Concepto Original

Drag n Novato

Desarrollo de las Mec nicas

Drag n Novato, Light Artisan

Redacci n

Drag n Novato

Fuentes y Arte

Light Artisan

Edici n y Maquetaci n

Light Artisan

Copyleft

{IMAGEN CREATIVE COMMONS}

ADVERTENCIA: Esta versi n del manual, aunque total-mente jugable, no es a n la definitiva del juego. Todas las ideas se desarrollaron en pr cticamente una tarde, y la redacci n del texto, al igual que la b squeda de fuentes y maquetaci n, se hicieron en unas veinticuatro horas para poder presentar el juego al Rolero de Hierro 2010. Cualquier feedback ser bienvenido en {DIRECCI N DE CORREO}/{BLOG}/{FORO SAS}/{UMBRA}

ROMERIADA

LOS ZOMBIES SON EL MENOR DE TUS PROBLEMAS...

A dia de hoy, todos sabemos lo que son los zombis. Sin embargo, aunque a dia de hoy hay marchas zombis, grupos musicales centrados en los cadaveres andantes y decenas de comics, peliculas y libros sobre ellos: la autentica esencia de las peliculas de George A. Romero, que aunque no sea el padre de las criaturas, si que fue quien las catapulto a la fama, se ha ido desvirtuando constantemente.

Para Romero, el cine de terror y los zombis eran un vehiculo mediante el cual hacer una denuncia sobre la sociedad occidental y sus arraigados tabues y sinsentidos. Prueba de ello son sus propias palabras: "En mi forma de ver las cosas, estas son historias sobre la revolucion y sobre la incapacidad de la gente que no tiene el poder de saber encontrar soluciones a sus problemas, pero que sigue fiel a sus viejos valores, y de eso tratan mis peliculas".

Para poder ver reflejado este espritu en cada partida de Romer ada se incluyen un conjunto de mec nicas fuertemente relacionadas entre s en las cuales lo ms relevante son el enfrentamiento de los diferentes sectores de la sociedad, encarnados por los Supervivientes. Incluso si en los combates los personajes actuan con valia o como unos cobardes es mas importante que como se desarrolla la batalla contra los muertos en si. Lo que se pretende es contar una buena historia de zombis siguiendo los canones con los que se inicio el genero, no ver cuantas cabezas destroza cada uno o quien tiene la escopeta mas grande.

Recuerda que los zombis son el menor de tus problemas. Recuerda que, a n as , es necesario permanecer unidos para sobrevivir. Pero, sobre todo, no olvides que lo primordial es la supervivencia. No permitas que te arrojen a las podridas fauces de la muerte.

Debido a la urgencia con la que se escribi esta primera version del manual de {NOMBRE}, incluimos en primer lugar un listado con todos los terminos que utilizaremos a lo largo del resto de secciones. Todas las mecanicas estan bastante relacionadas entre si y es posible que leas sobre algo que aun no se te ha explicado pero se hara mas adelante. Aqui tienes mientras tanto, y para las consultas que necesites, un Glosario con las ideas generales.

Superviviente: Cada personaje de la ficcion encarnado por uno de los jugadores.

Director: Rol adoptado por uno de los jugadores sin representacion como Superviviente en la ficcion. Es el encargado de determinar aspectos de entre los siguientes: Descripcion de las Escenas, interpretacion y descripcion del resultado de las tiradas, determinacion del orden de resolucion de los combates, etc.

Escena: Cada uno de los bloques en los que se divide la partida. Cada una esta dividida en Conflictos y Tareas.

Conflicto: La esencia del juego. Discusiones y controversias entre los Supervivientes mediante las cuales se determina el camino a seguir por el grupo. Modifican la Tension entre los Supervivientes, su Protagonismo y permiten la interactuacion con los Pools.

Flashback: Mecanica utilizable por cada Superviviente para destapar aspectos del pasado de otro Superviviente. Se utiliza para lanzar un Conflicto a continuacion de otro antes de determinar la Tarea.

Meta: Objetivo fijado por convenio entre los Supervivientes para cada partida.

Tareas: Cada situacion de riesgo (combate) necesaria para avanzar hacia la Meta. Se dividen en una Fase de Grupo y un numero de Fases de Supervivencia igual al numero de Supervivientes que continuen con vida.

Fase de Grupo: Fase de cada Tarea en la que se determina si esta logra llevarse a cabo o no.

