

PROYECTO Z EXTINCIÓN

Juego de Rol Zombi con Dados



“Bienvenido al primer día del fin de tu vida”

PROYECTO Z EXTINCIÓN



Creación y diseño:
Mark A. Benito.

Agradecimiento Especial a:

Samuel Marzo Navarro (Por ayudar enormemente en la creación)

Agradecimientos:

A toda la Comunidad FiveSeven, en especial a los que participaron en la primera partida de más de 16 horas.



Comunidad FiveSeven

ÍNDICE / CONTENIDO

- *Historia del Brote* (Página 1)
 - *Creación de Personaje* (Página 2)
 - *Habilidades* (Página 3)
 - *Explicación de Habilidades* (Página 4)
 - *Habilidades y su uso aplicado* (Página 5)
 - *Primeros Auxilios y Estados* (Página 6)
 - *Combate, Daños y Puntería* (Página 7)
 - *Inventario, Mochilas y Objetos* (Página 8)
 - *Karma y sus Efectos* (Página 9)
 - *Infección, Suerte y Datos Importantes* (Página 10 +)
-



HISTORIA DEL BROTE

Realmente en Proyecto Extinción Z abogamos más por la creatividad de los jugadores que por marcar un sendero que recorrer.

¿Cómo empezó?

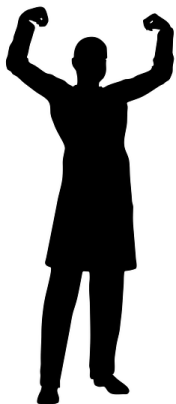
Puedes inventártelo totalmente, pero si necesitas algo por dónde empezar te diré que el Gobierno había confiscado en una misión secreta un peligroso virus de un terrorista y cuando lo transportaban en un F-35 Lightning II resulta que el terrorista no trabajaba solo y tumbaron la aeronave haciendo que se estrellase en medio de la ciudad extendiendo el virus por vía aérea un kilómetro alrededor.



Supervivientes:

Desde un hombre císgenero hasta un género fluido no binario helicóptero de guerra. En este mundo puedes sentirte identificado como tú quieras, total, acabarás mordido en algún callejón que huele a cartón meado igualmente y sin haberle dicho que la quieres, eso fue lo que te mató realmente...

Dejando tu horrible vida amorosa a parte, los supervivientes no son un puñado de inútiles en el apocalipsis (a menos que tú quieras). Existen las **habilidades** de personaje.



Creación de Personaje:

La clásica creación de personaje.

Los que solemos jugar es posiblemente nuestra parte favorita a la hora de crear nuestra historia. (Aunque esta no sirva para nada luego)

Antes de empezar con las habilidades hablaremos sobre la ficha de personaje que deberías tener abierta ya para editarla y luego pasársela al máster para que la apruebe.

En la ficha mencionada tendrás dos partes: **La Creativa** y **La Técnica**.

En La Creativa (Como su nombre indica) es todo sobre tu personaje que lo define y le da esa personalidad y vida deseada.

Te explicaré qué es cada cosa por si estás medio zombi y no lo entiendes.

Información Básica:

Dueño – El Creador del Personaje.

Nombre Completo – Nombre de tu personaje.

Ciudad Natal – Dónde nació tu superviviente.

Apodo – Cómo le suelen llamar.

Género – Ejem, normalmente solo existen **dos**, pero no me voy a meter en eso

Edad – Pues los años que lleva con vida. (De momento)

Apariencia Física:

Pelo – Qué tipo de peinado lleva y el color.

Piel – El color de la piel nunca debería importar, pero aquí es por describirlo mejor. ;)

Ojos – El color de sus ojos.

Caract. Físicas: – Su altura, musculatura, peso, cicatrices, etc.

Personalidad:

Tipo de Personalidad – Cómo es y cómo se comporta .

Gustos y Odios – Qué es lo que le mola y lo que odia.

Hobbies – Qué le gusta hacer en su tiempo libre.

Sexualidad – No creo que haga falta explicar esto.

Info Personal:

Historia o Detalles – Escribe su historia para explicar por qué él/ella es así y esos detalles.

Imagen del Personaje – Buscas una imagen del personaje y la pones, simple.

Yo suelo recomendar hacer todos a sí mism@ como personaje, suele dar un rol más divertido e intenso.

