

Agonía

La Horda



Guía de inicio



MIDGARD EDICIONES

Agonía La Horda

Guía de inicio

Créditos

• **Un juego de**
Midgard Ediciones

• **Midgard Ediciones está formado por**
Dani Coronil, Carlos Lozano, Pablo Lozano,
Abel Vera y David Vera.

• **Ilustración de portada**
César Molina

• **Ilustraciones interiores**
Raúl Cáceres, Dani Coronil, César Molina

• **Aventura “Muerte en la nieve” escrita por**
Abel Vera

• **Diseño y maquetación**
Dani Coronil

• **Ilustraciones especiales**
Pixabay.com
Freepik.com
Inkarnate.com

Visítanos en:

www.midgardediciones.com



MIDGARD EDICIONES

Contenido

• Introducción	4
Material necesario.....	4
Términos comunes.....	4
• Creación de P.J.	5
Rasgos personales.....	5
Atributos.....	6
Arquetipos.....	8
• Reglas básicas	11
Sistema de juego.....	11
Combate.....	14
Sistema de daño.....	18
Otros efectos.....	20
• Equipamiento	22
Suministros médicos.....	22
Armamento.....	24
Explosivos.....	26
• Enemigos y PNJ	27
La horda.....	27
Humanos.....	31
• Muerte en la nieve	32
Introducción.....	32
Inicio del camino.....	33
Se vislumbra el destino.....	34
El puesto de guardabosques.....	34
Desenlace.....	36
• Hoja de Personaje	37



Introducción

Bienvenidos a la Guía de Iniciación de *Agonía: La Horda*. En este breve documento daremos un paseo por las reglas básicas del juego, ofreciendo lo mínimo para poder entender los conceptos básicos y probar el sistema de juego.

No obstante, ten en cuenta que éste no es el Manual Básico del juego, ya que dicho manual es mucho más completo y proporciona reglas mucho más avanzadas para poder disfrutar de la experiencia completa.

Aún así, esperamos que disfrutes de esta pequeña guía y te sirva de referencia para adquirir el Manual Básico y poder desarrollar mejores partidas junto a tus amigos. Sin más, procedemos a explicarte todo lo necesario.

Material necesario

Para jugar al Rol, son necesarios distintos materiales que hay que tener siempre sobre la mesa. Principalmente, para jugar a *Agonía: La Horda* necesitarás:

• Hojas de Personaje

La Hoja de Personaje (que podrás localizar en la pág. 37), teniendo una para cada jugador. En ella anotaremos todos los datos necesarios para desempeñar el papel de un PJ en el juego. Puedes hacer copias de la Hoja de Personaje tantas veces como necesites.

• Lápices y gomas

Necesarios para anotar y borrar los datos y valores de la Hoja de Personaje. Es muy recomendable no usar bolígrafos o rotuladores, puesto que habrá que modificar estos valores con cierta regularidad.

• Dados de rol

Hay distintos tipos de dados de rol, que se identifican por el número de sus caras. Los dados necesarios para jugar a este juego son exclusivamente de 10 caras, ya que la gran mayoría de las tiradas se realizan con **2 dados de 10 caras** (uno marcando las decenas y otro las unidades). Incluso, si alguien dispone de él, se puede usar 1 dado de **100 caras**.

En otras ocasiones se requiere realizar una tirada de **1d5**. Para este tipo de tiradas, simplemente se hace una tirada de 1d10, pero se divide el resultado entre 2, redondeando siempre hacia abajo.

Estos dados se pueden encontrar en cualquier tienda especializada, ya sea físicamente o a través de alguna página web. De hecho, hay algunas aplicaciones web y móviles que permiten realizar tiradas de dados.

Términos comunes

ABREVIATURA	DESCRIPCIÓN
ALC	Alcance de arma a distancia o de fuego
CAP	Capacidad de munición de un arma de fuego
DEF	Cantidad de daño que absorbe una protección
DES	Atributo de Destreza
DJ	Director de Juego
FUE	Atributo de Fuerza
INT	Atributo de Inteligencia
PE	Puntos de Estabilidad
PER	Atributo de Percepción
PC	Puntos de Cansancio
PF	Puntos de Fortaleza
PJ	Personaje Jugador
PNJ	Personaje No Jugador
PS	Puntos de Salud
REC	Recurso, dificultad para encontrar objetos
RES	Atributo de Resistencia. Resistencia de objetos



Creación de PJ

Para poder jugar a *Agonía: La Horda*, lo primero que tenemos que tener preparado son nuestros Personajes Jugadores (a partir de ahora PJ).

Al final de esta guía de iniciación encontrarás un formato resumido de tu Hoja de Personaje, en la que tendrás que rellenar todos los datos que conforman un PJ. Ten a mano papel y lápiz, porque algunos valores son susceptibles a ir variando durante la fase de creación de PJ.

La creación de PJ es bastante simple y rápida y está dividida en varios pasos que te ofrecemos en los siguientes apartados.

Rasgos personales

Los rasgos personales nos ayudan a determinar el aspecto físico del PJ que nos disponemos a crear. En la parte superior izquierda de la *Hoja de Personaje* puedes anotar los valores que explicaremos a continuación.

En la casilla de Jugador, escribe tu nombre, lo que te permitirá localizar tu *Hoja de Personaje* frente a otras. En cuanto al nombre del PJ, puedes nombrarle cómo prefieras, siguiendo siempre las directrices del DJ.

NOMBRE

Para nombrar a tu PJ no es necesario realizar tirada alguna ni consultar algún listado. Queda totalmente a tu elección, siempre que tenga un mínimo de sentido.

SEXO

Puedes determinar tanto el sexo biológico de tu personaje como su identidad sexual a tu antojo, ya que estos no conlleva modificación alguna en sus atributos ni en ningún otro valor del personaje.

Nota del editor:

En Midgard Ediciones somos conscientes y partidarios de cualquier identidad de género, por lo que las únicas normas que se aplican en este caso son las que tú te impongas.

EDAD

La edad estimada para los PJ está comprendida **entre 12 y 61 años**. Si quieres determinar la edad de tu PJ de manera aleatoria, realiza una tirada de $11+(1d100/2)$. El resultado obtenido será la edad de tu nuevo PJ.

Además, dependiendo de la edad que hayamos escogido para nuestro PJ, recibiremos una modificación a sus atributos principales. Anota estas modificaciones en tu *Hoja de Personaje* para cuando vayas a calcularlos.

EDAD	MODIFICACIÓN
< 15	+1 AGI, +1 VOL, -1 FUE, -1 RES
16 - 20	+1 DES, -1 INT
21 - 25	+1 FUE o +1 AGI, -1 PER
26 - 35	+1 PER, -1 DES
36 - 48	+1 INT, -1 RES
> 48	+1 INT, +1 VOL, -1 FUE, -1 AGI

COMPLEXIÓN

La altura y el peso representarán la complexión del PJ. Así pues, una persona alta y pesada se considera corpulenta, mientras que una persona baja y delgada es considerada enjuta.

• Altura

La altura del PJ viene determinada en centímetros y se calcula con una base de $140+(1d100/2)$. De esta forma obtendremos un resultado de entre **141 y 190 centímetros** de altura.

• Peso

El peso del PJ se especifica en kilogramos. Al igual que para determinar la altura, para obtener el valor del peso del PJ disponemos de una base de $40+1d100$, lo que nos ofrecerá un resultado de **entre los 41 y los 140 kg**. Este rasgo puede variar a discreción del DJ según la alimentación del PJ, sobre todo en las partidas de supervivencia.

• Correcciones

Si la diferencia entre peso y altura es demasiada, y el DJ lo permite, se puede variar hasta un valor de ± 20 (cm o kg) para dar un aspecto más realista al PJ. En PJ menores de 15 años, ésta puede ser de ± 30 .

GAMA DE COLORES

Para determinar los colores de pelo y ojos, si el DJ no nos permite escogerlos, podemos realizar 2 tiradas independientes de 1d10 y consultar el resultado en la tabla mostrada a continuación.

TIRADA	PELO	OJOS
1	Blanco	Azules
2	Rubio claro	Esmeraldas
3	Dorado	Verdes
4	Cobrizo	Pardos
5	Pelirrojo	Marrones claros
6	Castaño claro	Marrones oscuros
7	Castaño oscuro	Café
8	Negro claro	Negros
9	Negro oscuro	Grises
10	Gris	Heterocromía

Atributos

Los atributos representan las capacidades básicas de los PJ, de las que derivan las habilidades y los atributos secundarios. En este apartado explicaremos el significado de cada una de ellas y determinaremos sus puntuaciones.

ATRIBUTOS PRINCIPALES

Los atributos principales explican a grandes rasgos las capacidades físicas y mentales de nuestro PJ.

Hay en total siete atributos principales para nuestro PJ. Tres de ellos son mentales, mientras que los cuatro restantes son atributos físicos. Mediante la suma de dos atributos obtendremos los valores base de las habilidades, que se explican más adelante.

♦ AGI - Agilidad

La agilidad, a partir de ahora AGI, representa la velocidad de movimiento, los reflejos del PJ y la coordinación de las diferentes partes de su cuerpo.

Una puntuación baja en AGI determina que el PJ es lento, mientras que una puntuación alta lo hace muy veloz.

♦ DES - Destreza

La destreza, a partir de ahora DES, representa la soltura del PJ a la hora de realizar tareas manuales.

Un valor bajo en DES hace del PJ una persona torpe, mientras que un valor alto lo hace muy hábil.

♦ FUE - Fuerza

La fuerza, a partir de ahora FUE, determina la potencia muscular del PJ y su control.

Un PJ con una puntuación baja en FUE es considerado un PJ débil, mientras que un PJ con una puntuación alta en FUE es considerado fortísimo.

♦ INT - Inteligencia

La inteligencia, a partir de ahora INT, representa la capacidad de raciocinio del PJ, así como su memoria y sus conocimientos.

Un PJ con un valor bajo en INT es considerado tonto, mientras que un PJ con un alto valor en INT se considera un superdotado.

♦ PER - Percepción

La percepción, a partir de ahora PER, determina el desarrollo de los sentidos del PJ, así como su capacidad para permanecer alerta.

Un valor bajo en PER hará que nuestro PJ sea distraído, mientras que un valor alto hará más fácil que se percate de las cosas.

♦ RES - Resistencia

La resistencia, a partir de ahora RES, representa la fortaleza física y la buena salud del PJ, así como su capacidad para resistir efectos adversos en su organismo.

Una puntuación baja en RES hará que a nuestro PJ se le considere enfermizo, mientras que una puntuación alta determinará que nuestro PJ es muy saludable.

♦ VOL - Voluntad

La voluntad, a partir de ahora VOL, determina la fortaleza mental del PJ y su capacidad para resistir el miedo y el estrés, caer presa de engaños, etc.

Un valor bajo en VOL hace que nuestro PJ sea muy influenciado, mientras que un PJ con un valor alto en VOL hace que el PJ se caracterice por su fuerza de voluntad.

PUNTUACIÓN DE ATRIBUTOS

Los atributos principales, por norma general, tienen una puntuación **mínima de 12** y **máxima de 30**. Cuanto más alto el valor, mejor para el PJ, pues gracias a los atributos obtenemos la puntuación base de las habilidades.

Para determinar la puntuación de los atributos principales de nuestro PJ, debemos realizar **8 tiradas de 10+2d10**. Una vez que obtenemos los 8 resultados, eliminamos el más bajo. Los siete resultados restantes los debemos dividir entre los atributos principales.

Recuerda que en este paso es cuando se deben aplicar los modificadores a los atributos recibidos al determinar la edad y el arquetipo de nuestro PJ. Anótalo todo en tu *Hoja de Personaje*.

Piénsalo muy bien a la hora de hacer el reparto de las puntuaciones para los atributos de tu PJ ya que, una vez asignados y modificados según la edad y el arquetipo, éstas no podrán variar.

Un jugador realiza 8 tiradas de 10+2d10 y obtiene los siguientes resultados: 19, 21, 22, 23, 24, 25, 26 y 27.

Elimina el 19 al ser el menor, repartiendo los restantes: AGI 27, DES 24, FUE 26, INT 21, PER 23, RES 25, VOL 22.

♦ Limitaciones a los atributos

Si por alguna razón, un atributo pudiera llegar a superar el valor 30, debido a los modificadores de atributo por edad o arquetipo, todo el valor por encima de éste se descartaría, pues es el límite máximo. Una vez se calculen los atributos, el valor resultante será el definitivo.

ATRIBUTOS DERIVADOS

Los atributos derivados reciben su nombre debido a que su puntuación variará en función del valor de los atributos principales. Estos atributos representan otros valores generales del PJ como su salud, su estabilidad mental o su velocidad de movimiento. En este apartado explicamos cada uno de ellos.

♦ Salud y Fortaleza (PS y PF)

Nuestro PJ dispone de PS y PF, que representan la vitalidad del PJ. Más adelante se verá a qué puntos se restan los diferentes tipos de daño.

Para determinar los PS y PF de nuestro PJ, debes tomar las puntuaciones de FUE y RES, sumarlos, y comprobar el resultado en la siguiente tabla:

FUE+RES	SALUD / FORTALEZA
< 25	12
25 - 30	15
31 - 36	18
37 - 43	21
44 - 49	24
50 - 54	27
55 - 60	30

Tomando como referencia el PJ que hemos creado anteriormente, pasaremos a calcular sus PS y PF.

Sumamos sus valores de FUE y RES (26 y 25), obteniendo así un valor de 51. Por tanto, los PS y los PF de nuestro PJ serán 27.

♦ Cansancio (PC)

Los PC de nuestro PJ representan su capacidad para resistir trabajos forzados o aguantar las necesidades básicas durante largo tiempo. Cada acción que requiera esfuerzo o la falta de alimentos podrán reducir estos puntos.

