For mål uden tolerancer gælder:
Diameter ± 0,2 mm
Længde ± 0,5 mm

Ruhed
▽ = 5-25μ
▽▽ = 1,6-5μ
▽▽▽ = 0,25-1,6μ
▽▽▽▽ = 0-0,25μ
Iøvrigt efter 02-N-41

WARDENCLYFFE

Un juego de rol creado para el

ROLERO DE HIERRO 2010

por NightWalker (a. k. a Gastón N. Flores)

CLASSIFIED

TOP SECRET

Zombies tecnológicos de la Alemania Nazi han conquistado casi toda Europa. Pero los nazis han perdido control sobre ellos, y ahora amenazan a toda la Humanidad. Tienen un nuevo blanco: Nueva York. Sólo los personajes pueden detenerlos... si tienen el estómago fuerte y el conocimiento necesario.

Un juego que Quentin Tarantino, George a. Romero y Nikola Tesla jugarían...

WARDENCLYFFE

¿Por qué Nikola Tesla jugaría este juego? Porque en él aparecen muchas de sus invenciones, y es parte del objetivo el hacer más conocida su obra y su pensamiento sobre el futuro, la ciencia y el hombre.

¿Por qué Quentin Tarantino jugaría este juego? Porque en él los personajes pueden hacer que la violencia y el gore sin límite y sin sentido sean algo divertido.

¿Por qué George A. Romero jugaría este juego? Porque está lleno de zombies, y porque los personajes están llenos de motivaciones e historias personales.

INTRODUCCIÓN

> Cualquier persona, en mar o en tierra, con un aparato sencillo y barato que cabe en un bolsillo, podría recibir noticias de cualquier parte del mundo o mensajes particulares destinados sólo al portador, la Tierra se asemejaría, pues, a un inconmensurable cerebro, capaz de emitir una respuesta desde cualquier punto.
>
> Nikola Tesla, científico inventor de la radio y principal investigador del electromagnetismo

Estamos a finales de 1944, en plena Segunda Guerra Mundial. Hace poco más de un año, los alemanes desarrollaron una nueva arma. Conocida por los estadounidenses como roborgs, se trata de cuerpos reanimados de soldados enemigos muertos, a los cuales se les da órdenes por medio de ondas de radio.

Aunque algo lentos y poco eficaces al principio, nuevas oleadas de estas tropas, cada vez mejores, lograron parar el avance soviético, inundando de terror las filas enemigas. Esto les dio tiempo a los alemanes para hacer frente a la invasión aliada en Europa Occidental, deteniéndola y lograron un cese al fuego temporal.

Mientras la situación geopolítica se desenreda y cada país intenta aprovechar la situación para su provecho, pero sin arriesgar demasiado, una noticia se cuela por los servicios de inteligencia. Los nazis están perdiendo el control de sus macabros inventos. Éstos han logrado comunicarse entre sí y han adquirido una inteligencia que aumenta con cada nuevo humano que es agregado a la misma: son ahora una forma de vida con muchos cuerpos y una sola mente. Su objetivo no es político: buscan la supervivencia. Como los roborgs eventualmente son destruidos por la descomposición, necesitan nuevos cuerpos que soporten la mente colectiva y aumenten su conocimiento.

Estados Unidos se mantiene en una posición estable, con tropas en el frente europeo deteniendo a los roborgs pero sin involucrarse más de la cuenta. En ese contexto, los PJs (que trabajan en secreto para la inteligencia militar estadounidense) reciben cada uno un telegrama urgente de parte de sus superiores, que les indica que deben dirigirse inmediatamente a una oficina en Nueva York. El juego comienza cuando

los personajes se reúnen en el lugar especificado Allí los espera Nikola Tesla, quien está muy enfermo.

El científico les cuenta que trabaja desde hace tiempo con la inteligencia militar debido a que un oficial alemán les ha enviado información vital sobre los roborgs, para ayudar a los Aliados en su lucha contra los mismos. Unos días atrás le ha llegado un montón de documentos clasificados que profundiza el conocimiento general que se tiene de los roborgs, analizando su comportamiento y otros aspectos de la situación. Tesla les resume esta información:

> La situación en Europa se está yendo de control, con todos los países luchando por su cuenta con los roborgs.
> Los roborgs ya pueden manejar vehículos, incluso tanques y buques de mediano tamaño. No lo hacen tan bien como los humanos, pero es un dato a tener en cuenta.
> Hay indicios muy confiables de que están preparando, si no lanzaron aún, una invasión a EEUU, posiblemente en un lugar muy poblado.
> No actúan individualmente, ni están siendo dirigidos por alguien en las sombras. Han desarrollado una mente colectiva que ha tomado conciencia y quiere perpetuarse. Por eso son cada vez más efectivos en combate: aprenden y se adaptan, y actúan coordinadamente.

Tesla está convencido que los roborgs tienen en la mira a Nueva York, debido a que allí se encuentra algo que puede eliminarlos: un grupo de aparatos con los que ha estado experimentando años atrás. Estos están en la Torre Wardenclyffe, a poca distancia de su oficina. Por motivos financieros, no ha podido continuar adelante con todo lo que estaba desarrollando, pero allí se encuentra lo necesario para librar a la Tierra de los roborgs.

Localizada cerca de la costa norte de Long Island, en este edificio Tesla ha experimentado con la transmisión de información y energía a grandes distancias. En sus habitaciones hay muchos experimentos y anotaciones sobre electromagnetismo y muchas otras cosas. Uno de estos inventos es central para la salvación del mundo: la antena que corona la torre.

Tesla sufre una recaída antes de poder continuar hablando. Su salud es muy frágil y posiblemente muera pronto. Sin más información, las órdenes que los PJs reciben de los oficiales en la casa es sencilla: ir a la Torre, investigarla y encontrar lo que Tesla necesita para eliminar a los roborgs. A partir de entonces el juego discurre en las siguientes fases.