Fases de Supervivencia: Fases de cada Tarea en las que se determina si un determinado Superviviente recibe o no una Herida.

Herida: Dano sufrido por los Supervivientes durante la Fase de Supervivencia de las Tareas. No es necesariamente un handicap fisico y se ve escalado mediante el Protagonismo.

Protagonismo: Puntuacion de cada Superviviente que mide su relevancia en la historia. Se ve afectada por los Conflictos y determina la gravedad de las Heridas.

Dados de Heroe (dB): Dados de ocho caras del Pool Privado de cada Superviviente.

Dados de Gilipollas (d4): Dados de cuatro caras del Pool Privado de cada Superviviente.

Dados de Confianza (dB): Dados de ocho caras del Pool del Grupo.

Dados de Descoordinacion (d4): Dados de cuatro caras del Pool del Grupo.

Pool Zombi (PZ): Conjunto de dados de cuatro caras manejados por el Director utilizados para determinar el resultado de la Fase de Supervivencia.

Pool del Grupo (PG): Conjunto de Dados de Heroe y Dados de Gilipollas utilizados en la Fase de Grupo para determinar si la Tarea tiene o no exito.

Pool Privado (PP): Conjunto de Dados de Heroe y Dados de Gilipollas de cada Superviviente. Son utilizados para determinar qu le sucede la Fase de Supervivencia.

Tension: Puntuacion que mide la presion, rabia o malestar acumulado de cada Superviviente hacia cada otro. Modifica y se ve modificada por las consecuencias de los Conflictos.

CONFLICTOS

Los Conflictos son el apartado mas importante del sistema de Romeriada ya que dan fruto a las Tareas necesarias para alcanzar la Meta y, al igual que estas, sirven para acentuar las Tensiones y relaciones entre los Supervivientes. Son, ademas, el unico mecanismo mediante el que pueden modificarse permanentemente los Pools, por lo que son vitales para decantar la balanza hacia los vivos.

La Tension de un Superviviente hacia otro es una manera de medir las "ganas" que le tiene. Al comienzo de la partida, todo el mundo tiene un valor de Tension de uno respecto a cada otro Superviviente. Como varia su cuantia lo veremos en unos momentos.

Un Conflicto no es ni mas ni menos que una discusion o disputa entre los personajes mediante la cual tratan de decidir como avanzar ante la caotica situacion del mundo que les rodea. Surge en primera instancia como un enfrentamiento entre dos Supervivientes, que se valdran de los argumentos y descalificaciones que deseen para convencer al resto de que la Tarea que propone es la mas adecuada.

Vencedores y vencidos en los Conflictos

Antes de que el resto de Supervivientes tomen parte en la conversacion se realizar una votacion no anonima, pero privada, sobre cual de las dos Tareas es la que su Superviviente cree que ha de seguir el grupo. Para ello basta con pasar un trozo de papel al Director en el que este anotado el nombre del Superviviente que vota y el de junto a cual de los dos que iniciaron el conflicto se posiciona.

Tras la votacion, los jugadores interpretaran el papel de su Superviviente en el Conflicto en funcion de a quien votaron. La Tarea que mas Supervivientes defendieran sera la que el grupo realizar tras el Conflicto. Denotaremos a los defensores de la Tarea "ganadora" como los Vencedores del Conflicto (o solo Vencedores) y a quien propuso dicha Tarea inicialmente como Lider del Conflicto. El resto de Supervivientes, los que abogaron por la otra Tarea, seran denominados Perdedores del Conflicto (o Perdedores) y, quien la propuso, Antilider del Conflicto.

En caso de empate, es labor del Director evaluar cual de las dos facciones se impone sobre la otra.

Consecuencias de los Conflictos

Los Vencedores (incluido el Lider del Conflicto) aumentaran su puntuacion de Protagonismo en un punto. Los Perdedores la veran reducida en un punto y, ademas aumentaran en uno su Tension respecto al Lider del Conflicto.

El Lider del Conflicto podra, aparte de todo lo anterior, realizar cualquier combinacion de acciones de entre las siguientes hasta un maximo igual a su puntuacion de Tension respecto al Antilider del Conflicto:

+ Aumentar en uno su Protagonismo y reducir en uno el del Antilider.
+ Mover un Dado de Descoordinacion del Pool del Grupo al Pool Zombi.
+ Convertir un Dado de Heroe (d4) de su Pool Privado en un Dado de Descoordinacion (d4) para el Pool del Grupo y un dado de Confianza (d8) del Pool de Grupo en un dado de Gilipollas (d8) para su Pool Privado.
+ Convertir un Dado de Gilipollas (d8) de su Pool Privado en un Dado de Confianza (d8) para el Pool del Grupo y un Dado de Descoordinacion (d4) del Pool Privado en un Dado de Hroe (d4) para su Pool Privado.