Para calcular los PC de nuestro PJ debemos sumar sus valores de DES y RES y consultar el resultado en la siguiente tabla:

DES+RES	CANSANCIO
< 25	6
25 - 30	7
31 - 36	8
37 - 43	9
44 - 49	10
50 - 54	12
55 - 60	15

Para calcular los PC de nuestro PJ de ejemplo, sumamos sus valores de DES (24) y RES (25) y obtenemos un 49, por lo que sus PC son 10.

• Estabilidad (PE)

Los PE representan la capacidad del PJ para resistir el miedo, el estrés y mantener la calma en situaciones de tensión.

Para obtener los PE de nuestro PJ, debemos sumar sus valores de INT y VOL, y consultar el resultado en la siguiente tabla:

INT+VOL	ESTABILIDAD
< 25	10
25 - 30	11
31 - 36	12
37 - 43	14
44 - 49	16
50 - 54	18
55 - 60	20

Ahora, calculamos los PE de nuestro PJ sumando sus valores de INT (21) y VOL (22). Como obtenemos un valor de 43, sus PE son 14.

• Movimiento (MOV)

En términos de juego, determina la cantidad de metros que puede desplazarse nuestro PJ en una acción de movimiento.

Para determinar el MOV de nuestro PJ, tomamos como referencia el valor de su atributo AGI y consultamos el equivalente en la siguiente tabla:

AGI	MOVIMIENTO
12 - 15	2 m
16 - 20	3 m
21 - 25	4 m
26 - 30	5 m

• Daño físico

La FUE de nuestro PJ nos ayuda a determinar el daño que realiza en los ataques cuerpo a cuerpo. Por ello, para determinar el bonificador al daño físico, que se sumará -o restará- al daño de las armas, debemos consultar la siguiente tabla:

FUE	MODIFICADOR DAÑO
< 10	-2
10 - 15	-1
16 - 20	0
21 - 25	+1
26 - 30	+2

• Grado de infección

Este valor determina el grado de infección de nuestro PJ. A menos que el DJ indique lo contrario, un PJ recién creado no está infectado, por lo que inicialmente el valor de este atributo es siempre 0.

Si el PJ se ve expuesto a la infección por medio del ataque de un enemigo portador, la ingesta de alimentos infectados, etc., el valor aumentará.

Arquetipos

En este apartado te explicamos todo lo que conlleva la elección de un arquetipo determinado, los dos tipos de arquetipos diferentes y la descripción de cada uno de ellos.

ESCOGIENDO ARQUETIPO

A continuación te explicamos lo que conlleva la elección de un arquetipo concreto para nuestro PJ. Recuerda que puedes decidir, siempre que lo permita el DJ, el arquetipo que quieras para tu PJ. Y si no tienes una idea clara de lo que quieres para él, siempre puedes determinar su arquetipo por medio del azar.

Principalmente existen dos tipos de arquetipos, los arquetipos **civiles** y los **militares**, aunque dentro de cada uno de ellos hay múltiples posibilidades. Cada uno de ellos está orientado para un tipo de juego concreto. Así pues, los arquetipos civiles están orientados a las partidas de Supervivencia, mientras que los arquetipos militares lo están a las de Cacería. Si vuestro grupo va a jugar partidas mixtas, podéis elegir cualquiera de los dos tipos de arquetipos para vuestros PJ.

• Modificación de atributos

Cuando elegimos un arquetipo, los atributos principales de nuestro PJ sufren variaciones, tal y como ocurría al seleccionar la edad.

Como al llegar a este paso ya habremos determinado el valor de los atributos, cámbialos. Y recuerda que, tras las modificaciones, los valores de los atributos secundarios también pueden variar.

• Escogiendo la especialidad

Una vez hemos escogido un arquetipo concreto para nuestro PJ, es hora de escoger una especialidad. Cuando escogemos una especialidad de arquetipo, recibiremos una serie de mejoras de habilidad de manera gratuita. Anota los valores que te ofrecen en tu *Hoja de Personaje* antes de calcular su valor final.

ARQUETIPOS CIVILES

Los arquetipos civiles representan a ciudadanos comunes que se han visto atrapados en una situación de terror a la que tienen que intentar sobrevivir.

ARQUETIPO CIVIL	ESPECIALIDAD
Menor de edad	Adolescente
	Animadora
	Niño extraviado
Persona de oficio	Dependiente
	Enfermero
	Informático
	Mecánico

MENOR DE EDAD

Debido a tu corta edad, aún no has decidido qué vas a hacer en tu futuro, pero ya apuntas maneras. Aún así, todavía tienes mucho que aprender y muchas capacidades que desarrollar, pero debes darle tiempo al tiempo.

• **Atributos:** AGI+2 o FUE+2.

◊ Adolescente:

+10 Lucha, +10 Acrobacias, +15 Buscar, +10 Callejeo, +15 Conducción (moto), +15 Deportes, +15 Esconderse, +10 Oficio (informática), +10 Observar, +10 Regateo, +10 Robar, +10 Seducir, +10 Trepar.

◊ Animadora:

+10 Lucha, +20 Acrobacias, +10 Aguante, +5 Cabalgar, +10 Callejeo, +10 Deportes, +5 Disfrazarse, +10 Elocuencia, +5 Entereza, +5 Escapismo, +15 Esquivar, +10 Lanzar, +5 Observar, +15 Seducir, +10 Trepar, +5 Vigilar.

◊ Niño extraviado:

+5 Lucha, +10 Buscar, +10 Callejeo, +10 Deportes, +10 Escapismo, +15 Escuchar, +10 Esquivar, +15 Esconderse, +15 Oficio (informática), +10 Observar, +10 Seducir, +10 Sigilo, +15 Trepar, +5 Vigilar.

PERSONA DE OFICIO

Para el correcto funcionamiento y el progreso de una ciudad ya hay muchas personas que estudian grandes carreras profesionales, pero lo cierto es que hay tareas mundanas que, si nadie las llevara a cabo, el mundo no funcionaría igual. Y para ello están las personas de oficio, especializados única y exclusivamente en su cometido.

• **Atributos:** INT+2 o PER+2.

◊ Dependiente:

+10 Armas CC, +5 Largas, +15 Buscar, +10 Callejeo, +5 Conducción (coche o moto), +10 Conocimiento (elegir), +5 Deportes, +20 Elocuencia, +15 Escuchar, +15 Observar, +15 Regateo, +10 Seducir, +15 Vigilar.

◊ Enfermero:

+10 Lucha, +10 Aguante, +10 Buscar, +15 Conocimiento (ciencia), +10 Conducción (coche), +10 Deportes, +10 Elocuencia, +10 Entereza, +15 Investigar, +20 Medicina, +10 Observar, +10 Olfato, +10 Supervivencia.

◊ Informático:

+5 Lucha, +5 Cortas, +10 Buscar, +10 Conducción (coche o moto), +15 Conocimiento (ciencia), +10 Conocimiento (ocultismo), +15 Entereza, +15 Esconderse, +10 Escuchar, +10 Idioma (elegir), +15 Investigar, +10 Observar, +20 Oficio (informática).

◊ Mecánico:

+10 Lucha, +10 Armas CC, +10 Aguante, +10 Buscar, +10 Callejeo, +15 Conducción (coche), +10 Conducción (vehículos pesados), +10 Conocimiento (ingeniería), +10 Elocuencia, +20 Mecánica, +10 Observar, +10 Oficio (electrónica), +15 Regateo.



ARQUETIPOS MILITARES

Los arquetipos militares representan a todos aquellos que se han alistado en el Ejército para la defensa y protección de su patria. Estos arquetipos están diseñados principalmente para ser utilizados en las partidas de Cacería, ya que muchos de los cazadores que se dedican a esta tarea han sido soldados o han recibido un entrenamiento similar.

En este apartado detallamos los arquetipos militares y, al igual que con los arquetipos civiles, sus correspondientes especialidades.

ARQUETIPO MILITAR	ESPECIALIDAD
Técnico	Artificiero
	Ingeniero
	Telecomunicaciones
Tropa	Artillero
	Asalto
	Tirador



TÉCNICO

Los oficiales técnicos son aquellos que han entrado en el ejército, o ascendido desde su interior, con una extensa información en algún tipo de ingeniería o ciencia concreta. Son indispensables para el correcto funcionamiento de toda la maquinaria, los explosivos y las telecomunicaciones.

• **Atributos:** AGI+2 o DES+2.

♦ Artificiero:

+10 Pesadas, +20 Explosivos, +10 Aguante, +5 Buscar, +10 Conocimiento (arquitectura), +10 Conocimiento (ciencia), +10 Conocimiento (ingeniería), +10 Esquivar, +10 Esconderse, +15 Lanzar, +5 Medicina, +10 Observar, +10 Supervivencia, +15 Trampas.

♦ Ingeniero:

+10 Armas CC, +10 Cortas, +10 Buscar, +15 Conocimiento (armamento), +10 Conocimiento (ingeniería), +10 Cerraduras, +15 Conducción (vehículos pesados), +20 Oficio (electrónica), +10 Investigar, +20 Mecánica, +10 Observar, +10 Preparar.

♦ Telecomunicaciones:

+10 Cortas, +10 Largas, +10 Buscar, +15 Conocimiento (ciencia), +15 Conocimiento (ingeniería), +10 Escuchar, +10 Investigar, +10 Observar, +20 Oficio (comunicaciones), +15 Oficio (electrónica), +20 Oficio (informática), +5 Sigilo.

TROPA

A pesar de ser el tipo de soldado más común, dentro de la propia rama de las tropas de línea un soldado puede especializarse en diferentes campos. Aún a pesar de su extenso número, son las piezas esenciales para que las formaciones militares tengan éxito en sus misiones.

• **Atributos:** FUE+2 o RES+2.

♦ Artillero:

+10 Largas, +20 Pesadas, +10 Explosivos, +10 Buscar, +10 Conducción (vehículos pesados), +20 Conocimiento (armamento), +10 Conocimiento (ingeniería), +5 Deportes, +5 Entereza, +10 Esconderse, +10 Lanzar, +5 Mecánica, +15 Observar, +10 Oficio (electrónica).

♦ Asalto:

+10 Armas CC, +10 Cortas, +15 Largas, +5 Pesadas, +10 Cerraduras, +10 Conocimiento (armamento), +15 Deportes, +10 Entereza, +10 Escuchar, +15 Esquivar, +5 Idioma (código militar), +10 Intimidar, +15 Supervivencia, +10 Preparar.

♦ Tirador:

+10 Cortas, +20 Largas, +10 Pesadas, +10 Buscar, +10 Conocimiento (armamento), +10 Disfrazarse, +10 Esquivar, +20 Esconderse, +10 Observar, +10 Sigilo, +10 Supervivencia, +10 Preparar, +10 Vigilar.



Reglas básicas

Una vez creado nuestro PJ, ya estamos listos para poder jugar nuestras partidas. No obstante, para ello tendremos primero que explicar los conceptos básicos del sistema de juego, cosa que haremos en este apartado.

Sistema de juego

El sistema de juego está basado en el clásico sistema percentil de tiradas, que se lleva usando desde los primeros juegos de rol hasta día de hoy, ya que es fácilmente adaptable a cualquier situación.

TURNOS Y ACCIONES

Antes de proceder a explicar el sistema de tiradas con más detenimiento -o al menos las nociones básicas en esta guía-, primero tenemos que establecer las bases en la representación del tiempo en el juego, lo que nos permitirá establecer un orden de acción entre los jugadores y el DJ.

• División de turnos

El juego dispone de dos tipos de medidas de tiempo que se irán sucediendo en función de la si-

tuación en la que se encuentren los PJ. Para los momentos en los que no esté pasando nada importante o se esté contando parte de la trama en la que los PJ no deban interactuar, utilizaremos el tiempo narrativo. De esta forma, podremos saltar grandes lapsos de tiempo en un simple comentario del DJ.

La otra forma de medir el tiempo está basado en rondas de juego. En cada ronda de juego, los jugadores interpretarán las acciones que quieran que sus PJ realicen -tanto si éstas requieren tiradas como si no- en un orden establecido y, cuando todos ellos hayan actuado, incluyendo al DJ, se dará por completada una ronda de juego y, por consiguiente, se volverá al orden inicial. Este tiempo volverá a la normalidad cuando el DJ estime que ya no es necesario realizar acción alguna, ya que la escena interpretada ha llegado a su conclusión, avanzando así en la trama.

Por norma general, un turno suele suceder en un lapso de tiempo de unos 6 segundos en tiempo real. No obstante, el DJ podrá decidir si los turnos se suceden en orden o se realizan todos a la vez en la misma ronda de juego.

Más adelante, en el apartado de combate -que es el estándar para aplicar el tiempo en rondas de juego-, se explicará cómo determinar el orden de los turnos para cada PJ, PNJ y enemigo en una ronda de juego. No obstante, la representación del tiempo será explicada a continuación, determinando los diferentes tipos de acciones a llevar a cabo.

♦ Medias acciones

Las medias acciones reciben su nombre debido a que el uso de ellas conlleva el gasto de la mitad de un turno. De esta manera, salvo algunas excepciones que se explicarán en su momento, un PJ puede realizar un máximo de dos medias acciones en su turno.

Un ejemplo de media acción sería realizar un ataque cuerpo a cuerpo contra un oponente.

♦ Acciones completas

Las acciones completas, como su nombre indica, son acciones que ocupan todo el tiempo en un turno, por lo que sólo se puede llevar a cabo una de ellas.

Una acción completa sería, por ejemplo, realizar la acción de correr.

♦ Acciones gratuitas

Las acciones gratuitas son aquellas acciones tan banales que no conllevan gasto alguno de tiempo en el turno del PJ.

Cuando el DJ lo permite, una acción gratuita puede ser la de indicar algo en mitad de un combate, ya sea a un aliado o a un oponente.