FASE 1: LA RUTA NAVAL

> ¿Qué tiene reservado el futuro para este extraño ser, nacido de un suspiro, de tejido perecedero, así y todo Inmortal, con sus poderes temibles y divinos? ¿Qué magia puede ser forjada por él en el final? ¿Cuál ha de ser su mayor obra, el logro que lo coronará?
>
> Nikola Tesla

Para ir de Nueva York a Long Island hay que cruzar un pequeño estrecho y desembarcar en un muelle que da a una ruta que lleva a la Torre.

Antes de partir, los PJs reciben armas personales y algo de munición (y otros equipos a discreción del DJ), ya que hay rumores que indican que los roborgs pueden estar operando en la zona, en pequeños números. Sus superiores los acompañan hasta los muelles, en donde hay una o dos lanchas (dependiendo del número de PJs) que los llevarán a Long Island. Les dicen, además, que hay otros agentes como ellos que están retrasados; de ser necesario los enviarán como refuerzos apenas lleguen (el DJ puede usar esto para introducir a jugadores que llegan tarde a la mesa o se añaden sorpresivamente, o para reemplazar PJs muertos).

Lamentablemente para los PJs, los rumores son ciertos. Arribando al abrigo de la tarde que se convierte en noche, un gran grupo de roborgs ha fondeado su embarcación cerca del muelle de partida de los PJs. Apenas salgan, uno o más botes comenzarán la persecución, mientras otro grupo ataca al grupo de oficiales y agentes que acompañaban a los PJs, intentando llegar hasta Tesla.

Los PJs deben rechazar los intentos enemigos de hundir su bote y matarlos, destruyéndolos en el proceso si es posible. De acuerdo a lo bien que lo hagan, puede suceder lo siguiente:

> La lucha se hace larga; es un empate. Ambos grupos llegan al mismo tiempo a la playa y tienen que luchar en tierra para seguir avanzando.
> Los PJs destruyen totalmente al enemigo. Eso les da algo así como quince minutos de ventaja, hasta que otro grupo de roborgs pueda llegar hasta la playa y tomarla. Mientras tanto los PJs ya estarán en la fase siguiente.
> Los PJs dañan a los botes enemigos y/o matan a varios roborgs, o logran hacer que su bote se desvíe y pierda tiempo. El DJ determinará qué tanta ventaja han obtenido.
> Los PJs mueren o son gravemente heridos. Si consiguen llegar a tierra, el DJ puede permitirles crear nuevos PJs, que serán agentes que recibieron órdenes por radio u otros medios y están allí para ayudarlos.

Los roborgs no adelantarán a los PJs ya que su objetivo principal es eliminarlos, no llegar a la Torre.

FASE 2: LA RUTA TERRESTRE

Cuando hablamos del hombre, tenemos una concepción de la Humanidad como un todo, y antes de aplicar métodos científicos a la investigación de su movimiento debemos aceptar esto como un hecho físico. ¿Pero puede alguien dudar hoy que todos los millones de individuos y todos los innumerables tipos y personajes constituyan una entidad, una unidad? Aunque libres para pensar y actuar, nos mantenemos juntos, como las estrellas en el firmamento, con lazos inseparables. Estos lazos no pueden

ser vistos, pero podemos sentirlos. Me corto en el dedo, y me duele: este dedo es una parte de mí. Veo a un amigo herido, y me duele, también: mi amigo y yo somos uno. Y ahora veo a un enemigo derribado, un montón de materia que, de todos los montones de materia en el universo, me preocupan menos, pero de todas maneras me duele. ¿No prueba esto que cada uno de nosotros es sólo parte de un todo? Por siglos esta idea ha sido proclamada en las consumadamente sabias enseñanzas de la religión, probablemente no sólo como un medio de asegurar paz y armonía entre los hombres, sino como una verdad profundamente fundada. Los budistas lo expresan de un modo, los cristianos en otro, pero ambos dicen lo mismo: somos uno solo. [...] El individuo es efímero, las razas y naciones van y vienen, pero el hombre permanece. Allí yace la profunda diferencia entre el individuo y el todo.

Nikola Tesla

Una vez toquen tierra, otro tipo de persecución se desencadenará. Long Island es una zona muy poblada: llegar a la Torre desde el muelle será complicado. Los PJs pueden intentar hacerlo a pie, aunque así tardarían mucho tiempo. También pueden intentar robar un vehículo, alquilarlo, pedirlo prestado, etc.

Más tarde o más temprano, los roborgs desembarcarán en el muelle y comenzarán su avance. Ahora que conocen a los PJs, los respetarán más y enviarán una mayor cantidad de tropas. Pero el mayor problema será la histeria generalizada que este ejército de zombies provocará en la población local.

Ahora el objetivo de los roborgs es doble: por un lado matar a los PJs, pero por otro destruir la Torre. No tendrán problemas en matar o capturar ciudadanos de Long Island para reforzar el grupo de ataque, aunque esto les toma algo de tiempo. Un objetivo secundario será asegurar la cabeza de playa y tomar el muelle con un buque de respetable tamaño, en el cual traerán equipos y armas.

Los pobladores de Long Island son una alternativa más para agregar jugadores o reemplazar PJs incapacitados por las heridas o muertos. Los jugadores pueden descartar a su primer PJ y crear uno nuevo que continúe la aventura, si así lo desean.

Los jugadores también pueden hacer que sus personajes incentiven a los pobladores a resistir a los roborgs, dándoles más tiempo para llegar a la Torre e incluso aceptando llevar a un grupo con ellos para asistirlos en su tarea.

