APOCALIPSIS ZOMBI

El mundo tal y como lo conocemos ha terminado. Cuando los muertos se alzaron de sus tumbas toda la sociedad colapsó. El mundo actual es un entorno salvaje y violento, donde los escasos vestigios de la era pasada son atesorados, y solo los más duros sobreviven.

Nectrotizar el género: los muertos, y sobrevivir a su devastación componen la esencia de este juego.

Muerte a los tiempos muertos: Todos son a la vez personajes y narradores.

La Pequeña Muerte: El juego encaja en una sola hoja.

LOS PROTAGONISTAS

1º. Rasgos. Reparte 24 puntos entre los cuatro atributos principales (mínimo 3, máximo 10), y 40 puntos entre las habilidades que estimes más oportunas. En las hojas de personajes se dan la lista de todos los atributos y habilidades y una descripción de sus usos.

2º. Cualidades derivadas. Calcula el Aguante, la Vitalidad, y las Defensas tal y como se indica en tu hoja de personaje.

3º. Opciones. Reparte 10 puntos (PG) como prefieras:

- 5PG equivalen a un punto de atributo.
- 1PG equivale a un punto de habilidad.
- 1PG equivale a 5 puntos de Recursos (R).El dinero ya no sirve, por tanto, todo comercio se realiza por trueque de bienes equivalentes.

LA TIRADA

Éxitos = 1d12+Atributo+Habilidad menos la Dificultad (DF), tirada, o Defensa física o mental del rival, según proceda. Si sacas puntos negativos, hablaremos de Fracasos. Para ver quién actúa o ataca antes, tira Reflejos + Alerta.

Tarea (ejemplos comunes y sobrenaturales)	**DF**
Fácil. Romper madera. Lanzar un kg a 8m. Pescar.	**12**
Normal. Conducir rápido. Superar enfermedad común. Tira 1kg a 16m.	15
Complicada. Aguantar un ambiente severo.	18
Difícil. Doblar el plomo. Esquivar al conducir. 1kg a 64m.	21
Muy difícil. Evitar una borrachera. Navegar en una tempestad. Levantar 256kg. Ganar un favor de un general.	27
Casi imposible. Resistir una enfermedad casi mortal. Doblar el hierro.	30

En combate, el valor de armas y protecciones se suman a la tirada de ataque o a la defensa. Los éxitos indicarán la salud perdida o recuperada (medicina). Al investigar, las pistas **sierpe** se obtendrán, pero resultados mayores, o menores, supondrán más ayuda, o problemas adicionales.

Modificadores a la tirada (ejemplos)	
Objetivo inmenso. Muy buen discurso.	+6
Ataque traición o a quemarropa. Superioridad técnica.	+5
Enemigo en retirada. Blanco quieto. Situación ventajosa.	+4
Objetivo grande o cercano. Buena estrategia.	+3
Buena iluminación. Exhibición de poder o tecnología. Interpretación ingeniosa del PJ.	+2
Ruido notable. Apuntar al hombro.	-2
Objeto improvisado, 2 acciones en un turno.	-3
Objeto pequeño o alejado. Atacar o esquivar desde el suelo. Situación inapropiada o rara.	-4
Objeto diminuto o lejano. Sin un ojo o pierna. Agotado o aterrado.	-6 a -9

Los éxitos de algunas tiradas previas pueden sumarse a otras posteriores (atacar por sorpresa, tomar carrerilla al saltar, etc.), a gusto vuestro.

En tareas largas (reparar algo, investigar), cada implicado ha de realizar una triada por cada, aproximadamente, 30 minutos que dure la operación. Suma y resta los éxitos y fracasos individuales para definir el resultado final.

Margen	
-4	Fatal
-2	Malo

Margen	
-1, 0	Fracaso
1 a 3	Por los pelos

Margen	
4 a 6	Holgado
+ 6	Impresionante

SIN TIEMPOS MUERTOS

El puesto de Narrador va rotando al acabar cada escena. Mientras su personaje no esté activo, un jugador puede hacer una pregunta y orto jugador que no sea ni narrador ni jugador activo, deberá de responder según esto:

1-3: Si. La situación es tal y como la has descrito. **4-6:** Si, y ocurre algo más.
7-9: No, ocurre lo contrario. **10-12:** No, ocurre esta otra cosa.

