacidad de concentración baje.

En estado de **Tensión Leve**, todos los chequeos de FISICO y habilidades dependientes se hacen como si fueran un nivel más fáciles, y todos los chequeos de INTELECTO y sus habilidades, de AGILIDAD y sus habilidades (arrancar el coche a la primera), y de ESPÍRITU y sus habilidades, se realizan como si fueran un nivel más difíciles.

En situación de **Tensión Grave**, todos los chequeos de FISICO y habilidades dependientes se hacen normalmente, y todos los chequeos de INTELECTO y sus habilidades, de AGILIDAD y sus habilidades, y de ESPÍRITU y sus habilidades, se realizan como si fueran DOS niveles más difíciles.

En situación de **Crisis Nerviosa** (6 o más puntos de tensión) el jugador no puede actuar voluntariamente.



Por aquí va a ser que no.

cuánta tensión causa una situación

Algunos ejemplos que pueden servir como guía:

Dados de Tensión/Situación

0d6	Ver un zombi (a estas alturas...)
1d6	Un ruido extraño en un entorno hostil
2d6	Ver arder tu casa
2d6	Sufrir un ataque a distancia
2d6	Sufrir la carga de un loco con un hacha
2d6	No encontrar una salida cuando te persiguen
3d6	Sufrir el ataque de una muchedumbre
3d6	Que tu coche no arranque en una situación de vida o muerte
4d6	Verte obligado a hacer algo que nunca harías para salvar tu vida
4d6	Atacar a alguien "sano", salvo en defensa propia
4d6	Descubrir que estás infectado
6d6	Matar a un ser humano
8d6	Matar a una persona cercana

crisis nerviosa

En el momento en el que se alcanza el umbral de Crisis Nerviosa (6 puntos), la víctima entra en estado de enajenación y, dependiendo de la situación, responderá **involuntariamente**, agrediendo a lo que le amenaza, huyendo o quedando en estado fetal. Un criterio, que solo puede ser general, es que si la amenaza es relativamente asequible, la atacará (un ex-compañero con un hacha), si es mucho más poderosa que él, huirá (un elefante zombi), si no hay una amenaza física presente, quedará en posición fetal (encerrados por unos paramilitares en una carbonera).

final del estímulo de tensión (vuelta a la normalidad)

En términos de juego, cuando desaparezca el estímulo de tensión, cada jugador que haya sufrido alguna ganancia de puntos de tensión, debe hacer una tirada de INT (para "racionalizar" la situación). Si la supera, se borra todos los puntos de tensión. Si la falla, rebaja solamente un punto.

Las dificultades de las tiradas vendrán dadas por la situación de gravedad de la tensión que se esté sufriendo en ese momento.

Con menos de tensión leve: Dif. F

Con tensión leve: Dif. N

Con tensión grave: Dif. D

Con crisis nerviosa: Dif. MD

Puedes repetir el chequeo cada vez que el PJ pase una hora en "tranquilidad" (es decir, sin recibir nuevos impactos de Tensión). Estos siguientes chequeos van teniendo cada vez un nivel menos de Dificultad (acumulativo).

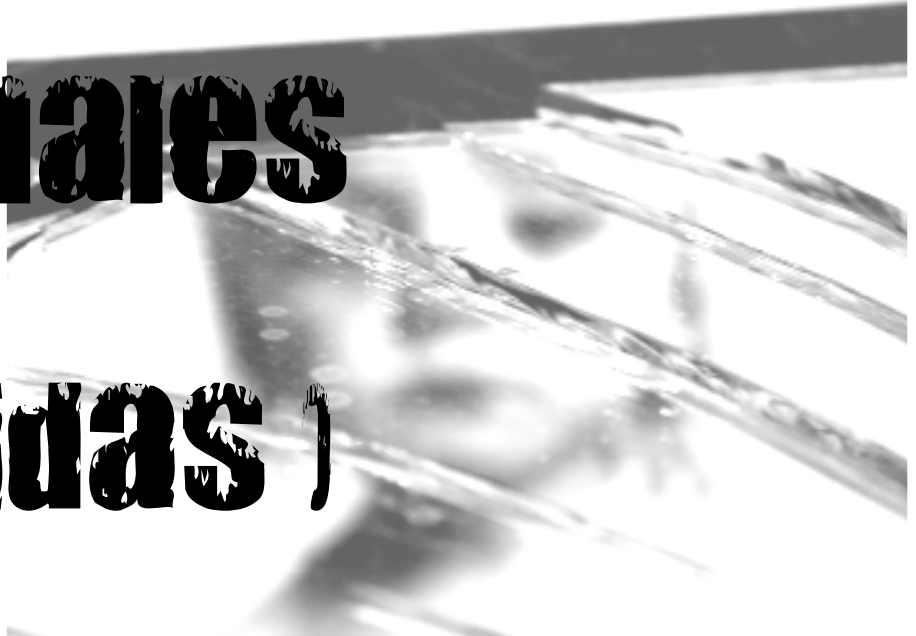
pero yo soy un tipo más equilibrado psicológicamente que él, no me puede afectar igual

Es cierto, igual que hay una regla que modifica el daño recibido en función del FCO de la persona, la misma regla calcada se aplica para la tensión. Los personajes con ESP MM añaden DOS fracasos al resultado de la tirada de tensión, los que tengan ESP M, añaden UNO. Los personajes con ESP B restan UNO, y los que tengan MB restan DOS.



Darí a un brazo por un buen café.
(No literalmente.)

reglas opcionales (más divertidas)



Shit happens! (la mala suerte)

Compartir una situación desesperada con nuestros semejantes hace que aflore nuestro verdadero yo. ¡Pisaría la cabeza de tu madre muerta si eso me sirviera para salir de aquí!

Shit happens! es una regla que permite que los jugadores también colaboren a complicar la situación personal de sus compañeros.

Para aplicarla necesitarás una baraja de póquer (si no quieres cargar con una baraja puedes sustituirla por 2d6, pero no funciona igual de bien, luego lo explicamos...). Al principio de la partida, cada jugador saca una carta de la baraja (los ases valen uno) y la coloca delante de su ficha. Esa es su "Suerte Actual". Pues bien, ¿qué es *Shit happens!*? Cada vez que alguien FALLE una tirada en una acción lo suficientemente relevante (a discreción del GM), un compañero puede proponer que el fallo sea estrepitoso. Para ello, roba la siguiente carta de la baraja. Si la nueva carta es IGUAL o MAYOR que la Suerte Actual del interesado (el otro PJ, el que acaba de fallar), ¡mierda!, su fallo se adorna con lo que quiera aportar el jugador que ha sacado la carta. Esta consecuencia debe ser lo suficientemente divertida y debe complicar la vida del PJ, pero no puede ser crítica. Esto queda a discreción de la mesa, con el GM con voto doble en caso de empate (al final es para divertirse, hombre, no te pases). El jugador afectado se queda con la nueva carta como su Suerte Actual a partir de ese momento y hasta que vuelva a pasarle algo "interesante".

Ahora bien, si el listillo que saca la carta saca una que es MENOR que la Suerte Actual de quien ha fallado, entonces, por supuesto, esto se vuelve en su contra. El jugador que estaba en riesgo puede elegir libremente de entre las tres cartas implicadas (la suya, la del cabroncete y la recién robada) cuál se queda él y cuál deja como Suerte Actual para el listillo de turno. O sea, puedes ir haciendo el malvado contra tus compañeros, pero estás abonando sus ansias de venganza y además, facilitándoles las cosas como te salga mal la jugada.

Ejemplos de uso de Shit happens!

- El jugador que ha fallado (*Disparar*) ha perforado el depósito de combustible de la moto con la que se desplazaba.
- El jugador que ha fallado (*AGI*) resbala por las escaleras de la salida de incendios (las de las fachadas traseras de los edificios de las pelis yanquis), golpeándolas de tal forma que éstas se recogen y ya no puede alcanzarlas.
- El jugador que ha fallado (*Arramplar*) desfonda su mochila y se le cae todo lo que llevaba dentro. Intenta recoger corriendo lo que puede: el resto de la partida tira Arramplar con un nivel más de dificultad.

Las cartas de Suerte Actual se descartan y se roban nuevas en cada cambio de "escena" (cuando amanece, cuando ya han matado al último zombi, etc.).

three fourteen games

Esta regla puede acabar cansándoos. Utilizadla solo en momentos de verdadera tensión y no más de una vez por "escena" y jugador.

Puedes utilizar 2d6 en vez de la baraja, anotando la Suerte Actual en la ficha. Pero la ventaja de las cartas es que la gente lleva más o menos el control de qué ha salido, qué no y qué es más probable que salga, los dados son siempre aleatorios.

¿Si saco un crítico puedo hacerlo?

Alguien puede jugársela. "Necesito entrar con la moto por la cristalera y aterrizar sobre el zombi". Vale, si un jugador está dispuesto a jugársela, déjale. Esta regla no debería utilizarse más de una vez por jugador y partida. Y solo con acciones especialmente espectaculares (fantasmadas de película, vaya). Para ello, el GM decide la dificultad de la acción (que casi siempre será, por lo menos, MD), y el jugador tira los dados. Ahora bien, no cuentes los éxitos, solo suma los resultados. Si la suma alcanza el umbral de fantasmada, la acción sale bien, si no, sale estrepitosamente mal (te la juegas, aquí no hay término medio) y con consecuencias dolorosas y de larga duración (GM, expláyate con tranquilidad). El umbral de fantasmada según dificultad es el siguiente:

MF (¿en serio vas a usar la regla para esto?) - tira 3d - deben sumar un mínimo de 4.

F (estoy perdiendo el tiempo) - tira 2d - deben sumar un mínimo de 4.

M - (no me creo que necesites este trozo de tabla) - tira 1d - debe salir 4+.

D - (bueno, todavía me podría valer) - tira 2d - deben sumar al menos 8.

MD (de esto estábamos hablando) - tira 3d - necesitas mínimo 12.

MMD y superiores - tira 1d más por nivel - necesitas 4 puntos más que en el nivel anterior (acumulativo)

¿Oís ese horriqueeo? (a veces, a menudo, un PJ morirá)

¿Qué hacer para que el jugador no quede apeado de la partida? Podemos darle un nuevo personaje. Alguien, un superviviente, al que los PJs encuentren en su devenir. Eso sí, tiene que ser algo que aporte interés, para quedarnos igual no nos curramos una regla nueva. Así que ese nuevo personaje tiene que ser alguien con limitaciones, que suponga una carga para el equipo. Lo que hemos dado en llamar: "ite ha tocado niño!". Así es, los personajes oirán un gemido, lo investigarán, y encontrarán a un niño escondido en un armario, en el maletero del coche que acaban de agenciarse, etc. El nuevo jugador interpretará al niño durante el resto de la partida. El "niño" puede cambiarse por un anciano impedido o cualquier otro arquetipo que pueda complicar la vida del grupo.



Son quince metros de pasillo. ¿Qué puede pasar?

todas las cosas zombi



¡ese cabrón me ha mordido! (y ahora tú también puedes ser como ellos ...)

Tradicionalmente, persona mordida por un zombi, persona que pasaba a estar infectada y suponer un riesgo para sus compañeros. Vamos a dar un poco más de cancha a la gente, para no quedarnos sin PJs a las primeras de cambio.

Cada vez que un PJ sea mordido por un zombi (reciba daño de un ataque de éste) recibe UN Punto de Infección. Al finalizar la "escena" (cuando se vuelva a hacer de día, cuando hayan matado al último zombi...), el GM debe tirar en secreto un dado por cada PJ en riesgo. Si el resultado es IGUAL o MENOR que el número de Puntos de Infección actuales del personaje, está infectado (¡premio!). Adapta la velocidad del cambio a tu partida, pero una regla general podría ser dar 48 horas para que ocurra el proceso completo. Durante ese tiempo, irá sintiéndose más débil, necesitando menos sueño, prefiriendo la carne menos hecha... A las 24 horas súbele un nivel todas las dificultades que le propongas en tareas relacionadas con FCO o AGI. A las 36, súbele dos niveles las de FCO y DES y uno las de INT y ESP. A las 48 es un PNJ.

Si durante esas 48 horas el PJ queda en estado moribundo por cualquier tipo de daño, su organismo no puede actuar por más tiempo contra la infección y se levantará como un nuevo zombi en 2d6 minutos.

cast (reparto)

Las características de un zombi dependerán de las que tuviera la persona en vida (antes de la infección). Como norma general, rebaja un nivel el FCO y la AGI, y rebaja dos niveles INT y ESP. Y por supuesto, habrá habilidades que ya no puedan utilizar, como todas las que requieran manipulación mecánica (ni girar pomos de puertas, ni conducir, ni disparar, ni ajustar la configuración de la cámara digital... nada).

Un Zombi cualquiera*

FCO M
AGI M
INT MM
ESP MM

Daño: En función de su FCO (este del ejemplo daña con 5+).

* ¿Quieres más variedad? Espera un poco al **Bestiario de Carne Fresca...**

zombis lentos , y ¡ zombis rápidos!

El zombi básico en **Carne Fresca** es tonto y lento. Con un poquito de trabajo por tu parte, puedes adaptar el estilo del juego a zombis algo más ágiles, que puedan correr (como en la película "28 días después"), o que tengan un mínimo de inteligencia que les permita crear tácticas sencillas de caza en grupo (como en la película "Soy Leyenda"). Pero sin

three fourteen games

irte tan lejos, acuérdate también de que el virus no solo afecta a humanos. Un grupo de tres o cuatro perros guardianes zombi rabiosos (¿perros guardianes zombi rabiosos radiactivos ninja?*) no son un enemigo pequeño. Y probablemente, por su forma de atacar, será mucho más fácil que consigan un resultado de "mordido" (daño), y los perros serán más rápidos (porque el virus les afecta diferente y bla bla bla...). Y si consigues que los animales zombi se escapen del zoo... ya tienes la tarde hecha.

* ¿Interesante? Te digo que esperes un poco al **Bestiario de Carne Fresca...**

el zombi masa

Lógicamente, la clave de los zombis es la acumulación, la masa crítica. Así que puedes hacer que se comporten como una situación (no como individuos), y dar niveles fijos de dificultad a las acciones de los jugadores. Es decir, escapar de una masa de zombis: tirada de FCO en función del número de zombis que le rodeen.

Zafarse de un zombi que te agarra: Tirada de FCO contra dificultad marcada por el FCO del zombi.

Evitar a un zombi en un pasillo: Tirada de AGI contra dificultad marcada por la AGI del zombi.

Te has caído y hay media docena de zombis intentando morderte: Tirada de AGI o FCO contra dificultad marcada por la cantidad de zombis. Esta tirada de zafarse puede beneficiarse también de modificadores positivos si tienes algún arma u objeto que te ayude a hacerte sitio (bate de béisbol, remo sin mantequilla, motosierra en funcionamiento...). Como regla general, rebaja un nivel la dificultad por cada 3d6 de daño que pueda hacer el PJ por ataque. Un arma de fuego a tan corta distancia no tiene mucha utilidad, así que no otorga ningún modificador.