FASE 3: LA TORRE WARDENCLYFFE

Apenas esté terminada, le será posible a un hombre de negocios en Nueva York dar instrucciones, y hacer que aparezca instantáneamente en su oficina en Londres o en otra parte. Será capaz de llamar, desde su escritorio, y hablar con cualquier suscriptor telefónico en el mundo, sin cambio alguno en el equipo ya existente. Un instrumento barato, no más grande que un reloj, le permitirá a su usuario escuchar en cualquier parte, en mar o en

tierra, música o canciones, el discurso de un líder político, la charla de un eminente hombre de ciencia, o el sermón de un elocuente religioso, llevado a cabo en algún otro lugar, aunque sea distante. En la misma manera cualquier imagen, letra, dibujo o impresión puede ser transferida de un lugar a otro. Millones de estos instrumentos pueden ser operados desde una sola planta de este tipo.

Nikola Tesla sobre la Torre Wardenclyffe (1908)

La Torre Wardenclyffe alberga un enorme transmisor radial, además de muchos de los inventos de Tesla. El científico la convirtió hace tiempo en su laboratorio personal. Debido al desorden de la labor creativa y científica, está completamente revuelto.

Tesla no alcanza a explicarles exactamente qué tienen que hacer una vez dentro, pero cualquier científico o persona que tenga Brains en 4 o 5 (ver más abajo) sabe a qué se dedica Tesla y puede sacar sus propias conclusiones. Con el generador eléctrico funcionando a buena potencia, la Torre puede interferir las ondas radiales de los roborgs de manera que su mente colectiva se diluya y vuelvan a ser simples individuos. Entonces, las fuerzas que luchan en Europa podrán derrotarlos más fácilmente y se evitará la invasión en suelo americano. Además, sus inventos pueden ayudar en esta lucha contra seres mucho más difíciles de matar con armas convencionales.

Estos inventos están regados por el lugar, escondidos o a la vista. Algunos no funcionan, otros sí, otros requieren reparaciones. El transmisor gigante se ha dañado en una prueba reciente, y el generador necesita una revisión. De manera que los científicos del grupo tendrán bastante trabajo.

Mientras tanto, el resto deberá enfrentar el problema creciente de los roborgs. Dependiendo de qué tanta distancia les hayan sacado en la persecución, tendrán más o menos tiempo para preparar una defensa (incluso coordinándola con los pobladores de Long Island), pero eventualmente llegarán a la Torre e intentarán destruir el transmisor con todos los medios que posean. Esta fase contempla el tiempo entre que los PJs ven la Torre e ingresan en ella, y los escasos minutos hasta que el ejército de roborgs comience su ataque. Por lo tanto no es una fase de acción en sí, pero puede dar lugar a muchas escenas de diálogo y tiradas de dados.

El DJ es libre de inventar los planos de la Torre según le parezca conveniente para la acción, al igual que el resto de la ciudad. De todas maneras no estaría mal consultar Internet para tener una idea básica de cómo eran en realidad en esa época, o por lo menos cómo es el lugar actualmente.

FASE 4: DEFENDIENDO LA TORRE

La conquista por la fuerza bruta se está haciendo más y más difícil cada día. La defensa está constantemente tomando la delantera ante la ofensiva, mientras progresamos en la ciencia satánica de la destrucción. El nuevo arte del controlar

eléctricamente los movimientos y operaciones de autómatas individuales a distancia y sin cables, pronto permitirá a cualquier país hacer que sus costas sean impenetrables contra todo ataque naval.

Nikola Tesla

Hay poca o ninguna munición en la Torre, pero Wardenclyffe está lleno de objetos que pueden usarse en la defensa. El lugar no está en buen estado, y además de la puerta principal, hay ventanas que los roborgs pueden usar.

Sin embargo, los defensores tienen una ventaja oculta: los aparatos de Tesla. Cada habitación es un laboratorio aparte, en el cual el científico prueba diferentes teorías. Algunos de los aparatos sugeridos son:

> Un guante capaz de lanzar electricidad por los dedos. Debe estar conectado a una gran batería que almacena energía para 5 descargas.

> Bobina de Tesla. De 3 metros de alto, genera suficiente energía como para vaporizar a varios roborgs de un solo disparo.

> El Rayo de la Muerte: un largamente soñado aparato de destrucción, que Tesla creía podía hacer obsoleta las guerras. La instalación ocupa una habitación completa, cerca del generador de energía. Con algo de esfuerzo, los PJs se darán cuenta de que este aparato puede unirse a la torre de transmisión radial, creando así el arma definitiva para deshacerse de los roborgs que rodean la Torre, e incluso destruir el buque fondeado en el muelle. Hasta allí llega su alcance efectivo.

> Un rifle de electricidad. Se trata de un rifle de combate que tiene adosado un aparato que genera corrientes eléctricas. Si el disparo del arma es bueno, la bala queda atrapada en el blanco y sirve como puente para el rayo eléctrico que descarga la otra parte del arma. Incluso si el roborg no resulta muy dañado por la bala, la corriente destruirá totalmente la mochila de transmisión.

El DJ es libre de crear otros, modificar los presentes o eliminarlos. Así mismo puede crear el estado de la pieza, desde no operativo (no puede ser reparado o es demasiado avanzado para la época) o casi nuevo (tiene poco uso y sólo necesita un ajuste para volver a funcionar). Dependiendo de esto, se necesitarán más o menos éxitos en una tirada de Brains para ponerlo en marcha. Sería interesante que esta tirada fuera secreta, de manera que los resultados, en caso de un fallo, fueran más sorpresivos.

Para lograr su objetivo, los PJs deberán internarse en la Torre, y no todos podrán ocuparse de la defensa. La idea es que eventualmente los roborgs entrarán a la misma y habrá que achicar el perímetro, haciendo que el grupo vaya descubriendo más y más habitaciones, pasillos, etc. Se recomienda al DJ crear un mapa con varias alternativas y opciones ocultas, y no guiar al grupo ni obligarlos a seguir un camino marcado.

La llegada de refuerzos roborgs, la exploración de pasillos en tinieblas y el constante movimiento de retirada o recuperación de una parte de la Torre es la base de esta fase, que debe estar llena de suspenso, acción y tripas.