Tras ello, ajustara su puntuacion de Tension respecto al Antilider a un punto.

Encadenando Conflictos: Flashbacks

Sin embargo, la cosa no tiene por que acabar siempre ahi. La mayoria del grupo estaba de acuerdo con la Tarea propuesta por el Lider del Conflicto, pero quizas si escuchan lo que tienes que decir prefieran replantearse a quien estan siguiendo...

Tras un Conflicto, cualquier Perdedor puede decidir gastar uno de los Flashbacks que obtuvo durante la Escena Inicial para revelar un secreto oscuro o cualquier otra informacion sobre el pasado del Lider del Conflicto, que tendra que asumir como cierto y anotar en el apartado "Descubrieron que yo..." de su ficha.

Esto inicia automaticamente un nuevo Conflicto entre el que fuera Lider del Conflicto y el Superviviente que le desenmascaro. El primero tendra que defender la misma Tarea que defendio en el ultimo Conflicto mientras que el segundo podra ofrecer cualquier otra Tarea alternativa. Toda la resolucion y las consecuencias del Conflicto se realizan con normalidad.

Este proceso se puede repetir varias veces y es la unica manera posible de que se produzca mas de un Conflicto entre cada Tarea.

DADOS

Los dados de ocho y cuatro caras son el modo de evaluar el exito o fracaso de las Tareas en Romeriada. Cuando y para qu se usa concretamente cada uno lo explicaremos con mayor detalle mas adelante, ahora nos limitaremos a distinguir sus tipos.

Victoria o Fracaso: Numero de Exitos

Cada vez que se tiren los dados habra dos bandos claros: Los Zombis y los Supervivientes o la Confianza contra la Descoordinacion del grupo. Para establecer que bando es el vencedor se evaluaran sus correspondientes resultados para calcular el Numero de Exitos:

+ Cuando se tiran dados de cuatro caras, ya sean Dados de Heroe (Pool Privado), Dados de Descoordinacion (Pool del Grupo) o dados del Pool Zombi, un Exito es obtener un cuatro como resultado.

+ Cuando se tiran dados de ocho caras, es decir, Dados de Gilipollas (Pool Privado) o Dados de Confianza (Pool del Grupo), un Exito es obtener mas de un cuatro: un cinco, un seis, un siete o un ocho.

Pool Zombi (PZ)

Este pool est integrado exclusivamente por dados de cuatro caras y mide el nivel de amenaza de cada tarea. Su total nunca se reduce y solo aumenta cuando alguien le pasa un Dado de Descoordinacion desde el Pool del Grupo. En las Fases de Supervivencia, el Director divide el Pool entre los Supervivientes para enfrentarlo a los Dados de Gilipollas o de Heroe de cada uno.

Pool del Grupo (PG)

El Pool del Grupo esta constituido por Dados de Confianza (de ocho caras) y Dados de Descoordinacion (de cuatro caras). Se enfrentan entre ambos en la Fase de Grupo de las Tareas para concluir si los Supervivientes logran su objetivo o no.

Pool Privado (PP)

El Pool Privado lo forman los Dados de Gilipollas (de ocho caras) y los Dados de Heroe (de cuatro caras). El Superviviente determina cuando utiliza unos u otros en la Fase de Supervivencia para enfrentarse a la amenaza zombi. La cantidad de dados de cada categoria es la que mas varia a lo largo de la partida.

ESCENA INICIAL

Toda partida constarA de una Escena Inicial, a la que dedicamos una mayor relevancia por su ligera diferencia respecto al resto. En Romertada, como se han reunido los Supervivientes, al igual que sus vidas pasadas, tiene poca importancia para comenzar a jugar. Simplemente ya estan juntos y se conocen, o, al menos, saben como llamarse los unos a los otros. Todo lo anterior es labor de los Flashbacks.

Antes de nada, ajusta y anota los valores del Pool Zombi y el Pool del Grupo en la hoja correspondiente. El primero tendra un valor inicial de dos dados de cuatro caras por cada Superviviente. El segundo comenzar con un dado de ocho caras (de "Confianza") y tres de cuatro caras (de "Descoordinacion") por cada Superviviente.