Elementos aleatorios:	**Alteraciones aleatorias:**
1. Recuerdo, elemento del pasado.	1. Aclara, informa, otorga.
2. PJ desconocido, nuevo escenario.	2. Oscurece, desorienta, roba.
3. PJ conocido, lugar ya visitado.	3. Ayuda, repara, favorece.
4. Civilizado , aliado.	4. Entorpece, deteriora, miente.
5. Salvaje, enemigo.	5. Destruye, fracasa, intercambia.
6. Animal, bestia.	6. Crea, obtiene, logra.
7. Organización, grupo.	7. Agrede, entorpece al personaje.
8. Entorno, escenario.	8. Agrede, entorpece a otro.
9. Relación, emoción.	9. Coacciona, obliga, fuerza.
10.Objeto, pertenecida, deseo .	10. Mueve, altera, manipula.
11. Imprevisto, estrategia, explosión.	11. Ruega, pide, propone.
12. Indicio, opinión, ambición.	12. Colabora, unifica, ambiciona.

Por ejemplo: Un jugador pregunta "¿hay zombis?" Posteriormente, lanzamos el dado, y sacamos un 5: "si, y ocurre algo más". Luego, para concretar más, volvemos a tirar en Elementos y Alteraciones, y sale 9: "entorno", y 8: "agrede". Esto podría ser interpretado, por ejemplo, zombis están atacando un emplazamiento fortificado cercano a nosotros.

A parte, los jugadores inactivos **podrán sobornar** a cualquier personaje ya presentado con Puntos de Recursos. Un personaje sobornado queda bajo nuestro control mientras dure el soborno.

LOS PUNTOS DE RECURSOS (R)

Sirven para reflejar materiales y suministros: cables, explosivos, comida, piezas, etc. Los Puntos de Recursos pueden intercambiarse por objetos o servicios cuando los precisemos, siempre que encontremos alguien con el que hacer un trueque.

Se recupera Recursos al buscar en almacenes, armarios, cadáveres, cazando, pescando, etc. Realiza una tirada de Astucia + Investigar, o Supervivencia, según proceda, a dificultad 12, cada éxito es un punto de Recurso obtenido.

EQUIPO GENÉRICO

Armas y armaduras	**Valor**	**R**
Cuchillo, daga, broquel, casco.	2	2
Bastón, látigo, pistola compacta.	3	4
Espada corta, arco ligero, machete, pistola o revolver	4	5
Ballesta, arco de caza, subfusil, chaleco antibalas	5	6
Espada bastarda, cimitarra, arco largo, lanza, fusil, kevlar.	6	7
Hacha, escopeta, tridente, ballesta pesada, traje antidisturbios	7	9
Rifle francotirador, kevlar con placas, ametralladora.	9	15

Bienes y servicios de ejemplo	R
Saco de dormir, lata de conserva, una hora de duro trabajo físico.	2
Red de pesca, litro de agua envasada, material de primeros auxilios, herramientas comunes, un par de platos de comida y desayuno.	5
Tienda de campaña, ropas nuevas, ración de carne fresca.	10
Cargador de munición, regalos o soborno para alguien de influencia nula. Paga diaria de un mercenario o transportista.	15
Dormir a salvo con grupo desconocido, herramientas especializadas.	20
Paga por atención médica, o de un técnico o mecánico especializado.	25
Regalos y sobornos para gente moderadamente influyente.	30
Un animal de labranza, lata de gasolina, explosivos.	40
Carromato, GPS, smathphons u otros aparatos eléctricos útiles en el mundo actual. Sobornos a gente muy influyente	50
Coche funcional, casa pequeña, soborno a una pequeña comunidad.	1500

EL FUEGO AUTOMÁTICO

Se presupone que los protagonistas van a usar sus armas como profesionales: ráfagas cortas hacia la zona que se supone que estará el enemigo, o un disparo preciso en caso de usar tácticas de francotirador. Un cargador suele permitir unos 10 ó 12 ataques, luego hay que recargar (gasta un Recurso).

En caso de querer cubrir a un aliado, los éxitos en nuestra tirada se sumarán al Sigilo o Atletismo del compañero.
En caso de querer intimidar o frenar el avance enemigo, tu tirada de ataque ha de superar la Defensa Mental rival.

LOS VEHÍCULOS

Manejar un vehículo es como cualquier otra tarea: se considera exitosa a menos que sea una situación emocionante, o especialmente complicada.