FASE 5: OBJETIVO CUMPLIDO

> Uno puede profetizar con la confianza de Daniel, que electricistas experimentados decidirán las batallas del futuro cercano. Pero esto es lo de menos. En sus efectos sobre la guerra y la paz, la electricidad ofrece todavía mayores y más maravillosas posibilidades. El detener la guerra por el perfeccionamiento de motores de destrucción solamente podría consumir siglos y siglos. Otros medios deben ser empleados para acelerar el final.
>
> Nikola Tesla

La defensa de la Torre Wardenclyffe puede tomar más o menos tiempo, dependiendo de muchos factores. Eventualmente, los científicos del grupo deberían encontrar las piezas necesarias para saber cómo detener a los roborgs. Aunque los PJs sepan qué hacer desde el comienzo, no tienen a mano todas las herramientas ni los datos científicos, que solamente Tesla conoce y están desperdigados por toda la Torre.

Para que el juego termine con la victoria de los PJs se necesita llenar dos requisitos. En primer lugar, se deben sumar 15 puntos de Idea; cada uno se obtiene al obtener un 6 en una tirada de Brains (se cuentan solamente las tiradas que tienen que ver con roborgs y ciencia, no las usadas para otras acciones). En segundo lugar, se deben reunir 70 puntos de Gore (ver más abajo). El DJ puede decidir aumentar este último número si quiere alargar la partida, sobre todo si le da más importancia a la Fase 3, que tiene lugar en la ciudad.

Cuando se alcanzan los 15 puntos de Idea, el grupo tiene el conocimiento necesario como para reparar el transmisor central de la Torre y calibrarlo de manera que logre su objetivo. Sin embargo, puede ser que tengan que hacer algo más, como reparar el generador, encontrar alguna herramienta especial, desalojar una habitación llena de roborgs que les impide el paso hacia la sala de control, etc. etc. Una vez que estén en posición, no es necesario hacer ninguna tirada de Brains: los éxitos acumulados garantizan el objetivo.

Al activarse el trasmisor, la frecuencia en la que operan los roborgs será interferida, además de otras muchas. Cualquier comunicación inalámbrica será posible, lo cual puede traerles problemas a los PJs pero hará que los roborgs pierdan toda iniciativa, coordinación y conocimiento previo, convirtiéndose en simples zombies que vagarán sin rumbo fijo y sólo atacarán en defensa propia.

El DJ puede extender el juego para que los PJs logren salir de la Torre y se declaren salvadores de la ciudad, o incluso hasta que todos los roborgs sean eliminados de la misma.

CÓMO SE JUEGA

Los personajes tienen 3 características de juego: Guts, Brains y Body. Guts representa el coraje, incluso temerario o suicida, y también la capacidad de soportar el horror de la lucha con roborgs (Gore). Brains engloba todas las actividades sensoriales, mentales y de razonamiento, además de conocimiento. Body representa el aguante físico ante el cansancio y el daño, además de la habilidad general para manipular objetos grandes, conducir, etc.

A cada personaje se le asigna, en su creación, una cantidad de puntos a cada una; la suma de las tres debe estar entre 7 (personaje joven y sin mucha experiencia) y 10 (personaje adulto y con experiencia). El máximo humano para cualquiera de estas características es 5, y el mínimo, 2.

Cada punto representa 1d6 que se dispondrá en dicha característica. Cada vez que haya que realizar una acción, el DJ dirá si esta es posible sin tirada o, de lo contrario, le dirá al jugador que lance los dados de la característica correspondiente. Por cada dado que obtenga 4 o más, el PJ se anotará un éxito. Previamente el DJ establecerá una dificultad (por ejemplo, 2 éxitos para trepar un muro o 3 éxitos para reparar un arma) o lanzará los dados del personaje que intente una acción opuesta. En este caso, si la cantidad de éxitos del PJ es superior a la de su oponente, logrará la acción, y si es inferior, la perderá. En caso de que haya un empate en cantidad de éxitos, ambos lograrán la acción o, de ser imposible, ganará el que tenga mayor puntaje en la característica (si se da otro empate se repite la tirada). En ciertos casos, si el perdedor de una tirada enfrentada obtiene un éxito menos que el ganador, el DJ puede determinar que ha realizado media acción.

Estereotipos y puntuaciones sugeridas: eres libre de cambiarlas si quieres, pero observa bien por qué cada estereotipo tiene asignada dicha puntuación. Se pueden crear otros estereotipos si el DJ lo permite.

Soldado/marino/marine: Guts 4, Body 4, Brains 2
Oficial: Guts 4, Body 3, Brains 3
Ingeniero militar: Guts 3, Body 2, Brains 5
Científico: Guts 2, Body 3, Brains 5
Secretaria: Guts 3, Body 3, Brains 4
Enfermera: Guts 4, Body 2, Brains 4

Pobladores de Long Island (sólo disponibles a partir de la fase 2)
Marino civil: Guts 4, Body 4, Brains 2
Ama de casa/mujer joven: Guts 2, Body 3, Brains 3
Niño: Guts 3, Body 2, Brains 2
Profesional/universitario: Guts 3, Body 3, Brain 4
Policía: Guts 4, Body 3, Brain 3
Delincuente: Guts 4, Body 4, Brain 2

Todos los zombies tienen las siguientes características (salvo excepciones): Guts 2, Body 4, Brains 3. Tienen una mente colectiva, de manera que actúan coordinadamente y no tienen personalidad. Por otra parte, los zombies son lentos; en toda acción de movimiento lanzan 3 dados en lugar de los 4 de Body. Pero, como son más fuertes y no sienten dolor, cualquier acción física que involucre fuerza bruta hace que tiren 5 dados.

Acciones que se pueden hacer con cada característica

Body: conducir vehículos, disparar armas de fuego, arrojar objetos, correr, saltar, trepar, esquivar, pelear cuerpo a cuerpo con y sin armas, soportar gran dolor, levantar objetos muy pesados.