La partida comienza con una Escena Inicial en la que se describe el lugar donde se encuentran los Supervivientes, en el cual estos se encuentran poniendo en comun su informacion sobre la amenaza no muerta y el estado de los alrededores donde se desarrollara la trama, como en El Amanecer de los Muertos (George A. Romero, 1978).

Lo dif ciles que se pongan los supervivientes las cosas, o lo faciles que se lo pongan al Director, sera recompensado por este. Por cada complicacion que a el le parezca lo suficientemente importante o atractiva, se permitira al Superviviente que la propuso desmarcar una casilla de Flashback, hasta un maximo de dos para cada uno. Por el contrario, al Pool Zombi se sumara otro dado de cuatro caras. Es conveniente que todo el mundo tenga al menos un Flashback y que sean una absoluta minoria los que tengan dos, especialmente cuando el numero de Supervivientes es muy elevado.

A continuacion, una vez hayan recabado todos los datos posibles, se producir el primer Conflicto: Que Meta perseguira el grupo ante el apocalipsis zombi? Algunos pensaran que lo mejor es tratar de llegar a los muelles para escapar en barco. Otros, se conformaran con fortificarse y esperar a que el rescate venga a ellos. Quizas alguien piense que lo que hay que hacer es llegar hasta el cuartel del ej rcito para establecerse alli...

El desarrollo y resolucion de los Conflictos es lo suficientemente relevante como para tener una seccion propia. El vencedor de este primer Conflicto, ademas de cualquiera de las otras posibilidades, fijara la Meta y la primera Tarea que se realizara para tratar de alcanzarla.

BIOHAZARD
RESTRICTED AREA
RESPONSIBLE INVE

TAREAS

Tras cada Conflicto surge una Tarea a realizar para avanzar hacia la meta. Una Tarea implica siempre riesgos graves para la integridad de los Supervivientes y, en la mayoria de las ocasiones, supondra un enfrentamiento con la turba no-muerta. Siguiendo este criterio, por tanto, algunos ejemplos de Tareas serian:

+ Cruzar un aparcamiento subterraneo infestado de muertos vivientes para alcanzar una furgoneta.
+ Atravesar a nado un rio embravecido cargando con el combustible necesario para la furgoneta.
+ Bloquear las puertas y ventanas de la casa mientras los zombis se acercan peligrosamente a ella.
+ Conducir por una carretera repleta de zombis y coches estrellados en llamas.

Todas las tareas se dividen en primer lugar en una cantidad de Fases de Supervivencia igual al numero de Supervivientes que continuen con vida y una Fase de Grupo como conclusion.

Fases de Supervivencia

La Fase de Supervivencia de cada Superviviente sirve para determinar como reacciona ante los riesgos y lo que le sucede. Es labor del jugador decidir si su Superviviente actuar como un Heroe o como un Gilipollas.

Si actua como un Heroe, tendra que enfrentarse a la amenaza asignada por el Director (una cantidad previamente anunciada de dados de cuatro caras del Pool Zombi) con la cantidad que desee de sus Dados de Heroe (d4) y narrar como su valentia sirve para que el resto de sus camaradas puedan lograr con mayor facilidad su objetivo. Debido a este arrojo e intrepidez, se tirar un Dado de Confianza (d8) adicional durante la proxima Fase de Grupo.

Si actua como un Gilipollas, luchara contra la amenaza (que se asigna del mismo modo que antes) con el numero que escoja de sus Dados de Gilipollas (d8). Narrara como el panico, la cobardia o en definitiva el instinto de supervivencia se apoderan de su Superviviente, que mirara mas por si mismo que por el resto, entorpeciendo el avance del Grupo Mecanicamente, esto se vera reflejado sumando un Dado de Descoordinacion (d4) a los que se tiraran durante la proxima Fase de Grupo.

Cambio de dados

Tras tirar cualquier numero de Dados de Heroe o Dados de Gilipollas, estos se transformaran en la misma cantidad de Dados de Gilipollas o de Heroe.

HERIDAS

Cuando el Numero de Exitos del Pool Zombi asignado contra un Superviviente es igual o mayor al Numero de Exitos que ha obtenido al actuar como un Heroe o un Gilipollas, el Superviviente recibe una Herida asignada por el Director, que ser mas o menos grave segun el Protagonismo del Superviviente.