HABILIDADES:

Cuando estás atrapado en una habitación con dos puertas y la única abierta está llena de zombis seguramente habrás deseado ponerte un punto en *manitas* y así poder abrir la puerta cerrada que da a la salida.

Las habilidades son básicamente eso. Tú quieres realizar una acción y el máster tiene que decidir la **dificultad** de la tirada:

Para que la tirada sea exitosa tienes que sacar un 3 o más.

Muy Fácil – 3 Dados de 6 caras (Tiene que ser exitoso solo 1)

Fácil – 2 dados de 6 caras (Tiene que ser exitoso solo 1)

Normal – 1 dado de 6 caras (Tiene que ser exitoso)

Difícil – 2 dados de 6 caras (Tienen que ser exitosos ambos)

Muy difícil – 3 dados de 6 caras (Tienen que ser exitosos los 3)

Si no disponéis de dados o estáis jugando por ordenador usad <https://dados.tr4ck.net/#/>

Pero esto no siempre será así de complicado, para eso están las habilidades.

Las habilidades deberás asignarlas de una forma especial.

Un + significa que tendrás un grado de **dificultad** menor en una tirada de ese tipo.

Un – significa que tendrás un grado de **dificultad** más en una tirada de ese tipo.

¿Cómo es esto?

Esto se debe a las normas de creación de personaje, las cuales son:

Debes tener tantos “+” como “–” en la asignación de habilidades, es decir, que si pones un “+” en una habilidad deberás poner un “–” en otra.

Máximo puedes poner dos “+” o “–” por habilidad. Fíjate en el ejemplo de abajo.

	Puntos	
Puntería	+	He añadido un “+” en puntería.
Sigilo	-	Por consecuente tengo que añadir un “–” en otra habilidad.
Supervivencia	/	También puedes dejar neutral una habilidad.
Primeros Aux.	/	
Saqueo	++	Máximo dos “+” o “–” en cada habilidad.
Atención	--	Así alguien será malo en algo y bueno en otra cosa.

Como he dicho antes: Si una tirada de **Puntería** fuera *difícil*, ese “+” reduciría un grado su **dificultad** y ahora sería *normal*.

Pero el “–” en Sigilo haría que una tirada *normal* fuera *difícil*.

¿QUÉ ES CADA HABILIDAD Y CUÁL DEBO SUBIR?

Esto es **importante**, a la hora de subir habilidades tienes que tener en cuenta en qué quieres ser útil.

Explicación de las habilidades:

- **Puntería:** *“Un tiro, 14 muertos”* Es tu capacidad de acertar el tiro, golpe, lanzamiento a un lugar concreto o parte del cuerpo o lugar.

- **Sigilo:** *“Cuidado con la papelera, no te tropieces”* ¿Hay zombis o personas cerca y no quieres que te descubran? Con el sigilo nadie podrá escucharte llegar. Esta habilidad con **dos puntos subidos** hará de tus ataques en sigilo **x2** de daño.



- **Supervivencia:** *“McGiver estaría orgulloso”* ¿Hay un candado, un panel de control, quieres construir algo o cualquier cosa que requiera algo de conocimientos y habilidad con las manos? Pues con **Supervivencia** te será más fácil (y posible).

- **Primeros Aux:** *“¿¿Como voy a meter todas estas costillas otra vez dentro?!”*

Si sabes de primeros auxilios podrás curar más fácil y más puntos de vida.

Si esta habilidad tiene un punto negativo no podrás curar a nadie.

Esta habilidad al máximo permite revivir a un compañero si no supera los -10 de de vida. También con un punto puedes curarte a ti mismo, sino no.



- **Saqueo:** *“La basura de otros es tu tesoro”* Parece ser que te gusta mucho revolver entre las cosas y eso te ha enseñado a encontrar de todo. Con la habilidad Saqueo encontrarás más objetos donde otros encuentran solo uno. Un objeto extra por cada punto de habilidad. Si es negativa no puedes saquear.

- **Atención:** *“Esa puerta no estaba abierta hace un segundo”* La Atención te servirá para cuando el máster quiera que te des cuenta de algo que pasa a tu alrededor. Esta habilidad subida al máximo te permite esquivar disparos a dificultad Difícil.



- **Astucia:** *“¿Si muevo esto que pasará?”* La astucia es un don. Con ella serás capaz de realizar acciones de entorno que te permitan salir de un apuro o matar usando tu ingenio.