Brains: evaluar el estado de un artefacto y descifrar su funcionamiento, ayudar en la navegación o conducción tanto en la orientación como avisando de obstáculos y mejores caminos, razonar con una persona y convencerla, hacer cálculos matemáticos, intentar descifrar una fórmula o completarla, recordar algo de cultura general o de conocimiento especializado, sacar conclusiones lógicas.

Guts: soportar una acción especialmente asquerosa, dar órdenes riesgosas, amenazar a alguien e imponerse, no quebrarse frente a una situación de mucha tensión, mantenerse tranquilo en un lugar extremadamente peligroso, obedecer órdenes casi suicidas, realizar una acción temeraria.

Tema de la partida y claves de los personajes

Antes de comenzar la partida, el DJ y los jugadores deben crear y aceptar un tema relevante para la misma. Es decir, que esa partida estará atravesada por una cuestión filosófica-social, tanto a través de lo que sucede como por los personajes. Algunos temas propuestos son:

> Los peligros de una sociedad militarizada
> Los derechos de la mujer en una sociedad más abierta
> Militarismo vs pacifismo
> Los problemas de una ciencia sin rumbos ni límites
> La lucha entre dos o más modelos de sociedad y sus consecuencias negativas
> El aislacionismo neutralista vs el deseo de crear un mundo mejor

Estos temas (algunos anclados en la época del juego, a finales de la Segunda Guerra Mundial) deben estar relacionados con los eventos planeados por el DJ, de manera que deberían elegirse o crearse con tiempo para que él o ella armen lo necesario. Mientras tanto, los jugadores pueden crear sus personajes. Cada uno de ellos debe tener una clave, que estará relacionada con el tema. Esta clave es una frase que sirve también como concepto del personaje, como parte central de lo que es:

> Luchando por una sociedad equilibrada
> Las mujeres podemos hacer todo lo que hacen los hombres
> Más dinero para escuelas, menos dinero para los militares

> Estos científicos locos van a matarnos a todos
> ¡Abajo el capitalismo!
> Nuestros chicos no deberían estar peleando en Europa

Esta frase es algo así como una declaración de intenciones del personaje. Indica qué intenciones, motivos, objetivos tiene, y qué opinión sobre el tema planteado anteriormente. Puede estar a favor o en contra, pero no ambos.

¿Para qué sirve la clave? Por un lado, para darle beneficios al personaje; por el otro, para darle al jugador tiempo de profundizarlo y detallarlo. Veamos un ejemplo:

Se decide que el tema de la partida será "ciencia vs. religión". Uno de los personajes es un científico ateo; el otro un ferviente cristiano. Aunque ambos desean destruir a los roborgs, cada uno lo hace por causas diferentes: el científico para salvar el mundo y aprender más, el creyente porque cree que enmienda un terrible error de la ciencia, encarnando la mano de Dios que actúa sobre el mundo.

En determinado momento, los dos jugadores deciden que sus personajes van a trenzarse en una larga discusión al respecto, mientras esperan que los roborgs estén a tiro. Uno y otro dan sus argumentos y los rebaten, llegando incluso a los insultos. El grupo de personajes y de jugadores sabe ahora qué tipo de personas son, y qué se puede esperar de ellos en ciertos aspectos. El líder del grupo los calma cuando ve que los roborgs están atacando.

Cuando un jugador desee revelar su clave (que puede o no ser secreta, aunque el DJ debe conocerla), solamente debe explicitar su deseo. El DJ detendrá su exposición y le dará tiempo, una escena aparte, para que el personaje hable y realice acciones sencillas (caminar, cargar un arma, encender un cigarrillo, etc.). El jugador es libre de tomarse su tiempo para hacerlo y se le recomienda que hable como si fuera el personaje, incluso copiando sus modos de hablar y actuar. Cuando el jugador termina de revelar su clave, se lo dice al grupo y termina la escena. El DJ recupera su turno de narración y continúa la misma.

Las claves pueden usarse de tres maneras diferentes, cada una de las cuales dará diferentes bonificadores:

> En beneficio del personaje. La clave sirve para justificar un momentáneo aumento de sus capacidades, ya que tiene una causa que defender. Por ejemplo, si una feminista viera que un hombre machista está en peligro, tendrá un motivo extra para salvarlo: regodearse más adelante en su éxito. En este caso, el personaje intenta demostrar que tiene razón en su modo de ver la vida.

> En detrimento del personaje. La clave pone en problemas al PJ, demostrando que no tiene razón, que su forma de expresar su opinión es errónea, etc. etc. Por ejemplo, un científico podría perder mucho tiempo discutiendo sobre las posibilidades ilimitadas de la ciencia y la tontería de la religión; tiempo valioso que todo el grupo necesita para evitar que los roborgs terminen de destruir la puerta que los protege. Este uso de la clave expone los puntos

negativos del personaje, más allá de si su punto es o no cierto.

> En exposición del personaje. Este uso no tiene nada negativo ni positivo; es solamente una escena en la cual el PJ se muestra tan cual es, con lo bueno y lo malo, y cuenta parte de su historia pasada y explica por qué piensa así.

Como recompensa por la escena actuada, se le otorga al jugador una bonificación especial, dependiendo del tipo de uso que le haya dado a la clave de su personaje. Si la ha usado en beneficio del mismo, inmediatamente después podrá realizar una tirada sin penalizaciones o con 2 dados de bonificación (si no existieran penalizaciones a la tirada). Si la ha usado en detrimento, ganará una bonificación idéntica, pero que podrá usar más adelante, cuando lo desee (el jugador deberá anotarlo en la hoja de personaje). Si la ha usado en exposición del personaje, la bonificación la gana el grupo: el DJ lo anotará por su cuenta, y cuando los jugadores se ponga de acuerdo, pueden asignárselo a cualquier PJ que tenga que realizar una acción individual. Ninguno de estas bonificaciones puede apilarse.

