

# LA HORA Z

Por José Carlos Domínguez  
para el Rolero de Hierro 2015  
desde España



## LO QUE HA PASADO

Todos los personajes de los jugadores son de los primeros infectados por un escape de toxinas que se teme que produzcan un apocalipsis zombie. Por razones diversas, han acabado en un edificio o recinto donde las autoridades los han puesto en cuarentena durante una hora. Pasado ese tiempo, entrarán a saco y aniquilarán a todos los zombis que haya en el interior. Aquellos que sobrevivan habrán conseguido curarse. También se les ha proveído a los supervivientes con una medicina experimental que debería retrasar el proceso de zombificación. El único problema es que no han podido producir suficiente para todos a tiempo.

## LOS SUPERVIVIENTES

Los personajes son supervivientes de las más diversas procedencias. A ellos les toca decidir cómo han acabado ahí. Si no quieres perder tiempo (la vida es corta), pueden interpretarse a sí mismos.

A nivel mecánico, solo los define una cosa: el tipo de superviviente al que pertenecen. El superviviente peligroso sabe cómo usar armas y gana cualquier enfrentamiento que tenga que ver con la violencia. El superviviente rápido sabe cómo correr y siempre gana cualquier enfrentamiento en el que haya que moverse rápido. El superviviente sigiloso sabe esconderse y gana cualquier enfrentamiento en el que tenga que esconderse. El superviviente fuerte es todo músculo y gana cualquier enfrentamiento en el que haga falta fuerza bruta.

Puedes no pertenecer a ninguno de estos tipos si decides ser un superviviente condenado como niños, ancianos, mujeres embarazadas, minusválidos... Nunca ganas un conflicto con otro personaje.

## EL PASO DEL TIEMPO

Usa tiempo real para medir el avance del tiempo en el juego. Pon un cronómetro o mira el reloj con frecuencia para saber cuándo han pasado periodos de diez minutos. Recuerda, diez minutos.

Una vez pase una hora, el juego se acaba.

Debido a las limitaciones impuestas por este sistema, se recomienda no jugar con grupos demasiado grandes y mantener siempre un ritmo frenético. Recuérdales en todo momento que el reloj sigue corriendo.

Marca cada lapso de 10 minutos en el controlador al final de la cara contraria.

## LOS INGREDIENTES QUE SE HAN USADO PARA ESTA MATANZA HAN SIDO:

La Muerte como ingrediente principal. Todos los personajes están amenazados por un destino funesto y luchan por evitar la no muerte y, finalmente, la muerte definitiva. Excepto los que ya han caído en sus garras, que buscan que los demás sigan el mismo camino. Todo ello sometido al inmisericorde designio del reloj.

Muerte anunciada. El juego dura exactamente una hora, sin peros, todo ocurre constantemente a contrarreloj.

Muerte a la cooperación. Los personajes pueden intentar colaborar, pero eso nunca funciona, alguien tendrá que sacrificarse o ser sacrificado.

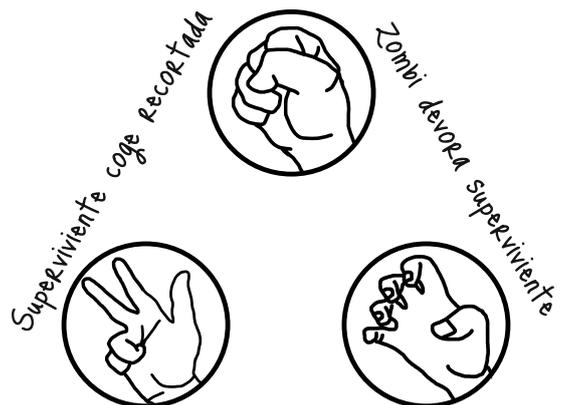
Necrotizar el género. El género del juego es el apocalipsis zombi y lo más probable es que todos los personajes se conviertan en uno durante el juego si no tienen suerte y agallas.

La Pequeña Muerte. Pues, como ven, ocupa solo un folio A4 por ambos lados. El uso de reloj es opcional. Para escribir puedes usar tu propia sangre.

## CONFLICTOS

Cuando dos personajes (supervivientes o zombis) intentan hacer cosas opuestas (uno de ellos intenta quitar medicación a otro, por ejemplo), gana aquel cuyo tipo de superviviente le haga ganar un conflicto (por ejemplo, el superviviente rápido ganará si está huyendo).