♦ Acciones de reacción

Las acciones de reacción son acciones gratuitas que se permiten hacer para dar respuesta a una acción contraria que ponga en riesgo a un PJ. Por norma general, un PJ tiene derecho a gastar una única acción de reacción fuera de su turno por cada ronda de juego.

El mejor ejemplo de las acciones de reacción son las acciones de defensa, que se explicarán en su apartado correspondiente.

♦ Acciones prolongadas

Las acciones prolongadas son aquellas que requieren un gasto específico de tiempo, pudiendo llegar a ocupar varios turnos, según estime el DJ. Este tipo de acciones se suelen dar cuando un PJ está realizando una tarea que requiera varias tiradas o que se tarde demasiado tiempo en llevar a cabo.

Cuando se está llevando a cabo una acción prolongada, si el PJ interrumpe su acción para realizar alguna otra -incluso si es de reacción- no podrá realizar ninguna tirada para seguir llevando a cabo la acción previa. No obstante, el DJ podrá determinar cuándo ocurre esto en función de la tarea concreta que se esté llevando a cabo.

RESOLVIENDO TIRADAS

Habiendo conocido cómo funciona el tiempo en el juego, es hora de interpretar el funcionamiento de las tiradas.

♦ Tiradas de habilidad

Resolver acciones suele conllevar el uso de una habilidad concreta, que viene representada en forma de porcentaje. La media humana para realizar tareas está entre el 30 y el 40%, Las habilidades puntuadas entre el 41 y el 65% se consideran realizadas por gente ya acostumbrada a ello y entre el 66 y el 90% están considerados expertos en la materia. Un valor por encima del 90% representa el límite de un ser humano, como un superdotado.

Al estar representadas en valores percentiles, las tiradas de habilidad se representan tirando 1d100. En estos casos, ya que es muy poco frecuente disponer de 1d100, las tiradas se suelen realizar con 2 dados de 10 caras, representando uno de ellos las decenas y el otro las unidades.

♦ Aciertos y fallos

Para saber si una tirada ha resultado un acierto o un fallo, se debe realizar una tirada de 1d100 sobre el valor que se tenga la habilidad que se vaya a realizar.

Se considera **acierto** si el valor resultante de la tirada es igual o inferior a la puntuación que marca la habilidad sobre la que se ha realizado la tirada.

Un PJ tiene un valor de 42 en Esquivar. El jugador realiza una tirada de 1d100 y saca 38. Como el resultado es inferior a 42, la tirada se considera exitosa.

Por el contrario, se considera **fallo** si el valor obtenido en la tirada es superior al valor de la habilidad sobre la que se realiza la tirada.

Siguiendo el mismo ejemplo anterior, el PJ realiza su tirada de Esquivar, cuyo valor es 42, pero en el resultado obtiene un 66. Al ser mayor, se considera que ha fallado en su acción.

• Niveles de acierto y fallo

Para representar más cómodamente el resultado de una tirada, podemos representarlos en forma de niveles de acierto o niveles de fallo. Así pues, para llevarlo a cabo debemos dividir el resultado obtenido entre 10, ya sea positivo o negativo.

De esta forma, por cada 10 puntos en los que varíe el resultado de la tirada de nuestra puntuación, tanto por arriba como por abajo, consideramos que se ha obtenido un nivel de acierto o fallo. También es posible no obtener ningún nivel, lo que se consideraría que hemos acertado o fallado la tirada por los pelos.

Un PJ tiene una puntuación de 58 en la habilidad Orientación. Cuando realiza la tirada, obtiene un 36, obteniendo una diferencia en la tirada de 22. Esto quiere decir que ha obtenido 2 niveles de éxito.



• La dificultad

A pesar de la simplicidad de las tiradas, hay un factor a tener en cuenta, establecido por el DJ, a la hora de llevar a cabo con éxito una acción: la dificultad.

La dificultad viene establecida por el DJ según la situación en la que se encuentra el personaje cuando lleva a cabo una tirada de habilidad. Según la dificultad, se deberá obtener un resultado concreto para que éste pueda representarse como acierto. Y dependiendo de la dificultad, el personaje debe obtener una serie de niveles de acierto, o incluso contar con un margen de error, tras realizar la tirada.

En la siguiente tabla se especifican los niveles de éxito (o fallo) que se deben obtener tras realizar la tirada en función de la dificultad impuesta por el DJ. De esta forma, los valores en negativo representan los niveles de fallo que se permiten tener, mientras que los positivos son niveles de éxito necesarios para llegar a cada nivel de dificultad.

DIFICULTAD	NIVEL	DIFICULTAD	NIVEL
Rutinario	-3	Complicado	+1
Muy fácil	-2	Difícil	+2
Fácil	-1	Muy difícil	+3
Normal	0	Imposible	+4

Ahora procederemos a dar un ejemplo de dificultad para que el DJ pueda orientarse mejor a la hora de aplicarla a cada tirada.

Para aclarar más el término de dificultad, pongamos el siguiente ejemplo: El PJ tiene una puntuación de 42 en Esquivar, pero se encuentra en un espacio reducido. El DJ decidirá que la acción es complicada, por lo que el PJ debe obtener al menos 1 nivel de éxito en la tirada o, lo que es lo mismo, un resultado menor o igual a 32 (42 - 10).

NOTA

Cuando la dificultad sea Normal, no se indicará junto a la tirada. Cuando la dificultad sea otra, se indicará entre paréntesis junto al nombre de la habilidad.

CRÍTICOS Y PIFIAS

Existen dos valores concretos que dan otro significado a la resolución de las tiradas. Estos valores pueden cambiar completamente el resultado de una tirada, tanto a mejor como a peor. Son los críticos y las pifias.

♦ Críticos

Los críticos representan un acierto en toda regla. Cuando en una tirada de 1d100 se obtienen los valores **01-02-03**, se considera que la acción es un acierto crítico. Esto hace que la acción tenga un resultado inesperado y su resolución es mucho mejor de lo esperado.

Si el PJ que tiene 42 en Esquivar obtiene en la tirada un resultado de 02. El DJ estima que el PJ no sólo esquiva el ataque, sí no que además le permite realizar un contraataque.

♦ Pifias

Por el contrario, las pifias representan un fallo catastrófico. Las pifias se dan en las tiradas de 1d00 en las que se sacan los valores **98-99-00**. Cuando esto ocurre, la acción no solo falla, si no que tiene consecuencias que pueden llegar a ser perjudiciales tanto para el personaje que ha realizado la acción como para los demás.

El PJ con 42 en Esquivar realiza la tirada y obtiene un 99. El PJ no solo no esquiva, si no que tropieza y cae al suelo, lo que lo deja indefenso ante el enemigo.

♦ Resolviendo críticos y pifias

Cuando se utiliza una habilidad y se obtiene un crítico o una pifia, es tarea del DJ representar lo sucedido tras estas tiradas. No obstante, en algunas de las tiradas no tiene demasiado sentido obtener un crítico o una pifia, ya que no pueden aplicarse efectos mejores o peores de lo que pueda pasar. Por lo tanto, también es tarea del DJ determinar cuándo se deben aplicar o no estas resoluciones. Además en el apartado siguiente de este mismo capítulo se explica el resultado de estas tiradas en situaciones de combate.

Combate

El combate es una parte muy importante de la supervivencia. Enfrentarse a los enemigos, ya sean zombis o no, es una tarea que requiere una explicación más profunda que simplemente realizar tiradas de habilidades. En este apartado explicamos las normas básicas del combate, que se detallarán con más reglas especiales en *Agonía: La Horda*.

INICIATIVA

La iniciativa es el valor que marca el orden de los turnos de cada PJ, PNJ y enemigo dentro del combate. Este valor determina el orden a seguir en la secuencia de combate y se mantiene hasta que el DJ lo dé por concluido.

Para calcular la iniciativa, justo cuando el DJ declara que ha comenzado el combate, todos aquellos que participen en él deben realizar una tirada de 1d10 y sumar el resultado a su valor de AGI. Una vez determinados todos los valores de iniciativa, comienza la primera ronda de combate empezando por aquel que ha obtenido el mayor resultado. Luego se irán sucediendo los turnos del resto de personajes en orden descendente. Cuando finalice la primera ronda, se comenzará una nueva en el mismo orden que la anterior, y se sucederá así hasta que se dé por finalizado el combate.

Un PJ se va a enfrentar a un saqueador. El PJ tiene una AGI de 19 y el saqueador de 16. En sus respectivas tiradas, el PJ obtiene una Iniciativa final de 23 (19+4) y el saqueador de 18 (16+2), por lo que el PJ actuará primero.



ACCIONES EN COMBATE

Cuando se entra en la fase de combate, los personajes podrán realizar una serie de acciones dentro de su turno. Para aclarar el tiempo que gastan cada una de las acciones, ofrecemos una lista de todas las acciones que se pueden realizar en combate:

COMBATE	TIEMPO
Ataque común	Media acción
Defensa	Reacción
MOVIMIENTO	TIEMPO
Caminar	Media acción
Correr	Acción completa
Esprintar	Acción completa
Levantarse	Media acción
EQUIPO	TIEMPO
Coger objeto del equipo	Media acción
Intercambiar objeto	Acción completa
HABILIDADES	TIEMPO
Usar objeto	Media acción
Usar habilidad	Varía
VARIAS	TIEMPO
Hablar	Gratuita

• Acciones de combate

Las acciones de combate representan a las acciones directas de ataque y defensa. Como se expresa en la tabla, los **ataques comunes** se realizan con el gasto de media acción (estos ataques se explican más adelante). No obstante, un PJ sólo podrá realizar una acción de ataque en su turno, por lo que para gastar la otra media acción de su turno deberá hacer otra cosa o, simplemente, pasar el turno.

Las acciones de **defensa** (que se detallan más adelante) se aplican como acción de reacción cuando el PJ es objetivo de un ataque o tiene la posibilidad de ser herido. Pero, al igual que ocurre con la acción de ataque, durante su turno, un PJ tan solo podrá realizar una acción de defensa como reacción. De esta forma, si el PJ ya ha recibido un ataque y ha agotado su acción de reacción y recibe un segundo ataque, no podrá defenderse de éste.

• Acciones de movimiento

Las acciones de movimiento son todas aquellas que implican el desplazamiento de un PJ. Dependiendo de la acción a realizar, el gasto de tiempo y la distancia de MOV varían.

Como se puede ver en la tabla anterior, **caminar** gasta solo media acción y permite a un PJ desplazarse tantos metros como su valor de MOV; **correr** conlleva una acción completa y permite a un PJ desplazarse tantos metros como su MOVx2; **esprintar** es igualmente una acción completa, pero permite a un PJ desplazarse tantos metros como su MOVx3, con la salvedad de que, al hacerlo, resta 1PC por cada turno que permanezca esprintando.

Con respecto a **levantarse** cuando se está tumbado o caído, simplemente es necesario gastar media acción.

• Acciones de equipo

Las acciones de equipo son todas aquellas que conlleven interactuar con cualquier objeto que el PJ disponga en sus pertenencias. Así pues, sacar un objeto de un bolsillo o de una mochila y equipárselo, conlleva el gasto de sólo media acción, mientras que intercambiar un objeto que se tenga en la mano por otro guardado conlleva el gasto de una acción completa -media para guardarlo y otra media para equipar el otro-. Cabe destacar que, para poder usar un objeto, es necesario llevarlo en la mano.

• Uso de habilidades

Durante el tiempo en rondas de juego, se pueden gastar acciones para utilizar habilidades. El uso de algunos objetos requiere una tirada de habilidad y el gasto de media acción, pero hay que tenerlo equipado, mientras que el tiempo de uso de una habilidad concreta vendrá definido por el DJ en función de la tarea que se quiera llevar a cabo.

Por otro lado, emitir unas pocas palabras para hablar con otros se considera una acción gratuita, pero el DJ podrá decidir gastar algún tipo de acción si lo que se intenta decir es más complejo que una orden directa o unas pocas palabras.

Un PJ en busca de comida ve un comercio con la persiana cerrada que aún podría tener algo útil. El candado es simple, pero está oxidado, el DJ no aplicará ningún modificador a la tirada de Cerraduras del PJ por esto, pero opina que el PJ tardará más en abrirlo, por lo que esta acción le conlleva el gasto de dos turnos.

ATAQUE

En este apartado explicaremos los distintos métodos que tienen los personajes para atacar a sus oponentes y las reglas concernientes a las acciones de ataque.

• Ataque cuerpo a cuerpo

Cuando un atacante se encuentra cara a cara contra el enemigo, puede realizar un ataque cuerpo a cuerpo, bien estando desarmado o bien con un arma cuerpo a cuerpo. Así pues, cuando el ataque se lleva a cabo con un arma cuerpo a cuerpo, realizamos una tirada de la habilidad Armas CC, mientras que si se golpea desarmado la realizamos de la habilidad Lucha.

Además, cuando realizamos un ataque desarmado, debemos especificar qué tipo de ataque se realiza, lo que conllevará un modificador tanto al ataque como a la defensa, y el daño base de éste:

GOLPE	ATAQUE	DEFENSA	DAÑO
Puñetazo	+10	-	1
Codazo	-5	+10	2
Patada	-	+5	3
Rodillazo	-5	+5	2
Cabezazo	-10	-	3

• Ataque a distancia

El ataque a distancia se produce cuando el atacante realiza un disparo de un arma de fuego contra su objetivo. Cuando se realiza este tipo de ataque, hay que tener en cuenta el tipo del arma para establecer si hay que realizar una tirada de Cortas, Largos o Pesadas.

No obstante, el ataque a distancia tiene varias reglas a tener en cuenta, que difieren totalmente del ataque cuerpo a cuerpo:

♦ **Alcance:** Todos los ataques a distancia tienen un alcance óptimo, que es detallado en la tabla de armas a distancia. Cuando se realiza un disparo dentro de éste alcance, la tirada se realiza con normalidad. No obstante, por cada 10 metros en los que se rebase el alcance, la tirada sufre un penalizador de -10.