Fases, escenas, acciones y cómo llevar el juego

Como ya hemos visto, el juego consta de 5 fases, cada una de las cuales tiene un lugar definido y una serie de situaciones que sucederán, a grandes rasgos. En la descripción anterior se detalla cuándo y cómo termina cada una.

Ahora bien, dentro de cada fase hay un número variable de escenas, que dependerán de la interacción de personajes y del juego planteado por el DJ. ¿Qué es una escena? Es un período variable de tiempo dentro del juego, definido por dos acciones (una que la abre, otra que la cierra), en el cual lo que sucede está relacionado por una cuestión temática, espacial o narrativa. Algunos ejemplos:

> Los PJs desembarcan bajo el fuego de los roborgs. Tocar tierra abre una escena. Mientras corren hacia la ciudad, responden los disparos y ayudan a sus camaradas heridos. Llegan a un edificio abandonado y entran en él, atrincherándose. El bote enemigo llega a la costa y los roborgs desembarcan; esto cierra la escena.

> Los PJs están luchando en la ciudad. Uno de ellos se despide de su novia herida besándola en la boca; ella le promete que antes de caer en manos de los roborgs se matará con explosivos. Esto cierra la escena anterior y abre una nueva. El grupo escapa hacia la Torre Wardenclyffe. Cuando llegan a ella, se termina la escena.

> En un intento suicida por contener a los roborgs, un científico se atrinchera en una sala con una bobina de Tesla, comenzando una escena. Tres veces logra hacerla funcionar, evaporando a las hordas enemigas que se desplazan por un túnel cercano. Cuando la bobina estalla, el científico huye, malherido, por un ducto de ventilación. La escena termina.

Las escenas terminan obligatoriamente al concluir una fase de juego. Por otra parte, puede haber varias escenas sucediendo simultáneamente en lugares diferentes, si el grupo se ha dividido. Las escenas pueden incluir a muchos personajes o a uno solo. El DJ debe explicitar cuándo una escena empieza y termina; los jugadores pueden igualmente anunciar que quieren cerrar una escena al realizar determinada acción.

Hay que tener en cuenta que cualquier escena toma por lo menos varios minutos dentro del tiempo de juego. Las actividades que tomen menos que eso, generalmente unos segundos, se denominan acciones, y para enfrentarlas se debe hacer uso de las reglas sobre características.

De esta manera, una fase tiene varias escenas, y cada escena contiene una gran cantidad de acciones.

Combate

Todo combate es una acción enfrentada, en la cual cada oponente intentará lastimar al otro y no ser lastimado. Como respuesta a un ataque, el personaje puede elegir entre esquivar/huir o atacar mientras al mismo tiempo esquiva instintivamente.

Ante todo, el personaje que ataque dirá qué parte del oponente intenta atacar, especialmente en el combate cuerpo a cuerpo y a corta distancia con armas de fuego. El DJ puede vetar la puntería a larga distancia o puede imponer penalizaciones si así lo considera.

Cada oponente hará una tirada de Body; el que obtenga mayor cantidad de éxitos resultará ganador y habrá logrado hacer efectivo su ataque (o su huida, en el otro caso). Tanto sea en lucha cuerpo a cuerpo o a distancia, se determinará de la siguiente manera las consecuencias:

> A la diferencia de éxitos entre el ganador y el perdedor se le sumará el daño del arma. Esta será la cantidad de puntos de Body que se le restará al oponente. De acuerdo al total, la parte a la que se apuntó el golpe se verá dañada o completamente destruida.

> Observando el puntaje de Gore del arma usada, se determinará qué tanto Gore se obtuvo en la acción. Cada dado que iguale o supere dicho puntaje generará un punto de Gore.

> Se determinará si el personaje herido está muerto o no. Si no ha muerto, se contarán los puntos que le faltan para estarlo y se aplicarán las penalizaciones correspondientes.

La distancia y otros factores (humo, lluvia, viento, movimiento) puede hacer que el DJ imponga penalizaciones a la tirada. Igualmente la distancia reducirá el daño realizado según el tipo de arma.

Si dos personajes se atacan al mismo tiempo, el que gana realizará el daño completo. El otro, si ha perdido por solamente un éxito, le efectuará la mitad del daño y del Gore. Si ha perdido por más, no causará daño.

Daños y penalización

Cuando un personaje se enfrenta a una situación que puede dañarlo (generalmente un combate), debe realizar una tirada de Body para evitar dicho daño. Si la supera, ha logrado su objetivo: ha esquivado el disparo, ha logrado tomarse de algo que impide su caída, etc. Pero si no lo logra, recibirá daño y una penalización.

Por cada éxito que supere la tirada de Body del personaje, éste perderá un punto de Body y recibirá un punto de penalización. Digamos que un roborg intenta golpear a un PJ con un palo. El PJ obtiene 2 éxitos con su tirada, y el roborg saca 3. El PJ pierde un punto de Body y a partir de ahora, siempre que tire por Body, tiene que lanzar 1 dado menos. Lo mismo sucede si por ejemplo un personaje cae por una ventana: la tirada de Body le permitiría asirse en el último momento y evitar una caída mayor. Si la falla, cada éxito de diferencia le traerá mayores complicaciones (en este caso el DJ lanza los dados representando el nivel de peligrosidad: a mayor dificultad, más dados).

Para superar momentáneamente una penalización, se requiere pasar una tirada de Guts. Así, si un personaje herido necesita correr, hace una tirada de Guts; si ha vomitado todo, lo mismo; si su cabeza le estalla de tanto hacer cálculos, también. Por cada dado superior o igual a 4 que se obtenga en esa tirada, se eliminará un punto de penalización.

Casi todas las heridas pueden ser curadas con la correspondiente tirada de Brains (por medicina o primeros auxilios), eliminando así la penalización a partir de la escena siguiente, pero el punto de Body no puede volver a ganarse.