- **Fuerza Bruta:** *“Mira que espalda, chaval”* Pasar tanto tiempo en el gimnasio tiene sus ventajas. Con esta habilidad podrás levantar grandes pesos y subida al máximo harás un 50% más de daño con armas contundentes, no punzantes y desarmado. Si la habilidad es negativa no podrás levantar ningún peso/objeto grande.

¿QUÉ ES CADA HABILIDAD PARA UN MÁSTER?

Por si tienes dudas siendo el máster te explicaré con ejemplos qué se relaciona con qué habilidad. También te sirve como jugador si quieres saber más sobre habilidades.

Explicación de las habilidades:

- **Puntería:** El hecho de lanzar un objeto a un lugar y acertar o atacar a una zona del cuerpo en combate con esta habilidad la tirada con la dificultad que elijas le será más fácil.
- **Sigilo:** Esta habilidad sirve básicamente para pasar sin llamar la atención de enemigos. Obviamente no te tienen que haber visto o haberte escondido de ellos.
- **Supervivencia:** La habilidad hecha para los más manitas capaces de fabricar objetos con materiales, manipular mecanismos, hacer trampas... etc.
- **Primeros Aux:** Sencillamente, curar puntos de vida.
- **Saqueo:** Están buscando algo para comer en una vieja despensa, una persona normal encontraría solo una cosa ahí, pero con esta habilidad pueden encontrar más por cada punto.
- **Atención:** Esta habilidad decide el máster cuando usarla para que los supervivientes se den cuenta de algo en su entorno. También se usa en combate para esquivar disparos.
- **Astucia:** Para relacionar esta habilidad un superviviente tiene que querer mover algún mueble u objeto para deshacerse de un enemigo, básicamente utilizar el entorno para acabar con algún problema.
- **Fuerza Bruta:** Una habilidad pensada para atacar con armas no punzantes y así hacer más daño si la tienes al máximo. En otros casos se relaciona cuando encuentran un objeto grande que necesitan llevar para la base en la mochila o conseguir cargarlo en el coche, o combinándola con astucia para coger un objeto o mobiliario grande y utilizarlo a tu favor.

PRIMEROS AUXILIOS Y ESTADOS

PRIMEROS AUXILIOS

De normal, **solo sabes lo básico: vendar y desinfectar.**

Dependiendo del daño que tenga el paciente la tirada será más difícil.

Rasguño: Tirada *Muy fácil*

Herida leve: Tirada *Normal*

Herida grave: Tirada *Difícil* (Normal si tienes desinfectante y venda)

Moribundo: Tirada *Muy Difícil* (Difícil con desinfectante y venda, normal con kit de sutura y desinfectante)

Inconsciencia: Igual que en **Moribundo** solo que te **despertarás cuando el máster decida.**

Muerte: Tirada de Nigromancia nivel 14 por la rama de Humanidad. Es coña, pero no del todo, si no pasas de -10 de Vida pueden levantarte de nuevo si tienen Primeros Auxilios con dos puntos de habilidad. (Ten en cuenta que si de una tirada no te curan esos -10 de vida máximo, estás muerto definitivamente.)

Acertar la tirada hará que seas capaz de curar, pero luego deberás hacer una tirada con 1 dado mas otro por cada punto subido en **Primeros Aux** para saber cuantos puntos le curas. Si lo tienes en negativo no puedes curar a nadie. (Por cierto, usar un Kit de Sutura u otros utensilios médicos solo sabes si tienes dos puntos asignados)



ESTADOS

Si un zombi o humano te ataca recibirás daño en base a la tabla de **COMBATE** (siguiente página)

A los NPCs enemigos o Zombies solo les afecta el estado de **Muerto o Inconsciencia.**

0 Puntos de Vida (*Has muerto*)

1 - 9 Puntos de Vida (*Inconsciencia*, no puedes hacer nada)

