

AGONÍA

-LA HORDA-

Gua de
iniciación



MIDGARD EDICIONES

Un juego de Dani Coronil

AGONÍA

-LA HORDA-

-CRÉDITOS-

- **Autor:**

Dani Coronil

- **Colaboradores:**

Abel Vera, Carlos “Charlie” Lozano,
David Vera, Pablo Lozano.

- **Ilustración de portada:**

César Molina.

- **Prueba de Juego:**

Abel Vera, Alejandro “Maki”, Andrés Ruiz,
Carlos “Charly” García, Carlos “Charlie”
Lozano, Dani Coronil, David Vera, Euge-
nio Trillo, Germán Leal, Juan García, Pa-
blo Lozano, Pedro Reyes, Ricardo Botella,
Virginia Benzo.

-CONTENIDO-

● Introducción	<u>3</u>
● Creación de PJs	<u>4</u>
● Reglas básicas	<u>11</u>
● Equipamiento	<u>23</u>
● Bestiario	<u>30</u>
● Hoja de personaje	<u>33</u>

INTRODUCCIÓN

Bienvenido 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

Antes de comenzar con el reglamento, te indicamos el material necesario para poder jugar.

DADOS

En cualquier tienda especializada en rol, juegos de mesa y wargames podrás encontrar dados de todo tipo. No obstante, en este juego solo necesitarás dados de 10 caras y, si quieres, un dado de 100 caras.

HOJA DE PERSONAJE

La Hoja de Personaje lleva el control de todos los atributos y habilidades de tu personaje, incluyendo datos y rasgos personales. La podrás encontrar al final de este documento y necesitarás una por cada jugador (sin contar al director de juego).

PAPEL Y LÁPIZ

Para hacer anotaciones y rellenar tu Hoja de Personaje, quizás la herramienta más útil de toda la partida junto a la imaginación de los jugadores.

EL DIRECTOR DE JUEGO

Es el encargado de dirigir la partida. Él no necesitará una Hoja de Personaje, ya que será el encargado de narrar la historia e interpretar a personajes secundarios y enemigos.

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
DIF	Modificador de dificultad para una tirada
DJ	Director de Juego
PC	Puntos de Cansancio
PF	Puntos de Fortaleza
PNJ	Personaje No Jugador
PJ	Personaje Jugador
PS	Puntos de Salud

CREACIÓN DE PJS

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

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 PJs.

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

Rasgos personales

Los rasgos personales definen el aspecto físico de nuestro PJ, así como varios datos de interés con respecto a su persona. Podrás encontrar estos datos en la parte superior de tu Hoja de Personaje.

NOMBRE

Puedes poner a tu PJ el nombre que desees, siempre que el Director de Juego (a partir de ahora DJ) te lo permita. Normalmente está compuesto de nombre y un apellido.

SEXO

El sexo de nuestro PJ. No tiene ningún efecto en lo que a reglas ni modificación de atributos se refiere, pero te ayudará a definir mejor tu PJ y a interpretarlo.

EDAD

Para determinar la edad de tu PJ, debemos realizar una tirada de $10+2d20$, lo que nos dará una cifra de entre 12 y 50 años.

Además, dependiendo de la edad de nuestro PJ, obtendremos un modificador a sus Atributos principales (que se verán con más detalle más adelante). Toma nota de éstas variaciones junto al nombre de los atributos para modificarlos cuando hagas el cálculo.

EDAD	MODIFICACIÓN
12-15	+1 AGI, -1 RES
16-20	+1 DES, -1 INT
21-25	+1 FUE o +1 AGI, -1 PER
26-35	+1 PER, -1 DES
36-50	+1 INT, -1 RES

ALTURA Y PESO

La altura de un PJ se expresa en metros, y viene delimitada por una tirada de $3d20+1'40m$. Esto dará un valor resultante entre 1'43m y 2m. Con respecto al peso, lo calculamos con una tirada de $3d20+40Kg$. Esto nos ofrece un resultado de entre 43Kg y 100Kg.

GUÍA DE INICIACIÓN

De todas formas, si ves que hay mucha diferencia entre el peso y la altura de tu PJ, puedes realizar una corrección de hasta ± 20 (centímetros o kilos) para nivelar la descompensación.

COLOR DE PIEL, PELO Y OJOS

Para finalizar el aspecto físico de tu PJ, puedes realizar 3 tiradas independientes de 1d10 y consultar los valores en la siguiente tabla. De esa forma podrás establecer un color de piel, pelo y ojos para tu PJ.

1d10	PIEL	PELO	OJOS
1	Rosada	Blanco	Azules
2	Pálida	Rubio claro	Esmeraldas
3	Grisácea	Dorado	Verdes
4	Asiática	Cobrizo	Pardos
5	Caucásico	Pelirrojo	Marrones claros
6	Mediterránea	Castaño claro	Marrones oscuros
7	Morena	Castaño oscuro	Café
8	Marrón	Negro claro	Negros
9	Marrón oscura	Negro oscuro	Grises
10	Negra	Gris	Heterocromía

Atributos

Los atributos determinan las cualidades básicas de un PJ y se utilizan para medir diferentes capacidades. En este apartado te explicamos tanto los atributos principales, que se utilizan como base para las habilidades, como los derivados, que definen valores como la vitalidad, el cansancio o el movimiento, entre otros.