Cantidad de zombis/Dificultad de la tirada

2-5	F
6-10	M (¡50%!)
11-15	D
16-20	MD (haber empezado antes a correr...)
21-15	MMD, etc.

sitios interesantes para que pasen cosas con zombis

Para empezar

- De viaje en coche
- En casa
- En el centro de trabajo/estudios
- En el hospital
- En una celda
- De acampada
- En un hotel
- En un aeropuerto

No dude visitar

- Un centro comercial (preferiblemente con sección de caza y pesca)
- Una ferretería
- Una tienda de armas
- Un motel de carretera
- Un bar de carretera
- Un aparcamiento subterráneo
- Una granja "abandonada"
- Un Pub
- Un edificio de oficinas
- La casa de un amigo
- Un almacén de carne con cámara frigorífica
- Una comisaría

Grand Finale

- Un helipuerto
- Una instalación militar
- Una mina abandonada
- Un laboratorio
- Una iglesia
- Un barco
- Un muelle del puerto

Por cierto, muchos de estos lugares aparecen en nuestro suplemento **Planos del siglo XX**, que contiene planos (claro) e ideas de aventuras para quince lugares distintos. Echa un vistazo en nuestra web...

reglas avanzadas (más completas)



disparos a localizaciones concretas

Sube un nivel la dificultad para apuntar a una parte específica del cuerpo (cabeza, brazo derecho, brazo izquierdo, pierna derecha, pierna izquierda, o torso). Si es la cabeza, lee los dados de daño sumando uno a cada resultado (es decir, los éxitos se consiguen con 3+ en vez de con 4+). Si es una extremidad, resta UNO a los resultados (los éxitos serán los resultados de 5+ en vez de los de 4+).

¡Mi brazo!

Para conocer la localización de los impactos, tienes esta regla. Al realizar la tirada de daño, lee el resultado del dado MENOR en esta tabla:

1/2 - Torso
3/4 - Brazos
5 - Piernas
6 - Cabeza

Penalizaciones por heridas en localizaciones

Rasguño (menos de 2 puntos de daño en la misma localización)

Sin efecto.

Herida Leve (entre 2 y 3 puntos de daño en la misma localización)

Cualquier localización: pierde el turno por Shock.

Herida Grave (entre 4 y 5 puntos de daño en la misma localización)

Brazos o piernas: inutilización del miembro afectado. Pierde el turno por Shock. Posteriores puntos de daño en el mismo miembro NO se suman al casillero general de daño. Un miembro que sufre daño equivalente a 5 puntos o más queda destrozado y debe amputarse.

Tronco: El personaje no puede desplazarse normalmente pero puede usar los brazos, gesticular, empuñar un arma, arrastrarse o apoyarse. Pierde el turno por Shock.

Cabeza: El personaje queda incapacitado para cualquier actividad física, estará inmovilizado, en el suelo, pero podrá hablar. Pierde el turno por Shock.

Cualquier impacto que por sí solo genere una HG o más, dejará secuelas. Una leve cojera, dolor que necesita rehabilitación, etc.

Moribundo

Cualquier localización: El Personaje queda inconsciente a espera de ayuda médica.

Los puntos de daño del golpe se apuntan en el casillero de daño general, y además se apunta la Herida como HL o HG o M si la hubiera en la localización correspondiente (ojo, las localizaciones se llevan heridas leves o graves si reciben la citada cantidad de daño de UN MISMO impacto, nunca por acumulación).

¡fuego! ¡fuego! (o asfixia o caídas, otras fuentes de daño)

Asfixia

Normalmente alguien intentará aguantar la respiración voluntariamente para evitar tragar un fluido perjudicial. Puede ser agua si está sumergido, o gas tóxico. Para saber cuánto tiempo puede pasar en apnea voluntaria utilizaremos el siguiente sistema:

Una persona puede aguantar la respiración sin demasiados problemas durante 2 minutos (+/- 12 segundos según el nivel de FCO). A partir de ahí, cada turno, debe realizar un chequeo de FCO para continuar sin respirar. El primero será Muy Fácil, y los siguientes irán subiendo un nivel de dificultad por turno. En cinco turnos el nivel de dificultad será Muy Difícil, el siguiente chequeo se hará como si fuera un nivel mayor, es decir, si el jugador ya está tirando 3d6 y necesitando éxitos en todos los dados, deberá lanzar 4d6 y necesitará éxitos en todos los dados.

El daño por tragar agua/asfixiarse será de 1 punto por turno más 1d6 de daño acumulativo a partir del segundo turno (se van tirando los dados, los 4+ se van convirtiendo en puntos de daño). El daño por tragar agua no genera penalizaciones por nivel de heridas.

Cuando el daño acumulado sea de CUATRO puntos, deja de llegar aire al cerebro y se cae en la inconsciencia.

Si lo que intentamos es provocar el desmayo de alguien evitando que el oxígeno le llegue al cerebro, estamos hablando de estrangulamiento. Existen dos formas de estrangular a una persona. Bien evitando que el aire llegue a la cabeza, bien evitando que la sangre llegue a la cabeza. Dependiendo de si se bloquean las vías respiratorias o la corriente sanguínea.

En el primer caso, la mecánica es igual a la apnea voluntaria, pero al ser la provocación forzada, no voluntaria, el tiempo inicial no serán dos minutos, sino 30 segundos (modificados por FCO, con mínimo CERO).

En el segundo caso, la mecánica es independiente del FCO de la víctima.

En el caso de estrangulamiento, cada turno la víctima entendemos que forcejeará para liberarse. Esto será una tirada enfrentada de FCO contra el agresor.

Electricidad y Fuego

Daño: 1 punto +1d de daño acumulativo por turno por parte del cuerpo afectada (brazos, piernas, torso).

Si afecta al 20% cuerpo es automáticamente una HL (además de la tirada comentada).

Si afecta al 50% es automáticamente una HG (además de la tirada comentada).

Caídas

Una caída provoca daño a partir de los 5 metros. Desde 5 metros, el daño es de 2 puntos. Por cada 2,5 metros más de altura, se añade 1 punto al daño.

Nótese que hablamos de caídas no controladas, de alguien que se precipita bien porque le empujen, bien por haber tropezado, o porque ha cedido la valla donde se apoyaba. Si se trata de una caída controlada, es decir, si la persona intenta saltar hacia abajo esa distancia, a los códigos de daño hay que restarles 1 punto.

choques en vehículos

Una colisión como conductor o pasajero de un coche, con cinturón de seguridad puesto, a 80 km/h es muy probablemente mortal.

Hay que tener en cuenta que, cuando una colisión es inminente, inconscientemente (y normalmente también de manera consciente!) el conductor frenará, por lo que la velocidad final real a la que se produce la colisión será mucho menor que la que tenía el vehículo cuando ya le fue imposible evitarla. Como regla, en el último momento un vehículo frena hasta la mitad de la velocidad que llevara antes del impacto.



Eso sí, el tráfico mucho mejor.

Dificultad para esquivar un objeto en función de la velocidad. Tirada de CONDUCIR:

Velocidad (la nuestra, o la suma si el objeto también se mueve) / Dificultad

80 km/h	M
120 km/h	D
150 km/h	MD

Adicionalmente, la tirada se modifica por la distancia al objeto con que comenzamos la maniobra de esquivar: con el objeto a menos de 30mts +1dif, a menos de 10 mts +2dif)

El daño sufrido en la colisión dependerá de la velocidad a la que esta se produzca. A efectos de juego, una colisión a 30 km/h produce 1d6 de daño, cada 10km/h más producen 1 punto más.

Si algún ocupante no lleva cinturón de seguridad, el daño final (una vez modificado por el FCO de la víctima) se multiplica por dos.

Si la colisión es frontal contra otro vehículo, se sumarán las velocidades de ambos para calcular el número de dados de la tirada de daño. Si no es frontal, se toma la velocidad del más rápido.

Si hay diferencia de tamaño notable entre los vehículos implicados (moto contra coche, coche contra camión), hay que aplicar varios modificadores. En colisión frontal los ocupantes del de mayor tamaño sufren el daño final dividido entre dos. Si no es frontal, sufren daño mínimo (1d). El vehículo menor sufre el daño como se ha explicado anteriormente.

Si un vehículo arrolla a otro o a un elemento móvil (es decir, choca contra algo que no sea un muro o una masa estática como un camión aparcado), dependiendo del daño, puede quedar parado o correr riesgo de perder la dirección.

Un vehículo que golpea un elemento móvil y sufre más de 4 puntos de daño para sus ocupantes, queda detenido. Si sufre entre 4 y 2 puntos de daño, el conductor debe realizar un chequeo de CONDUCIR de dificultad Muy Difícil (si son 4 puntos de daño)/Difícil (si son 3)/Media (si son 2) para mantener la dirección, o colisionará contra otro elemento cercano (si lo hay, si no, patinará y quedará detenido). Un impacto que provoque menos de 2 puntos de daño no afecta a la dirección del vehículo.

Atropellar algo de tamaño humano (aquí quería yo llegar).

Alguien atropellado se lleva **un 50% más del daño que se llevarían los ocupantes** (que no reciben daño, ya que la diferencia de tamaño y energía cinética es demasiado grande), en función de la velocidad del vehículo. Por ejemplo, un coche a 50 km/h (que dañaría a los ocupantes con 3 puntos en caso de colisión) produce 5 puntos de daño a un atropellado (Herida Grave).

- Este juego es shareware -

Si te ha gustado, ¿por qué no **donar 2.95 euros** (te gastaste casi **cuatro veces más** para ver **Avatar en 3D** y no era para tanto) para que sigamos haciendo cosas interesantes?

Qué otras cosas todavía más baratas puedes hacer para ayudarnos:

- hablar bien de nosotros
- pasear este juego por clubes y jornadas y animar a otros a que se lo descarguen (preferimos que se lo descarguen de nuestra página para controlar cifras)
- poner un enlace a nuestra web en la tuya (web, blog, foro...)
- poner un banner nuestro en tu web
- descargar (y animar a otros a que descarguen) nuestros productos gratuitos
- comprar (y animar a otros a que compren) nuestros productos

ser leyenda (experiencia y avance de los personajes)

Experiencia y avance de los personajes... ¿lo dices en serio? JUA JUA JUA JUA...

TIRADAS NECESARIAS SEGÚN DIFICULTAD

Muy Fácil



Fácil



Medio



Difícil



Muy Difícil



Se necesita éxito en ese dado
Da igual el resultado de ese dado



Carne Fresca es un juego

(c) 2010 Three Fourteen Games.

Puedes descargarlo desde nuestra web

<http://www.threefourteengames.es>

ARMAS de Cuerpo a Cuerpo

Daño 0d6

Sin armas

Daño 1d6

Puño americano
Navaja
Botella rota

Daño 2d6

Palanca metálica
Hacha pequeña

Daño 3d6

Cuchillo de carnicero
Bate de béisbol
Extintor
Hacha de leñador

Daño 4d6

Motosierra

Dados de Tensión/Situación

- 0d6 Ver un zombi (a estas alturas...)
- 1d6 Un ruido extraño en un entorno hostil
- 2d6 Ver arder tu casa
- 2d6 Sufrir un ataque a distancia
- 2d6 Sufrir la carga de un loco con un hacha
- 2d6 No encontrar una salida si te persiguen
- 3d6 Sufrir el ataque de una muchedumbre
- 3d6 Que tu coche no arranque en una situación de vida o muerte
- 4d6 Verte obligado a hacer algo que nunca harías para salvar tu vida
- 4d6 Atacar a alguien "sano", salvo en defensa propia
- 4d6 Descubrir que estás infectado
- 6d6 Matar a un ser humano
- 8d6 Matar a una persona cercana

ARMAS de Fuego

Daño según calibre

D6s de daño / Alcance base (mts)

Arma corta .22	1	/10
Arma corta .38	2	/10
Arma corta .45	3	/10
Subfusil 5.56	2	/15
Subfusil 7.62	3	/15
Rifle .22	2	/30
Rifle .303	3	/30
Rifle .45	4	/30
Escopeta 9mm	3	/10*
Escopeta 12mm	4	/10*
Ametralladora (Base)	3	/30 (solo ráfagas)

* Las escopetas funcionan solo tiro a tiro, si bien cada disparo libera varios proyectiles en abanico. Por eso, cada disparo se resuelve como si se tratara de una ráfaga corta. Se debe restar un grado a la dificultad. El tramo base es de 10 mts. Las escopetas pierden 1d de daño por tramo a partir del primero.

DIFICULTADES DE LAS TIRADAS SEGÚN NIVEL DEL PJ

Nivel del PJ >	Muy Malo	Malo	Normal	Bueno	Muy Bueno
Dificultad					
Muy Fácil	Media	Fácil	Muy Fácil	M.M. Fácil	M.M.M. Fácil
Fácil	Difícil	Media	Fácil	Muy Fácil	M.M. Fácil
Media	Muy Difícil	Difícil	Media	Fácil	Muy Fácil
Difícil	M.M. Difícil	Muy Difícil	Difícil	Media	Fácil
Muy Difícil	M.M.M. Difícil	M.M. Difícil	Muy Difícil	Difícil	Media

ME GUSTA CARNE FRESCA, ¿QUÉ MÁS COSAS HACE THREE FOURTEEN GAMES?

Despertados propone un suceso que "les ocurre" a los personajes, y en el que no les da ningún poder de decisión. Habla de los personajes siendo convencidos por una persona desconocida para que les haga un favor, y despertando en un lugar extraño a la mañana siguiente, sin acordarse de lo ocurrido. Deben investigar su entorno e ir encontrando las pistas para recomponer "hacia atrás" los sucesos de la noche anterior que, parece, les involucran en un asesinato.

Los tres personajes pregenerados que te proponemos incluyen otro nivel de complejidad a la trama ya que, sin ellos saberlo, se conocieron hace cinco años en un suceso traumático que les dejó marcados.

El escenario está presentado para ser jugado en la actualidad y la temática subyacente es la religión. Sin embargo, incluye toda la información necesaria para jugarse en los años 20 y/o utilizando los Mitos de Cthulhu.

Puedes comprar Despertados en PDF o en Impresión Bajo Demanda (PoD).

32 páginas, Portadas e Interior a todo color.



4.50 Euros en PDF

WWW.THREEFOURTEENGAMES.ES



5.90 Euros en PDF

La Tragedia Ashcroft es un escenario en el mundo de los Mitos de Cthulhu que transporta a los jugadores a la era clásica, los años 20, y que les enfrenta con una misteriosa desaparición en una pequeña comunidad de Nueva Inglaterra. Lugares, vecinos y hechos históricos conforman una trama de investigación, que dejará a los personajes la impresión de qué significa enfrentarse a fuerzas más poderosas que las meramente humanas.

Sobre el autor: **Rubén Rivera Cisneros** es ganador los concursos de módulos de D&D: Dungeon Aventuras, organizado por la editorial OK Games; y el organizado por la Radio Estación 4 La Llama y Devir. También es autor de la partida de Cthulhutech: 51.2 The Manchurian Incident. Es un habitual de los foros de La Llamada de Cthulhu y Vampiro entre otros, donde son conocidas sus partidas para ambos juegos.

Puedes comprar La Tragedia Ashcroft en PDF o en Impresión Bajo Demanda (PoD).

48 páginas, Portadas a color, Interior B/N.



pesadilla en midville

**Una experiencia desesperada de supervivencia
zombi por Luis Doña (Crómico)**

A Mamen, mi mujer, por su apoyo constante.