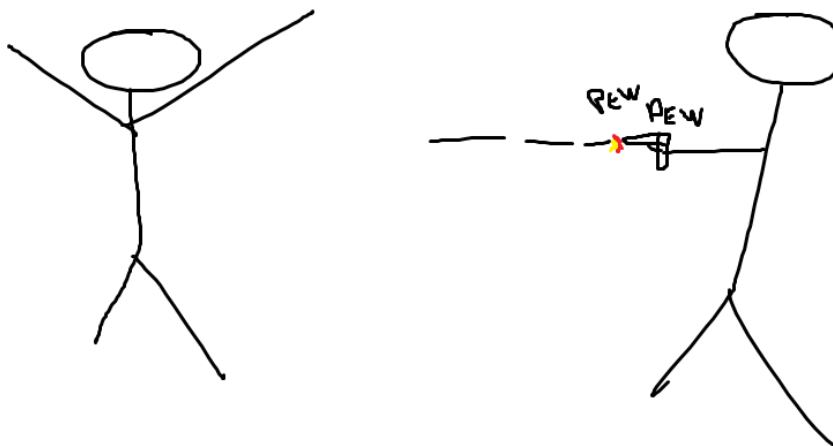
10 - 14 Puntos de Vida (*Moribundo*, suma dos niveles de dificultad a todas las tiradas)

15 - 25 Puntos de Vida (*Herida Grave*, suma un nivel de dificultad a todas las tiradas)

26 - 35 Puntos de Vida (*Herida leve*, puede dificultarte hacer cosas que el máster decida)

36 - 39 Puntos de Vida (*Rasguño* sin importancia)

40 Puntos de Vida (*Estás como una rosa*)



COMBATE, DAÑOS Y PUNTERÍA

Tipos de Armas y Daños frente a Humanos:

Daño 1 x d4 Sin armas o No clasificadas.

Daño 1 x d6 Armas no punzantes.

Daño 2 x d6 Armas / Objetos Contundentes.

Daño 2 x d8 Armas Punzantes.

Daño 5 x d6 Armas de Fuego.

Daño 3 x d6 **DAÑO POR ATAQUE ZOMBI**

(Objetos dañados si no son envueltos con algo te causará 5 puntos de daño por usarlo, estos son armas rotas o fragmentos de cristal, cualquier cosa así.)

(Con 5 x d6 me refiero a tirar 5 dados de 6 caras y sumar cifras para saber daño infligido)

(Los **NPC Humanos** de normal **tienen 30 puntos de vida**)



PUNTERÍA

Las tiradas de puntería se realizan a la hora de atacar a un NPC. Antes de disparar debes hacer una tirada como las de dificultad y decir dónde quieres encajar el tiro.

Cuerpo a Cuerpo:

Cabeza – Dificultad **Normal** o **Difícil** si el enemigo es más grande que tú.

(**x2 de daño**, si **sacas el daño máximo** con armas contundentes dejas inconsciente)

Cuello – Dificultad **Muy Difícil**

(**x2 de daño**, Con armas **punzantes** y **máximo daño** es **instakill**)

Torso – Dificultad **Fácil**

Brazos – Dificultad **Normal**

Piernas – Dificultad **Normal**

(Si sacas el **máximo daño** con armas **punzantes** y **contundentes** incapacitas la pierna o brazo hasta ser curado)

(El **daño máximo** es sacar, por ejemplo, en dos dados **d6** dos **6**)



Armas de Fuego:

Cabeza – *Muy Difícil* (**x2 de daño**)

Cuello – *Muy Difícil* (**x2 de daño**)

Torso – *Fácil*

Corazón – *Extremo* (Se usan **4 dados** y has de **acertar los 4** para hacer **instakill**)

Brazos – *Normal* (Si sacas el **máximo de daño** **incapacitas el uso** del brazo hasta ser curado)

Piernas – *Normal* (Si sacas el **máximo daño** incapacitas la pierna hasta ser curado)

Frente a Zombis esto cambia:

La **Puntería** es la misma, pero si **aciertas el golpe a la cabeza con un arma punzante o de fuego** lo matas **instantáneamente**. Con el resto de armas tienes que hacer **15 de daño a la cabeza para matarle**. Si **sacas un 6 en uno de los dados de la tirada de armas contundentes** **aturdes al zombi en su turno**.

INVENTARIO, MOCHILAS Y OBJETOS

El **espacio** es muy importante a la hora de conseguir **materiales y objetos**, es por eso que tenemos un **sistema de inventario / Mochilas** para que el diógenes no sea un problema.

Hay **3 niveles** de **almacenamiento**:

Bolsillos: Todo el mundo los tiene y **pueden almacenar 4 objetos pequeños**.

Riñonera: Te da **3 espacios de inventario extra**.

Mochila Mediana: Con ella tienes **6 espacios de inventario extra**.

Mochila Grande: Con ella tienes **12 espacios de inventario extra** o un objeto **grande**.