ATRIBUTOS PRINCIPALES

Los atributos principales representan las capacidades físicas y mentales de un PJ. Los diferentes atributos principales son los siguientes:

• AGI - Agilidad

La AGI representa la velocidad, los reflejos y la coordinación física del PJ.

• DES - Destreza

La DES representa la soltura manual del PJ y su coordinación ojo-mano.

• FUE - Fuerza

La FUE representa la potencia muscular de un PJ y su control sobre la misma.

• INT - Inteligencia

La INT determina la capacidad mental de un PJ, incluyendo su memoria y su raciocinio.

• PER - Percepción

La PER de un PJ representa el desarrollo de sus cinco sentidos.

• RES - Resistencia

La RES representa la fortaleza física y la buena salud del PJ.

• VOL - Voluntad

La VOL de un PJ determina su fortaleza mental, su perspicacia y su calma.

PUNTUACIÓN DE ATRIBUTOS

Una vez hemos explicado los atributos principales, es hora de darles un valor. Para ello, realizamos **8 tiradas de 2d10+10** y anotamos los resultados en una hoja aparte.

Ya que tenemos 7 atributos principales y hemos realizado 8 tiradas, eliminamos aquella tirada que haya obtenido el resultado más bajo, quedándonos tan sólo con 7 valores. Una vez hecho esto, repartimos estos valores para cada uno de los atributos y los anotamos en nuestra Hoja de Personaje.

Recuerda las modificaciones a realizar en función de la edad que obtuvimos para el PJ en su tirada correspondiente.

ATRIBUTOS DERIVADOS

Los atributos derivados reciben su nombre debido a que se calculan en base a los valores de los atributos principales. Éstos representan valores concretos del PJ como son su salud, su estabilidad mental, su cansancio y su movimiento.

• Salud y Fortaleza

Los Puntos de Salud (PS) y Puntos de Fortaleza (PF) representan la capacidad de un PJ para soportar diferentes tipos de daño. Como explicaremos más adelante -en la sección de reglas- según el tipo de daño recibido, reduciremos unos puntos u otros.

El valor de los PS y PF máximos son los mismos, como especificamos en la siguiente tabla:

FUE+RES	SALUD / FORTALEZA
24-30	12
31-36	15
37-44	20
45-52	25
53-60	30

• Cansancio

Los Puntos de Cansancio (PC) representan el aguante físico del PJ, desde soportar el trabajo forzado como aguantar sus necesidades básicas durante un tiempo. Los PCs se irán reduciendo a medida que el PJ vaya realizando tareas que requieran esfuerzo físico, como se explicará en el apartado de las reglas.

DES+RES	CANSANCIO
24-30	6
31-36	8
37-44	10
45-52	12
53-60	15

• Estabilidad

La estabilidad representa el estado mental de un PJ, como los nervios y la tensión que soporta. Estos puntos se irán reduciendo en función de las situaciones que vaya viviendo.

INT+VOL	ESTABILIDAD
24-30	10
31-36	12
37-44	15
45-52	18
53-60	20

• Movimiento

El valor de movimiento (MOV) nos indica la cantidad de metros a los que un PJ puede desplazarse en una acción de su turno. Existen varias reglas referentes al MOV, como se podrá ver más adelante.

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

• Daño físico

La FUE de un PJ no sólo se aplica para calcular sus PS y PF. El daño que un PJ realiza en sus ataques cuerpo a cuerpo se ven modificados en función de su valor de FUE, como puede verse representado en la tabla que te mostramos a continuación -y que se explicará con más detalle en el apartado de las reglas-.

FUE	BONIFICADOR DAÑO
12-15	-1
16-20	0
21-25	+1
26-30	+2

• Infección

El grado de infección es el único valor que no se calcula a partir de los atributos principales, a pesar de estar en esta categoría.

En tu Hoja de Personaje, rellena este valor con un **0**, ya que inicialmente un PJ no está afectado por la infección. Más adelante tendremos un apartado que explica cómo funciona.

Arquetipos

El último paso -al menos en esta guía de iniciación- es la selección del arquetipo, así como su especialidad concreta. En este apartado vamos a detallarte cómo escoger arquetipo y lo que ello conveña.

Agonía: La Horda dispone de dos modalidades de juego que son combinables entre sí. Aunque no la desarrollemos en esta guía, en el Manual Básico podrás encontrar dos trasfondos diferentes de juego; uno de **supervivencia**, ambientado en un mundo postapocalíptico y en el que los PJs son civiles corrientes que luchan por sobrevivir; y el trasfondo de **cacería**, en el que los PJs son militares altamente entrenados para dar caza a criaturas sobrenaturales.

Ambos trasfondos son compatibles entre sí en lo que a reglas se refiere, formando así partidas **mixtas**, lo que hace que ambos tipos de arquetipos se puedan compaginar en una misma aventura.

ESCOGIENDO ARQUETIPO

Cuando escogemos un arquetipo para nuestro PJ, debemos tener en cuenta los requisitos necesarios para poder adquirirlo y, además, los cambios que producen en los atributos y habilidades, como explicaremos en las siguientes páginas.

• Requisitos

Algunos arquetipos disponen de ciertos requisitos que hay que cumplir para poder ser adquiridos.