La tirada básica es de Reflejos + Vehículos + la Maniobrabilidad del vehículo en cuestión VS una dificultad. En colisiones, la tirada será Reflejos+ Vehículos + Fortaleza, y en un ataque a distancia Reflejos + Artillería + Armas.

Ejemplos	Fortaleza	Maniobrabilidad	Armas	Salud
Jeep	14	-4	12	70
Camión	27	-6	0	135
Moto, caballo	9	-2	0	45
Lancha	14	-4	0	70
Avioneta	16	-4	12	80
Avión	21	-6	18	105
Cañón antiaéreo	15	-2	15	75
Tanque	27	-6	18	135

SUPERVIVENCIA

Cualquier personaje que pase un día sin comer, o doce horas sin beber, ha de tirar Fortaleza +Atletismo a dificultad 15. El daño sufrido por cada Fracaso no se curará hasta que nos alimentemos. Sufrir inclemencias meteorológicas, enfermedades, o heridas que no son tratadas médicamente antes de que finalice la escena, siguen el mismo procedimiento. Si no atendemos estos males, volverán a repetirse, pero con un +3 acumulativo a la dificultad.

EL TRATAMIENTO DE LOS ENEMIGOS

Los personajes secundarios (PNJS) no poseen una ficha elaborada. Se crean simplemente dando puntuaciones a su Defensa Física (D), Defensa Mental (DM), Salud (PV) y a su Ataque (A). De este modo, cuando intente atacar, no tira dado + atributo + habilidad, si no que tira dado + Ataque.

Tendrás que tener en cuenta el **nivel de desafío** y observar cómo se comportan tus jugadores. Siempre es mejor pecar por defecto que por exceso: un combate que acaba muy rápido se puede solucionar si aparecen más enemigos, uno demasiado duro puede acabar de forma poco satisfactoria.

Desafío = [(Salud/2)+Ataque + (Defensa Físicax2)]/10

La Defensa y la Salud ya las tienes calculada a la hora de crear al personaje. Como Ataque, toma el atributo y habilidad que el personaje utilice para atacar con más frecuencia, y súmale el daño del arma o cualidad que suela empelar para tal fin. Para derrotar a un personaje de, por ejemplo, nivel 20, hacen falta, más o menos, 4 de nivel 10.

Ataque en grupo: Un grupo ataca como un solo individuo, pero sumando +3 al ataque por ayudante. El daño al grupo se calcula individualmente, pero, si sobran puntos de daño, se aplicará a otro miembro del grupo, y luego a otro…

Enemigos de ejemplo	Ataque	Defensa	D. Mental	Salud
Zombis	12	9	9	6
Perros	15	12	9	7
Fanáticos religiosos	12	12	15	6
Moteros violentos	15	15	12	10

Creado por Ryback. Licencia CcBySa.

NOMBRE DEL PERSONAJE:
DESCRIPCIÓN:

ATRIBUTOS (reparte 24 puntos, mínimo 3, máximo 10)

Reflejos (moverse, sentidos) _____
Fortaleza(golpear, resistencia) _____
Personalidad (tenacidad, ligar) _____
Astucia (engañar, reparar) _____
SALUD (Fortaleza x7) ____/____
AGUANTE (Personalidad x7) ____/____
DEFENSA MENTAL (Astucia x2 +6) _____
DEFENSA FÍSICA (Reflejos x2 +6) _____

INVENTARIO

Recursos sin adjudicar: _____

HABILIDADES (reparte 40 puntos, máximo 10)

Alerta. Iniciativa, instinto, evitar emboscadas.	3+	**Disparo.** Apuntar y manejar armas de fuego.	
Atletismo. Correr, saltar y levantar cosas.	3+	**Etiqueta.** Ligar, seducir, comportarse en sociedad…	
Concentración. Para enfocarse o recordar.	3+	**Electrónica.** Alarmas, ordenadores, circuitería…	
Educación. Idiomas, historia, geografía, ciencias...	3+	**Intimidar.** Meter el miedo en el cuerpo de los demás.	
Pelea. Combate con las manos desnudas.	3+	**Investigación.** Analizar, percibir detalles, observar.	
Persuasión. Para dialogar y convencer.	3+	**Luchar.** Combatir con armas blancas en general.	
Puntería. Atinar en un objetivo, arrojar algo.	3+	**Medicina.** Primeros auxilios, cirugía, antídotos...	
Sigilo. Para ocultarse o hacer cosas con sigilo.	3+	**Mentalismo.** Psicología, mentir, engañar, manipular.	
Animales. Montar, domar, empatía animal…		**Supervivencia.** Rastrear, cazar, vivir en sitios salvajes...	
Bricolaje. Fontanería, cerrajería, motores...		**Vehículos.** Para manejar toda clase de vehículos.	