OBJETOS

Previamente he mencionado objetos **pequeños** y **grandes**. **No solo hay estos:**

Los **pequeños** son aquellos que te quepan en la mano sin sobrepasarla. Ocupan **1 espacio pequeño**. *¹

Los **medianos** son objetos típicos, ni muy grandes ni pequeños. Ocupan **1 espacio normal**.

Los **grandes** son aquellos que como su nombre indica son grandes y **suelen medir la mitad de una persona** algo más algo menos. Ocupan **12 espacios** de la **Mochila Grande** y **requieren la habilidad Fuerza Bruta subida un punto** para llevarlos. *²

*¹ *Dos espacios pequeños equivalen a 1 espacio normal de la mochila.*

*² *En una partida los objetos grandes suelen ser paneles de madera, una gran caja de herramientas, ese estilo de cosas que pesan mucho y requieren gran espacio.*



KARMA Y SUS EFECTOS

Seguramente antes habrás **robado** un paquete de chicles y te habrás **sentido fatal**, al borde del **suicidio**. En este mundo, por muchos zombis que haya sigues siendo un **chico bueno** que lava los platos para ayudar en las tareas de la casa, **o no**.

Dependiendo de las **acciones** que realices durante la partida **recibirás** o **perderás** puntos de **karma**, influyendo así en como te **traten** otros NPC, o en su defecto los jugadores en decisión del máster.

Si tu **Karma** es **negativo** aquellos con un karma **positivo** te escupirán nada más verte y/o los que sean de Karma negativo se lo pensarán dos veces antes de apuñalarte a primera vista, y **viceversa**.

El **Karma** se **regula** de forma simple:

- **Tú ayudas** a otros y tu **Karma** se **incrementa**.
- **Sí matas** a otros **sin razón** alguna, tu **Karma** **disminuirá**.

El **camino del mal** no tiene retorno fácil. **Cuanto peor seas, más difícil** se te hará realizar **buenas acciones** a vista de otros porque lo **malinterpretarán** todo. **Por ejemplo:**

Si eres una persona con **mal Karma** aunque le **cures** la herida a alguien este **pensará** que **lo haces** por **interés** y **no** por acto de **buena fe**. En cambio **si eres** una **buen persona** lo que hagas será bien visto y agradecido.

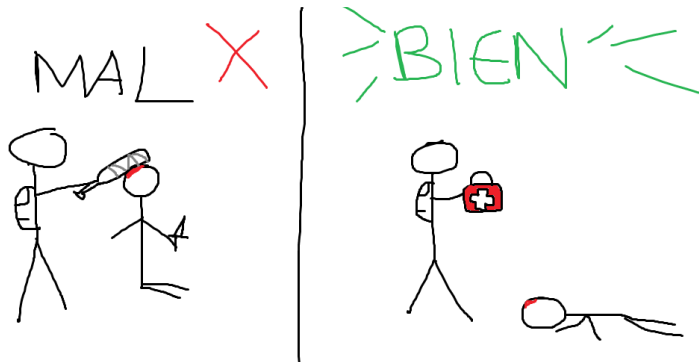
¿De qué sirve el Karma? Si **eres malo**, los **malos no serán tan malos** contigo, **pero** los **buenos sí**; Si **eres bueno**, los demás **serán buenos** contigo.

Todas las **consecuencias** las marca el **Máster**, pero en resumen, en una historia normal si eres malo, serás **tú contra el mundo**.

(De hecho como consecuencias el máster puede dictaminar efectos negativos a tus habilidades por tu moralidad)

¿Cómo sé mi Karma?

El **Máster** lleva una **cuenta** de **buenas** y **malas acciones** **sumando puntos** en **secreto**. Con ello **decidirá** lo que te **pase** y **como te traten**. Puedes preguntárselo, no te dirá los **puntos**, pero sí si es **bueno** o **malo**.



INFECCIÓN, SUERTE Y OTROS DATOS IMPORTANTES

INFECTADO:

Si un infectado te ha **mordido**, **pegado** o **atacado** de alguna forma en la que él te haya **herido en contacto con su piel**, hay una posibilidad de que te infectes y al cabo de 2 días de juego te **despiertes como un zombi** con ganas de dar buenos mordiscos.



Para saber si te han **infectado**, el **máster** hará una **tirada en secreto** con **5 dados**, si **4 de ellos sacan 4 o más** estarás **infectado**, pero **no lo sabrás** hasta que **pasados los 2 días** el **máster** diga que tus compañeros te miren nada más despertarse y ahí vean si **estás vivo o eres un cadáver andante**

SUERTE:

La **suerte** siempre ha sido una buena excusa, y en **Proyecto Extinción Z** también lo es.