Si no cumples los requisitos para escogerlo, puedes volver a rediseñar tu PJ siempre que el DJ te lo permita o, directamente, seleccionar otro.

• Atributos

Al escoger un arquetipo, se nos otorgarán bonificadores a algún que otro atributo. Directamente, suma los beneficios que te ofrece el arquetipo escogido y anótalo en tu Hoja de Personaje.

• Habilidades

Los requisitos y aumento de atributos de un arquetipo se detallan al escogerlo, pero éstos se dividen en varias especialidades, de las que tenemos que escoger una. Cuando seleccionemos una especialidad, dispondremos de aumentos a una serie de habilidades que se sumarán directamente a su valor base.

En la propia Hoja de Personaje, junto al nombre de cada habilidad, se detalla su valor base. Este valor se calcula sumando dos atributos principales. Los beneficios que se ofrecen por especialidad se suman directamente a este valor, resultando así el valor definitivo de la habilidad.

ARQUETIPOS CIVILES

Los arquetipos civiles se suelen utilizar para las partidas de supervivencia, por lo que presentan profesiones típicas de los ciudadanos de a pie.

En esta guía ofrecemos tan sólo dos arquetipos civiles y sus respectivas especialidades. Sin embargo, en el Manual Básico podrás encontrar hasta 12 arquetipos con sus 34 especialidades, incluidos los que hemos incluido en esta guía.

• Hombre de oficio

Requisitos: Mayor de 16 años.

Atributos: INT+2 o PER+2.

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 y formando parte así del funcionamiento global.

► **Dependiente:** +10 Armas CC, +5 Largaes, +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.

GUÍA DE INICIACIÓN

► **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 (elegir), +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.

• Menor de edad

Requisitos: Menor de 18 años.

Atributos: AGI+2 o FUE+2.

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 para ello, antes tendrás que sobrevivir y pasar tu infancia/adolescencia.

► **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 Tregar.

► **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 Tregar, +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 Tregar, +5 Vigilar.

ARQUETIPOS MILITARES

Los arquetipos militares se utilizan en las partidas de cacería, más orientadas a la acción. Así pues, los arquetipos militares representan a soldados altamente entrenados en sus diferentes campos de acción.

Al igual que con los arquetipos civiles, éstos solo muestran un fragmento de los 4 arquetipos militares y sus 14 especialidades, entre los que se incluyen los que aparecen en esta guía.

• Técnico

Requisitos: Mayor de 23 años.

Atributos: AGI+2 o DES+2.

Los oficiales técnicos son aquellos que han entrado en el ejército con una extensa formación académica. Son indispensables para el correcto funcionamiento de la maquinaria, los explosivos y/o las telecomunicaciones.

► **Artificiero:** +10 Pesadas, +20 Explosivos, +10 Aguante, +5 Buscar, +10 Conocimiento (arquitectura), +10 Conocimiento (ciencia), +10 Conocimiento (ingeniería), +10 Esquivar, +10 Escondarse, +15 Lanzar, +5 Medicina, +10 Observar, +10 Oficio (fabricación), +15 Trampas.

► **Mecánico:** +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 Tregar.

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

• Tropa

Requisitos: Mayor de 18 años.

Atributos: FUE+2 o RES+2.

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.

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

► **Asalto:** +10 Armas CC, +10 Cortas, +15 Largas, +5 Pesadas, +5 Callejeo, +10 Cerraduras, +10 Conocimiento (armamento), +15 Deportes, +10 Entereza, +10 Escuchar, +15 Esquivar, +10 Intimidar, +15 Supervivencia, +10 Tregar.

► **Tirador:** +10 Cortas, +20 Largas, +10 Pesadas, +10 Buscar, +10 Conocimiento (armamento), +10 Disfrazarse, +10 Esquivar, +20 Escondarse, +10 Observar, +10 Sigilo, +10 Supervivencia, +10 Tregar, +10 Vigilar.

REGLAS BÁSICAS

Una vez que tenemos 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 situación en la que se encuentren los PJs. Para los momentos en los que no esté pasando nada importante o se esté contando parte de la trama en la que los PJs no deban inte-

ractuar, 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 PJs 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.

• **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.

• **Acciones gratuitas**

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

• **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.

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.

GUÍA DE INICIACIÓN

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

Cuando realizamos una tirada de habilidad, debemos comparar el resultado obtenido con el valor actual de la habilidad tal y como lo tenemos anotado en nuestra Hoja de Personaje. Para considerar si hemos acertado la tirada y, por lo tanto, llevado a cabo la acción, debemos haber obtenido un resultado **igual o inferior** al valor de la habilidad. Si, por el contrario, en la tirada hemos obtenido un resultado **superior**, se considerará que la acción ha fallado y, por lo tanto, no la hemos llevado a cabo.

No obstante, el DJ puede imponer una dificultad a la tarea que el PJ quiera realizar en función de la situación en la que se encuentre o según la complejidad de la misma. Para representar la dificultad de una tarea, hemos desarrollado la tabla que verás a continuación, en la que se detallan los modificadores aplicables directamente al resultado final de la tirada, pudiendo hacer que ésta se convierta en acierto o fracaso según la dificultad que haya impuesto el DJ.