Episodio I: Huida de Midville (corre por tu vida)

Escena I: Hogar, dulce hogar	29
Escena II: El Instituto Seward (de vuelta al cole)	31
[Plano del Instituto]	33
Escena III: El Autobús (vamos que nos vamos.)	34

Episodio II: Desierto y Más Desierto

Escena IV: El Coche Abandonado (o no tan abandonado)	36
Escena V: De Picnic (un bocado en el camino)	37
Escena VI: La Gasolinera (¿repostamos?)	38
[Plano de la Gasolinera]	40
Escena VII: El Retén (¿Un justo final, o un nuevo comienzo?)	43

¿pero qué demonios ha pasado? (trasfondo para el gm)

¿Es que no te ha quedado bastante claro en el manual de reglas? Que más te da lo que haya pasado. Que ha sido un virus... pues bueno, que es un experimento del gobierno... pues vale. El caso es que un amplio porcentaje de la población mundial son unos psicópatas fagocitadores de sus propios congéneres; y pronto habrá más... ¿Te convertirás tú en uno de ellos?... Eso es de lo que va todo en realidad.

midville (bienvenido a una ciudad de pesadilla)

Es una ciudad ficticia de tamaño medio, de entre 10.000 y 50.000 habitantes, situada en el estado de Texas. Aunque... ¿Te vamos a decir nosotros dónde poner tu ciudad?... ¡Ponla donde quieras! El caso es que en cuestión de días la ciudad entera se ha ido a la mierda. Entre un 90 y un 95% de los habitantes "humanos" son ahora máquinas de matar y comer carne. Total, que Midville es una de las muchas

ciudades zombis que, a día de hoy, pueblan la faz de los EEUU. Lo único importante de verdad para conseguir el ambiente que se busca es que tenga un tamaño "medio" y que esté lo más aislada posible.

ambiente (cómo hacer que todo parezca más crudo)

Todo ha sucumbido al caos. Las calles están desiertas, pues los pocos seres vivos que quedan se ocultan de sus voraces depredadores zombis. El silencio reina por doquier salvo por el fugaz grito agónico de otra víctima que acaba de encontrar un macabro final. Los coches yacen dispersos de cualquier manera: subidos a las aceras, empotrados contra el escaparate de alguna licorería, algunos incluso con las puertas abiertas y las llaves puestas. Sus ocupantes salieron corriendo, huyendo inútilmente de la amenaza zombi; o perecieron en su interior donde aún pueden verse sus restos ensangrentados reposando sobre el volante. Todas las emisoras oficiales de radio y televisión del país han dejado de emitir... o quizá no.

Y ahora vamos a lo que importa... la masacre de las Víctimas.

personajes pregenerados

Aquí te dejamos cuatro personajes pregenerados que son los arquetipos de las pelis de zombis de serie B, a saber: El Capitán del equipo de Fútbol, la Jefa de animadoras (su novia), el "cerebrito", y el ayudante del Sheriff.

Zack "El Brazo" Anderson

Apariencia: Eres alto, rubio, guapo y estás cachas. ¿Qué más se puede pedir?

Trasfondo: Desde que empezaste en el instituto Seward has sido el capitán del equipo de fútbol americano. Eso te ha hecho la vida más fácil; los profesores te pasaban la mano, las chicas guapas no te faltaban y todo el mundo te admiraba. Ahora con esto de los zombis la cosa se ha torcido un poco, pero no hay nada que no puedas resolver con una de tus amplias sonrisas o con un puñetazo en plena jeta.

Equipo: Vaqueros, camiseta del instituto y una chaqueta roja con el escudo del instituto.

FCO (+)	AGI (+)
Pelea desarmado 0	Conducir +
Pelea con armas +	Puntería +
Resistencia ++	Sigilo +
INT (-)	ESP (0)
Manitas -	Intimidar +
Arramplar -	Atención 0
Ocultar/Encontrar -	Convencer -
Primeros auxilios -	Orientación 0

Thelma "Cuerpazo" Loosle

Apariencia: Un verdadero bombón. Eres la típica jovencita americana en la que quieren convertirse todas las niñas cuando lleguen a tu edad.

Trasfondo: Además de estar buena eres la jefa del equipo de animadoras, lo que te convierte en la chica más popular del instituto. Y por si fuera poco estás saliendo con el quarterback del equipo de fútbol. En realidad Zack no te gusta nada, porque es tonto del culo. Verdaderamente estás enamorada de Jim porque es sensible e inteligente, pero cuando estás en un ambiente en el que lo único que se valora es la popularidad... Sin embargo eso puede cambiar ahora.

Equipo: Llevas puesto tu traje de animadora, una falda roja y un jersey blanco con una "S" en rojo. Solo llevas encima tu pequeña mochila-bolso donde llevas tu espejito de mano, tus pinturas y un spray de pimienta de autodefensa.

FCO (+)	AGI (+)
Pelea desarmado 0	Conducir +
Pelea con armas +	Puntería +
Resistencia ++	Sigilo +
INT (-)	ESP (0)
Manitas -	Intimidar +
Arramplar -	Atención 0
Ocultar/Encontrar -	Convencer -
Primeros auxilios -	Orientación 0

Jim "Cerebritito" Backus

Apariencia: No eres un tipo feo. Pero tampoco dejas de ser alguien del montón. Estatura media, pelo castaño y llevas gafas (tantas horas de lectura se pagan).

Trasfondo: Eres el capitán del equipo de debate, el capitán del grupo de ciencias, el Redactor Jefe del periódico del instituto y varias otras cosas más. Esto en cuanto a las actividades extraescolares porque además eres el primero de la clase en todo en lo que no haya que correr y sudar, aunque tampoco se te da mal el deporte, simplemente no te motiva lo suficiente. Sabes que le gustas a Thelma. Se lo notas cuando cruza su mirada con la tuya, pues aunque te hace el blanco de sus mordaces comentarios, sus ojos la traicionan.

Equipo: Ropa de calle, una calculadora científica, una navaja suiza.

FCO (+)	AGI (+)
Pelea desarmado 0	Conducir +
Pelea con armas +	Puntería +
Resistencia ++	Sigilo +
INT (-)	ESP (0)
Manitas -	Intimidar +
Arramplar -	Atención 0
Ocultar/Encontrar -	Convencer -
Primeros auxilios -	Orientación 0

Bill "aquí-yo-soy-la-ley" Sheridan

Apariencia: El típico ayudante del Sheriff. Antaño jugaste en el equipo de béisbol del instituto (cuando eras un chaval) y te conservas en buena forma. Eres joven y atractivo.

Trasfondo: Cuando acabaste tus estudios en el instituto, tu padre te "enchufó" en la oficina del Sheriff. Al principio no te gustaba, pero poco a poco te fuiste acostumbrando. Después de varios años hasta te gusta tu trabajo, y la sensación poder y autoridad que te otorga.

Equipo: Ropa de agente de la ley, placa, pistola del .38, 30 balas del cal 38.

FCO (+)	AGI (+)
Pelea desarmado 0	Conducir +
Pelea con armas +	Puntería +
Resistencia ++	Sigilo +
INT (-)	ESP (0)
Manitas -	Intimidar +
Arramplar -	Atención 0
Ocultar/Encontrar -	Convencer -
Primeros auxilios -	Orientación 0

episodio I , huida de midville (corre por tu vida)



Este episodio comienza con una escena introductoria de corta duración cuyo objetivo es conseguir que tus jugadores se metan en la piel de las víctimas a las que interpretan, y de paso que hagan un par de tiradas para hacerse con el sencillo sistema de reglas que te hemos presentado. Prosigue con los personajes intentando llegar a la azotea del edificio del instituto Seward, para subir a bordo de un helicóptero que los llevará a la salvación. Sin embargo la cosa se tuerce y el episodio termina con una trepidante carrera a toda velocidad por las desiertas calles de la ciudad, evitando coches y atropellando zombis.

escena I . hogar , dulce hogar

Todos los personajes empiezan la aventura en solitario (lo que añade un poco más de tensión, si cabe), aunque puedes jugar esta escena introductoria con todos los jugadores en la misma habitación. Las víctimas escuchan una conversación de radio entre el ayudante del Sheriff y el piloto de un helicóptero que al parecer está transportando a los supervivientes hasta un lugar seguro a unos cuantos cientos de kilómetros de Midville (y que en ningún momento mencionan durante la conversación).

Si vas a jugar las escenas individualmente, haz pasar a la primera de tus víctimas y léele o parafrasea el texto resaltado abajo. Si van a participar todos los jugadores a la vez, lee igualmente el texto y describe la escena, pero pídeles que tomen las decisiones pertinentes antes de pasar a otra cosa (Ejemplo:

todos los jugadores tienen que decidir si sus víctimas se acercan al cuerpo antes de que suene la radio).

Texto inicial (salvo para Bill, el ayudante del Sheriff):
"No logras comprender qué demonios ha pasado. El miércoles tu vida era aburridamente normal; tu casa, tu familia, tus amigos, vamos... un rollo de narices. El jueves empezaron los extraños sucesos; la gente que salió en las noticias babeando espumarajos por la boca y mordiendo a los que trataban de sujetarlos, no te pareció una buena señal. Ayer saliste a la calle y... ¡tu vecino se estaba comiendo a su mascota en el jardín de al lado! Estaba arrodillado comiéndole las entrañas, mientras que parte de las vísceras de la desafortunada criatura se escurrían por su barbilla hasta el césped. A la policía le costó casi una hora reducir a ese jodido maníaco.

Hoy es sábado y todo se ha ido a la mierda de verdad. El puto mundo se ha vuelto loco. Un grupo de zombis caníbales ha entrado en tu casa y se ha zampado a tu familia. Te has librado por un pelo descolgándote por la ventana. Ahora mismo estás en medio de la calle corriendo sin saber a dónde ir ni qué hacer. Giras la siguiente esquina y entras en un oscuro callejón. Te agazapas tras un cubo de basura y recuperas el aliento mientras piensas ¿iiQué coño voy a hacer!!?

Texto inicial para Bill:

"No logras comprender qué coño ha pasado. El miércoles tu vida era aburridamente normal; tu casa, tu familia, tus amigos, vamos... un rollo de narices. El jueves empezaron los extraños sucesos; la gente que salió en las noticias babeando espumarajos por la boca y mordiendo a los que trataban de sujetarlos, no te pareció una buena señal. Ayer arrestasteis a un tipo que estaba en su jardín arrodillado, comiéndole las entrañas a su mascota, mientras que parte de las vísceras de la desafortunada criatura se escurrían por su barbilla hasta el césped. Os costó casi una hora reducir a ese jodido maníaco.

Hoy es sábado y todo se ha ido a la mierda de verdad. El puto mundo se ha vuelto loco. Un grupo de zombis caníbales ha entrado en la comisaría y se ha cargado a todos los demás. Te has librado por un pelo gracias a tu habilidad con tu pistola reglamentaria. Ahora estás sentado, rodeado de cadáveres, y cubierto de sangre.

Nota: Es posible que los personajes pregenerados (como por ejemplo Zack y Thelma, o incluso Bill) decidan llamarse por móvil justo en cuanto termines de leer el texto. Permíteselo. Esto dará más trasfondo a la aventura, pero no dejes que se marchen del callejón sin haber oído el mensaje de radio.

El callejón está desierto (de momento) salvo por un bulto a unos metros de distancia que, transcurridos unos segundos, la víctima podrá identificar como un cuerpo humano de tamaño adulto. No hay nada más de interés en el callejón, aunque puedes describirlo como un pasillo estrecho y muy sucio. De todas formas no pasarán aquí suficiente tiempo como para que la descripción resulte trascendente.

Si cualquiera de las víctimas decide acercarse a investigar (ya tienen que echarle narices), se darán cuenta de que es un agente de policía (o alguien que



"¡Hay más supervivientes!"

por motivo de su trabajo lleve un receptor/emisor de radio). Una tirada Fácil de Primeros Auxilios revelará que el hombre está muy muerto, ya que el enorme trozo de carne que le falta del cuello le impide respirar con normalidad. El agente lleva en la mano una pistola reglamentaria del calibre .38 (a la que solo le quedan dos balas en el cargador y una en la recámara), y otras quince balas en el cinturón. Además lleva una radio.

La Víctima puede sentirse "recelosa" respecto a acercarse a un cuerpo tumbado en el asfalto, lo cual respetamos sinceramente (y algo bueno tiene que tener ser tan precavido). Tanto en una situación como en la otra la radio volverá a la vida repentinamente:

(ruido de estática)

Voz 1: "Al habla Charlie Connors. ¿Me recibe alguien?"

Una voz distinta responde a la llamada

Voz 2: "Aquí Bill Sheridan. Soy el ayudante del Sheriff."

Voz 1: "Bill, soy Charlie Connors el guardabosques del Parque Nacional de Big Bend. Estoy volando en dirección a Midville, y me dirijo al instituto Seward. En diez minutos aterrizaré en la azotea. Si consiguen llegar hasta aquí les llevaré hasta un lugar seguro."

Voz 2: "Recibido Charlie. Allí estaré."

Voz 1: "¿Vendrá solo? Tengo sitio para otras 10 personas."

Voz 2: "Desafortunadamente sí. El resto de mis compañeros han muerto. Si encuentro a alguien con vida lo llevaré conmigo."

Voz 1: "Lo siento Bill. Cambio y corto."

Voz 2: "Cambio y corto."

Bueno... y ahora un poco de acción ¿No? Que a eso hemos venido.

Lee o parafrasea esto para todos salvo para Bill:

"De repente, con un súbito estertor, el cadáver cobra vida y se levanta con torpes y desacompasados movimientos. Al contemplar sus desorbitados ojos inyectados en sangre te haces una clara idea de lo que está buscando... CARNE FRESCA. Tu carne, para ser más exactos."

En cuanto termine la conversación por radio entre Charlie y Bill, el cadáver del suelo vuelve a la vida reanimado como un zombi y ataca a la víctima (a

todos salvo a Bill, que está en la oficina del Sheriff y no en un callejón). Los que se hayan acercado a inspeccionar el cadáver tendrán en su posesión una pistola de calibre .38 y algunas balas con las que dispararle (suponiendo que hayan decidido coger el arma), pero por el contrario estarán a distancia de un turno de tener que combatir de cuerpo a cuerpo. Los que fueron más prudentes estarán más alejados cuando el zombi se alce, por lo que este no podrá atacarlos, pero lo único que las víctimas podrán dispararle serán palabrotas. En este caso la opción más sensata sería correr. Si se inicia una persecución acude a las reglas a tal efecto en la página XX, y ten en cuenta que las víctimas que fueron "prudentes" empiezan con una ventaja de un cuerpo sobre el zombi perseguidor.

Lee o parafrasea esto para Bill:

"Te preparas para ir lo más rápidamente posible hacia el instituto Seward cuando te percatas de que el cadáver de uno de tus compañeros se convulsiona y empieza a levantarse. ¡Joder! ¡¿Es que esto no se acaba nunca?! – Gritas impotente al vacío mientras te diriges a toda velocidad hacia tu coche patrulla. Arrancas a toda prisa mientras que por el rabillo del ojo atisbas cómo un grupo de masas de carne asesinas salen por la puerta en tu busca. Algunos incluso eran tus compañeros hace escasos minutos."

Si te apetece, narra una escena de atropellos zombis en masa, con Bill como protagonista al volante de su coche patrulla. Puedes dirigirte a la página XX, donde encontrarás las reglas opcionales sobre atropellos.