No obstante, es posible que dos supervivientes tengan el mismo tipo o bien que dos tipos sean aplicables (un superviviente peligroso luchando a puñetazos con uno fuerte, por ejemplo) o que uno de ellos sea un zombi. En esos casos, las dudas se resuelven con un juego de superviviente, zombi, recortada.



Recortada vuela los sesos a zombi

## ZOMBIS

El objetivo de los zombis es morder a todos los supervivientes y convertirlos también en zombis. Si un personaje pierde un conflicto con un zombi y es mordido, se convierte automáticamente en zombi también.

Siempre que un zombi entre en conflicto con otro personaje, el zombi siempre gana si el otro superviviente no es de un tipo que pueda salvarlo. Si un zombi ataca a un superviviente sigiloso allí donde no puede esconderse, le muerde y lo convierte también en zombi.

Al final del juego, el zombi que más humanos haya zombificado, gana el título de mejor zombi de la partida.

## TRANSFORMARSE EN ZOMBI

Cada diez minutos, todo personaje que no haya tomado una dosis de medicación se convertirá automáticamente en un zombi. Es necesario, claro, que tuviera una dosis en su poder y que la consumiera a tiempo.

Para simplificar, aceptaremos que los periodos de diez minutos son totalmente periodo. De modo que, si un personaje toma la medicación en el minuto 9 de un segmento, deberá tomar otra igualmente a partir de pasados dos minutos, cuando empiece el siguiente periodo.

Tomar dos dosis en el mismo periodo de diez minutos no tiene efecto alguno aparte de malgastar valiosa medicación.

Igualmente, si como resultado de la acción un personaje debería morir, su cadáver volvería a la vida convertido en zombi de la forma ya descrita.

## EL EDIFICIO

Imaginad el mismo en el que estáis jugando, así todo el mundo podrá imaginárselo mejor. Puedes hacerles un pequeño tour antes de empezar el juego y siempre podéis ir a algún sitio concreto para resolver dudas.

Intenta emplear un espacio lo mayor posible. No es buena idea limitar la imaginación a un piso pequeño, sino que la acción puede extenderse a las escaleras y rellanos.

## MEDICACION

Al principio del juego, las autoridades han proveído a los jugadores con tres dosis de medicación por superviviente. Recuerda que deben tomar una cada diez minutos a lo largo de una hora.

La medicina es líquida y está en frascos de cristal, se consume bebiéndola. Al principio del juego todas las dosis están en una caja en la entrada del edificio o en el lugar en el que sea más probable que se la puedan haber hecho llegar a los supervivientes.

Un superviviente puede intentar quitarle la medicación a otro mediante un conflicto. Pero sea cual sea el resultado, el ganador deberá jugar de nuevo a superviviente-zombi-recortada con el director. Si pierde, el frasco se habrá caído y roto, quedando inutilizable.

Ten siempre en cuenta cuántos frascos de medicación tiene cada jugador en todo momento o dónde están los que no estén en poder de ningún jugador.

## CUANDO EL TIEMPO SE ACABA

Una vez pasa una hora, todos los personajes que no sean zombis han ganado, enhorabuena. Dedicar un momento a reflexionar sobre las cosas horribles que probablemente han tenido que hacer.

Todos los personajes zombis son abatidos, pero aun así, si alguno de ellos ha zombificado a más humanos que ningún otro (empatar es perder), gana el título de mejor zombi de la partida y será loado por ello.

## FICHA DE CONTROL DE PERSONAJES

SUPERVIVIENTE: \_\_\_\_\_

JUGADOR: \_\_\_\_\_

TIPO: \_\_\_\_\_

MEDICACION EN SU PODER: \_\_\_\_\_

SUPERVIVIENTE: \_\_\_\_\_

JUGADOR: \_\_\_\_\_

TIPO: \_\_\_\_\_

MEDICACION EN SU PODER: \_\_\_\_\_

SUPERVIVIENTE: \_\_\_\_\_

JUGADOR: \_\_\_\_\_

TIPO: \_\_\_\_\_

MEDICACION EN SU PODER: \_\_\_\_\_

SUPERVIVIENTE: \_\_\_\_\_

JUGADOR: \_\_\_\_\_

TIPO: \_\_\_\_\_

MEDICACION EN SU PODER: \_\_\_\_\_

## NOTAS Y LOCALIZACION DE LA MEDICACION SUELTA

TIEMPO TRANSCURRIDO