DIFICULTAD	MODIFICADOR
Rutinario	+30
Muy fácil	+20
Fácil	+10
Normal	0
Complicado	-10
Difícil	-20
Muy difícil	-30
Imposible	-40

• Críticos y pifias

Los críticos y pifias representan éxitos inesperados o fallos catastróficos cuando se llevan a cabo las tareas.

Para representar estos aspectos, se considera un crítico cualquier resultado cuyo valor sea **01-02-03**. Cuando esto ocurre, la acción resultante se resuelve con un beneficio adicional para aquel que lo haya obtenido, como una reducción de tiempo en su acción, mayor daño en caso de un ataque -como se verá más adelante- o lo que el DJ estime oportuno según la situación.

Por el contrario, si en una tirada se obtiene un resultado de **98-99-00**, se considera que la acción resultante es un fallo garrafal que pone en un aprieto al PJ, como que pierda el arma en un ataque, que se caiga o se haga alguna herida mientras realiza alguna tarea física o algún evento de similares características que el DJ pueda interpretar como un fallo grave que afecte directamente a aquel que haya realizado la acción.

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 el Manual Básico.

INICIATIVA

En el momento en el que el DJ establece que comienza un combate se cambia el tiempo narrativo al tiempo en rondas de juego. Por ello, es necesario establecer un orden en los turnos de todos aquellos que van a formar parte de él, dónde entra en juego la iniciativa.

Calcular la iniciativa es simple, por cada personaje en juego, se realiza una tirada de **1d10** y se suma su valor de **AGI**. Cada jugador realizará la tirada para la iniciativa de su PJ y el DJ se encargará de todo PNJ y enemigo que participe en el combate, anotando todos los resultados. Una vez se hayan realizado todas las tiradas, el orden de los turnos -hasta que se dé por finalizado el combate- se realizará en orden descendente, es decir, de mayor iniciativa a menor. En caso de empate entre dos PJs, se realizará otra tirada para ver cuál de ellos actúa antes. En caso de empate entre PJ y enemigo, el PJ va primero.

ACCIONES DE COMBATE

Las acciones de combate que se pueden realizar -al menos en esta guía- se detallan en la tabla siguiente. Además, esta tabla puede servir como guía al DJ para cada vez que se aplique el tiempo en rondas de juego.

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
Hablar	Gratis

• 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

GUÍA DE INICIACIÓN

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 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.

ATAQUE

Hemos hablado vagamente de las acciones de ataque, pero ciertamente es la base de un combate junto a la defensa, por lo que tenemos que ahondar un poco más en él. En este apartado explicaremos las reglas básicas en las que se basa el ataque.

Existen dos formas de atacar al enemigo, en función de la cercanía y de las armas que utilizemos contra él. Una de ellas es el ataque cuerpo a cuerpo, que sucede cuando un PJ está tan cerca del enemigo que puede golpearle con alguna parte de su cuerpo o con un arma cuerpo a cuerpo. Por otro lado, tenemos el combate a distancia, que ocurre cuando un PJ ataca a un enemigo con un arma de fuego. Los tipos de armas, así como sus efectos, se explican más adelante.

• 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	-	2

• 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*, *Largas* o *Pesadas*.

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

► **Alcance:** Todas las armas de fuego 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

GUÍA DE INICIACIÓN

el arma sea recargada. Para recargar el arma, además de necesitar la munición concreta, habra 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, como el rifle de asalto y el subfusil, disparan en ráfagas de 3 balas por disparo. Cuando se realice la tirada para impactar, por cada beneficio de 10 que se obtenga en la tirada impactará 1 bala de las 3. De esta forma, con un beneficio de 0 a 10, impacta la primera; de 11 a 20 la segunda y de 21 a 30 la tercera.

• Localización

En el Manual Básico, 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 enemigos en esta guía es la cabeza -salvo los humanos-, 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, duplícalo 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 resbalar 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 (Arma-mento)* 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 tendrá 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 auto-

GUÍA DE INICIACIÓN

máticamente 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 **piñas**, 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

Habiendo resuelto las tiradas de ataque y defensa, es hora de hablar de cómo se aplica el daño. En este apartado, veremos cómo funciona éste y, además, otros efectos que pueden dañar o perjudicar a los personajes.

CALCULANDO EL DAÑO

Todas las armas (y los ataques desarmados) disponen de un valor de daño base. Cuando se realiza una tirada de ataque con éxito y la de defensa ha resultado fallida, tomamos el valor base del arma o parte del cuerpo con la que se ha impactado al objetivo y le sumamos **+1 por cada 10 puntos** en los que se haya superado la tirada. Es más, en los ataques cuerpo a cuerpo, tanto armado como desarmado, además se suma el **bonificador de daño** por FUE.

El valor resultante de esta suma es el valor que tenemos que restar a nuestros PS o PF, dependiendo del tipo de daño que el arma realice. Para saber qué tipo de daño realiza cada arma, procedemos a explicarlos a continuación:

• Daño letal

El daño letal es aquel que puede llegar a matarte o dejar heridas graves en nuestro cuerpo. Todas las armas de fuego son consideradas armas letales, así como las armas cuerpo a cuerpo que tengan filo y causen cortes y sangrado.

Así pues, el daño letal se resta directamente a nuestros PS. Los efectos que éstos producen se detallan un poco más adelante, pudiendo llevarnos a la muerte.