Esta norma tiene la salvedad de las escopetas. Cuando el disparo se realiza con este arma, y debido a su cualidad de disparar los perdigones en

forma cónica, la reducción se realiza por cada 5 metros.

♦ **Recarga:** Al igual que con el alcance, las armas tienen una capacidad máxima de munición. Cada vez que realices un disparo, resta 1 a este valor. Al llegar a 0, no se podrá disparar más hasta que el arma sea recargada. Para recargar el arma, además de necesitar la munición concreta, habrá que gastar media acción, salvo en las armas que requieran cargar cada proyectil individualmente (como las escopetas o los revólveres) para los que se requiere una acción completa.

♦ **Armas automáticas:** Algunas armas pueden dispararse en modo automático. De esta forma, un personaje que disponga de un arma automática, como un rifle de asalto o un subfusil, podrá disparar ráfagas de balas contra su objetivo.

Para determinar el acierto de cuántas balas impactan sobre el objetivo, se toma como valor el nivel de éxito de la tirada. Por cada nivel de acierto en el que se sobrepase la tirada, se contará una bala más que impacta.

Un PJ dispara de forma automática, obtiene un resultado de 36 y el dispone de 56, con lo que obtiene 2 niveles de éxito, impactando 3 balas. Las tres balas impactarán en el cuerpo de su víctima, ya que las localizaciones pasarían a ser 6, 5 y 4 respectivamente.

• Localización

En *Agonía: La Horda*, la localización de los ataques puede influir en los efectos de las heridas producidas. No obstante, para agilizar el sistema de combate, en esta guía no lo tendremos del todo en cuenta. Así pues, consideramos por defecto que todos los ataques se efectúan en el cuerpo, con una única salvedad que explicamos a continuación.

Debido a que el punto débil de los zombis es la cabeza, cuando en las tiradas de ataque el resultado obtenido tenga como unidades el **número 1**, se considerará que el ataque ha impactado en la cabeza, por lo que realizará el doble de daño cuando éste se calcule.

• Críticos y pifias en ataque

Para no enrevesar demasiado las reglas, ya que esto es sólo una guía de iniciación, hemos simplificado los efectos a la hora de interpretar los críticos y las pifias, tanto en ataque como en defensa. En el Manual Básico se detallan reglas más avanzadas.

Dicho esto, cuando obtenemos un crítico en una tirada de ataque, podemos interpretar que el ataque es tan certero y/o fuerte, que el daño que este realiza es el doble del habitual. Haz los cálculos necesarios para determinar el daño y, simplemente, dúplalo antes de restarlo. El daño se explica con más detalle un poco más adelante.

Si el resultado que hemos obtenido en la tirada de ataque ha sido una pifia, el DJ podrá interpretarlo de diferentes formas en función de la situación en la que se encuentre el PJ en ese momento. Por ejemplo, si el ataque se realiza desarmado, el PJ puede perder pie y caer al suelo; si el ataque se realiza con un arma cuerpo a cuerpo, ésta puede resbalarse de las manos del PJ e ir a parar lejos; y si es un arma de fuego, esta puede encasquillarse y requerir una tirada de Conocimiento (Armamento) para poder volver a ser disparada o esperar un tiempo (a discreción del DJ).

DEFENSA

Como ya hemos comentado antes, las acciones de defensa son acciones de reacción que suceden cuando algún personaje es objetivo de un ataque enemigo. De esta forma, si aún no se ha agotado su acción de reacción, éste podrá realizar una tirada para defenderse del ataque.

Cabe destacar que para que sea necesario defenderse de un ataque, este tiene que haber resultado un éxito, ya que un fallo se considera que no ha llegado a impactar contra el objetivo.

Las tiradas de defensa se consideran tiradas enfrentadas, por lo que hay que tener en cuenta las diferencias (habilidad-resultado) entre la tirada de ataque y la tirada de defensa. Si el resultado es positivo para la tirada de ataque, se considera que el ataque impacta sobre el objetivo y hay que calcular el daño. Si, por el contrario, el resultado es positivo para la tirada de defensa, el ataque habrá fallado.

Para que un PJ se defienda de un ataque y, por lo tanto no reciba los efectos que éste pueda producirle, puede utilizar dos habilidades diferentes en función de la tarea que quiera realizar y del tipo de ataque que reciba, como se explica a continuación.

• Esquivar

Podemos gastar nuestra acción de defensa para realizar una tirada de Esquivar, lo que nos permitirá evitar el ataque enemigo sin sufrir daño alguno.

No obstante, hay una salvedad en la que no se permite realizar la tirada de defensa para Esquivar, y esto es, cuando el ataque recibido es el disparo de un arma de fuego. Nadie es más rápido que una bala.

• Bloquear

Si se utiliza la habilidad Parada con éxito para bloquear un ataque enemigo, el defensor detendrá el ataque enemigo con un objeto que posea en una de sus manos -o ambas-.

El daño del ataque se calculará de igual modo, pero éste se restará directamente a la RES del objeto con el que realicemos el bloqueo. Si el daño resultante es superior a la RES faltante del objeto, éste se romperá al llegar a 0 y el ataque impactará sobre su portador, recibiendo el resto del daño.

• Críticos y pifias en defensa

Al igual que en el ataque, los críticos y las pifias también pueden aplicarse a las tiradas de defensa.

En este caso, cuando obtenemos un crítico en una tirada de defensa, obtendremos automáticamente media acción para contraatacar a quien nos haya atacado (o al enemigo que tengamos más cerca). Resuelve la tirada de ataque con normalidad, como si se realizara en tu turno.

En lo referente a las pifias, el ataque no sólo impactará en el objetivo, sino que además lo tirará al suelo o le causará algún efecto dañino (a escoger por el DJ, como visión borrosa por un tiempo o dolor agudo en la zona golpeada, por ejemplo).

Sistema de daño

Cuando una tirada de ataque ha resultado un éxito y el enemigo ha fallado en la tirada de defensa, éste recibe daño. El daño es un valor que resta PS o PF, reduciendo así la vitalidad del objetivo y, en caso de acumulación, puede llevar incluso a la muerte.

En este apartado describiremos cómo calcular el daño de los ataques y los efectos que conllevan el hecho de recibir daño.

CALCULANDO EL DAÑO

Para determinar el daño que se recibe tras recibir con éxito un ataque o un disparo, debemos tomar como referencia el valor de daño del arma o golpe y añadirle un +1 por cada nivel de éxito obtenido en la tirada de ataque.

Un PJ realiza un disparo con su pistola con éxito. Una vez determinada la localización, el PJ realiza una tirada de daño. El daño de la pistola es de 7. Como ha obtenido dos niveles de éxito en la tirada, el enemigo debe restar 9 (7+2) a sus PS.

• El bonificador de daño físico

En los ataques cuerpo a cuerpo, además del daño base, hay que aplicar el bonificador de daño físico recibido según la FUE del atacante.

Un PJ con FUE 24 (Daño +1) realiza un golpe con éxito a su enemigo con un bate de béisbol. El daño del bate es de 7. Obtiene un éxito en la tirada de ataque, por lo que el daño final que recibe el enemigo es de 9 (7+1+1).

• Daño letal

El daño letal se recibe cuando el arma con el que se realiza el ataque tiene la posibilidad de lacerar o causar hemorragias. Este tipo de armas son armas cortantes, punzantes o armas de fuego. El daño recibido de algunos efectos adversos también es considerado daño letal.

El daño recibido por armas cuyo daño es letal se resta a los PS del personaje. Más adelante, en este mismo capítulo, se explican los efectos negativos debido a la pérdida de PS, que en algunos casos puede llegar a ocasionar la muerte.

• Daño no letal

Por otro lado, las armas impactantes, las caídas y los golpes son considerados daño no letal. No obstante, se puede llegar a morir debido a la acumulación de daño no letal, como se podrá ver más adelante.

El daño no letal se resta directamente de los PF del personaje. En la siguiente página se explican los efectos negativos recibidos a causa de la pérdida de PF.

• Daño continuo

Si se diera el caso de que, una vez se han llegado a 0 PF a causa de daño no letal, se sigue recibiendo daño del mismo tipo, éste pasará a restarse de los PS, como si de daño letal se tratase.

PÉRDIDA DE SALUD

Recibiendo daño letal, los personajes pueden perder PS. Tal y como estos puntos se van reduciendo, los efectos negativos se van acumulando. Por ello, hemos representado la siguiente tabla:

PUNTOS	EFEECTO PS	EFEECTO PF
99 - 51 %	Heridas leves. Sin penalizador.	
50 - 26 %	Heridas graves. -10 a todas las acciones.	
25 - 1 %	Heridas críticas. -20 a todas las acciones.	
0 %	Muerte.	Inconsciencia

• Muerte

Cuando alguien recibe tanto daño que sus PS se reducen a 0, sus funciones vitales se detienen de manera irreparable y muere irremediamente.

Nada puede salvar ya al personaje, a menos que el DJ invente algún milagro para que éste sobreviva. Si un PJ muere, su jugador no podrá volver a interpretarlo, por lo que tendrá que borrar su *Hoja de Personaje*, o coger una nueva, y crear un nuevo PJ desde cero, siguiendo los pasos del primer capítulo de este libro.

PÉRDIDA DE FORTALEZA

Cuando un PJ recibe daño no letal, resta la cantidad recibida a sus PF. Los efectos de la pérdida de Fortaleza, al igual que con los PS, se representan en la tabla anterior.

♦ Inconsciencia

La inconsciencia es un estado que hace que el personaje caiga desmayado presa, bien del cansancio o bien por un golpe fortuito. Cuando alguien se encuentra inconsciente, no podrá realizar ninguna acción en su turno hasta que se recupere. Tras sufrir los efectos de la inconsciencia, un personaje reduce automáticamente todos sus PF a 0, lo que lo hace más vulnerable al daño recibido a partir de ese momento.

TRATAMIENTOS MÉDICOS

Los tratamientos médicos se pueden utilizar tanto para realizar curaciones de emergencia como para recuperar PS o PF, o para recuperar estados que otorguen penalizadores a las tiradas de los personajes, tales como hemorragias, fracturas o enfermedades.

Cuando se realice la tirada de Medicina, hay que especificar el uso de la habilidad. Si alguien tiene una fractura y una hemorragia, quien lo cure debe realizar una tirada para cada uno de los estados. De esta forma, no se podrá curar más de un estado en una misma tirada. Aún así, es necesario disponer de material médico para realizar tratamientos, como por ejemplo vendajes, alcohol, etc.

♦ Reanimando a un compañero

Cuando un compañero se encuentra inconsciente, podremos realizar una tirada de Medicina para reanimarlo en el mismo turno. No obstante, el personaje reanimado no podrá actuar hasta el turno siguiente.



♦ Paliando heridas

Cuando realizamos curaciones a los personajes, es posible hacerles recuperar sus puntos, bien de PS o bien de PF, mediante una tirada de Medicina. Se recuperarán tantos PS o PF según los niveles de éxito obtenidos (1 por nivel) +1d10.

Con cada tirada, un herido podrá recuperar PS o PF, pero nunca ambos a la vez. De hecho, sólo se podrá recibir una sola curación para cada tipo de herida y por cada personaje que intente curarlo.

Un PJ está tratando una contusión en la pierna y un corte en la frente de un compañero suyo. El jugador realiza una tirada de Medicina (42) por cada herida: en el primer caso saca 40 y, al tirar 1d10, le hace recuperar 4 PF; en el 2º caso saca 22 y logra que recupere 8 PS (6 en la tirada de 1d10 +2 niveles de éxito).

No se podrá volver a realizar una tirada de Medicina para tratar al mismo herido hasta pasadas 6 horas, representando que la herida ya ha sido tratada, independientemente de que se haya hecho mejor o peor.

Un PJ se ha hecho bastante daño tras una caída. Su compañero procede a tratarlo, realizando una tirada de Medicina (42), y la supera sacando 37. Pero al proceder para ver cuantos PF recupera, sólo consigue recuperarle 1. Por mucho que lo desee, deberá esperar 6 horas para poder proseguir con el tratamiento.

♦ Curación natural

La recuperación natural es la forma en la que un personaje recupera tanto Salud como Fortaleza sin necesidad de recibir tratamiento médico. Si se está magullado, se tienen heridas leves o no dispone de nada para recuperarse, se recuperará de esta forma.

Los PS se recuperan de forma natural en la medida de 1PS por día, pero siempre contando con que el herido descanse al menos 6 horas de un día a otro. Los días que no se descanse, no se recuperarán PS. En cuando a los PF, se recuperan de forma natural en la medida de 1 por cada 4 horas de descanso.

Otros efectos

Además del daño directo, hay otros efectos que pueden causar graves perjuicios en los personajes, como la infección, el cansancio y la estabilidad. En este apartado explicaremos todos y cada uno de ellos.

INFECCIÓN

Los efectos de la infección van aumentando en lugar de reducirse, por lo que sus efectos se van acrecentando a medida que la infección se extiende por el cuerpo.

Cualquier zombi que porte la infección o la ingesta de alimentos infectados, puede propagar la infección a otros seres vivos. Para ello simplemente basta con recibir un mordisco de alguien infectado para comenzar a sentir los efectos de la misma.

GRADO	EFEECTO
1 - 30 %	-
31 - 50 %	-5 a todas las tiradas
51 - 70 %	-10 / PS y PF máximos reducidos en 5.
71 - 99 %	-20 / PS y PF máximos reducidos en 10.
100 %	Muerte y transformación

Además de recibir penalizadores a todas las acciones por los efectos de la infección sobre las células humanas, si esta llega a propagarse del todo (100%) causará directamente la muerte.