Nota: A pesar de que Bill va en coche, está mucho más lejos que el resto del punto de reunión con el helicóptero, así que a fin de cuentas llegará más o menos a la vez que el resto.

Es de suponer que las víctimas que no se conviertan en pulpa sanguinolenta, decidirán huir/dirigirse hacia el instituto Seward para salvar la vida. Pídeles que hagan una **tirada Fácil de Orientarse (Muy Fácil si son los personajes pregenerados)**. El Grado de Éxito indicará el orden de llegada de las víctimas al instituto. La diferencia entre unas víctimas y otras no debería ser superior a uno o dos minutos.

Durante el camino coméntales que varios zombis que se encuentran en callejones laterales devorando a anteriores víctimas, se fijan en ellos y hacen ademán de perseguirlos. Si ya iban huyendo, esto solo supondrá que más zombis se unen a la persecución, aunque la distancia entre la víctima y los "nuevos" zombis es suficientemente grande como para no tenerla en cuenta a efectos prácticos (... o sí, tú decides). El objetivo es crear presión a la víctima para que se apresure hacia el instituto y no se entretenga "explorando" la ciudad fantasma (y que poco después de que lleguen al instituto haya una abundante reserva de zombis "asediando" la institución colegial). En caso de que la víctima hubiera despistado a su perseguidor, saca a uno o más zombis nuevos que le mantengan en marcha.

escena II. el instituto seward (de vuelta al cole)

El instituto Seward es un edificio con dos alas en forma de L, de dos plantas de altura, con una zona trasera donde se encuentran las pistas deportivas, y una cancha de baloncesto unida al ala este y que hace las veces de sala de gimnasia. [Hay un plano al final de este documento]

El complejo Seward tiene tres vías de acceso posibles. Las entradas principal y trasera están cerradas con llave, y las cerraduras son suficientemente duras como para que necesiten 6 puntos de daño antes de que queden inservibles y las puertas puedan ser abiertas (pero no cerradas de nuevo). Otra solución sería tratar de "forzar" la cerradura. Para eso haría falta lograr una **tirada de Arramplar Media**, para haber cogido por algún sitio algo que sirva de ganzúa. Después sería necesaria una tirada de Manitas Difícil, para abrir la cerradura. De este modo, la cerradura puede volverse a cerrar por dentro.

La otra vía de entrada al instituto, y la más fácil por descontado, es a través de la puerta trasera del gimnasio. Esta puerta es mucho más débil que las anteriores y puede abrirse mediante un fuerte empujón (**tirada de FCO Media**).

Hay otra vía de acceso, pero es solo de salida. En el ala oeste hay unas escaleras de emergencia que llegan hasta la segunda planta, y que son muy fáciles de abrir desde el interior (únicamente hay que empujar la barra de apertura), pero que son casi imposibles de abrir desde el exterior pues las bisagras solo permiten que la puerta se abra hacia fuera.

La descripción de las diversas aulas y salas va a ser muy superficial, puesto que no se pretende que las víctimas "exploren" el instituto, sino proporcionar una breve guía por si hay combate/persecución cuando la masa zombi llegue hasta él.

A no ser que en la descripción particular se especifique otra cosa, todas las ventanas están cerradas y tienen rejas al exterior para evitar la entrada (y desgraciadamente la salida).

1.Hall de Entrada: Tiene unas puertas dobles, que dan a la parte delantera del instituto. Ambas puertas pivotan sobre un eje común y se abren hacia dentro y hacia fuera (suponiendo que no estén cerradas con llave). Directamente en el punto cardinal diametralmente opuesto a las puertas de entrada, hay otro par de puertas exactamente iguales que dan hacia la parte de atrás, a la zona deportiva. Desde el centro del Hall parten unas amplias escaleras de caracol que conducen a la planta superior.

2.Conserjería: Un cuartillo acristalado con un mostrador, un ordenador y una silla giratoria. Se encuentra en el Hall.

3.Secretaría: Una habitación común para las tres secretarías del instituto. Hay tres mesas con ordenador y silla giratoria y varios archivos físicos. Se encuentra en el Hall.

4.Despachos: Cada despacho lo comparten dos profesores que imparten la misma asignatura, o asignaturas comunes. La descripción es genérica, porque no es probable que se paren a investigar a fondo. Cada uno contiene dos mesas con silla y ordenador y varias estanterías con libros sobre la materia que imparten los docentes.

5.Despacho del Director: Este despacho es igual que los anteriores, pero solo está ocupado por el director.

6.Sala de juntas: Contiene una enorme mesa ovalada y una docena de sillas. Se usa para las reuniones del claustro de profesores. También hay aquí un cañón proyector y una pantalla. Aquí hay un armario con llave donde se guardan los cañones de proyección.

7.Aseos: Está claro para que vale esta habitación, ¿no?

8.Aulas: Todas las aulas son similares. Tienen dos puertas de acceso, una en cada extremo de la pared que da al pasillo. Ventanas, a intervalos regulares, proporcionan luz natural al aula. Contienen una cantidad de pupitres que varían desde la veintena hasta unos cuarenta. Una de las paredes está ocupada casi en su totalidad por una pizarra y en esa misma pared cuelga del techo una pantalla enrollable para las proyecciones del cañón. En la pared opuesta hay una balda para colocar un cañón de proyección, que por evitar el vandalismo, se encuentra bajo llave en un armario de la sala de juntas.

9.Laboratorio de Química: Al igual que lo que ocurre con las aulas, el laboratorio tiene dos entradas en los extremos opuestos de la pared que da al pasillo. Igualmente hay varias ventanas en la pared opuesta a las puertas. Es una habitación con cuatro largas mesas de laboratorio que dan cabida a ocho alumnos por mesa. Aquí podemos encontrar cantidad de productos químicos (aunque los peligrosos están bajo llave en las vitrinas), mecheros bunsen, instrumental de vidrio (pipetas, probetas, destiladores, etc.), dos



40 alumnos zombis, por 20 aulas...

three fourteen games

campanas de extracción para las reacciones con emisión de gases, y en general cualquier cosa que pudiera encontrarse en un laboratorio de química "normalito".

10. Pabellón Cubierto (gimnasio): Este edificio alberga una cancha de baloncesto cubierta, con gradas en uno de sus lados. Además se usa como gimnasio para las clases de educación física. En una habitación contigua se guardan los equipos deportivos (ropa, balones, bates de béisbol y guantes, cascos y protecciones, etc.). Junto a la puerta de entrada hay una vitrina acristalada que contiene un hacha, para romper la puerta en caso de incendio.

11. Pistas Deportivas: Esta zona, limitada a un lado por los edificios y al otro por una valla metálica, contiene una pista de atletismo de ocho calles y que en su centro alberga un campo de césped para fútbol (americano, por supuesto), aunque a veces se usa también para béisbol. La valla tiene una puerta metálica que también está cerrada (**tirada Media de Manitas**, suponiendo que se tenga con qué forzarla) y cuya cerradura aguanta 3 puntos de herida, antes de romperse. Saltar la valla requiere una **tirada Media de AGI**.

12. Escaleras de incendios: Una estructura metálica que contiene en su interior unas escaleras (igualmente metálicas) con una anchura suficiente para que bajen por ella dos personas a la par. Esta escalera tiene salida a las dos plantas del edificio (No. No llega a la azotea, o te creías que iba a ser tan fácil). Las puertas se abren solo desde el interior.

13. Sala de Mantenimiento: En esta pequeña habitación están los utensilios de limpieza y material básico de mantenimiento; pequeñas herramientas, tubos fluorescentes y bombillas, etc. Pero lo más importante es que es aquí donde están las escaleras de acceso a la azotea. La trampilla está cerrada con un candado. Hace falta una **tirada Normal de FCO** para abrirla, o un disparo que inflija por lo menos un punto de herida para volarlo.

Entrar en el edificio es relativamente sencillo a través de la puerta del gimnasio. Pídeles una **tirada Media**

de Atención, para percatarse de este "detalle sin importancia". El primero que llegue puede probar suerte abriendo la puerta. Cada grado de éxito de ventaja sobre los demás al llegar le da derecho a intentar tres tiradas (de lo que sea) sobre la puerta.

Una vez dentro del gimnasio, empezarán a llegar el resto de las víctimas, que ya no tienen que hacer tiradas para abrir la puerta. Más o menos irán llegando todos a la vez, y si no es así, pues amaña las reglas que para eso eres el GM. Sería buena idea que buscaran alguna forma de cerrarla de nuevo o de atrancarla de algún modo, puesto que los zombis, aunque lentos, terminarán por llegar hasta aquí. Si te parece oportuno, se lo puedes sugerir con una **tirada Media de Atención**. Si no lo hacen... pues más diversión para ellos.

Dales un par de minutos para organizarse, si es que no han traído compañía siguiéndoles de cerca.

El objetivo es llegar hasta la azotea para reunirse con el helicóptero, así que dales el tiempo que consideres necesario hasta que encuentren la sala de mantenimiento. Si deciden dedicarse a explorar el edificio, infórmalos de que ven por una ventana cómo una multitud zombi se acumula en las puertas de entrada del edificio, y que aunque es poco probable que puedan echarlas abajo, antes o después esos descerebrados encontrarán alguna forma de entrar (como a través de la puerta del gimnasio).

Mientras estén dentro del edificio oirán el ruido del rotor del helicóptero, que se acerca y aterriza en la azotea.

Antes o después conseguirán llegar hasta la azotea. Lee o parafrasea esto:

"La trampilla se abre con un sonoro crujido metálico y uno a uno subís hacia la azotea del instituto Seward. Mientras os ponéis de pie ayudándoos de la barandilla que impide que os precipitéis al vacío, observáis que estáis al borde de la azotea, justo por encima de las escaleras de incendios. Unos metros más allá, aparcado junto a la escalera, está el autobús escolar que traía a los alumnos hasta el instituto. Al mirar a vuestra izquierda veis la salvación: el helicóptero anti incendios de Charlie. El ruido del rotor del helicóptero es ensordecedor. En el interior se encuentra Charlie, echando un último vistazo a la hoja de ruta. Os acercáis corriendo, tan rápido como os lo permiten vuestras piernas. De repente, a Charlie se le cae al suelo el plano que estaba consultando y... empieza a convulsionarse de forma inhumana, con unos movimientos espasmódicos capaces de romper la columna a un ser vivo normal. Charlie deja de moverse. Un segundo, dos... y entonces gira la cabeza en vuestra dirección y os mira con esos endemoniados ojos inyectados que tan bien conocéis ya."

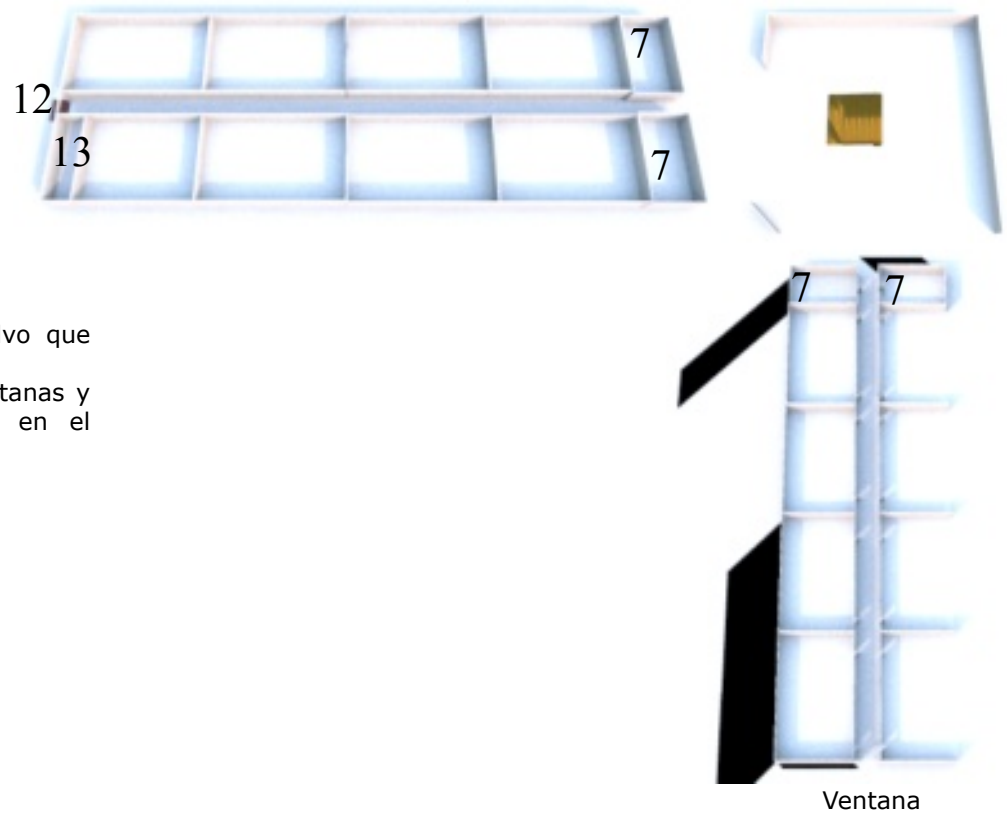
1d6 de Tensión para todos (recuerda, cada jugador tira el suyo).

Es evidente que Charlie no se va a quedar ahí quietecito mirándolos. Se baja del helicóptero y se tira a por ellos, a ver si pilla



"Master, ¿puedo tirar desde Conducir Coche?"