También pueden existir penalizaciones sin que se descuenten puntos de Body. Por ejemplo, un golpe no muy grande puede hacer que una persona se maree por una escena (penalización de 1 dado) pero no le quitaría puntos de Body. Este tipo de penalizaciones pueden usarse por ejemplo si las tiradas enfrentadas de ataque y defensa obtuvieron exactamente la misma cantidad de éxitos, o en casos especiales de ataques muy débiles.

Si un personaje está seriamente penalizado en Body, apenas podrá moverse, y necesitará de la ayuda de otros. Pero si ha perdido todos los puntos de Body a causa de heridas, estará muerto o agonizante, y el jugador tendrá que crearse otro personaje.

Gore

La lucha contra los roborgs es despiadada, sangrienta, asquerosa y, por lo tanto, destructora de la cordura. Algunos pueden soportarlo mejor que otros.

Cada arma tiene asignado un código de Gore, el cual indica qué tanto destruirán al roborg mientras lo incapacitan. Lamentablemente para los personajes, las armas con mayor posibilidad de daño (como escopetas, rifles de caza mayor y explosivos) son los que más Gore generan. Esto hace que una acción demasiado exitosa contra los zombies pueda derivar en la pérdida momentánea de algunos personajes, que serán incapacitados por las náuseas o una locura temporal.

El código numérico de Gore de un arma está relacionado con la

tirada de daño. Por ejemplo, si usas una escopeta, que tiene Gore 3, cualquier dado que haya sacado un 3 o más en la tirada de acción inflingirá un punto de Gore. De más está decir que el lanzamiento de un cartucho de dinamita, que tiene Gore 1, si es exitoso, hará que haya muchas tripas y sesos volando, asegurando muchos puntos extra.

Cuando hay una acción de lucha que cause Gore, todos los que la vean de cerca deberán hacer una tirada de Guts. De acuerdo a la cantidad de éxitos obtenidos, el personaje sufrirá de manera diferente. Si no hay ningún éxito, el personaje sufre una locura momentánea que durará la siguiente escena: un personaje deberá contenerlo incluso a la fuerza para evitar que escape (si escapa, tirar 1d6: impar pierde una escena, par pierde 2, hasta ser encontrado o volver por sus propios medios). Si se obtiene un éxito solamente, el personaje vomita asquerosamente y pierde 1 punto de Body por las siguientes 2 escenas. Si saca 2 éxitos o más, no vomita y pierde 1 punto de Body por la siguiente escena.

Mientras los personajes actúan se van endureciendo. Cuando otra escena de mutilación genere Gore igual o menor al de las anteriores, no será necesario hacer la tirada de Guts. Así, si la primera acción de mutilación en masa causa 5 puntos de Gore, cualquier acción siguiente que cause 5 o menos no requiere tirada para soportarla.

Arma	Daño	Gore
Pistola/Revólver	1	6
Rifle militar	3	5
Rifle de caza mayor	4	4
Subfusil	3	4
Escopeta de 1 caño	3	3
Escopeta de 2 caños	4	2
Cartucho de dinamita	5	1
Granada	5	1
Hacha	3	4
Pala	2	2
Palo (puede romperse)	2	2
Espada grande/sable	3	3
Objeto arrojadizo pesado	4	3
Objeto arrojadizo liviano	2	2
Silla / mesa pequeña	3	2
Lanza	2	2
Maza	4	4

Pelea (no genera Gore ni daño extra, más allá de los éxitos obtenidos, aunque el DJ puede establecer un puntaje de Gore marginal en ciertos casos)

Los roborgs

Estas criaturas comenzaron siendo soldados reanimados por oscuras ciencias descubiertas por los nazis en su búsqueda mística de secretos perdidos. Para darles órdenes a distancia se les instaló una

radio; con el tiempo se desarrollaron versiones más elaboradas, inteligentes, resistentes, etc. Lamentablemente en algún punto el experimento comenzó a tomar vida propia y los roborgs dejaron de obedecer órdenes.

Hay dos tipos de roborgs: los reanimados después de muertos, y los que son convertidos mientras están vivos. El proceso es particularmente macabro; ellos lo conocen y están preparados para realizarlo en cualquier momento. Cuando atacan, los roborgs intentan apresar vivas a sus víctimas. Esto es así porque los individuos convertidos mantienen gran parte de su conocimiento e inteligencia, las cuales se agregan al caudal ya acumulado. Sin embargo, si un individuo opone mucha resistencia, no dudan en matarlo; para ellos es lo mismo.

Todos los roborgs son iguales: lo único que los diferencia es su estado de descomposición. Los convertidos durante vivos pueden durar casi un año sin deteriorarse visiblemente; los otros no duran más de seis meses. Todos pueden manejar armas de fuego, particularmente pistolas y subfusiles, ya que no son buenos haciendo puntería fina a gran distancia.

La inteligencia colectiva que los guía no es muy brillante, pero puede hacer cualquier cosa con tal de sobrevivir. Es similar a la inteligencia de un perro o un mono: no puede deducir cuestiones muy grandes, pero aprende por prueba y error y puede hacer asociaciones y suposiciones lógicas si tiene suficientes datos. Como todos los roborgs están conectados entre sí, actúan coordinadamente: la mente tiene miles de ojos y cerebros. Si un roborg es desconectado de su trasmisor o este es destruido (es una mochila que llevan incrustada en la espalda), se queda parado sin hacer nada, al perder todo enlace con su mente.

Un punto a tener en cuenta es que cuando una persona se convierte en roborg, pierde su mente individual. Instantáneamente sabe lo que todos saben, y por lo tanto pueden disparar armas, manejar vehículos o cualquier otra cosa que la persona viva no hubiera podido hacer. Los roborgs no hablan, pero pueden entender palabras y, con algo de esfuerzo, leer.

Todo esto es conocido por Tesla a través de los informes de su contacto alemán, pero el DJ decidirá qué tanto decirle a los jugadores antes de que el científico se desmaye por el esfuerzo. Recuerda que parte del encanto del juego es ir descubriendo que funciona y que no, a la hora de enfrentarse a los roborgs.