Si un personaje muere estando infectado, la infección seguirá propagándose por el cuerpo, pero de forma más rápida. El DJ puede levantar el cadáver transformado en zombi cuando le parezca más impactante para la historia, aunque lo habitual suele ser pasados unos minutos tras la muerte.

Un PJ es herido por un zombi y comienza a tener factor de infección 1, pero vuelve a ser infectado, lo que aumenta el factor a 2. De esta forma, el PJ pasa a aumentar un 2% su infección cada 10 minutos.

CANSANCIO

Un personaje puede perder PC a causa de efectos adversos que afecten directamente a su organismo o su nutrición. A continuación explicamos varios de los diferentes efectos que pueden hacer que alguien pierda PC. El DJ puede hacer perder PC a los personajes por cualquier otro motivo, aunque no se especifique en la siguiente tabla. No obstante, debe dar una explicación realista del porqué se deben restar.

EJEMPLO	PÉRDIDA
Falta total de sueño	-1
Falta de aire /turno	-2
Falta de alimentación /día	-1
Falta de hidratación /día	-2
Esfuerzo continuo /acción	-1

• Efectos del cansancio

Al igual que sucede con los PS y PF, a medida que vamos perdiendo PC vamos recibiendo penalizadores a nuestras tiradas e incluso a nuestras acciones.

CANSANCIO	EFEECTO
99 - 51 %	Aún aguanta; Sin penalizador
50 - 26 %	Cansado: -10 a todas las acciones físicas
25 - 1 %	Fatigado: Media acción por turno
0 %	Inconsciencia / PF reducidos a 0

Un PJ forcejea con un zombi y ambos acaban cayendo al agua, pero el zombi aun sigue aferrado a él. Entre el esfuerzo y la falta de aire, los PC del PJ se reducen a 0, por lo que el DJ pide al jugador que realice una tirada de Aguante (34). La tirada resulta fallida al obtener un resultado de 38, provocando que el PJ caiga inconsciente y condenando a este sin remedio.

• Descansando

Para recuperar PC, un personaje debe descansar. Sin realizar ninguna acción durante el descanso, los PC se recuperarán en 1 por cada hora de descanso. Además, cuando alguien se encuentra inconsciente, se cuenta como tiempo de descanso, por lo que también recuperará PC mientras se encuentre en este estado.

ESTABILIDAD

Cuando un PJ vive una situación de tensión y angustia o alguna situación que le pueda causar miedo, podrá realizar una tirada de Entereza para sobreponerse y no sufrir sus efectos.

El DJ podrá imponer un penalizador a estas tiradas en función de lo grave que sea la situación. Un claro ejemplo de estos penalizadores ocurre en el caso de ver a un zombi, por ejemplo. En las tablas de los enemigos que ofrecemos en el bestiario al final de esta guía, se añade un modificador a las tiradas de Entereza para la primera vez que se ve a estas criaturas. De todas formas, por costumbre, cuando se dé una situación concreta, tan solo se realizará la primera tirada, ya que cualquier persona se acostumbra por repetición a las situaciones que vive, por graves que sean.

Cuando se falla la tirada de Entereza para resistir el miedo, se restará una cantidad de puntos a sus PE. Como ejemplo de los PE que se suelen perder según la situación, te mostramos la siguiente tabla:

EJEMPLO	PÉRDIDA
Falta de sueño /día	-1
Ver un cadáver	-1
Ver morir cruelmente a una persona	-2
Ver morir a un niño	-3
Perder a un ser querido brutalmente	-5

Un PJ y su hermano huyen de la horda, pero el hermano es atrapado y comienzan a devorarlo. El PJ falla la tirada de Entereza ante la dantesca imagen. Al revisar la tabla, el DJ determina que pierde 7 PE (5 PE debido a perder a un ser querido y 2 PE dada la crueldad de su muerte)

• Efectos de la pérdida de PE

Como ocurre cada vez que vamos perdiendo otros tipos de puntos, recibiremos penalizadores a las tiradas en función de los PE restantes. No obstante, estos penalizadores sólo se aplican a las tiradas mentales o que requieran coordinación (habilidades de AGI, PER o INT en sus valores base).

Para representar los efectos de la falta de PE, te ofrecemos la siguiente tabla:

ESTABILIDAD	EFEECTO
100 - 51 %	Tranquilidad. Sin penalizador.
50 - 26 %	Ansiedad. -10 a todas las tiradas mentales y coordinación.
25 - 1 %	Trastornado. -20 a todas las tiradas mentales y coordinación.
0 %	Inconsciencia.

• Recuperando PE

Los PE también pueden recuperarse por medio del descanso y la tranquilidad. Disponiendo de un tiempo de auto reflexión y asimilando lo ya vivido, un PJ que descanse con normalidad podrá recuperar 1 PE al día, siempre y cuando no se enfrente a ninguna situación de tensión que le impida descansar con tranquilidad (como estar rodeado de zombis aún encontrándose en su refugio).

Un PJ lleva varios días defendiendo su refugio de varios grupos de zombis y la tensión le ha hecho perder 5 PE. Decide tomarse unos días de descanso así que consigue recuperar todos sus PE (a razón de 1 PE por día). Ahora está totalmente listo para volver a entretarse a sus enemigos.



Equipamiento

RECURSOS

Lo más importante a la hora de jugar partidas de supervivencia, es tener en cuenta los recursos de los que se disponen. En este apartado se detalla el uso de los recursos a la hora de buscar cualquier tipo de objeto necesario para la supervivencia.

Los recursos irán presentados con una sigla junto al objeto en cuestión. Más adelante se verá en las tablas de objeto una columna específica para el recurso de dicho objeto y así aumentar o disminuir la posibilidad de encontrarlo.

A la hora de buscar un objeto, hay que tener en cuenta el valor del recurso de dicho objeto antes de realizar la tirada de Buscar, pues cuanto más difícil es encontrar el objeto, mayor será el valor a superar. En la siguiente tabla se explican las siglas descriptivas de cada recurso y la dificultad requerida a la tirada de Buscar según éste. No obstante, el DJ puede modificar el tipo de recurso de un objeto en cuestión alegando otros factores según la situación.

TIPO	RECURSO	DIFICULTAD
E	Escaso	Difícil
C	Complicado	Complicado
N	Normal	Normal
G	Generoso	Fácil
A	Abundante	Muy fácil

Suministros médicos

Hay diversos suministros médicos cuyo uso puede ser aprovechable para realizar curaciones de emergencia, recuperar salud y sanar los estados que puedan afligir a un personaje, así como paliar los efectos producidos por diferentes enfermedades.

• Botiquín pequeño

Los botiquines son pequeños maletines equipados con diferentes utensilios médicos básicos para un solo uso. El uso de este objeto durante el combate requiere de 1d5 acciones completas.

SUMINISTRO	CANT	CURACIÓN	REC
Botiquín pequeño	1	1 uso de Medicina	G
Botiquín grande	1	4 usos de Medicina	G
Estabilizador	1	Infección	E
Estimulante	1	Cansancio Inconsciencia	N
Morfina (dosis)	1	-	N
Spray 1º auxilios	1	1d10 PS	A
Suero alimenticio	10	Necesidades	N
Suero antiviral	1	Infección	C
Vacuna definitiva	1	Infección	E
Vacuna reductora	1	Infección	E
Vacuna temporal	1	Infección	N

• Botiquín grande

Los botiquines grandes poseen un amplio repertorio de material médico para 4 usos, lo que permite a quien lo utilice tratar más heridas que con el botiquín pequeño. El uso de este objeto requiere el gasto de 1d5 acciones completas en combate.

• Estabilizador

El estabilizador monodosis se inyecta directamente en el torrente sanguíneo del objetivo para que sus agentes inhabiliten el crecimiento de la infección. Por ello, cuando se inyecta un estabilizador, se considera a efectos del juego que el personaje ha superado su tirada de Aguante para resistir la infección, por la que ésta quedará detenida hasta que se vuelva a ser expuesto a un foco de infección. Tal y como se aplica en las reglas normales, la infección no reducirá su porcentaje tras la aplicación de un estabilizador.

• Estimulante

Los estimulantes vienen en pequeñas dosis para ser inyectadas directamente al personaje. Al entrar en el torrente sanguíneo, anulan inmediatamente los efectos del cansancio ó la inconsciencia. No obstante, pasadas 4 horas desde la inyección y tras paliar sus efectos, el personaje reducirá en 1d5 sus PC y volverán a aplicársele los penalizadores pertinentes.

♦ Morfina

La morfina viene envasada en inyecciones mono-dosis para uso directo y efecto instantáneo. El efecto sedante de la morfina permite al personaje omitir sus penalizadores por heridas durante 1d5 horas, hasta que pase el efecto. El uso de la morfina no recupera PS ni PF, pero su uso continuado puede llegar a causar adicción.

♦ Spray 1º auxilios

Los sprays de primeros auxilios llevan un componente que hace que se absorba su contenido más rápido y que aumente la hemoglobina. De esta forma, la herida se cierra con más velocidad de la normal y la recuperación de 1d10 PS se hace instantánea.

♦ Suero alimenticio

El suero alimenticio es un compuesto multivitamínico que suprime la necesidad tanto de comer como de beber. durante un día completo. No obstante, hay una probabilidad de que, además, cause indigestión a quien lo ingiere.

♦ Suero antiviral

La inyección de este suero permitirá a aquel que se lo aplique resistir mejor los efectos de la infección. Por ello, la inyección del suero otorgará un +20 a las tiradas de Aguante para resistir los efectos de la infección durante 1 día completo. Si se inyecta una nueva dosis antes de que pasen sus efectos, éstos quedan completamente anulados en lugar de ser aumentados.

♦ Vacuna definitiva

Esta vacuna reduce a 0% el grado de infección, aunque su eficacia dependerá de la extensión de ésta en el organismo del infectado. Tarda 30 minutos en hacer efecto, por lo que se debe aplicar lo más pronto posible para obtener una mayor eficacia.

♦ Vacuna reductora

La vacuna reductora viene en una dosis ya preparada para ser inyectada por vía intravenosa en cualquier persona que disponga de un mínimo porcentaje de infección, disminuyendo este valor en un 25% a los 5 minutos de su aplicación. Esta vacuna sólo remite los efectos de la infección si el porcentaje es disminuido lo suficiente como para exterminar los agentes infecciosos completamente (infección a 0).

♦ Vacuna temporal

La vacuna temporal es una pequeña píldora de efecto inmediato que amplía el tiempo de efecto de la infección. De esta forma, tras su ingesta, la infección pasará a aumentar su porcentaje pasados 30 minutos, en lugar de los 10 minutos habituales. Los efectos de esta píldora desaparecen pasado 1 día completo tras su ingesta.



Armamento

Las armas, aparte de los víveres, pueden suponer la diferencia entre la vida y la muerte. Sin ellas, los supervivientes estarían indefensos en situaciones críticas. En esta parte del capítulo se describen todas las armas con las que se pueden equipar los personajes para hacer frente a sus enemigos, desde las armas cuerpo a cuerpo, las armas a distancia, las de fuego e incluso los explosivos.

En las tablas de armas que se ofrecen dentro de cada tipo, se muestran diversos valores. Te explicamos el significado de cada uno de ellos en este apartado:

• Alcance (ALC)

Determina el alcance máximo de las armas a distancia y de fuego. Este valor viene expresado en metros. Cuando un arma rebasa el alcance máximo pierde eficacia, por lo que es más difícil impactar con ella y su daño se ve reducido.

• Calibre

Este valor solo aparece en las armas de fuego. Determina el calibre de la munición que utiliza el arma. Más adelante, en éste mismo capítulo podrás encontrar una tabla con todas las municiones que aparecen en el juego.

• Capacidad del cargador (CAP)

Es la capacidad máxima de proyectiles que puede portar el cargador de cada una de las armas de fuego. Una vez se agoten todos los proyectiles de un cargador, será necesario recargar el arma.

• Daño

El daño base que realiza el arma.

• Resistencia (RES)

La resistencia del arma. Determina el aguante del arma hasta que se rompe.

• Recurso (REC)

La frecuencia con la que se puede encontrar esta arma, tanto a la hora de buscarlas como de comprarlas en las tiendas.

• Tipo

Solo se representa en las armas de fuego y determina la habilidad sobre la que hay que realizar la tirada.

ARMAS CUERPO A CUERPO

Las armas cuerpo a cuerpo son aquellas que, como su propio nombre indica, sirven para golpear a los enemigos frente a frente. A continuación se detalla una tabla con las armas más comunes, incluyendo el daño del arma, su peso, su resistencia y el recurso mediante el cual se puede obtener. Si se da el caso de que algún PJ quiere utilizar un arma diferente a las que aparecen en la tabla, toma los valores de la más similar como referencia.

ARMA	DAÑO	RES	REC
Aturdidor	-	8	C
Bate de béisbol	7	20	G
Cuchillo	3	10	A
Espada	8	18	C
Hacha de incendios	7	40	N
Llave fontanero	8	30	N
Machete	6	15	N
Martillo	8	20	G
Porra	6	12	G
Palo de golf	5	8	N
Tubo de hierro	10	30	G

• Aturdidor

Pequeño táser de contacto y muy manejable. Un impacto con este arma mientras se encuentra activa y el enemigo será incapacitado durante 1d5 minutos. Tiene carga para liberar hasta 8 descargas, luego habrá que cargar su batería.

• Bate de béisbol

Equipamiento para practicar el deporte al que hace referencia su nombre, aunque funciona perfectamente como garrote. Normalmente están fabricados en madera de arce.

• Cuchillo

Un simple cuchillo de cocina. Es muy endeble para que sea eficaz como arma, pero se puede utilizar para mantener las distancias.

◆ Espada

Actualmente, las espadas suelen ser reproducciones destinadas a la decoración, pero afiladas pueden convertirse en poderosas rebanadoras.