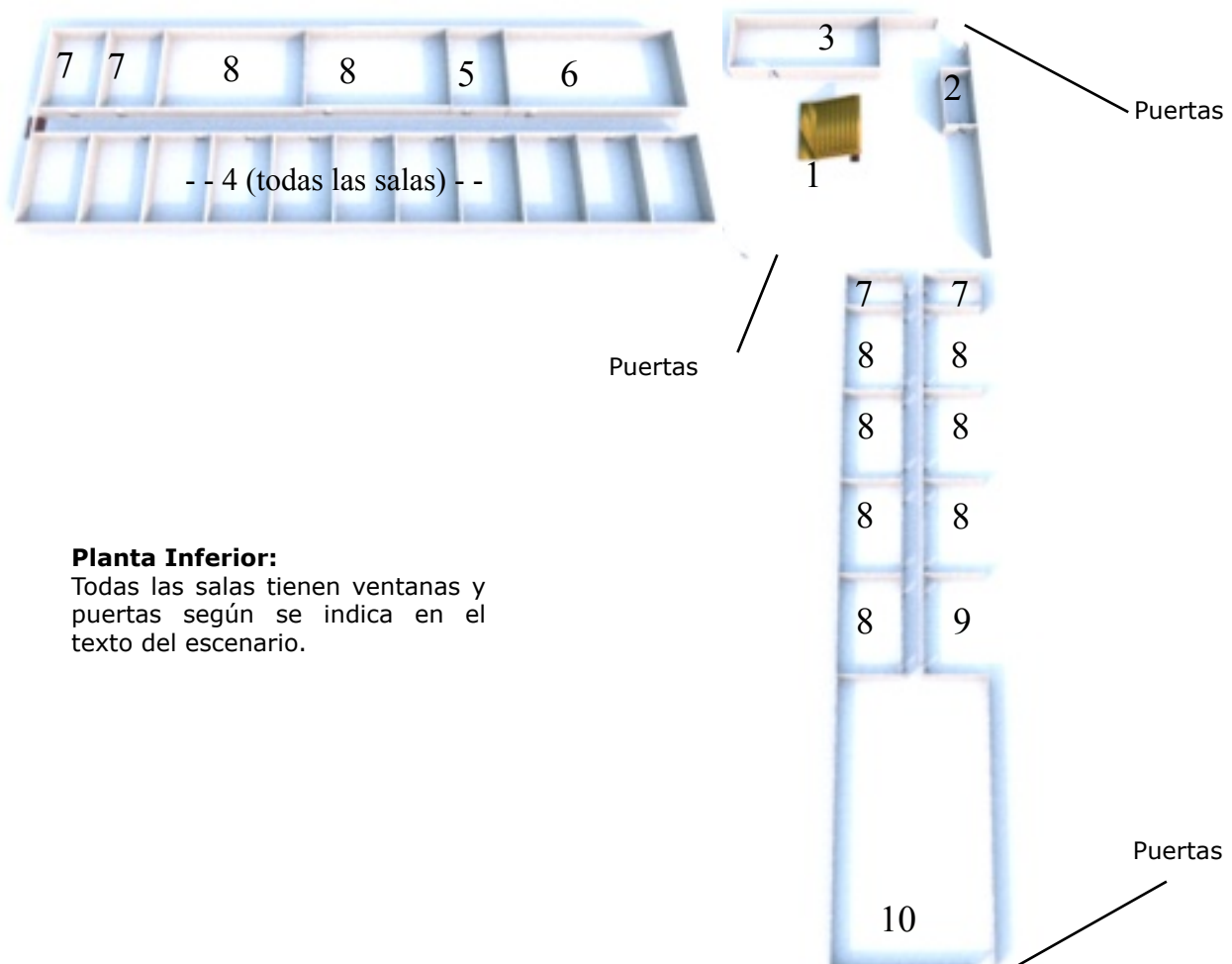
instituto seward



Planta Superior:

Todas las salas son 8 salvo que se indique lo contrario.

Todas las salas tienen ventanas y puertas según se indica en el texto del escenario.



Planta Inferior:

Todas las salas tienen ventanas y puertas según se indica en el texto del escenario.

cacho. Suponemos que a estas alturas, un zombi ya no supondrá demasiados problemas para ellos. Lo que sí que es un problema es que ya no van a poder salir en helicóptero. Si alguno de tus jugadores sugiere que va a usar su habilidad de conducir para pilotarlo, pon una media sonrisa en tu cara y acuérdate de su nombre para más tarde (ese gracioso se va a acordar...).

Está claro que hay que salir de aquí a toda prisa. Si tus jugadores se entretienen, recuérdales que hay una horda de comedores de carne que se está acumulando en las afueras del edificio. De hecho, ya es buen momento para que vayan entrando en el "insti".

Lo lógico es que a alguno de tus jugadores se les ocurra coger el mapa que estaba mirando Charlie, puesto que en él está marcado el punto donde el difunto piloto iba a llevarles. Si a ninguno de los jugadores se le ocurre, finge una tirada y dale la idea a Bill o al PJ con más Atención.

Nota: El mapa es de la zona suroeste del estado de Texas. El punto marcado en él está a unos seiscientos kilómetros de distancia, cerca de la frontera con México. Tiene que ser una distancia suficientemente grande como para que necesiten repostar a medio camino yendo en coche.

Y ahora viene lo bueno. En cuanto bajen por las escaleras que descienden de la azotea, salgan de la sala de mantenimiento y entren en el pasillo, empezarán a oír los ruidos de cristales rotos y de objetos cayendo al suelo. ¡Los Zombis han entrado en el edificio! Si quieren puede asomarse para mirar hacia el Hall de la primera planta, la vista es fabulosa.

"Decenas de zombis se agolpan en el Hall de entrada y suben atropelladamente por las escaleras que conducen hasta la planta superior. En su alocada ansia por llegar hasta vosotros algunos caen al vacío empujados por el resto, estrellándose contra el duro suelo donde sus restos son recogidos y devorados por sus voraces congéneres."

La única salida que queda disponible es la escalera de incendios, a la que se puede acceder desde la

segunda planta. Milagrosamente (bueno, milagrosamente no, es que teníamos que dejarles una forma de escapar) la salida de emergencia está despejada, puesto que todos los zombis de las inmediaciones se están dirigiendo hacia la entrada del gimnasio (que es por donde la marabunta zombi ha abierto brecha).

La puerta se abre sin problemas, aunque si quieres darle más emoción a la escena puedes hacer que se atasque y que necesiten una **tirada de FCO**, que puede hacerse con ayuda de varios personajes (ver reglas de ayuda en página XX).

El único vehículo disponible en las cercanías es el autobús escolar, que está con la puerta abierta, invitándoles a entrar. Las llaves están en el contacto; por lo visto el conductor se debió de marchar apresuradamente.

Nota: Puede que Bill proponga utilizar el coche patrulla, pero lo dejó aparcado en la parte delantera del edificio, así que está rodeado de zombis. Coméntale esto cuando lo sugiera.

escena III. el autobús (vamos que nos vamos)

"Cerráis la puerta del vehículo y giráis la llave del contacto. El motor renquea bruscamente cuando las chispas de las bujías tratan de prender la mezcla de combustible en los cilindros, pero se para con un fuerte tirón. Miráis desesperados al exterior, a través de las múltiples y frágiles ventanillas, cómo la marea zombi que baja por las escaleras de emergencia empieza a salir al exterior y a acercarse al vehículo. Lo intentáis arrancar de nuevo, con idénticos resultados. Los zombis rodean el autobús y empiezan a golpearlo con fuerza, balanceándolo rítmicamente con sus empujones. Oís un primer cristal roto y acto seguido otro más..."

Hay que darle un poquito de emoción a estos chicos ¿verdad? (y de paso unas **tiraditas de tensión: 2d6 cada uno**). Eso, que no se nos duerman. El autobús va a terminar arrancando, pero durante un par de

Sucesos durante la salida de la ciudad

1. Mientras recorren una calle secundaria, sale una mujer joven corriendo como una loca desde un callejón lateral. Varios zombis la persiguen de cerca y está claro que la ventaja no está de su parte. En cuestión de segundos será víctima de los tres zombis que la persiguen. ¿Ayudarán las víctimas a otro ser humano, a riesgo de sus vidas? ¿O por el contrario dejarán morir a la pobre chica?

2. Al girar una calle a más velocidad de la debida, el conductor no se da cuenta de la presencia de un hombre que la está cruzando hasta que ya es tarde. Pídele una tirada Difícil de Conducir si quiere evitar atropellar al hombre. La tirada es Fácil si decide no evitarlo. Advierte al conductor que si falla la tirada de Conducir estrellará el autobús contra el escaparate de un comercio (atropellar a otro ser vivo es una decisión difícil... pero es él o yo). Si decide atropellar al desdichado, pídele una tirada Difícil de ESP, si la falla no se atreverá y maniobrá para esquivarle, como se ha indicado; si logra arrollarlo, que haga la tirada apropiada de Tensión (ver reglas en página XX). El fallo en la tirada de conducir implica que el autobús se mete de lleno por el escaparate de una cafetería, arramblando con mesas, sillas, barra y lo que se ponga por delante. Para ver los resultados de un accidente con un vehículo mira las reglas de atropellos en la página XX. Sea como fuere, deja que el autobús siga funcionando, aunque puedes reducirle la velocidad, o cualquier otra complicación que se te ocurra.

3. Al atravesar un cruce de calles tienen una colisión menor con un turismo. El vehículo pasaba a toda velocidad sin mirar y el autobús le golpea en la parte trasera. El conductor del coche pierde el control y se estrella aparatosamente contra un árbol, quedando herido e inconsciente. Varios zombis de los alrededores se percatan del accidente y se lanzan hacia el vehículo. ¿Salvarán las víctimas a su ocupante? ¿Contemplarán plácidamente la merienda zombi?

rondas pónselo difícil. Los zombis están intentando entrar por las ventanas, aunque en realidad sólo debería darles tiempo a entrar a un par de ellos. Cuando creas que la tensión ha sido ya la suficiente como para ponerles las pilas a tus jugadores, lee o parafrasea lo siguiente:

"Con un reconfortante rugido, el potente motor del autobús se pone en marcha. Pisas el acelerador a tope y el vehículo sale disparado, desparramando zombis por doquier. Las enormes ruedas hacen fosfatina carne y huesos mientras dejáis atrás a la inmensa mayoría de la masa zombi."

A la inmensa mayoría; pero una pequeña "minoría" va colgada de las ventanillas del autobús e intenta entrar dentro.

Este es el momento de gloria de tus jugadores, y por ende, de sus Víctimas. Ya lo han pasado bastante mal, y si has hecho bien tu función como GM, ahora tienen la adrenalina por las nubes y unas más que merecidas ganas de destrozar zombis.

Una de las víctimas estará al volante de un enorme autobús escolar, que va a toda leche por las avenidas principales de Midville. De vez en cuando se cruzará un zombi estúpido en su camino. Pídele **tiradas Fáciles de Conducir** si quiere atropellarlo, o Medias si quiere evitarlo (pero qué tonterías estoy diciendo), y sigue las pautas de la sección de reglas opcionales para atropellos. Haz esto dos o tres veces mientras describes cómo el autobús atraviesa la ciudad, girando aquí y allá mientras se dirige a las afueras. Trata de ser descriptivo y colorista al máximo:

"Haces un giro cerrado para tomar la avenida que se abre hacia tu izquierda. Mientras por el espejo retrovisor izquierdo ves cómo la rueda trasera se levanta levemente del suelo debido a la inercia, por el derecho atisbas cómo una pareja de zombis que había sujetos al techo caen rodando por el asfalto. La avenida está despejada salvo por un par de coches abandonados por sus dueños en el carril izquierdo. Cuando pasas junto al primero haces saltar en mil pedazos la puerta del lado del acompañante, que su ocupante debió dejar abierta en la apresurada huida a pie. Unas decenas de metros más adelante divisas a uno de los asquerosos "come-carne", acucillado en el suelo junto a su última víctima. Sin pensarlo dos veces pisas el acelerador a fondo. Al pobre infeliz no le da tiempo a hacerse a la idea de lo que se le viene encima cuando lo haces fosfatina contra el parachoques del autobús. Le das a los limpia parabrisas para quitar toda la porquería del cristal y sigues tu mortal ruta por la ciudad."

El resto de tus víctimas estarán dando hachazos, golpes, patadas y tiros a diestro y siniestro. Deja que les vuelen la azotea a ocho o diez zombis, que les destrocen la cabeza con un bate de béisbol, o que la abran como una sandía con un hacha. No te olvides de pedirles **tiradas Fáciles o Medias de AGI**, para mantener el equilibrio cada vez que el conductor haga algún giro brusco. En caso de que fallen alguna tirada pues mala suerte, irán a parar a uno de los dos laterales del autobús, donde esos hambrientos zombis estarán esperando para darles unos tiernos mordisquitos.

A lo largo de su periplo por la ciudad, las Víctimas se encontrarán con una o varias de las situaciones desarrolladas en el cuadro de texto correspondiente a tu elección (si vas mal de tiempo, sáltatelo, es solo para añadir color).

Eres libre de inventar tantas situaciones como quieras y creas convenientes, pero no alargues demasiado esta escena para que tus jugadores no acaben cansados de ella. Se supone que tiene que ser bastante trepidante y que la interacción con PNJs sea escasa. No te preocupes si decides hacerlas todas y el autobús se carga un poco de gente; sitio hay, y cuantos más humanos "infectados" metan tus jugadores en el autobús sin saberlo, más gracia les va a hacer luego.

Nota: Si hay bajas en el grupo, este es un buen momento para meter a otra nueva Víctima. Cualquiera de las situaciones anteriores se presta para que introduzcas el tipo de personaje que quieras (puedes cambiar la mujer de la primera situación por una ciclista, por un niño desvalido... o por un sacerdote metodista).

Cuando tú o tus jugadores os canséis de despachurrar zombis, pasa a al último encuentro del episodio (y de la escena).

El único inconveniente real que se encontrarán las víctimas está en la salida hacia la interestatal. Al parecer, el pánico generalizado en Midville consiguió colapsar la única gran vía de escape de la ciudad:

"Desde la lejanía podéis ver como cientos de coches han colapsado la salida hacia la interestatal, formando un tapón de tales dimensiones que ha convertido la autopista en una trampa mortal. Centenares de zombis campan a sus anchas, cebándose con los cuerpos de los desdichados infelices que han quedado atrapados dentro de sus coches. Habéis tenido suerte de no encontraros entre el primer grupo de 'espabilados' que decidió abandonar Midville a toda prisa. Sin embargo no todo está perdido. Os acordáis de que hay una antigua carretera secundaria muy poco frecuentada que atraviesa el desierto. En pocos minutos llegáis hasta ella, pero un último escollo dificulta vuestra ruta hacia la libertad. Justo unos metros antes de salir de Midville hay varios vehículos accidentados a derecha e izquierda, bloqueando alternativamente los carriles de un sentido y del otro. Tendréis que zigzaguear para sortear la barricada, no sería demasiado difícil si no fuera porque los vehículos están ardiendo. Además, por si fuera poco, hay varias docenas de zombis cebándose con los restos de sus conductores. Si pasáis demasiado despacio... puede que consigan saltar dentro del autobús. Vosotros diréis..."

Si deciden pasar a toda velocidad sorteando los obstáculos, la **tirada de conducir es Difícil**, pero si lo consiguen salen de rositas. Si por el contrario deciden pasar más despacio, la tirada es de **dificultad Media**, pero tendrán que vérselas con 2d6 Zombis que saltan hasta el autobús (tampoco es para tanto ¿no?). Si fallan la tirada de Conducir... pues lo de siempre, mira las reglas para ver la leche que se pegan.

episodio II, desierto y más desierto



En este episodio tus Víctimas (las que hayan sobrevivido más las que se les hayan unido), se dirigen hacia el lugar que se indica en el mapa de vuelo que tenía Charlie. Supuestamente, Charlie iba a conducirlos en su helicóptero hasta un... ¿Qué pone en el plano? ¿Un retén del equipo anti incendios? Bueno lo que importa es que está marcado en el plano y se encuentra en el Parque Nacional de Big Bend, junto a la frontera con México.

La distancia entre Midville y el retén tiene que ser suficientemente grande como para que necesiten repostar en algún momento (y parar a dormir). Todo dependerá del combustible que tenga el autobús. Entre un extremo y otro se encontrarán con un misterioso coche abandonado, una gasolinera infestada de zombis y, por fin... bueno, ya veremos el final.



"Puede que quieran compartir algo de su gasolina..."

escena IV, el coche abandonado (o no tan abandonado)

Las Víctimas salen de la ciudad, con el autobús chamuscándose por algunos sitios y quizá, con unos cuantos zombis colgados de las ventanillas.

Cuando despachen a los polizones, dales un respiro. Transmíteles sensación de falsa seguridad. Todo ha pasado ya; han conseguido salir a salvo de Midville y no tienen nada que temer... de momento.