NOMBRE DEL PERSONAJE:
DESCRIPCIÓN:

ATRIBUTOS (reparte 24 puntos, mínimo 3, máximo 10)

Reflejos (moverse, sentidos) _____
Fortaleza(golpear, resistencia) _____
Personalidad (tenacidad, ligar) _____
Astucia (engañar, reparar) _____
SALUD (Fortaleza x7) ____/____
AGUANTE (Personalidad x7) ____/____
DEFENSA MENTAL (Astucia x2 +6) _____
DEFENSA FÍSICA (Reflejos x2 +6) _____

INVENTARIO

Recursos sin adjudicar: _____

HABILIDADES (reparte 40 puntos, máximo 10)

Alerta. Iniciativa, instinto, evitar emboscadas.	3+	**Disparo.** Apuntar y manejar armas de fuego.	
Atletismo. Correr, saltar y levantar cosas.	3+	**Etiqueta.** Ligar, seducir, comportarse en sociedad…	
Concentración. Para enfocarse o recordar.	3+	**Electrónica.** Alarmas, ordenadores, circuitería…	
Educación. Idiomas, historia, geografía, ciencias...	3+	**Intimidar.** Meter el miedo en el cuerpo de los demás.	
Pelea. Combate con las manos desnudas.	3+	**Investigación.** Analizar, percibir detalles, observar.	
Persuasión. Para dialogar y convencer.	3+	**Luchar.** Combatir con armas blancas en general.	
Puntería. Atinar en un objetivo, arrojar algo.	3+	**Medicina.** Primeros auxilios, cirugía, antídotos...	
Sigilo. Para ocultarse o hacer cosas con sigilo.	3+	**Mentalismo.** Psicología, mentir, engañar, manipular.	
Animales. Montar, domar, empatía animal…		**Supervivencia.** Rastrear, cazar, vivir en sitios salvajes...	
Bricolaje. Fontanería, cerrajería, motores...		**Vehículos.** Para manejar toda clase de vehículos.	

NOMBRE DEL PERSONAJE:
DESCRIPCIÓN:

ATRIBUTOS (reparte 24 puntos, mínimo 3, máximo 10)

Reflejos (moverse, sentidos) _____
Fortaleza(golpear, resistencia) _____
Personalidad (tenacidad, ligar) _____
Astucia (engañar, reparar) _____
SALUD (Fortaleza x7) ____/____
AGUANTE (Personalidad x7) ____/____
DEFENSA MENTAL (Astucia x2 +6) _____
DEFENSA FÍSICA (Reflejos x2 +6) _____

INVENTARIO

Recursos sin adjudicar: _____

HABILIDADES (reparte 40 puntos, máximo 10)

Alerta. Iniciativa, instinto, evitar emboscadas.	3+	**Disparo.** Apuntar y manejar armas de fuego.	
Atletismo. Correr, saltar y levantar cosas.	3+	**Etiqueta.** Ligar, seducir, comportarse en sociedad…	
Concentración. Para enfocarse o recordar.	3+	**Electrónica.** Alarmas, ordenadores, circuitería…	
Educación. Idiomas, historia, geografía, ciencias...	3+	**Intimidar.** Meter el miedo en el cuerpo de los demás.	
Pelea. Combate con las manos desnudas.	3+	**Investigación.** Analizar, percibir detalles, observar.	
Persuasión. Para dialogar y convencer.	3+	**Luchar.** Combatir con armas blancas en general.	
Puntería. Atinar en un objetivo, arrojar algo.	3+	**Medicina.** Primeros auxilios, cirugía, antídotos...	
Sigilo. Para ocultarse o hacer cosas con sigilo.	3+	**Mentalismo.** Psicología, mentir, engañar, manipular.	
Animales. Montar, domar, empatía animal…		**Supervivencia.** Rastrear, cazar, vivir en sitios salvajes...	
Bricolaje. Fontanería, cerrajería, motores...		**Vehículos.** Para manejar toda clase de vehículos.	