◆ Hacha de incendios

Es probable que haya un incendio y debas derribar un par de puertas para huir, pero si con ella cercenas algún que otro cadáver andante, has conseguido darle muy buena utilidad.

◆ Llave de fontanero

Estas pesadas herramientas de fontanería, usadas como arma, pueden causar fácilmente contusiones y fracturas.

◆ Machete

Enorme machete de los que se usan en la selva para apartar la vegetación. Afilados y mortíferos, se pueden usar para amputar extremidades sin pudor, rebanando huesos con bastante facilidad.

◆ Martillo

Pesado martillo de ferretería. Olvidate de los clavos y comienza a aplastar cabezas si no quieres caer presa de la horda. Pero ten cuidado, después de muchos golpes de extrema dureza es probable que se rompa.

◆ Porra

Porra de policía común, como la que utilizan las fuerzas de contención antidisturbios. No es el arma más potente, pero si es bastante útil gracias a su peso y comodidad en el manejo.

◆ Palo de golf

Un buen arma de metal que puede llegar a ser mortífera. Pero cuidado, su barra es débil y se rompe con facilidad.

◆ Tubo de hierro

Un trozo de tubería ó un simple cilindro de hierro de construcción. Lo que sí es cierto, es que su peso y su potencia pueden brindarte una poderosa ayuda si no dispones de otro medio para protegerte.

ARMAS DE FUEGO

Las armas de fuego son aquellas que disparan proyectiles con el uso de la pólvora. Hoy en día existe una amplia gama de armas de fuego, por suerte o por desgracia. En este juego se pueden utilizar distintos tipos de armas de fuego, y todas ellas se detallan en este apartado.

◆ Ametralladora

Una ametralladora pesada de gran calibre. Se recomienda fijarla antes de su uso, pues su retroceso la puede convertir en un arma incontrolable.

◆ Escopeta

Arma larga de caza. Tiene la particularidad de que dispara con cartuchos de perdigones, que tienen poco alcance pero son muy dañinos, pues se disipan en cono. Esto hace que el daño varíe en función del alcance al que se encuentre aquel que reciba el disparo.

◆ Fusil de asalto

Fusil automático que forma parte del equipo básico de todas las infanterías del mundo. Tiene capacidad de fuego selectivo.



ARMA	Tipo	ALC	DAÑO	CALIBRE	CAP	RES	REC
Ametralladora	Pesada	80	8	Gran calibre	200	20	C
Escopeta	Larga	3 / 5	10 / 8	Cartuchos	7	30	N
Fusil de asalto	Larga	30	7	Bajo	30	50	N
Lanzagranadas	Pesada	50	-	Granadas	6	18	E
Pistola común	Corta	30	7	Bajo	15	40	G
Pistola gran calibre	Corta	20	9	Medio	7	25	N
Rifle de precisión	Larga	500	12	Gran calibre	5	20	C
Subfusil	Corta	15	6	Bajo	20	30	C

• Lanzagranadas

Este arma dispara granadas -diferentes a las granadas lanzables, que se verán en el siguiente apartado- contra el enemigo a mayor alcance, pero puede resultar igualmente mortífera.

• Pistola común

El arma de fuego más extendida del mundo, manejable y fácil de utilizar. Hay un sinfín de modelos en el mercado y todas son eficaces para “proteger” a su propietario.

• Pistola de gran calibre

Poderosa pistola con un gran calibre y gran maniobrabilidad. Su mayor potencia de fuego la convierte en un arma temible, pero su potente retroceso puede provocar más de un perance.

• Rifle de precisión

Este rifle es el arma perfecta para acabar con los objetivos desde un sitio seguro debido a su potencia de fuego y, sobre todo, a su gran alcance.

• Subfusil

Arma automática de pequeño tamaño. Aunque tenga poca potencia de fuego, puede causar estragos contra enemigos pequeños.

MUNICIONES

En la siguiente tabla detallamos los diversos tipos de municiones para las armas de fuego y su facilidad para encontrarlas. La columna CANT (cantidad) representa el número que se suele encontrar en cada caja.

MUNICIÓN	CANT	REC
Bajo calibre	15	N
Medio calibre	5	G
Gran calibre	8	N
Cartuchos	7	N
Granadas	6	C

Explosivos

En este apartado se detallan todos los explosivos que los personajes podrán utilizar a lo largo del juego. En la siguiente tabla se especifica cada tipo de explosivo junto a su daño, el radio de explosión -representado en metros- y su peso.

EXPLOSIVO	DAÑO	RADIO	REC
C4	50	8	C
Dinamita	25	3	N
Granada cegadora	-	5	N
Granada de frag.	35	4	N
Granada de gas	-	4	G
Granada de humo	-	5	G
Granada de mano	25	3	N
Granada incendiaria	15	4	G
SEMTEX	45	6	C

• C4

Un potente explosivo plástico de tamaño similar al de un ladrillo. Dispone de un detonador para detonarlo a una distancia prudencial. Además, puede programarse para explotar con un sensor o mediante un temporizador.

• Granada de fragmentación

La granada de mano más destructiva de todas. Cuando estalla no solo provoca una explosión, si no que además libera unas esquirlas que pueden causar hemorragia al impactar contra el pobre imprudente que se encuentre cerca, causando daños mayores que el de una granada convencional.

• Granada de gas

Esta granada no estalla. En su defecto, cuando se detona, comienza a liberar un desagradable gas que provoca asfixia a todo aquel que lo inhale. Esta granada permanece activa durante 1d10 turnos tras ser detonada.

• Granada de humo

Cuando esta granada es detonada, en lugar de explotar, comienza a liberar una densa nube de humo que cubre un radio de hasta 5 metros. Este humo es tan denso, que todo aquel que intente mirar a través de él, o se encuentre en su interior, dispondrá de un penalizador de -20. Como el humo se disipará pasados 4 turnos desde su detonación, a los 2 turnos se puede aplicar un penalizador de -10 en lugar del -20.

Enemigos y PNJ

Ahora que ya lo tenemos todo preparado para que los jugadores puedan interpretar a sus correspondientes PJ, es hora de mostrar contra qué se pueden enfrentar.

Hemos dividido este bestiario en dos grupos principales; La **horda** y los **humanos**, pero en *Agonía: La Horda* podrás encontrar muchos más tipos de enemigos dentro de cada uno de estos grupos.

DESCRIPCIONES

Dentro de la tabla de características de un enemigo o PNJ se encuentran los siguientes campos, que hacen referencia a los mismos valores que disponen los PJ, pero sin necesidad de crear una Hoja de Personaje para cada uno de ellos:

♦ Vida

Determina los PS y PF totales del enemigo o PNJ.

♦ Cansancio (sólo humanos)

Determina los PC máximos. Sus reglas se aplican igual que a los PJ.

♦ Aguante (sólo zombis)

Debido a que el nivel de peligrosidad de los zombis es diferente, así lo es también su capacidad para infectar. Este valor representa el modificador que se aplica a la tirada de Aguante para resistir la infección tras el ataque de éste tipo de zombi.

♦ Entereza (sólo zombis)

Establece el penalizador que recibe un PJ para sus tiradas de Entereza cuando ve por primera vez a ese tipo de criatura.

♦ Estabilidad (sólo humanos)

Al igual que con los PJ, éste valor representa los PE máximos.

♦ Movimiento

Representa el valor de movimiento base del enemigo o PNJ.

♦ Atributos

Determina los valores de atributos del enemigo o PNJ. La estructura es similar a la de los PJ. El bonificador al daño físico se detalla entre paréntesis junto al valor de FUE. Este bonificador sólo es aplicable a aquellos ataques con "Daño variable".

♦ Combate

Los ataques que utiliza el enemigo o PNJ. Aparte de las habilidades de combate, son otros tipos de ataques que pueden utilizar cada uno de ellos. El formato es: "tipo ataque: XX% Daño".

Si, además, el daño produce infección, se indica el **factor de infección** que se añade por cada 10 minutos una vez que el objetivo ha sido infectado.

♦ Habilidades

Las habilidades que el enemigo o PNJ tiene mejoradas. Para las habilidades que no aparezcan en la lista, se debe calcular el valor base según la puntuación de los atributos, al igual que ocurre con las habilidades de los PJ.

La Horda

A continuación, se describen varios de los tipos de zombi, dando información de utilidad. Si eres un DJ, puedes utilizar esta información a tu favor y no compartirla con los PJ. De esta forma, primero tendrán que enfrentarse a ellos para conocer más acerca de estos seres.

APTITUDES GENERALES

Hay que tener en cuenta que, aunque se ofrezcan varios tipos de zombi, estos tienen particularidades genéricas entre ellos, que explicamos a continuación.

No obstante, cada tipo de zombi tiene su aptitud propia, pero ésta se explicará en su correspondiente apartado.

♦ Ataque en horda

Generalmente, los PJ se encontrarán con grupos reducidos de zombis que podrán ser retenidos por el grupo de PJ en combate. No obstante, cuando una horda ataca a un PJ, es realmente difícil escapar de ella, aunque siempre hay posibilidad de hacerlo.

En términos de juego, el primer zombi en atacar realizará un ataque normal, el segundo obtendrá el +10 por atacar segundo, el tercero un +20 y así sucesivamente, hasta un máximo de 5 zombis por turno. El DJ puede añadir algún penalizador si alguno de ellos le ataca por la espalda. Además, los PJ tan solo dispondrán, tal y como se especifica en las reglas, de una sola acción de reacción para defenderse, por lo que solo podrá esquivar o parar el primer ataque enemigo.

♦ Alerta

Normalmente, cualquier tipo de ruido fuerte les alerta y les hace dirigirse hacia él, lo que puede ser un arma de doble filo. Las personas más inteligentes se aprovechan de ello para huir de las hordas, generando ruido en una zona para luego escapar por otra. Pero hay veces en las que hacer ruido sin quererlo, o incluso el hecho de disparar armas de fuego, hace que los zombis se dirijan hacia el ruido, a veces hasta en grupos de cientos.

♦ Infectado

La sangre y la saliva de los zombis portan un virus letal, que va deteriorando las células humanas hasta que su portador muere. Tras morir, el virus hace una reacción química en el cuerpo que le dota de nuevo de energía, de manera que el infectado se levanta de nuevo y comienza a caminar. Pierden la memoria, sienten un apetito voraz y gran debilidad por la carne humana, pero empiezan a descomponerse como cualquier cadáver y se van volviendo cada vez más lentos a causa de la atrofia. Aunque sean torpes, tienen muy buen oído y mejor olfato, por lo que se guían hacia sus presas si huelen sangre en una herida o si oyen cualquier ruido cercano.

♦ Punto débil

Los más expertos en la caza de zombis, han descubierto que su punto débil es la cabeza. Cualquier impacto que les inutilice el cerebro acabará con

ellos definitivamente. Un golpe crítico en la cabeza podría bastar. Aunque también se ha visto caer a zombis cosidos a balazos sin que ni uno solo les impactara en la cabeza. Después de realizar mucho daño a su cuerpo, éstos pueden llegar a morir de nuevo, para no volver a levantarse. Nadie ha investigado tanto como para saber porqué ocurre esto.

En términos de juego, los golpes a la cabeza que impacten contra cualquier tipo de zombi, realizan el doble de daño. De hecho, para mayor rapidez en las partidas, el DJ puede determinar -si así lo desea- que los golpes en la cabeza eliminan a un zombi, independientemente del daño recibido.

♦ Sin vida

Además, y debido a que son no muertos, ningún zombi dispone de PF. Por ello, todo el daño que recibiera cualquier tipo de zombi se considera daño letal, lo que se resta directamente de sus PS.

ZOMBIS FRESCOS (CORREDORES)

Los corredores son el primer estado por el que pasan las personas que han muerto estando infectadas (o por la propia infección). Físicamente poseen el mismo aspecto que tenían en el momento de su muerte, por lo que salvo que sufran algún traumatismo muy evidente no se pueden diferenciar de una persona normal.

La dificultad para diferenciarlos rápidamente de una persona es una de sus mayores armas, pues para cuando la víctima se da cuenta de la naturaleza de su atacante puede ser demasiado tarde para escapar.

♦ Carrera

Mediante el uso de esta habilidad, el enemigo se desplazará tantos metros como su valor de movimiento por 3. Es una acción completa, pero podrá golpear a su enemigo si llega hasta él gracias a este desplazamiento.

Esta habilidad no requiere de tirada alguna. Básicamente, este tipo de movimiento se compara con el desplazamiento en esprint de los PJ, salvo que tras este se puede golpear.

CORREDOR ADULTO

VIDA		15		AGUANTE		+5
MOVIMIENTO		4		ENTEREZA		+5
AGI	DES	FUE	INT	PER	RES	VOL
15	8	14 (-1)	2	15	13	0
COMBATE		Mordisco: 45%, Daño 4 + Infección 1 Lucha: 48%, Daño variable				
HABILIDADES		Deportes 55%, Escuchar 50%, Observar 38%, Olfato 30%				
APTITUDES		Carrera				

CORREDOR INFANTIL

VIDA		9	AGUANTE			+10
MOVIMIENTO		4	ENTEREZA			-
AGI	DES	FUE	INT	PER	RES	VOL
13	8	6 (-2)	2	15	6	0
COMBATE		Mordisco: 34%, Daño 3 + Infección 1 Lucha: 37%, Daño variable				
HABILIDADES		Deportes 51%, Escuchar 50%, Observar 38%, Olfato 33%				
APTITUDES		Carrera				

CORREDOR CORPULENTO

CORREDOR COMPLETO						
VIDA		18		AGUANTE		+5
MOVIMIENTO		3		ENTEREZA		+5
AGI	DES	FUE	INT	PER	RES	VOL
11	8	18 (0)	2	14	16	0
COMBATE		Mordisco: 48%, Daño 4 + Infección 1 Lucha: 51%, Daño variable				
HABILIDADES		Deportes 48%, Escuchar 49%, Observar 37%, Olfato 30%				
APTITUDES		Carrera				

ZOMBIS ERRANTES (COMUNES)

Estas criaturas representan a la gran mayoría de la población zombi. La putrefacción, aunque más lenta, comienza a causar estragos en sus cuerpos; por lo que físicamente pueden parecer desde personas con un grave problema de higiene a seres con un aspecto sumamente desagradable en los zombis más antiguos.