Es posible que pasados unos kilómetros, una vez que ya estén dentro del desierto, decidan detenerse y contarse algo sobre su historia pasada, o compartir información de cualquier tipo. Lo que si que es importante es que estudien el mapa que consiguieron de Charlie. En el mapa hay trazadas varias líneas que indican las rutas aéreas que seguía Charlie con su helicóptero para ir y venir de Midville. Pero lo más importante es que hay marcado un punto con una anotación a lápiz junto a la marca que dice: RETÉN ANTI INCENDIOS DEL PARQUE NACIONAL BIG BEND, y justo debajo pone EJÉRCITO DE LOS EEUU.

A partir de estas anotaciones los jugadores pueden interpretar que el ejército ha establecido un retén militar aprovechando alguna instalación civil del equipo anti incendios. Y si el ejército está allí, ese es un sitio mucho más seguro que donde están ellos ahora mismo. Bueno, pues entonces a ponerse en marcha.

"Durante varias horas conducis el autobús escolar a través de la desierta carretera, sin cruzaros con un solo coche ni ver un alma. No hay ni un triste pueblo en muchos kilómetros a la redonda, y no sabéis si eso es un inconveniente o un alivio. Los secos arbustos a ambos lados de la carretera se alternan con los dispersos cactus y los postes de teléfonos. De pronto se enciende una luz amarilla en el panel de mandos del vehículo y una señal acústica suena un par de veces. Es el chivato del combustible, que acaba de llegar a la reserva. Os queda gasolina para unos 35 o 40 kilómetros... puede que menos. Pero... ¿qué es aquello? A unos quinientos metros divisáis un coche parado a un lado de la carretera. ¿Habrá alguien con vida... o será algo peor? A las malas lo mismo le queda algo de combustible que poder echar en el deposito de vuestro vehículo."

En realidad es una "Trampa". El coche es propiedad de los hermanos Gibs, de nombres Ted y Bret. Ted y Bret consiguieron salir de Midville algo antes que tus Víctimas (de hecho fueron los que provocaron el accidente que "casi" bloqueaba la salida por la que los personajes de tus jugadores tuvieron que zigzaguear hace unas cuantas horas. Sin embargo les pasó justo lo mismo que a tu grupo... se quedaron "secos".

Lo que han decidido este par de pillos es dejar su coche a la vista como señuelo y esconderse justo al otro lado de la carretera, aprovechando los arbustos y el desnivel hasta el firme (que va un poco sobre elevada por encima del desierto).

La táctica de estos dos es subirse al coche de tus Víctimas en cuanto estos se bajen, arrancar y salir pitando, dejándolos tirados en medio del desierto. Además van armados, uno lleva una escopeta de 9mm y el otro un revolver del calibre .38, así que amenazarán al grupo si no les sale bien la jugada anterior.

Si todo les sale bien, se marcharán con el autobús, dejando al grupo con un palmo de narices y abandonados sin vehículo. Bueno, siempre está el viejo truco del tiro a la rueda. Para eso mira las reglas avanzadas de disparo a localizaciones concretas.

Ni Ted ni Bret son asesinos, pero están luchando por su supervivencia y no dudarán en disparar si se ven presionados. Es posible negociar con ellos si las víctimas tratan de calmarlos y alguno consigue una tirada **Difícil de Convencer**. Si se les amenaza con varias armas de fuego, se ven superados en número y alguien consigue una **tirada Muy Difícil de Intimidar**, soltarán sus armas y empezarán a suplicar por sus vidas.

Nota: Tanto Ted como Bret pueden unirse al grupo como Víctimas para cubrir bajas anteriores. Sus características se encuentran en un recuadro aquí al lado.

Suponiendo que la cosa desemboque en un tiroteo, pues que gane el mejor. Los que queden se repartirán los despojos. Si todo se soluciona pacíficamente, pues mejor que mejor. Si hay combate o si hay negociación tensa, deberías hacer que tus jugadores **tirarán por tensión (1d6 en cualquier caso)**.

En el coche de Bret y Ted hay bastante comida enlatada (cogieron provisiones para alimentarse ambos durante un par de semanas) y una caja de munición para cada una de sus armas. Efectivamente el vehículo no tiene ni gota de combustible.

escena V, de picnic (un bocado en el camino)

La escena actual puede empezar de dos maneras diferentes, en función de cómo hayan resuelto tus jugadores el encuentro con los hermanos.

1. Con las víctimas sentadas en el capó del viejo coche de Bret y Ted y maldiciendo el momento en el que se bajaron del autobús para "curiosear", en mitad del desierto y sin medio de transporte.
2. Con las víctimas subidas en el autobús, ya sea con Bret y/o Ted o sin ellos, y continuando camino con el combustible a punto de terminarse.

Sea cual sea la situación, no cambia demasiado el desarrollo de la historia; total, al autobús le quedaba combustible sólo para unos cuantos kilómetros más. La diferencia entre una situación y la otra va a ser que las víctimas tendrán que caminar más hasta llegar a "la gasolinera".



Ted y Bret

TED

FCO 0
Pelea con armas: 0
Pelea desarmado: 0
AGI +
INT -
ESP -

Lleva la escopeta de 9mm.
(3d6, 10 mts.)

Documentación, algo de dinero, y un puñado de cartuchos en los bolsillos.

BRED

FCO +
Pelea con armas: 0
Pelea desarmado: +
AGI 0
INT -
ESP -

Lleva la pistola del .38
(2d6, 10 mts.)

Documentación, algo de dinero, y un puñado de balas en los bolsillos.

Vamos a empezar por el supuesto uno:

¿Qué hacer ahora? Buena pregunta. Pues solo caben dos respuestas; quedarse allí como tontos y morir de hambre (o de otra forma que después discutiremos), o coger toda la comida que puedan llevar del coche de Bret y seguir camino a pie con la esperanza de encontrar "algo".

Si se quedan allí sentados... pues sácales 200 zombis, te los cargas a todos y os ponéis a jugar a otra cosa, u os echáis unas cervezas en el bar de abajo (se lo merecen).

La distancia entre el coche de Bret y la gasolinera es de unos quince kilómetros. Si empiezan a andar, pasados tres kilómetros encontrarán una señal que indica una gasolinera a doce kilómetros y dos kilómetros más tarde encontrarán su autobús abandonado. Evidentemente se quedó sin gasolina y Bret y Ted lo dejaron. En el autobús no queda nada de interés. Haz una **tirada de Atención Difícil** por cada víctima. A aquellos que la saquen pásales una nota diciendo que les ha parecido oír a lo lejos un sonido como el de un disparo.

Cuando el grupo siga adelante se encontrará con una impactante visión unos kilómetros más tarde:

"No habréis andado ni dos kilómetros cuando oís el claro sonido del grito agónico de un hombre. De hecho, casi podéis ver varias figuras que se mueven

three fourteen games

justo a la distancia a la que alcanza vuestra vista. Tras recorrer un tramo más, os cercioráis de lo que antes sólo intuáis. En la carretera, tirados como dos fardos en el asfalto, yacen los cuerpos de Bret y Ted rodeados por un charco de sangre. Dos animales de aspecto similar a coyotes, pero mucho más bestiales, se ceban con las entrañas de los dos hombres que os robaron el autobús. De hecho una de ellas levanta el hocico y olisquea el aire. Al momento gira la cabeza en vuestra dirección y gruñe enseñándoos su babeante hilera de deformes dientes. Su compañero deja de masticar y se gira igualmente. Como si fueran uno solo, los coyotes se lanzan a la carrera en vuestra dirección. No hay donde esconderse, no hay donde huir..."

Equivalente a "ser atacado por un loco con un hacha", es decir, **2d6 de Tensión**. Las víctimas tienen un turno mientras los coyotes zombi se les acercan a toda velocidad, para dispararles, prepararse, sacar un arma, soltarles un par de tacos... vamos, para lo que quieran. Una vez enzarzados en combate cuerpo a cuerpo, las víctimas que han sido atacadas por los coyotes (elige al azar), no podrán usar armas de fuego. Cualquier otro que decida disparar a uno de los coyotes ve aumentado en uno el nivel de dificultad de sus disparos (como en las reglas de localización, pero sin conseguir la mejora a la dificultad).

Una vez despachado los "perritos" pueden seguir camino. Pasados quince kilómetros, contando desde el coche de Bret y Ted, llegarán a la gasolinera abandonada de la siguiente escena.

Continuamos con el supuesto dos:



Coyotes Zombi

Coyote Zombi

FCO 0
Pelea desarmado: +
AGI +
INT - -
Ocultar/Encontrar +
ESP - -

Daño: 1d6

Los coyotes solo tienen 1 punto de Herida Leve y 1 punto de Herida Grave.

Ya sea porque hayan convencido, intimidado o "eliminado" a Bret y Ted, estarán en el autobús camino a "quien-sabe-donde". La cosa es que tres kilómetros más tarde pasarán una señal que indica una gasolinera a doce kilómetros, y dos kilómetros más tarde el autobús se para de repente. Está claro, se acabó lo que se daba. El combustible se ha agotado y hay que seguir a pie.

Unos cuantos kilómetros más tarde, haz una **tirada oculta de Atención Dificil** (el nivel lo sacamos de la habilidad Buena de Ocultar/Encontrar de los coyotes-zombis que están acechando).

1. Para los que la saquen: "Has visto por el rabillo del ojo cómo algo del tamaño de un perro se ha movido tras esos arbustos de tu derecha." Estos tienen oportunidad de hacer algo, como sacar un arma o incluso apuntarla si ya la tenían fuera. También pueden avisar a sus compañeros, pero... será demasiado tarde.

2. Para los que la fallen: "Tienes la extraña sensación de que algo no va bien, no sabes bien que es. Es algo que está fuera de lugar, esa piedra, o ese arbusto... o quizá ese enorme coyote-zombi que se os abalanza encima como surgido de la nada."

Bueno, pues ya sabes... una de perritos. Habrá un coyote zombi por cada dos Víctimas, contando a las VNJs (Víctimas No Jugadoras). El combate proseguirá hasta que todos los coyotes mueran o todas las Víctimas se conviertan en pulpa sanguinolenta (lo que ocurra antes).

Nota: ¿Te acuerdas de aquel gracioso que dijo lo de "conducir" el helicóptero? Este es el momento de darle un poco de "humor". Con este no tires al azar... ponle a un perrito directamente (o dos, según lo "gracioso" que te pareciera el comentario).

Las Víctimas que queden con vida tras el ataque de los coyotes-rabiosos-zombi(-radiactivos-ninja), podrán seguir camino hasta la gasolinera del siguiente episodio.

escena Vi, la gasolinera (¿repostamos?)

Como ya se dijo anteriormente, la distancia entre el coche de Bret y Ted y la gasolinera es de unos quince kilómetros. Las Víctimas habrán recorrido a pie diez si consiguieron que no les robaran el autobús, y quince si se lo robaron. El caso es que cuando lleguen estarán bastante cansados (no por la caminata en sí, sino por las horas de vigilia) y estará atardeciendo. Este podría ser un buen sitio para descansar... ¿O no?

Puede que tus jugadores quieran coger combustible en una garrafa y volver hasta el autobús. Muy bien, es una opción bastante razonable. De hecho pueden llenar una garrafa de cinco litros (que no es demasiado peso), deshacer el camino hasta el autobús, cargar el combustible en el depósito, regresar hasta la gasolinera para llenar el tanque y de paso cargar unos cuantos bidones más (de los que hay en el cobertizo) por si acaso. Si eligen esta opción, no es necesario que vuelvan todos hasta el

autobús, con uno o dos que vayan es suficiente. Sugiere a las víctimas que no es muy buena idea que se marchen varios de ellos a por el autobús, dejando al resto atrás, sin antes asegurarse de que la gasolinera es "segura". Vamos, que tendrían que explorarla primero. En el momento en el que echen un vistazo al edificio, ya sea estando todos juntos o mientras esperan a los que van a por el autobús, dirígete a las descripciones de más abajo.

El trayecto hasta el autobús es de diez kilómetros andando y otros diez de vuelta en el autobús hasta la gasolinera, con lo que llegarán bien entrada la noche. No habrá contratiempos en este recorrido, aunque podrías darle algo de emoción diciéndoles que se les echa la noche encima y empiezan a oír "sospechosos" sonidos guturales en la lejanía.

Si cuando lleguen deciden partir de inmediato, trata de disuadirlos para que se queden. Usa en tu favor las reglas y diles que si no descansan un mínimo de seis horas, verán incrementadas todas las dificultades de sus acciones en un nivel. Si a pesar de eso deciden marcharse, no te pongas pesado y permíteselo. Salta hasta la siguiente escena (antes os vais de cervezas al bar).

Si deciden explorar el lugar, pronto verán que hay otra opción para continuar camino sin tener que volver hasta el autobús (la camioneta del cobertizo).

Nota: La gasolinera es otro buen sitio para añadir una nueva Víctima a tu grupo, si es que hubo bajas. Ya sabes, el típico niño que se salvó de la masacre escondiéndose en la alacena de la cocina, o alguien que se encerró en la planta alta del almacén.

Explorando la gasolinera:

La gasolinera consta de edificio de dos plantas fabricado en madera y una zona techada donde están los surtidores. La planta baja del edificio alberga una pequeña tienda, una cafetería minúscula, un almacén y un cobertizo. La planta alta es la residencia de los dueños.

En primer lugar se proporciona la descripción de cada una de las estancias y al final los encuentros que tienen lugar en esta escena. [Hay un plano al final de este documento]

1.Gasolinera: Esta es la gasolinera propiamente dicha. La zona está cubierta por una pérgola metálica para evitar que la lluvia dañe los surtidores. Hay dos aparatos, ambos operativos y con suficiente combustible como para llenar el tanque del autobús y varios bidones que hay en el cobertizo. Evidentemente los depósitos están enterrados en el suelo pero, echándole un par de narices y con un poco de imaginación, se puede liar aquí una buena cuando empiecen a llegar los zombis (si se prende el combustible, la manguera de un surtidor puede hacer las veces de lanzallamas).



"¿Creéis que tendrán de esas chocolatinas azules con nueces?"

2.Tienda: Es un pequeño supermercado de carretera. A la entrada hay un mostrador para el dependiente (la caja registradora tiene 300\$). Toda la superficie está repleta de estanterías con comestibles, artículos de primera necesidad, algunos medicamentos comunes, y cualquier cosa que te parezca razonable (ten en cuenta que este es un local que abastece a los granjeros y ganaderos de los alrededores, por lo que tendrá un poco de todo). Hay una puerta que comunica con la cafetería.

3.Cafetería: Una pequeña cafetería con dos mesas, una barra y unos cuantos taburetes.

4.Barra: Hay una caja registradora con 150\$. Bajo la barra hay una escopeta de cañones recortados del calibre 9 (está cargada) y una caja con 30 cartuchos. Tras la barra hay una puerta que conduce a la cocina.