• Daño no letal

El daño no letal es aquel que se produce a causa de los golpes y las armas contundentes, que pueden causar golpes y laceraciones, pero no proporcionan la muerte ni daños graves a priori.

Por ello, el daño no letal se resta directamente a nuestro PF. Igual que con el daño letal, los efectos de la pérdida de PF se explican a continuación, que pueden llevarnos a caer inconscientes e incluso a acumular daño letal sin que el que recibamos lo sea.

PÉRDIDA DE SALUD

A medida que vamos perdiendo PS, las heridas van causando efectos en el organismo que pueden, en casos extremos, llevarnos incluso a la muerte. A continuación ofrecemos una tabla con los efectos producidos según los PS que tengamos restantes.

SALUD	EFEECTO
99-51 %	Leve: Sin penalizador.
50-26 %	Grave: -10 a todas las acciones.
25-1 %	Crítico: -20 a todas las acciones.
0 %	Muerte.

• Muerte

Tal y como vemos en la tabla anterior, las heridas van penalizando nuestras tiradas debido a la gravedad de las mismas. No obstante, cuando nuestros PS llegan a 0, el PJ muere irremediablemente, por lo que habrá que borrar su Hoja de Personaje y crear un PJ nuevo desde cero.

PÉRDIDA DE FORTALEZA

Cuando el cuerpo va reduciendo sus PF, las heridas internas que ésto causa provoca penalizadores en nuestras tiradas. En casos más extremos, incluso podemos llegar a caer inconscientes, lo que nos hace más vulnerables al daño.

FORTALEZA	EFEECTO
99-51 %	Leve: Sin penalizador.
50-26 %	Grave: -10 a todas las acciones.
25-1 %	Crítico: -20 a todas las acciones.
0 %	Inconsciencia.

• Inconsciencia

Cuando los PF de un personaje caen hasta 0, irremediablemente éste cae inconsciente, de manera que no podrá realizar ninguna acción hasta que recuperemos, al menos, 1 PF.

Además, cuando un personaje no tiene PF y sigue recibiendo daño, aunque sea no letal, éste se restará directamente de sus PS, ya que las heridas son ya tan graves que afectan directamente a su salud. Un PJ puede morir por daño no letal siguiendo esta regla.

Cabe destacar que las tiradas para impactar sobre un personaje inconsciente obtienen un bonificador de **+20** (o, si el DJ quiere inducir mayor dificultad, hacer que sea automático) por encontrarse indefenso.

TRATAMIENTOS MÉDICOS

Nuestra salud no solo se pierde, también podemos mantenerla o recuperarla gracias a los tratamientos médicos. En este apartado, explicaremos cómo funcionan los tratamientos médicos y todas las tareas que podemos realizar gracias a nuestra habilidad de *Medicina*.

• Reanimando a un compañero

Cuando un compañero se encuentra inconsciente, podremos realizar una tirada de Medicina para reanimarlo en el mismo turno (+1PF). No obstante, el PJ reanimado no podrá actuar hasta el turno siguiente.

GUÍA DE INICIACIÓN

• Paliando heridas

Cuando realizamos curaciones a los PJs, es posible hacerles recuperar sus puntos, bien de Salud o bien de Fortaleza, mediante una tirada de *Medicina*. Se recuperarán tantos PS o PF como **1d10, +1** por cada 10 puntos en los que se supere la tirada. Cabe destacar que es necesario disponer de material para ello, ya sean vendas o suministros de primeros auxilios como botiquines, cuyos efectos se explican en el apartado del equipamiento.

Con cada tirada, un PJ podrá recuperar PS o PF, pero nunca ambos a la vez. De hecho, un PJ sólo podrá recibir una sola curación para cada tipo de herida y por cada PJ que intente curarlo. No se podrá volver a realizar una tirada de *Medicina* para tratar al mismo PJ hasta **pasadas 6 horas**, representando que la herida ya ha sido tratada, independientemente de que se haya hecho mejor o peor.

• Curación natural

La recuperación natural es la forma en la que un PJ recupera tanto PS como PF sin necesidad de recibir tratamiento médico. No obstante, ésta solo ocurrirá cuando las heridas que acumule un PJ no le cause ningún penalizador, como se muestra en las tablas anteriores.

Los **puntos de Salud** se recuperan de forma natural en la medida de 1PS por día, pero

siempre contando con que el PJ descanse al menos 6 horas de un día a otro. Los días que el PJ no descanse, no se recuperarán PS.

En cuando a los **puntos de Fortaleza**, se recuperan de forma natural en la medida de 1PF 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. La forma de infectarse se explica mejor en la **página 30**.

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%) nos causará directamente la muerte. Un personaje que muera a causa de la infección -o estando infectado-, volve-

rá a la vida pasados varios turnos, pero será ahora el DJ quien lo controle, ya que volverá convertido en un zombi.

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.

CANSANCIO

Un PJ puede perder puntos de Cansancio a causa de efectos adversos que afecten directamente a su organismo o su nutrición. A continuación ofrecemos una tabla con ejemplo de algunas causas que pueden hacer que un PJ pierda puntos de Cansancio. El DJ puede hacer perder puntos de Cansancio a los PJs por cualquier otro motivo, aunque no se especifique en la siguiente tabla:

EJEMPLO	PÉRDIDA
Falta de descanso diario	-1
Falta de aire /turno	-2
Falta de alimentación /día	-1
Falta de hidratación /día	-2
Sobreesfuerzo /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	EFECTO
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.