Se ha de tener en cuenta que debido a que la curación natural de los seres vivos no funciona en su organismo, los pequeños heridas que va sufriendo un errante por su torpeza o por alguna pelea al cazar permanece en él, lo que acaba dándole un aspecto aún más espeluznante.

• Torpeza

Una criatura con esta aptitud tiene problemas de motricidad, por lo que se vuelve lento y torpe, ya sea por sus deformidades o por la podredumbre de su cuerpo.

Por ello, cuando la criatura se encuentre en el suelo, apresada o indefensa, el impacto se resolverá de manera automática, sin necesidad de realizar tirada alguna.

Las criaturas con esta aptitud tienen tantos problemas de motricidad que ni siquiera podrán correr, por lo que la única acción de movimiento que pueden realizar es la de caminar. Las reglas y los modificadores aplicables para elegir la localización de daño pueden aplicarse y aprovecharse para beneficiarse de la torpeza de la criatura.

ERRANTE ADULTO

ERFANTEADOLETO						
VIDA		12	AGUANTE		-	
MOVIMIENTO		2	ENTEREZA		-	
AGI	DES	FUE	INT	PER	RES	VOL
4	0	10 (-1)	2	15	10	0
COMBATE		Mordisco: 35%, Daño 4 + Infección 1 Lucha: 38%, Daño variable				
HABILIDADES		Escuchar 50%, Observar 38%, Olfato 45%				
APTITUDES		Torpeza				

ERRANTE INFANTIL

ENTRE EL INFIANTE						
VIDA		8		AGUANTE		-
MOVIMIENTO		2		ENTEREZA		-5
AGI	DES	FUE	INT	PER	RES	VOL
4	0	6 (-2)	2	15	6	0
COMBATE		Mordisco: 27%, Daño 3 + Infección 1 Lucha: 30%, Daño variable				
HABILIDADES		Escuchar 50%, Observar 38%, Olfato 45%				
APTITUDES		Torpeza				

ERRANTE CORPULENTO

VIDA		17	AGUANTE		-	
MOVIMIENTO		2	ENTEREZA		-	
AGI	DES	FUE	INT	PER	RES	VOL
3	0	12 (-1)	2	14	13	0
COMBATE		Mordisco: 38%, Daño 4 + Infección 1 Lucha: 41%, Daño variable				
HABILIDADES		Escuchar 49%, Observar 37%, Olfato 44%				
APTITUDES		Torpeza				

ZOMBIS ÓSEOS

Aunque todos los tipos de zombis sean en cierta manera grotescos, éste es uno de los que más impacta en la primera impresión. Están erizados por protuberancias óseas que le atraviesan la piel, pero este mismo crecimiento descontrolado de sus huesos lo deforman de tal manera que lo vuelven aún más lento de lo que suelen ser estas criaturas.

No hay que subestimar a esta desdichada criatura pues aunque es sencillo huir de ella, conforma un grave peligro en el combate a corto alcance. Pues su desmesurado crecimiento óseo le ha proporcionado una armadura natural que lo hace muy resistente y las esquirlas de hueso que cubren sus miembros son capaces de propagar la infección como si fuese un mordisco.

• Espinado

Una criatura con esta aptitud dispone de una serie de protuberancias óseas distribuidas por todo su cuerpo que le proporciona una reducción de daño

de 2 en todas las partes de su cuerpo. Se considera que todo el daño que realicen cuerpo a cuerpo estando desarmado es daño letal ya que, además de acrecentar el daño en 2 puntos, estas espinas producen laceraciones.

Por si fuera poco, si se apresura a la criatura, se recibirá 1 de daño letal por turno. Las heridas que se produzcan a causa de una criatura infectada con esta aptitud también causarán infección (1).

ÓSEO

VIDA		30	AGUANTE		-5	
MOVIMIENTO		1	ENTEREZA		-15	
AGI	DES	FUE	INT	PER	RES	VOL
3	0	10 (-1)	2	15	20	0
COMBATE		Mordisco: 35%, Daño 4 Infección 1 Lucha: 35%, Daño variable (+2 daño, Infección +1)				
HABILIDADES		Escuchar 50%, Observar 38%, Olfato 45%				
APTITUDES		Espinado, Torpeza				



Humanos

Aquí se detallan los arquetipos generales para los humanos a los que se pueden enfrentar los PJ.

Si lo desea, el DJ podrá variar los puntos de característica de éstos e incluso mejorar sus habilidades para darle un toque más dinámico a los enemigos humanos, utilizando los que ofrecemos en este apartado como base para ello.

SAQUEADORES

Los saqueadores son supervivientes que han decidido formar grupos más o menos numerosos y se dedican a saquear todo lo que encuentran a su paso en busca de suministros y, por qué no, algún que otro lujo.

Suelen ser personas sin contemplaciones que ni siquiera tienen la necesidad de recoger nada, pero lo hacen por su propio egoísmo y compulsivamente, sin pensar en las consecuencias que conlleven. De todas formas, el mundo ya no va a necesitar nada que ellos sustraigan de él. O, al menos, ése es su pensamiento.

Su peligrosidad puede llevarles a situaciones de incluso atacar campamentos de otros supervivientes con tal de obtener todo lo que puedan, llegando incluso a matar al resto de supervivientes para no tener que dejar ni repartir nada.

A pesar de su comportamiento, suelen tener un jefe en el grupo que les ordena el camino a seguir y la forma de actuar. Éste suele ser el más fuerte ó el más inteligente del grupo y, básicamente, funcionan como una tribu antigua. El jefe gobierna sobre el resto del grupo usando el miedo como aliado. Siguiendo su lógica, el que vence al jefe, podrá liderar al grupo, ya que acaba de demostrar que es el más fuerte.

SAQUEADOR

VIDA		15		CANSANCIO		8
MOVIMIENTO		3		ESTABILIDAD		10
AGI	DES	FUE	INT	PER	RES	VOL
16	18	16 (0)	13	18	15	12
COMBATE		Lucha: 35%, Daño variable Armas CC: 40% Cortas: 38%				
HABILIDADES		Buscar 41%, Callejeo 35%, Deportes 35%, Escapismo 38%, Intimidar 30%, Observar 33%, Robar 40%, Rastrear 36%, Trampas 39%, Vigilar 40%				

SUPERVIVIENTES COMUNES

Hay supervivientes normales y corrientes que no tiene porqué suponer una amenaza para los PJ si éstos se cruzan con ellos. Cualquier superviviente cuidará de los suyos y no buscará problemas, pero eso no evita que pueda haber conflictos con otros grupos de supervivientes.

Cuando un superviviente normal y corriente se siente amenazado, no dudará en defenderse tanto a sí mismo como a su grupo, pues para estos supervivientes, vivir en comunidad y protegerse entre ellos es la nueva ley de vida.

SUPERVIVIENTE COMÚN

VIDA		15		CANSANCIO		10	
MOVIMIENTO		2		ESTABILIDAD		12	
AGI	DES	FUE	INT	PER	RES	VOL	
15	21	16 (0)	16	16	18	15	
COMBATE		Lucha: 33%, Daño variable					
		Armas CC: 45%					
HABILIDADES		A distancia 44%					
		Cortas: 42%					
		Buscar 35%, Callejeo 38%, Deportes 41%, Elo-cuencia 33%, Escuchar 39%, Lanzar 42%, Obser-var 35%, Seducir 33%, Rastrear 34%, Sigilo 40%, Supervivencia 55%, Vigilar 44%					

SOLDADOS

Aunque hay muchos tipos y rangos de militares, la mayoría de las tropas suelen tener un entrenamiento estándar. El DJ podrá modificar estos valores a su gusto para representar cualquier otro arquetipo militar más especializado.

OPERATIVO MILITAR

VIDA		20		CANSANCIO		12	
MOVIMIENTO		3		ESTABILIDAD		15	
AGI	DES	FUE	INT	PER	RES	VOL	
20	22	17 (0)	17	19	21	20	
COMBATE		Lucha: 42%, Daño variable Armas de fuego (todas): 60%					
HABILIDADES		Buscar 40%, Callejeo 40%, Deportes 51%, Elo-cuencia 47%, Escuchar 42%, Lanzar 45%, Obser-var 41%, Seducir 39%, Rastrear 42%, Sigilo 40%, Supervivencia 45%, Vigilar 46%					

Muerte en la nieve

Para finalizar esta guía, os proporcionamos una pequeña aventura introductoria, que está diseñada para ser completada en una única sesión, aunque su duración puede variar dependiendo de las decisiones de los jugadores.

LEYENDA

Antes de comenzar, te mostramos una leyenda del formato en el que están resaltados los conceptos importantes dentro del texto de la aventura.

Negrita:	Enemigo o PNJ.
MAYÚSCULAS:	Ubicación importante.
<i>Cursiva:</i>	Objeto importante.
Mayúscula:	Tirada de habilidad.

Introducción

El fin del mundo civilizado no vino de golpe. La prensa amarilla banalizó la situación, haciendo que la gente ignorara este problema que crecía de forma exponencial hasta que fue demasiado tarde. Los gobiernos trataron los primeros casos de violencia extrema y posterior canibalismo como algo aislado. Rápidamente, se vieron desbordados por los numerosos focos de genocidios caníbales y pronto cayeron en el silencio. Los medios trataron de hacer un último acto de servicio al mundo anunciando en bucle las últimas medidas oficiales que diseñaron los ya desaparecidos gobiernos.

El grupo de los PJ tuvo la suerte de vivirlo todo más tarde, ya que vivían en el pueblo de BURGUI (muy cerca del Pirineo navarro), tratando las tardías advertencias de los medios como una broma o el anuncio del próximo estreno de una película catástrofica. Pero acabó llegando hasta ellos. Entonces, después de varios días viviendo escondidos y aterrorizados, un grupo de conciudadanos afines se organizó y ejecutó el escape de un pueblo que ya hace tiempo estaba perdido.

PRESENTACIÓN DE PNJ

En esta sección os mostramos los PNJ amistosos que aparecen en la aventura. Si su aparición es más activa es a discreción del DJ y de las acciones de los propios PJ. Todos poseen los atributos y habilidades de un **Superviviente común (pág. 31)**, pero a cada uno se le asignarán las habilidades que tendrán más desarrolladas. Por último, en su descripción, se mencionará su actitud de forma resumida para ayudar al DJ a interpretarlos.

• Alba (veterinaria)

Una persona bastante empática pero también un poco cobarde en situaciones críticas.

Conocimiento (animales) 61%, Medicina 55%.

• Edu (boy-scout)

Debido a su corta edad, es sumamente impulsivo, pero siempre tiene buena intención y ganas de ayudar al grupo.

Orientación 49%, Rastrear 45%.

• Marcos (mecánico)

Desde que perdió a su familia, se ha vuelto una persona arisca que discutirá activamente cualquier cosa que le pueda afectar en lo más mínimo.

Mecánica 60%.

SITUACIÓN ACTUAL

Han pasado seis meses desde que lograsteis escapar del pueblo. Os habéis estado refugiando en una CASA RURAL que pertenecía al hermano de **Marcos**. Aunque el inicio fue duro, habéis conseguido acostumbraros a vuestra nueva rutina, teniendo cada cual su función dentro del lugar.

Actualmente es invierno y en esta época es aún más dura la vida en las montañas. El grupo ha tenido discusiones de si han esperado el tiempo suficiente como para comprobar la situación de la civilización. De momento, por precaución, no se ha bajado de las montañas a pesar de la disconformidad de algu-

nos. Todo parecía que seguiría igual durante algún tiempo, pero **Edu**, al volver después de haberse ido a cazar, pide hacer una reunión para comentarnos algo que ha recordado durante la cacería.

Resumiendo, **Edu** dice que, durante su salida, se alejó más de lo normal y vio al otro lado del río un PUESTO DE GUARDABOSQUES. Al verlo recordó que deben tener una emisora con la que comunicarse y así asegurarse de si es seguro volver a la civilización.

PREPARACIÓN

Después de algunas discusiones, el grupo de supervivientes cree que merece la pena ir a comprobarlo, pero algunos deben quedarse a proteger el refugio por si es atacado. Se decide que los PJ serán los encargados, pero si superan una tirada de Elo-cuencia, se permitirá que uno de los PNJ vaya con ellos.

Los PJ podrán pertrecharse con cuánto haya en la cabaña. Lo más destacable es *una escopeta* (pág. 25) con 5 cartuchos y *un hacha* para la leña (pág. 24). El resto de su equipo será elección de los jugadores, siempre y cuando se lo permita el DJ.

Además, **Edu** les dará un mapa de la zona (ver en esta página) que tenía de su época de boy-scout.

Inicio del camino

Al ser invierno, ha nevado con frecuencia, dejando una capa de aproximadamente 1 metro de nieve. Esto les ralentizará la marcha, por lo que calculan que tardarán aproximadamente 4 o 5 horas en llegar a su destino. Mirando el mapa de **Edu**, verán que hay 3 RUTAS posibles. Para no tardar en llegar más de lo estimado, deberán superar una tirada de Orientación (por cada nivel de fallo tardarán media hora más de lo esperado). En caso de elegir la RUTA CENTRAL, la dificultad pasará a ser Complicada.