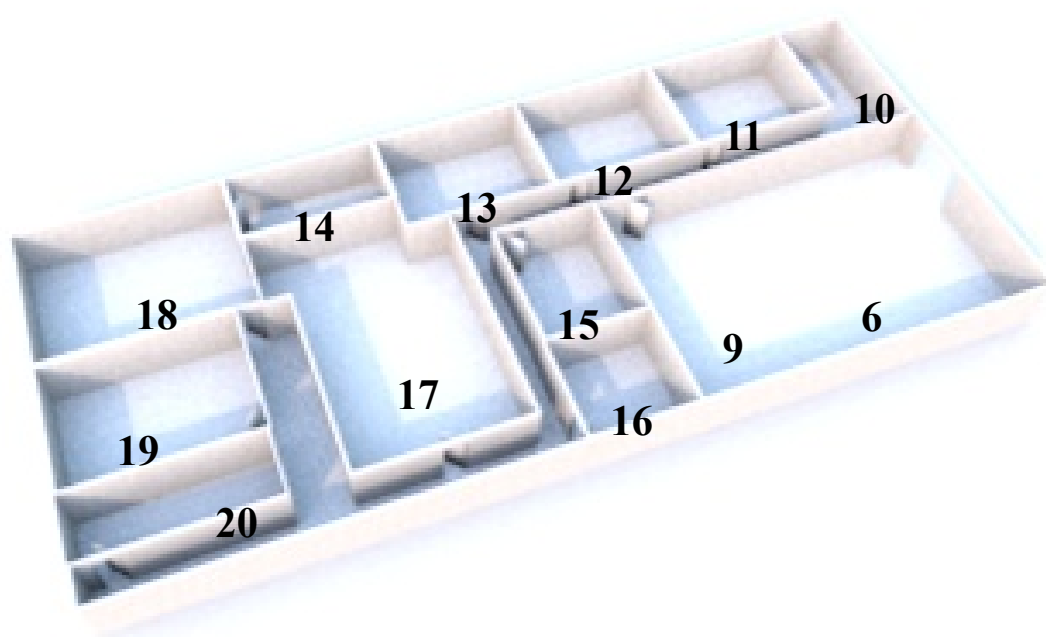
5.Cocina: Una cocina típica de un bar. Lo único de interés es la enorme cantidad de instrumentos punzantes y cortantes que se acumulan en este lugar.

6.Almacén: Esta habitación es un gran almacén construido en dos niveles. La parte situada en la planta baja está repleta de estanterías que van desde el suelo hasta el techo (en la parte sur llegan hasta la segunda planta). La parte sur del almacén carece de techo que lo separe de la segunda planta. Hay unas escaleras tiradas en el suelo que sirven para subir hasta el segundo nivel del almacén. Este segundo nivel tiene un gran portalón que da al lado este. Allí cuelga una polea que sirve para subir los fardos hasta la segunda planta. Esta zona comunica con la localización 9, que es una ampliación que se hizo posteriormente en el almacén a costa de robarle espacio a la casa. Tanto la localización 6 como la 9 están llenas de estanterías que contienen reservas para la tienda.

7.Cobertizo: Lo primero que se ve tras abrir las destartadas puertas dobles de madera es una vieja camioneta Ford, bastante destartada también. La camioneta tiene cabida para cuatro personas en la cabina y bastantes más en el cajón trasero (descubierto). El resto lo completan varios bidones vacíos (que podrían llenarse de combustible si hiciera falta), y un banco de herramientas (entre las que

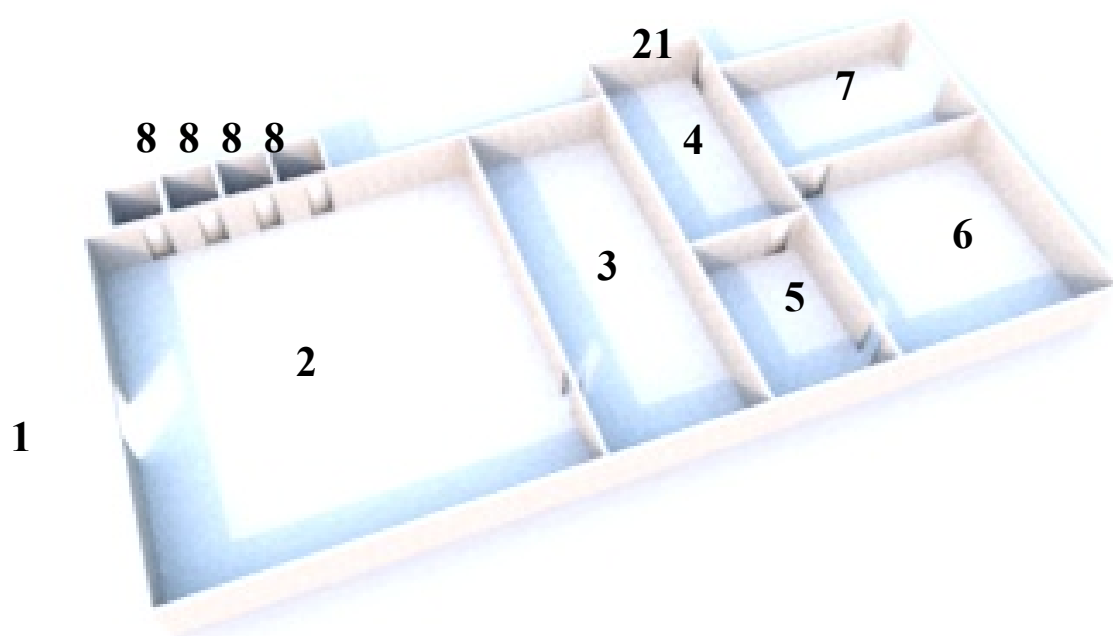
three fourteen games

el edificio de la gasolinera



Planta Alta

Planta Baja





"Igual no vive nadie..."

cabe destacar un buen hacha). La camioneta no funciona, porque lleva tiempo sin usarse, pero puede ponerse en marcha después de una hora de trabajo y una tirada Difícil de Manitas (varias víctimas se pueden ayudar para hacer esta tirada).

8.Aseos: Dos aseos de señoras y dos de caballeros. Algo muy básico, un WC y un lavabo, ambos relativamente limpios.

9.Almacén (altillo): Esta parte del almacén está en la segunda planta, y se robó a la vivienda para añadirlo al almacén inicial (ver 6 para más detalles). Hay una puerta que comunica con el pasillo de la vivienda (está cerrada con llave).

10.Pasillo: Es un zigzagueante pasillo diseñado así a propósito. El objeto es que las Víctimas no tengan línea de visión completa de todo el pasillo, así puedes sacarles zombis que estén escondidos en las habitaciones cuando ya hayan pasado (sin registrarlas a fondo).

11.Dormitorio: Este dormitorio tiene dos camas, dos mesitas de noche (vacías), dos armarios (vacíos) y bastante espacio libre aún. Es un dormitorio de invitados.

12.Dormitorio: Este es el dormitorio del hijo mayor. Hay una cama de 1.05, una mesita de noche y un armario (con su ropa). También hay un escritorio con varios libros de economía abiertos sobre él. De una pared cuelgan un par de láminas de jugadores de baseball famosos. Apoyado contra la pared hay un bate de baseball y un guante.

13.Dormitorio: Es el dormitorio del hijo menor. Hay una cama de 1.05, una mesita de noche y un armario (con su ropa). Completa la decoración un escritorio (vacío).

14.Baño: Este es el baño del dormitorio principal (del matrimonio dueño de la casa). Hay una bañera, un plato de ducha, un WC, un lavabo y un armario donde se guardan los productos de aseo.

15.Baño: Este es uno de los dos baños que usaban los hijos (el otro es el 20). Hay una bañera, un WC y un lavabo. También hay dos armarios que contienen productos de higiene personal.

16.Lavandería: Aquí hay una lavadora, una secadora y varios armarios que contienen productos de limpieza y ropa arrugada que espera ser planchada. Hay unas escaleras que llevan hasta la terraza donde se tiende la ropa.

Nota: (la terraza no se describe porque no hay en ella nada de interés, aunque puedes usarla si te apetece).

17.Salón: Está dividido en dos zonas; una contiene una mesa rectangular de 2.10 por 0.90 metros con seis sillas a su alrededor, la otra tiene un sofá de tres plazas y dos sillones individuales alrededor de un televisor. Hay una estantería que contiene libros de lectura ligera, varios cuadros con paisajes y un par de fotografías de familia (el matrimonio y sus cuatro hijos; dos niños de 18 y 16 y dos niñas de 14 y 8).

18.Dormitorio principal: Este es el dormitorio del matrimonio. Contiene una cama de 1.50 por 2.00 metros, dos mesitas de noche (una tiene una biblia sobre ella y la otra contiene una pistola del .38 en el cajón), dos armarios bastante grandes (uno con ropa de hombre y otro de mujer) y una cómoda con cajones (llenos de sábanas y ropa de cama).

19.Dormitorio: Este es el dormitorio de las dos chicas. Hay dos camas de 1.05 metros, con dos mesitas de noche y dos armarios. Cada uno contiene la ropa de una de las chicas. Hay dos escritorios con dos sillas y dos estanterías para sus libros. En una de las paredes cuelga una lámina de Orlando Bloom (tirada de Tensión 2d... errr, nada, nada).

20.Trastero: Como su propio nombre indica... está lleno de trastos inservibles.

21.Sala de Generadores: Aquí hay dos enormes generadores diésel que proveen de electricidad a todo el edificio cuando se corta el suministro eléctrico (que es bastante a menudo).

Encuentros:

En la gasolinera hay un número no determinado de zombis (tantos o tan pocos como quieras). Los zombis fijos son el matrimonio que regenta el establecimiento y sus cuatro hijos, el resto son clientes habituales y gente que se ha ido parando a repostar. Las estadísticas de todos los zombis son las que puedes encontrar en la página XX, a no ser que se indique otra cosa en el encuentro.

Estos son solo algunos encuentros sugeridos. Altéralos o utiliza otros a tu elección.

1. Mientras las víctimas están explorando la tienda (localización 2), un zombi ataca por sorpresa a uno de ellos abalanzándose desde detrás de una estantería.

2. Un zombi escondido bajo la camioneta del cobertizo atrapa la pierna de una víctima al azar y trata de morderle: *"De repente un brazo medio descompuesto surge de debajo del camión. El repugnante engendro babea maliciosamente mientras trata de arrastrarte bajo la seguridad de su escondite."* Sería adecuada una **tirada enfrentada de FCO contra el FCO** del zombi para que la víctima evite que la arrastren bajo la camioneta.

three fourteen games

3. La planta baja del almacén (localización 6) es un laberinto de estanterías. ¿Qué mejor sitio para una emboscada zombi?

4. Como ya hemos dicho, el pasillo es un sitio fabuloso para un ataque por la espalda. Seguro que tu grupo se ha dejado algún armario sin registrar. O quizá no miraron bajo la cama del dormitorio. Y como último recurso... ¿cerraron la puerta de entrada? ¿No? Pues un zombi de la planta baja los ha seguido y les ataca. El pasillo es además un sitio problemático, puesto que los combates solo pueden ser de uno contra uno (por motivos de espacio).

5. Bueno... vamos a empezar con las escenas gore. Esta es una de las escenas "cumbre" de la gasolinera y tiene lugar cuando los personajes abren la puerta del salón. Si lo prefieres puedes hacer por ellos una tirada de Atención Media, para que consigan escuchar los "ruidos" que provienen de su interior:

"Cuando empujáis la puerta contempláis sobreecogidos una escena dantesca. Ante vosotros se abre el salón de la vivienda. Sentados a la mesa podéis ver lo que en otras circunstancias parecería una familia feliz: los padres y sus tres hijos compartiendo una comida. Sin embargo esto no es ninguna familia feliz. Los comensales se giran hacia vosotros con los ojos inyectados en sangre y con pedazos de carne humana firmemente aferrados con sus mandíbulas... La cena está servida."

(2d6 de Tensión.) Aquí están los padres y sus tres hijos mayores (los dos chicos y la hija mayor). Te lo vas a pasar en grande viendo cómo se las apañan cuando los cinco se lancen a por ellos. ¿Retrocederán por el pasillo? Recuerda que el pasillo hasta aquí es relativamente estrecho, por lo que sólo puede combatir uno a la vez. Además recuerda lo que dijimos en el apartado anterior... ¿Qué tal si un zombi les corta la retirada? Por otro lado pueden seguir hacia la otra dirección del pasillo (a la vuelta se ensancha algo más y pueden combatir dos juntos). O podrían dividirse... hay múltiples posibilidades de morir.

6. Ahora viene la otra gran escena gore. Tiene lugar cuando entren en la habitación de las chicas (localización 19): *"Sentada sobre una cama de espaldas a vosotros, se encuentra una chica de corta edad. Parece que no se ha percatado de vuestra presencia mientras se coge un brazo cerca de la cara, como si lo tuviera herido."*

Espera unos segundos, por si los desdichados se acercan. Si no es así prosigue:

"De pronto se gira y os mira. Es cierto que tiene el brazo herido, pero podéis ver con claridad que se lo ha hecho ella misma. El repulsivo ser que tenéis ante vosotros tiene el aspecto de una niña de ocho años que... ¡SE HA COMIDO SU PROPIO BRAZO! Con un alarido inhumano el pequeño engendro infernal se lanza hacia vosotros en busca de CARNE FRESCA (2d6 de Tensión)."

A estas alturas, esto ya no debería ser un reto para tu grupo, pero... ¿a que mola? (Tienes las características del angelito en un recuadro no lejos de este texto.)



Encantadora Niña Zombi

Niña Zombi

FCO -
Pelea desarmado: -
AGI -
INT -
ESP -

Solo tienen 4 puntos de Heridas en total.

Pues ya hemos acabado con los encuentros... de momento. Por lo menos en cuanto a lo que se refiere a los zombis que había acantonados en la gasolinera. Una vez que limpien las estancias, trata de relajar el ambiente. Ya no hay nada que temer. La gasolinera está aislada y no hay nada más en millas a la redonda.

Cuando se hayan asegurado de que no queda nada vivo o no-muerto en la gasolinera, déjales unos minutos para que se relajen y hagan planes. Es de suponer que elegirán algún lugar para pasar la noche dentro de la vivienda. Sería una buena idea trasladar las camas y situarlas todas en la misma habitación para poder dormir todos juntos (esto sólo lo admiten las habitaciones 17 y 18), y establecer turnos de guardia (por si las moscas... que las habrá). También es buena idea pensar en una ruta de huida. Desde la planta de arriba hay dos formas posibles:

1. En el pasillo hay una puerta que comunica con la parte alta del almacén (localización 9). De allí se baja hasta la planta baja del almacén (localización 6) que comunica con el cobertizo (localización 7). Una vez en la camioneta pueden salir a través de las puertas de madera. Esta ruta solo tiene un problema... Si los zombis consiguen entrar en la planta superior por la puerta de entrada, llegar hasta la puerta del pasillo puede convertirse en una tarea difícil.

2. Podrían dejar el autobús o la camioneta aparcados bajo alguna de las ventanas y saltar sobre el techo del vehículo. Esta ruta es más rápida pero tiene un gran inconveniente... ¡Los Zombis están abajo! Es bastante probable que el vehículo esté rodeado de zombis, o como mínimo, que haya un buen puñado en las cercanías. Si no quieren convertirse en un rápido aperitivo para las bichas, tendrán que crear alguna clase de distracción en otro sitio para atraer al mayor número de zombis. Quizá podrían tirar a alguno de su grupo para que lo devoren vivo mientras el resto huye (Cuanta maldad hay en el mundo... ¿verdad?), o a lo

mejor alguna de las Víctimas se ofrece para distraerlos mientras el resto huye.