• Descansando

Para recuperar PC, un PJ debe descansar. Sin realizar ninguna acción durante el descanso, los PC se recuperarán en 1 por cada hora de descanso. Además, cuando un PJ se encuentra inconsciente, éste se cuenta como tiempo de descanso.

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.

GUÍA DE INICIACIÓN

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

• Efectos de la estabilidad

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 %	Nervioso: -10 a todas las tiradas mentales y coordinación.
25-1 %	Trastornado: -20 a todas las tiradas mentales y coordinación.
0 %	Inconsciencia.

• Recuperando la estabilidad

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).

EQUIPAMIENTO

El equipamiento es indispensable para la supervivencia, por lo que hemos compilado diferentes tipos de objetos para que puedas utilizarlos en tus partidas básicas, como los suministros médicos más comunes y algo de armamento para enfrentarte a los enemigos.

RECURSOS

Lo más importante a la hora de obtener algún objeto, es tener en cuenta los recursos de los que se disponen, ya que hay algunos

objetos más fáciles de encontrar que otros. Los recursos irán presentados con una sigla junto al objeto en cuestión en cada una de las tablas de equipamiento que te ofrecemos.

Como podrás ver en la tabla que te ofrecemos a continuación, los recursos aplican un modificador a nuestra tirada de *Buscar* para encontrar ese tipo de objeto en concreto. Este modificador se aplica directamente al resultado de la tirada.

TIPO	RECURSO	MODIFICADOR
E	Escaso	-20
C	Complicado	-10
N	Normal	0
G	Generoso	+10
A	Abundante	+20

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 PJ, así como paliar los efectos producidos por diferentes enfermedades. En este apartado se detallan los objetos que pueden utilizar los PJs para tales fines.

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 pequeño

Los botiquines son pequeños maletines equipados con diferentes utensilios médicos básicos para un solo uso mediante una tirada de *Medicina*. El uso de este objeto requiere una acción completa.

• Botiquín grande

Los botiquines grandes poseen un amplio repertorio de material médico para 4 usos de la habilidad *Medicina*, lo que permite al PJ que lo utilice tratar más heridas que con el botiquín pequeño. El uso de este objeto requiere el gasto de una acción completa.

• Estabilizador

El estabilizador monodosis se inyecta directamente en el torrente sanguíneo del objetivo para que sus agente inhabiliten el crecimiento de la infección. Por ello, cuando se inyecta un estabilizador, se considera a efectos del juego que el PJ ha superado su tirada de *Aguante* para resistir la infección, por la que ésta quedará detenida hasta que el PJ vuelva a ser expuesto a un foco de infección. No obstante, la infección no reducirá su porcentaje tras la aplicación de un estabilizador, por lo que se mantendrá en el valor que disponga actualmente.

• Estimulante

Los estimulantes vienen en pequeñas dosis inyectables directamente sobre el cuerpo del PJ. Al entrar en contacto directamente con 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 PJ reducirá 1d4 sus PC y volverán a aplicársele los penalizadores que correspondan.

• **Morfina**

La morfina viene envasada en inyecciones mono-dosis para uso directo y efecto instantáneo. El efecto sedante de la morfina permite al PJ omitir sus penalizadores por heridas durante 1d4 horas, hasta que pase el efecto. El uso de la morfina no recupera PS o PF.

• **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 se hace instantánea, por lo que los PS se recuperan en 1d10, pero sin superar el valor máximo del PJ.

• **Suero alimenticio**

El suero alimenticio es un compuesto multi vitamínico que suprime la necesidad tanto de comer como de beber durante un día completo. No obstante, hay una probabilidad del 20% de que, además, cause el efecto de indigestión al PJ que lo ingiere, lo que hará que vomite o haga de vientre durante 1 hora.

• **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 aumentará en un 20% las tiradas de Aguante para resistir los efectos de la infección du-

rante 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**

Es quizás la vacuna más buscada del mundo actualmente. Esta vacuna permite regenerar a 0 el valor de infección y deshace todos sus efectos, pero tarda 3 horas en hacer efecto, por lo que hay que tener cuidado de aplicarla antes de tiempo para no derrocharla.

• **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 un 25%. 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 reduce 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.

Armas

Las armas son la clave de la supervivencia en los tiempos que corren. Sin ellas, los supervivientes estarían indefensos contra cualquiera de sus enemigos.

En las tablas de armas que se ofrecen dentro de cada tipo, se muestran diversos valores. Te explicamos el significado de los más significativos:

• ALC

Determina el alcance máximo de las armas a distancia y de fuego. Este valor viene expresado en metros.

• Calibre

Este valor solo aparece en las armas de fuego. Determina el calibre de la munición que utiliza el arma.

• CAP

Es la capacidad máxima de proyectiles que puede portar el cargador de cada una de las armas de fuego antes de tener que ser recargada.

• Daño

El daño base que realiza el arma. Recuerda que a las armas cuerpo a cuerpo hay que añadirle el bonificador correspondiente.