NOMBRE DEL PERSONAJE:

PROFESIÓN:
EDAD Y OTROS DATOS:

CARACTERÍSTICAS
(PENALIZACIONES)
BODY: ( )
BRAINS: ( )
GUTS: ( )
HERIDAS RECIBIDAS:

CLAVE DEL PERSONAJE:

POSESIONES:

NOMBRE DEL PERSONAJE:

PROFESIÓN:
EDAD Y OTROS DATOS:

CARACTERÍSTICAS
(PENALIZACIONES)
BODY: ( )
BRAINS: ( )
GUTS: ( )
HERIDAS RECIBIDAS:

CLAVE DEL PERSONAJE:

POSESIONES:

NOMBRE DEL PERSONAJE:

PROFESIÓN:
EDAD Y OTROS DATOS:

CARACTERÍSTICAS
(PENALIZACIONES)
BODY: ( )
BRAINS: ( )
GUTS: ( )
HERIDAS RECIBIDAS:

CLAVE DEL PERSONAJE:

POSESIONES:

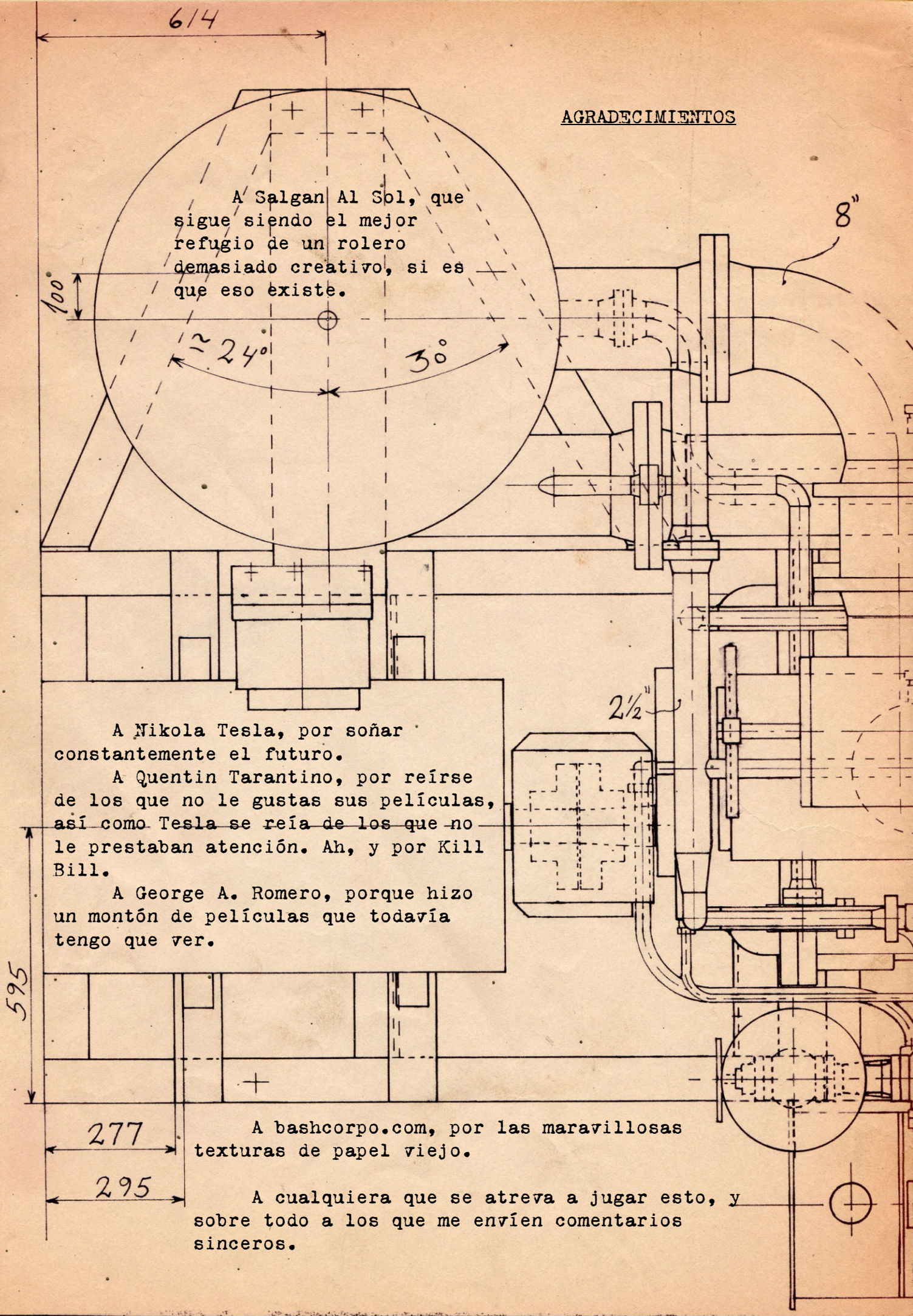
NOMBRE DEL PERSONAJE:

PROFESIÓN:
EDAD Y OTROS DATOS:

CARACTERÍSTICAS
(PENALIZACIONES)
BODY: ( )
BRAINS: ( )
GUTS: ( )
HERIDAS RECIBIDAS:

CLAVE DEL PERSONAJE:

POSESIONES:



AGRADECIMIENTOS

A Salgan Al Sol, que sigue siendo el mejor refugio de un rolero demasiado creativo, si es que eso existe.

A Nikola Tesla, por soñar constantemente el futuro.

A Quentin Tarantino, por reírse de los que no le gustas sus películas, así como Tesla se reía de los que no le prestaban atención. Ah, y por Kill Bill.

A George A. Romero, porque hizo un montón de películas que todavía tengo que ver.

A bashcorpo.com, por las maravillosas texturas de papel viejo.

A cualquiera que se atreva a jugar esto, y sobre todo a los que me envíen comentarios sinceros.