Sea como sea, esto son solo unas guías. No podemos darte todas las posibilidades, puesto que no podemos prever cómo van a funcionar las retorcidas mentes de tus jugadores. Lo que está claro es que antes del amanecer va a haber fiesta. (Sí. No somos tan malos. Vamos a darles un poco de cuartelillo a los chicos.)

A falta de una o dos horas para que amanezca van a hacer su aparición un par de cientos de zombis (que no se los tienen que cargar a todos, que son solo para asustar).

¿Qué hacen aquí todos estos granujas? Buena pregunta. Esta "zombi-masa" viene de un pueblo situado a unos cien kilómetros al oeste. Ha acabado allí con todo lo que se mueve y se está trasladando en busca de nuevos recursos alimenticios. Por el camino ha arrasado con todo lo que tenía vida (y se ha dejado coger). ¿Te gusta esta explicación? Pues tuya es. Y si no, pues invéntate otra o... Que más da iestán y punto!

Los zombis han visto las luces desde varios kilómetros de distancia (a no ser que las víctimas hayan decidido apagarlas todas) y se dirigen en busca de alimento (están hambrientos). Como se dijo antes, la zombi-masa se aproxima desde el Oeste, por lo que inicialmente sólo serán conscientes de lo que se les viene encima las Víctimas que estén patrullando por el exterior y se encuentren en esa dirección, las estén montando guardia en 18 o 19, o las que se encuentren en la terraza. Como esto es poco probable, se darán cuenta cuando ya estén completamente rodeados.

Según se dijo en la sección "Todas las Cosas Zombi" del manual, la mayoría de los zombis son tontos, tontos de narices. Sin embargo hay una cosa que agudiza la primitiva inteligencia Zombi; el más primitivo de los instintos... ¡El Hambre! Estos Zombis llevan sin comer varios días, y es por eso que sus "instintos" están al 200%. La Zombi-masa llevará a cabo tácticas sencillas, como subirse unos sobre otros para alcanzar las ventanas del piso superior (que no están protegidas por barrotes).

Desde el momento en que empiece esta escena, procura que las tiradas de Tensión estén bien presentes: Cientos de zombis rodeando la casa, aporreando puertas y paredes, subiéndose unos sobre otros para acceder al piso superior, entrando a través de las ventanas... si esto no pone nerviosas a tus Víctimas, ya me contarás.

El final previsto para este encuentro no es otro que los personajes conteniendo a las hordas de zombis para que no entren en la casa (cosa bastante difícil), luchando metro a metro para abrirse paso a través de la ruta de huida planificada (Ah, ¿Pero había ruta de huida?) y huyendo con todo el esfuerzo del mundo en el vehículo que hayan decidido mientras disparan contra los zombis y los atropellan (ver reglas a tal efecto).

Cuando todo se haya resuelto y las víctimas hayan puesto kilómetros de por medio respecto a la gasolinera, pasa a la Escena Final.

escena vii , el retén (¿un justo final , o un nuevo comienzo?)

Ya ha pasado lo duro. Ahora te proponemos varios finales alternativos para que decidas cuál quieres aplicarle a tu grupo de Víctimas.

Sea cual sea el final que escojas, el grupo llega hasta el retén de los anti-incendios sin más contratiempos.

Final I (Un final feliz):

"Tras varias horas conduciendo por las solitarias carreteras del desierto llegáis hasta un desvío que señala el Parque Nacional Big Bend. Tomáis el camino indicado y en pocos minutos os encontráis ante una verja metálica que está cerrada. A ambos lados de la verja hay dos torres de vigilancia en las que se han instalado sendas ametralladoras pesadas que os apuntan. Salís del vehículo cautelosamente, con las manos en alto, intentando no dar la impresión de ser peligrosos. Una voz surge de un altavoz situado en una de las torres – Les habla el Oficial de guardia. Por favor, depositen sus armas en el suelo. Van a entrar ustedes en una propiedad del Ejército; aquí no tienen nada que temer. – Al momento aparecen desde un edificio cercano un oficial y varios soldados armados hasta los dientes. Os abren la verja y os hacen pasar. – Permítanme que me presente – dice el oficial – Soy el Mayor Randall Collins, y estoy a cargo de este puesto avanzado. Me imagino que ha tenido que ser duro llegar hasta aquí así que el cabo Smith les acompañará hasta uno de los barracones, donde podrán asearse y descansar un rato. Más tarde hablaremos de... bueno, de todo un poco."

Y aquí termina el accidentado periplo de tus víctimas. Dales unas palmaditas en la espalda y... a echar unas birras al bar (y que te inviten por el "buen" rato que les has hecho pasar). Este final te da la opción de continuar con las mismas Víctimas para la siguiente partida.

Final II (¿Otro final feliz? Qué va. ¿Te crees que esto es "La Casa de la Pradera"?):

"Tras varias horas conduciendo por las solitarias carreteras del desierto llegáis hasta un desvío que señala el Parque Nacional Big Bend. Tomáis el camino indicado y en pocos minutos os encontráis ante una verja metálica que está... abierta. A ambos lados de la verja hay dos torres de vigilancia en las que se han instalado sendas ametralladoras pesadas que cuelgan inertes sobre sus trípodes. Este sitio parece abandonado. Os adentráis hasta la caseta de vigilancia que también tiene la puerta abierta. No hay nadie en su interior. Sin embargo el emisor de radio está encendido y una débil voz parece surgir del altavoz. Os acercáis para darle un poco de volumen:

Habla el teniente Ross. Espero que no quede nadie más en Big Bend porque acabo de soltar la carga. Espero que acabemos con todos esos comedores de carne. Cambio y corto.

Salís de la caseta justo a tiempo de ver cómo algo grande cae del cielo y explota antes de tocar el suelo

del Parque. En unas milésimas de segundo el aire se convierte en una masa incandescente que os abrasa hasta el hueso. Unos minutos más tarde lo único que queda en Big Bend es muerte y destrucción."

Hala, ya hemos acabado también. ¿Qué te parece un final amargo? ¡Mira chaval esto es una crisis zombi mundial! ¿Cómo crees que va a terminar si no? Si no te gusta, pues coge el final 1, que ya te lo dijimos antes. Y ahora... a echar unas birritas al bar (esta vez te tocará invitar a ti).

Final III (Un final... Alternativo):

"Tras varias horas conduciendo por las solitarias carreteras del desierto llegáis hasta un desvío que señala el Parque Nacional Big Bend. Tomáis el camino señalado y en pocos minutos os encontráis ante una verja metálica que está... abierta. A ambos lados de la verja hay dos torres de vigilancia en las que se han instalado sendas ametralladoras pesadas que cuelgan inertes sobre sus trípodes. Este sitio parece abandonado. Os adentráis con mucha precaución inspeccionando todos los rincones y edificios, pero parece como si la gente hubiera desaparecido de repente. Hay fusiles de asalto militares tirados junto a las ropas y cascos de sus antiguos propietarios, como si sus dueños se hubieran desintegrado de repente y las ropas y objetos hubieran caído en el sitio. Tras varios minutos de dar vueltas llegáis hasta un edificio metálico que contrasta con el resto que son de madera y ladrillo. La puerta está abierta. Entráis a lo que parece ser una sala de control con múltiples pantallas y teclados y paneles con lucecitas de colores que se encienden y apagan sin seguir ningún patrón aparente. Sin embargo, lo que os llama la atención es un texto garabateado a toda prisa en un cuaderno de notas que hay sobre uno de los teclados:

La primera anotación de la página está fechada hace una semana:

EL PROYECTO CRISÁLIDA HA SALIDO MAL. EL 'SUJETO' HA ESCAPADO Y HA ESTADO EN LIBERTAD DURANTE CUARENTA Y OCHO HORAS ANTES DE QUE PUDIERAMOS ABATIRLO. NO SABEMOS QUÉ CONSECUENCIAS TENDRÁ ESTO.

La segunda anotación tiene fecha de ayer:

LA 'PUERTA' SE HA VUELTO INESTABLE. NO PODEMOS CONTROLAR EL FLUJO QUE VIENE DEL 'OTRO LADO'. YA LE DIJE AL GENERAL QUE JUGAR CON ESTAS FUERZAS DESCONOCIDAS NOS COSTARÍA CARO."

Una vez que terminen de leer el texto, empieza a sonar una alarma por todo el complejo. De repente se encienden un montón más de luces en los tableros de control y todos los monitores muestran imágenes de diversas partes de un complejo subterráneo en las que se aprecian fallos de seguridad de diversos tipos. De un fuerte portazo se cierra la entrada del búnker, y ya no hay forma de abrirla.

Pues eso... puedes dejarla la aventura aquí con el suspense del momento, o la siguiente puedes enlazarla con un entorno más... al estilo Resident Evil, o Doom (tú mismo).

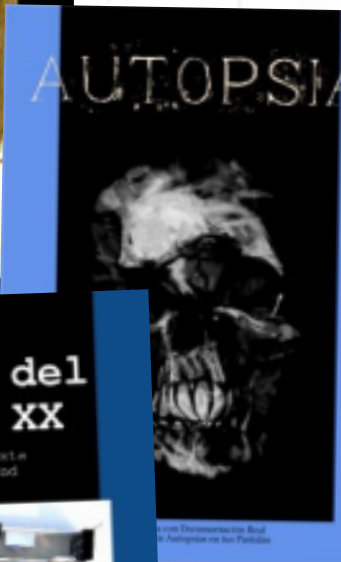


¿Te lo estabas pensando?

¡Que no se te escape!

Hasta el próximo día 28 de julio puedes comprar nuestros cuatro títulos a la venta con un descuento del 25% por todo el lote en PDF.

¡Más de 140 páginas de material!



~~16.40 euros~~

¡12.30 euros!

WWW.THREEFOURTEENGAMES.ES

carne fresca

Nombre: _____

Rasgos físicos:

Qué tengo:

FÍSICO

(Base Daño: ____)

Pelea desarmado

Pelea con armas

Resistencia

AGILIDAD

Conducir

Puntería

Sigilo

INTELIGENCIA

Manitas

Arramplar

Ocultar/Encontrar

Primeros Auxilios

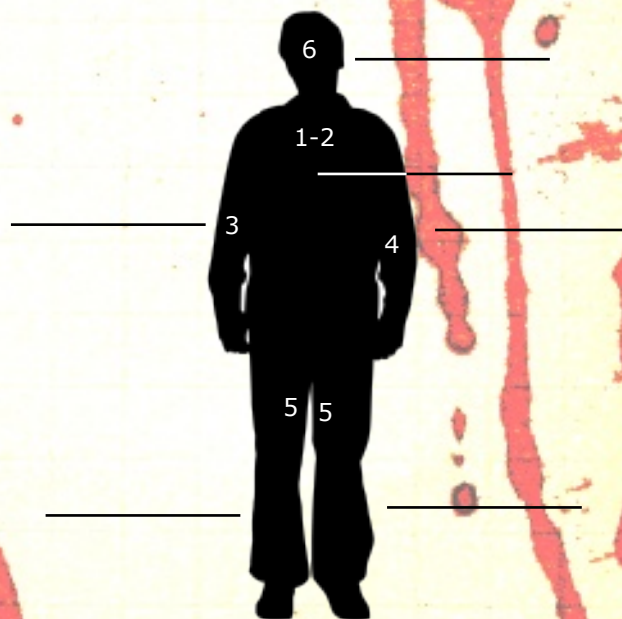
ESPÍRITU

Intimidar

Atención

Convencer

Orientación



+1 Dif
FCO y
DES

Inconc.

Daño | 00 | 00 | 00
| Leve | Grave | Fatal

Tensión | 00 | 00 | 00

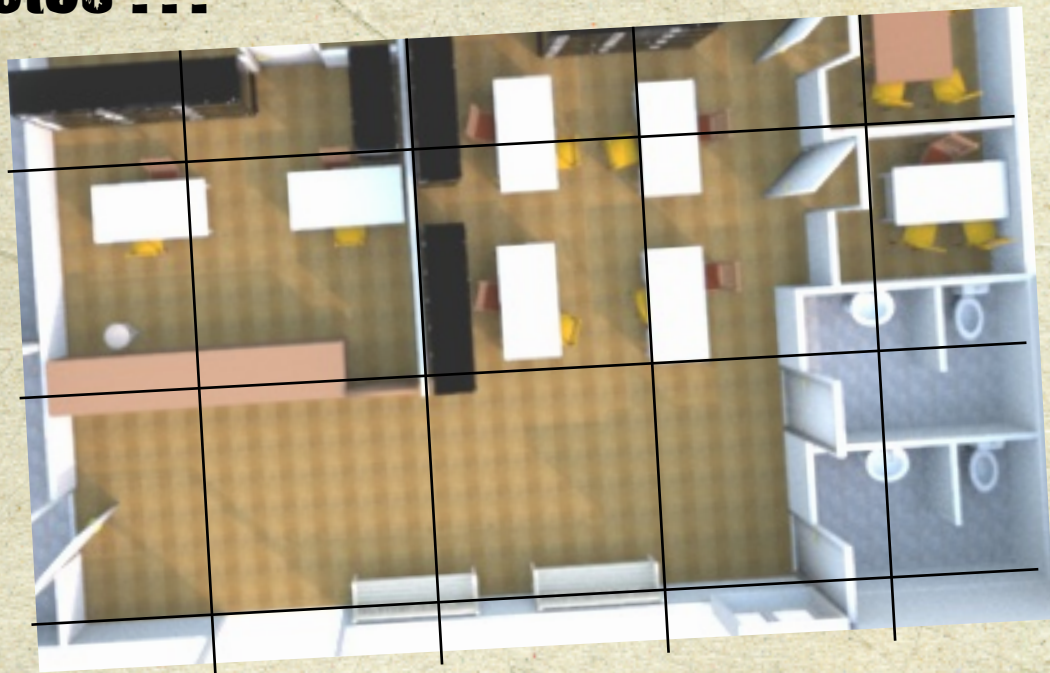
-1 Dif
FCO
+1 Dif
Resto

+2 Dif
AGI, INT,
y ESP

Crisis
Nerviosa

**¿te has quedado con ganas de
más cosas zombi?**

**¡no te desconectes! sigue
atento que enseguida llegan
más productos ...**



Carne Fresca isobre tablero!

¿Tienes un montón de miniaturas de zombis y no sabes qué hacer con ellas? ¿Tienes expansiones y expansiones de ese juego de zombis tan aburrido? Te ofrecemos un nuevo reglamento compatible con el Juego de Rol para que desempolves todo eso y tus zombis vuelvan a ver el sol...

En la variedad está el gusto

Zombis ninja, zombis radiactivos, ratas zombi...
¿necesitas más variedad? ¿Zombis inteligentes?
¿Zombis mutantes? ¿Un conejo blanco zombi...?
¡El Bestiario de Carne Fresca es tu libro!



ñam ñam

Carne Fresca es un juego sencillo que os llevará a representar experiencias de supervivencia en una crisis zombi mundial.

Incluye un sencillo sistema basado en dificultades y reglas completas de daño, tensión y persecuciones. Así que, agarra un puñado de dados de seis y reza lo que sepas porque ¡ya están aquí!



Pesadilla en Midville es un escenario introductorio completo para que puedas ponerte a masacrar PJs...err... zombis nada más terminar de leer este libro. Incluye cuatro víctimas pregeneradas y un amplio abanico de situaciones que os permitirá ir acercandoos a las diferentes reglas de manera rápida y sangrienta.