• RES

La resistencia del arma. Determina el aguantar del arma hasta que se rompe o, lo que es lo mismo, cuando este valor llegue a 0. Cada vez que se usa un arma, hay que restar -1 a su RES, salvo en las armas CC, que sólo restan si se acierta.

• REC

La frecuencia con la que se puede encontrar el arma en cuestión.

• 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 se utilizan para golpear a los enemigos en una distancia corta. Si algún PJ utiliza un arma diferente a las de la tabla, toma los valores de la más parecida como referencia.

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

GUÍA DE INICIACIÓN

• **Aturridor**

Pequeño táser de contacto y muy manejable. Un impacto con este arma y el enemigo caerá inconsciente en cuestión de segundos durante 1d4 minutos. Tiene carga para liberar hasta 8 descargas.

• **Bate de béisbol**

Bate de béisbol común, de los de madera de toda la vida. Un arma un tanto pesada pero muy manejable.

• **Cuchillo**

Un simple cuchillo de cocina. No es muy eficaz, pero se puede utilizar para mantener las distancias.

• **Espada**

Las espadas quedan muy vistosas en exposiciones, pero afiladas pueden convertirse en poderosas rebanadoras de carne.

• **Llave de fontanero**

Las pesadas llaves de metal de los fontaneros han perdido su uso. Pocas bocas de incendios se abren con esta herramienta ya, pues ahora se utilizan para destrozar a tus enemigos con precisión.

• **Machete**

Enorme machete de los que se usan en la selva para apartar la vegetación. Afilados y mortíferos, se pueden usar para rebanar ex-

tremidades sin pudor, cortando 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.

• **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.

• **Porra**

Porra de policía común, como la que utilizan los equipos 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 ten cuidado, la barra es débil y se puede romper con facilidad.

• **Tubo de hierro**

Un simple cilindro de hierro de construcción. Su peso y su potencia pueden brindarte una poderosa ayuda, sobre todo a la hora de golpear a tus enemigos con él.

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 las más usadas se detallan en este apartado.

ARMA	Tipo	ALC	DAÑO	CALIBRE	CAP	RES	REC
Ametralladora	Pesada	80	8	Gran calibre	200	400	C
Escopeta	Larga	3 / 5	10 / 8	Cartuchos	7	15	N
Lanzagranadas	Pesada	50	-	Granadas	6	18	E
Pistola común	Corta	30	7	Bajo calibre	15	40	G
Pistola gran calibre	Corta	20	9	Medio calibre	7	15	N
Rifle de asalto	Larga	30	7	Bajo calibre	30	65	N
Rifle francotirador	Larga	500	12	Gran calibre	5	20	C
Subfusil	Corta	15	6	Bajo calibre	20	50	C

• Ametralladora

Una ametralladora pesada de gran calibre, de las que suelen colgar de los helicópteros de combate.

• Escopeta

Arma larga de caza. Tiene la particularidad de que dispara con cartuchos de perdigones, que tienen poco alcance pero son muy dañinos, pues los perdigones se dispersan en cono. De ahí a que el daño varíe en función del alcance al que se encuentre aquel que reciba el impacto de sus perdigones.

• Lanzagranadas

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

• Pistola común

Una práctica y manejable pistola de peso y calibre comunes. Muy eficiente para enfrentarse a los enemigos.

• Pistola de gran calibre

Poderosa pistola con un gran calibre y gran maniobrabilidad, ideal para acabar con los enemigos más fuertes de un solo disparo. Cuidado con el retroceso.

• Rifle de asalto

Rifle automático con el que disparar una fuerte ráfaga de balas contra los enemigos. Cuando se realiza un disparo con este rifle, se disparan 3 balas.

• Rifle de francotirador

Su lentitud para disparar se contrarresta con su gran potencia de fuego y su largo alcance.

GUÍA DE INICIACIÓN

Perfecto para acabar con los enemigos desde la seguridad de una gran distancia e incluso con la posibilidad de ni siquiera ser visto.

• Subfusil

Arma automática de pequeñas dimensiones. Aunque tenga poca potencia de fuego, puede causar estragos contra enemigos pequeños. Igual que el rifle de asalto, cada disparo con él dispara 3 balas.

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 la siguiente tabla se especifica cada tipo de explosivo junto a su daño y el radio de explosión, representado en metros.

EXPLOSIVO	DAÑO	RADIO	REC
C4	35	8	C
Granada de frag.	50	4	N
Granada de gas	-	4	G
Granada de humo	-	5	G

• 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 un temporizador.

• Granada de fragmentación

La granada de mano más destructiva de todas. Cuando estalla no solo provoca una explosión, además libera unas esquirlas que causan mayores daños al impactar contra quien se encuentre cerca.

• Granada de gas

Esta granada no estalla. En su defecto, cuando se detona, comienza a liberar un desagradable gas que resta -1 PC por turno a todo aquel que lo inhale, hasta que se escape del gas. 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.

BESTIARIO

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

Hemos dividido este bestiario en dos grupos principales; La Horda y los Humanos, pero en el Manual Básico podrás encontrar muchos más tipos de enemigos dentro de cada uno de estos grupos.

La Horda

Los zombis comunes son lentos, torpes y nada inteligentes. Suelen moverse en grupo debido a que todos persiguen lo mismo; carne fresca. Basándose en la vista, el oído y el olfato, siguen con ansia los rastros de sangre o los sonidos y olores diferentes a los suyos.