Recibir una Herida no significa necesariamente que el Superviviente haya sido alcanzado por un zombi. Es mas bien un contratiempo, asi que se creativo. He aqui unos ejemplos de Heridas segun el Protagonismo del que las recibe:

+Protagonismo 6+: Perdidas de minima relevancia, como ara azos provocados por una caida o un leve golpe.

+Protagonismo 5: Un zombi esta a punto de morderte y malgastas un monton de balas por el nerviosismo. Retroceso ante la turba exponiendo ligeramente a tus aliados.

+Protagonismo 4: Cojera. Huida al ver a los zombis demasiado cerca, perdiendo algun objeto no muy relevante por el camino.

+Protagonismo 3: Perdida de una pierna. El arma se encasquilla y ya solo es util como garrote. Perdida de un objeto conseguido de un modo muy conflictivo (por ejemplo, unas medicinas que hicieron desviarse al grupo de su trayectoria momentneamente). Forcejeo prolongado con un zombi.

Protagonismo 2: Incapacidad para moverse autonomamente. Perdida de un objeto necesario para avanzar. Herido por un zombi. Desmayo.

Protagonismo 1: Locura. Devorado por los Zombis.

Ademas, tras cada herida, el Protagonismo del Superviviente se ve automaticamente reducido en un punto.

Ejemplo:

Judy, Duane Jones y Ben (PG: 5d4, 3d8) decidieron que necesitaba repostar en la gasolinera antes de continuar hacia los muelles y, ahora, acaba de detener la furgoneta frente a un dispensador de gasolina mientras la turba de cadveres que rondaba por all se dirige lenta y silenciosamente hacia los Supervivientes.

Durante la Fase de Supervivencia de Judy, (PP: 2d4, 3d8) decide quedarse dentro del vehiculo mientras trata de mantener alejados a los zombis que se le acercan con una estaca. Esta actuando como una Gilipollas, de modo que tendra que tirar Dados de Gilipollas de su PP para tratar de salir indemne. Decide tirar 2d8, obteniendo como resultado 3 y 8, lo cual le da un total de 1 xito. Tras esta tirada, su Pool Privado pasa a ser de 4d4 y 1d8.

Para la Fase de Grupo de esta Tarea, el Pool de Grupo sera de 6d4 Dados de Descoordinacion y 3d8 Dados de Confianza.

El Director, que habia asignado un total de 3d4 del Pool Zombi contra ella, tira un 1, un 3 y un 4. Un total de 1 Exito para los Zombis, lo cual provoca un empate que se decanta del lado de los zombis. Tras repeler a unas cuantas criaturas, estas son demasiadas y a Brbara, que tenia un Protagonismo de 4, se le queda atascado el cinturon de seguridad mientras dos muertos vivientes extienden sus infecciosas manos hacia ella a traves de la ventanillas.

Aunque no resulta alcanzada por ellos, no para de gritar por la histeria y el resto del grupo desconoce que es lo que esta sucediendo. Su Protagonismo pasa a ser de 3.

Fase de Grupo

Esta Fase, que tiene lugar tras el total de las Fases de Supervivencia, es la que establece el exito o fracaso de la Tarea, independientemente de quienes vivan y como para contarlo. Para ello, se tiran todos los dados del Pool del Grupo (modificado momentaneamente por los dados de Confianza y Descoordinacion adicionales sumados durante la fase de Supervivencia de cada Superviviente) y se estudian los Exitos segn su tipo.

Si el Nmero de Exitos obtenido mediante Dados de Confianza es mayor al numero de Exitos obtenido con los Dados de Descoordinacion, entonces el grupo ha completado satisfactoriamente su tarea. En caso contrario no se han sabido compenetrar o la han pifiado y ha sido un fracaso. En el proximo conflicto se tendra que encontrar una Tarea diferente mediante la cual acercarse hacia la Meta. Ademas, seguramente alguien querra buscar una cabeza de turco al que cargar con las culpas.

NOTA: En caso de empate, es labor del Director determinar si la Tarea tiene o no Exito. Pero no tiene por que mostrarse compasivo.

SUPERVIVIENTE

Nombre:

Descripcion:

Descubrieron que yo...

Dados de Heroe D4 1 2 3 4 5

Dados de Gilipollas D8 1 2 3 4 5

Protagonismo 1 2 3 4 5 6

Flashbacks ☐ ☐

Notas:

Tension:

- ☐☐☐
- ☐☐☐
- ☐☐☐
- ☐☐☐
- ☐☐☐