RUTA NORTE

Al ir llegando a esta zona verán la señalización de que se aproximan a un punto turístico donde hay ruinas de una aldea prerromana. Verán que en el centro de éstas hay una columna de humo. Si se acercan sin ser vistos (tirada de Sigilo) verán una hoguera con **3 personas** a su alrededor.

Para horror de los PJ, verán que están asando una pierna humana. Si entablan contacto con ellos, se mostrarán muy agresivos, pero pueden evitar el combate a cambio de la *escopeta* y los cartuchos, o tal vez por alguna idea imaginativa de los jugadores. Si llegan a entablar combate con ellos, los caníbales tendrán los atributos de los **saqueadores** (pág. 31) e irán armados con *porras* y *cuchillos* (pág. 24).



Una vez hayan conseguido pasar, divisarán un antiguo puente de piedra. No obstante, parte de él estará derruido, por lo que deberán superar una tirada de Acrobacias (Fácil) para cruzarlo. En caso de fallar la tirada caerán al río, el cual está congelado, reduciendo sus PF en 4 (por fortuna, el hielo es grueso y no se romperá). Ver nota "El río congelado".

ruta central

Esta ruta atraviesa un bosque pequeño pero espeso, por eso orientarse era más difícil. Con una tirada de Observar (Muy Fácil) verán en la nieve marcas de pisadas. Si las siguen, acabarán encontrándose con **2 zombis errantes** (uno adulto y otro corpulento) que están devorando un cadáver. Debido a la dantesca imagen, deberán superar una tirada de Entereza (Complicada) para no perder PE (pág. 21). Si quieren pasar de largo, las tiradas de Sigilo tendrán una dificultad de Muy fácil debido a que los zombis están muy concentrados en su tarea.

Al salir del bosque por su parte oriental, se encontrarán con el río que mencionó Edu. Ver nota "El río congelado".

ruta sur

Siguiendo esta ruta, que bordea el bosque por el sur, no tardarán en ver un puente para cruzar el río. Llamará la atención de los PJ un coche que se ha estrellado contra un árbol. Si se acercan a éste, verán a una **mujer** al volante y a un **niño** en el asiento de atrás (ambos aparentemente inconscientes).

Si los PJ superan una tirada de Observar (Fácil), podrán ver que ninguna de las personas del vehículo respira. Y, si en dicha tirada han sacado al menos 2 niveles de éxito, verán que ambos tienen marcas de mordiscos. Por cada ronda que los PJ husmeen cerca del coche, haz una tirada de Olfato (la cual bajará 1 nivel de dificultad por turno). Si aciertas la tirada de habilidad en algún momento, los zombis detectarán a los PJ y tratarán de atacarles (tardarán un turno en salir del coche). Son **zombis corredores** (pág. 29).

Si registran el coche y a los zombis, encontrarán ropa de abrigo, comida para varios días, *1 cuchillo* (pág. 24) y *una pistola común* con 10 balas en el cargador (pág. 25).

El río congelado

Lleguen desde el punto que lleguen los PJ, el río estará congelado, pero el hielo parece lo bastante grueso como para soportar el peso de alguien. Si lo intentan cruzar caminando no deberán realizar ninguna tirada de habilidad, pero en caso de querer ir más deprisa, deberán superar una tirada de Acrobacias (Complicada).

Se vislumbra el destino

Una vez han conseguido cruzar el río, los PJ verán el PUESTO DE GUARDABOSQUES a un par de kilómetros, en un pequeño valle junto al pie de la montaña. Están lo bastante cerca como para ver que junto a él hay un torre con una antena de telecomunicaciones.

Para desgracia de los PJ, por el camino que llega al PUESTO observarán de 20 a 30 figuras deambulando de forma errática (son **zombis errantes**) entre ellos y el puesto. Por suerte, están muy separados entre ellos y ninguno les presta atención. Pueden tratar de sortear a los zombis mediante una tirada de Sigilo o Escondarse. Por cada PJ que falle la tirada, se atraerá la atención de **1 zombi** y otro adicional por cada nivel de fallo obtenido. Debido a que los **zombis errantes** son muy torpes, y que se caen con frecuencia debido a la capa de nieve, no le costará a los PJ huir de ellos, pero les seguirán hacia el PUESTO DE GUARDABOSQUES. Como son más lentos que los PJ, tardarán 1 hora de más en llegar.

Una vez que los PJ llegan al PUESTO, parece un lugar desolado. Por lo que era el aparcamiento, hay multitud de cadáveres devorados de los que sólo quedan huesos y jirones de ropa. El PUESTO DE GUARDABOSQUES es una edificación de una sola planta y la puerta de entrada parece que está bloqueada.

El puesto del guardabosques

Si antes de entrar observan los alrededores de la casa, lo único que les llamará la atención será una pequeña caseta adherida al edificio principal, en

cuyo interior hay un generador de emergencia que está parado. Si se supera una tirada de Mecánica, podrán ponerlo en funcionamiento (según el indicador de combustible, calculan que habrá electricidad para varias horas).

Si exploran los alrededores, también podrán ver de cerca la torre de la antena. Tiene una escalera de mano de unos 6 metros de altura para llegar a la propia antena. Si algún PJ sube a ella y la revisa, verá que un pájaro montó en su día un nido y alguno de los cables está dañado, pero se puede arreglar superando una tirada de Mecánica o de un Oficio acorde.

A continuación, se enumeran las habitaciones que conforman el puesto de guardabosques, así como una breve descripción de cada una y los eventos que puedan ocurrir en ellas. Se debe tener en cuenta que, si no se ha puesto a funcionar el generador, las habilidades que requieran de la vista incrementarán en 1 nivel la dificultad debido a la penumbra.

♦ Recepción y sala de espera

- o Esta sala posee la puerta de entrada principal, bloqueada por una máquina de refrescos, y la ventana está rota. La sala posee un mostrador con dos sillas detrás y un ordenador que está intacto (aunque no contiene nada de interés).
- o En la esquina superior izquierda hay un cadáver con ropa de guardabosques al que le faltan varios trozos de carne. Tiene un disparo en la sien. Este cadáver posee *una pistola (pág. 25)* con sólo 2 balas en el cargador.
- o Por la sala hay un par de cadáveres con varios disparos. Llevan ropa normal, pero hecha jirones. Las sillas de la sala de espera están intactas y por el suelo, que está manchado de sangre reseca, pueden verse panfletos viejos desperdigados.
- o La puerta de entrada al PASILLO está abierta (posee multitud de arañazos y en el umbral de la puerta hay varias uñas rotas).

♦ Sala de descanso

- o Esta sala tiene una mesa con cuatro sillas volcadas. Además, posee una cocina que parece más o menos intacta, pero está toda revuelta.



- o La puerta que da al PASILLO está entreabierta. La ventana está rota y manchada de sangre reseca y trozos de carne podrida.
- o Hay un cadáver totalmente devorado y eviscerado en mitad de la sala (tirada de Entereza para no perder PE). En la habitación hay un **zombi errante adulto** que no puede andar y se arrastra por el suelo (solo tiene 8 PS). Tiene los intestinos or fuera del cuerpo.
- o La parte izquierda del sofá está manchada, pero está intacto.

♦ Pasillo

- o Hay un **zombi errante adulto** (si no apareció en la sala de descanso) que no parece poder andar y se mueve arrastrándose (solo tiene 8 PS). Tiene parte de los intestinos por fuera del cuerpo.
- o Este PASILLO destaca por tener una mancha de sangre que va desde la puerta de la RECEPCIÓN al DESPACHO.
- o En el suelo hay tres cadáveres: dos tiroteados y uno con la cabeza aplastada. Junto a este último hay un *tubo de hierro (pág. 24)*.
- o La puerta que va hacia el DESPACHO está cerrada (pero no con llave o pestillo). Al norte del PASILLO hay una puerta con un lector de tarjetas (se abre con una tarjeta magnética) que no funcionará hasta que haya luz en el edificio (la puerta posee ligeros arañazos). La puerta que va hacia el DORMITORIO está encajada, pero no cerrada. Por último, las puertas de los WC están abiertas.

• WC

- o En uno de los cubículos del servicio de hombres hay encerrado un **zombi óseo** (pág. 30). Este zombi ira en busca de los PJ si se dispara dentro del edificio un arma de fuego o si se hace mucho ruido en el PASILLO.
- o En uno de los cubículos de los SERVICIOS DE MUJERES hay dos cadáveres abrazados que tienen a sus pies una botella de lejía.
- o Tanto los cadáveres como los zombis tienen ropas de civiles.

• Despacho

- o La ventana del DORMITORIO está intacta y cerrada.
- o La habitación está bastante intacta, salvo por algunas manchas de sangre reseca en la moqueta y las sillas tiradas.
- o Por la habitación hay un **zombi errante corpulento** con ropa de guardabosques deambulando por la habitación (le falta un trozo de antebrazo). El zombi posee una *pistola común* (pág. 25) con 3 balas en el cargador y una *tarjeta magnética*.
- o Una de las paredes tiene una enorme estantería delante, llena de carpetas A-Z con multitud de documentos burocráticos e informes rutinarios.
- o Hay un escritorio con un ordenador con la pantalla rota y, junto a éste, una botella de whisky medio vacía.

• Dormitorio

- o En esta habitación hay cuatro camas con arcones a sus pies. Estos arcones poseen los efectos personales de los guardabosques (en uno de ellos hay una *tarjeta magnética*).
- o Al fondo de la habitación hay una ventana bloqueada desde dentro una barricada improvisada hecha con una estantería, sillas y una mesa auxiliar.
- o Esposado a una estantería metálica del fondo de la sala hay un **zombi errante adulto**. Cuando ve a los PJ, intentará soltarse las esposas, haciendo bastante ruido.

• Duchas

- o Antes de entrar a las duchas, hay un banco con unas taquillas. En el interior de éstas hay toallas y diversos productos de aseo.
- o El reguero de sangre seca llega hasta el lado izquierdo de las duchas, donde hay un cadáver reseco con la cabeza machacada. Junto a al cadáver hay un palo, demasiado roto para ser usado.

• Sala de comunicaciones

- o En esta sala hay 3 cadáveres. Uno tiene uniforme de guardabosques y está sentado en la silla de la centralita, recostado sobre la mesa. Los otros dos cadáveres están apoyados contra la pared del lado derecho de la habitación (uno de ellos es un niño). Superando una tirada de Medicina (Muy Fácil) sabrán que murieron de inanición.
- o En la mesa hay un manual de manejo de la centralita, que explica de forma bastante sencilla cómo usar la radio y el significado de los mensajes de error más comunes que puedan ocurrir.
- o La centralita funciona perfectamente. Una vez enciendan la luz, si no han arreglado el cable de la torre, ésta les mostrará el error "E-522". Ojeando el manual, verán que es un fallo de conexión de hardware de la antena de comunicaciones.

Desenlace

Cuando el grupo haya conseguido tener acceso a la centralita, lo único que obtendrá será un mensaje oficial donde se ordena ayudar en la evacuación a las autoridades de la zona e ir a un punto seguro que se encuentra en el puerto de San Sebastián.

Una vez los PJ salen del edificio, verán que los zombis del camino (los que no han sido atraídos por los PJ) van en dirección al río, y se quedarán aterrados viendo la ingente cantidad de "gente" que se dirige hacia las montañas. ¿Que hará nuestro grupo de PJ: sorteará a la siniestra marcha para asegurarse de que sus compañeros del refugio están bien o tal vez intentarán comenzar su viaje rápidamente para ir a ese "punto seguro"? La respuesta a esta pregunta queda totalmente en tus manos...

Gracias por vuestro apoyo

Desde **Midgard Ediciones** queremos agradecer vuestro apoyo a todos los que colaboráis con nuestro -por ahora- primer proyecto rolero. Esperemos que disfrutéis con él cuando lo juguéis, igual o más que nosotros desarrollándolo durante tantos años de esfuerzo. Llevarlo a cabo no será posible sin vosotros.

No obstante, este documento tan solo representa una parte de las reglas básicas del juego. El Manual Básico será mucho más completo, incluyendo:

- **12 arquetipos civiles** y hasta *34 especialidades*.
- **4 arquetipos militares** y hasta *14 especialidades*.
- **Aptitudes y particularidades** para nuestros PJ, que harán que personajes con los mismos arquetipos sean totalmente diferentes.
- Descripción detallada y reglas específicas para las **habilidades**.
- Amplitud de reglas en el **sistema de juego**, como *modificadores en combate* y mayores efectos para la salud tales como *accidentes, enfermedades, efectos del clima* y el *entorno*, etc.
- Un mayor desarrollo y más variedad de **equipamiento**, incluyendo métodos para *fabricar* tus propios objetos y *mejorarlos* con lo que tengas a mano.
- Reglas de **vehículos** y una amplia *variedad* de ellos. Además, *mejora* los vehículos con elementos caseros para aumentar tus posibilidades de sobrevivir a la horda.
- Para fomentar la sensación de supervivencia, disponemos de reglas específicas para fortificar de miles de formas los **refugios** en los que protegerse de la horda. Incluye una propia *Hoja de Refugio* para llevar la cuenta de la *seguridad*, la *ocupación*, los *suministros* y las *tareas específicas* de cada zona.
- Una guía para crear tu propio **trasfondo apocalíptico** para tus partidas de supervivencia, con pistas y pasos para que no se te escape nada.
- Un **trasfondo de cacería** para jugar en un estilo de juego más enfocado a la acción y que, además, es totalmente compatible con el trasfondo apocalíptico.
- Un **bestiario ampliado** con *13 tipos de zombis* diferentes y arquetipos genéricos de *humanos*, así como *aptitudes* específicas para cada uno de ellos.
- Dos **aventuras introductorias** de larga duración para probar los dos tipos de personajes y experimentar el sistema de juego en toda su plenitud.

¡Únete a esta aventura con nosotros y descubre todo lo que
Agonía: La Horda puede ofrecerte!