La putrefacción ha causado estragos en los zombis comunes pero ha llegado a permanecer constante, lo que evita que lleguen a descomponerse hasta que se les vuelva a matar.

A causa de esto, los zombis comunes no disponen de PF, lo que hace que todo el daño que reciban, independientemente del arma con la que se realice el ataque, se considere letal, por lo que éste se reducirá directamente de sus PS.

PARTICULARIDADES

A continuación explicamos las particularidades de los zombis con respecto a las reglas generales.

• Infectado

Los enemigos con esta capacidad han sido reanimados por la infección, dejando sólo activas las funciones corporales básicas. Al no sentir dolor, no reciben penalizador alguno por la pérdida de PS.

Por esto mismo, la mente de los zombis sólo funciona con una única intención: el hambre y el ansia por saciarla. Esto hace que no dispongan de PE ni de PC, ya que su organismo no funciona como el de un humano.

Cuando un enemigo infectado ataca con éxito a un PJ con un ataque cuyo efecto lleve incluido el efecto Infección, la propagará en el torrente sanguíneo del afectado si éste no supera una tirada de *Aguante*. Esto hará que su valor de infección aumente en 1% cada 10 minutos.

• 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

GUÍA DE INICIACIÓN

podredumbre de su cuerpo. Por ello, los ataques recibidos por el flanco o por la espalda duplican su bonificador antes de realizar la tirada. Además, cuando la criatura se encuentre en el suelo, apresada o indefensa, el impacto se resolverá de manera automática, sin necesidad de realizar tirada alguna, salvo la tirada de daño.

Las criaturas con esta aptitud tienen tanto problema de motricidad que ni siquiera podrán correr, por lo que la única acción de movimiento que pueden realizar es la de caminar.

• Punto débil

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 eliminen a un zombi, independientemente del daño recibido.

• Ataque en horda

Generalmente, los PJs se encontrarán con grupos reducidos de zombis que podrán ser retenidos por el grupo de PJs 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 PJs 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.

ZOMBIS ADULTOS

VIDA	12	CANSANCIO	-			
MOV	2	ENTEREZA	-			
AGI	DES	FUE	INT	PER	RES	VOL
4	0	10	2	15	10	0
COMBATE	Mordisco 35%, Daño 4 + Infección Lucha 38%, Daño variable					
HABILIDADES	Escuchar 50%, Observar 38%, Olfato 45%					

ZOMBIS CORPULENTOS

VIDA	17	CANSANCIO	-			
MOV	2	ENTEREZA	-			
AGI	DES	FUE	INT	PER	RES	VOL
3	0	12	2	14	13	0
COMBATE	Mordisco 38%, Daño 4 + Infección Lucha 41%, Daño variable					
HABILIDADES	Escuchar 49%, Observar 37%, Olfato 44%					

ZOMBIS INFANTILES

VIDA	8	CANSANCIO	-			
MOV	2	ENTEREZA	-5			
AGI	DES	FUE	INT	PER	RES	VOL
4	0	6	2	15	6	0
COMBATE	Mordisco 27%, Daño 3 + Infección Lucha 30%, Daño variable					
HABILIDADES	Escuchar 50%, Observar 38%, Olfato 45%					

Humanos

En este apartado se detallan los arquetipos generales para los humanos a los que se pueden enfrentar los PJs.

Además, 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 organizados 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 con el que poder comerciar con otros grupos. Algunos de estos grupos son más agresivos que otros, llegando incluso a matar por su botín.

VIDA	15	CANSANCIO	8			
MOV	3	ENTEREZA	-			
AGI	DES	FUE	INT	PER	RES	VOL
16	18	16	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 PJs si éstos no 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.

VIDA	15	CANSANCIO	10			
MOV	2	ENTEREZA	-			
AGI	DES	FUE	INT	PER	RES	VOL
15	21	16	16	16	18	15
COMBATE	Lucha 33%, Daño variable Armas CC 45% Cortas 42%					
HABILIDADES	Buscar 35%, Callejeo 38%, Deportes 41%, Elocuencia 33%, Escuchar 39%, Lanzar 42%, Observar 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.

VIDA	20	CANSANCIO	12			
MOV	3	ENTEREZA	-			
AGI	DES	FUE	INT	PER	RES	VOL
20	22	17	17	19	21	20
COMBATE	Lucha 42%, Daño variable Armas CC 50% Armas de fuego (todas) 60%					
HABILIDADES	Buscar 40%, Callejeo 40%, Deportes 51%, Elocuencia 47%, Escuchar 42%, Lanzar 45%, Observar 41%, Seducir 39%, Rastrear 42%, Sigilo 40%, Supervivencia 45%, Vigilar 46%					

GRACIAS POR VUESTRO APOYO

Desde Midgard Ediciones queremos agradecer vuestro apoyo a todos los que colaboráis con nuestro -por ahora- primer proyecto. 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 señas distintivas para nuestros PJs.
- 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, como accidentes, 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.
- 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 y los suministros.
- Un detallado trasfondo para cada modo de juego, ya sea supervivencia pura y dura o cacería de zombis.
- Un bestiario ampliado con diferentes tipos de zombis y aptitudes específicas para cada uno de ellos...

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