Las **tiradas de suerte** es algo **bueno** de conocer si eres superviviente, ya que, pueden darte ventajas, pero **también podría darte algún dolor de cabeza**.

Para realizarla tendrás que **solicitarla al máster** y él puede **aceptarla** tanto como **denegarla**, pero si la acepta puede, por ejemplo, tú quieres hacer una tirada de suerte para encontrar una bala de tu pistola vacía en el pantalón porque un zombi se te acerca y te está arrinconado, pero **si fallas la tirada**, el zombi te **golpea la pistola y la lanza por la ventana**.

La **tirada de suerte** requiere solo 1 dado de 6 caras y debes decir si quieres sacar del 1 al 3 o del 4 al 6. Si aciertas tu predicción la tirada es exitosa, si no lo es, puedes ser castigado ;).

OTROS DATOS IMPORTANTES

Si los supervivientes quieren seguir con vida **necesitarán comer y beber**. Normalmente las partidas suelen tener un objetivo al que llegar y **puede llevar días**, o incluso estar allí puede llevar más días, por lo que **deglutir y beber es una necesidad humana obligatoria**.

La **necesidad de alimentarse y beber** es de **3 unidades de comida o agua al día**. Al **tercer día sin beber** el personaje **muere sin remedio**. Sin comer se puede aguantar **4 días** antes de **palmarla**, pero quizá eso **afecte** a sus **tiradas o puntos de salud**...

El **Combate** no tiene que ser siempre a turnos y con daños, el **máster** puede rolear la pelea para que le puedas matar de un golpe, paliza o tengas que hacer una tirada que acabe con tu enemigo al puro estilo John Wick.

El **Saqueo** siempre es de **tirada normal** en situaciones normales a menos que tenga un punto negativo o dos, en cuyo caso, las tiradas subirán en dificultad.

Duración de la Partida:

Esto **depende** mucho de los **jugadores y el máster**. Podéis hacer una **partida única** saltando la **Parte Creativa** de la Creación de personaje con un **objetivo que cumplir** y ya o hacer una **partida larga** con múltiples objetivos o **uno que dure mucho** (por ejemplo **solo sobrevivir**)

La **historia** que haga el **máster influirá** en esto obviamente. Podéis ser una **comunidad de supervivientes** años después del apocalipsis, el **primer día de la infección** o solo un grupo que busca un sitio donde vivir. En todas estas pasan todo tipo de **aventuras y peligros** para mantener la **tensión** y la **diversión** del asunto.

Creatividad:

Algo en lo que insisto mucho es en la **creatividad de uno mismo**. En vuestra aventura podéis incluso **utilizar objetos** de **forma inteligente**. Por ejemplo **protección de brazos** para evitar los mordiscos, aun claro está, para construirlo tendrás que usar la habilidad **supervivencia** y esa protección tiene **usos limitados**.

Datos o Normas:

El movimiento de los personajes suele ser muy “abstracto”, normalmente se tiene un turno para moverte y otro para atacar o realizar una acción, pero la distancia de movimiento no puede ser muy lejana.

De todos modos habrá momentos en los que no haga falta pelear y/o el máster no tenga decidida ninguna escena por lo que se rolea el movimiento libre para ver que quieren hacer los supervivientes.

Las distancias de movimiento deberán ser una distancia comprensible, ya que, si te mueves mucho de una, te puede contar como tus dos turnos.

Info para el Máster:

Como máster de partidas de este juego me gusta utilizar las tiradas de atención para crear situaciones. Si aciertan pueden ver algo que les de un nuevo objetivo o problema o podrían salvarse del agarre de un zombi salvaje que había en la oscuridad de su espalda.

Utiliza el entorno y la imaginación para poner todo tipo de obstáculos que hagan pensar a los supervivientes, al fin y al cabo, tu decides si quieres ser un Dios Vengativo, o ayudarles un poco y divertirte viendo como acaba la cosa.

Vehículos

En la aventura es muy posible que interese a los supervivientes tener un vehículo, esto dará situaciones de conseguir gasolina, averías, maniobras y espacio extra que puedes decidir como master.

Subir de Nivel

Esta función puedes o no incluirla en la partida. El máster tendría una cuenta sumando puntos por cada enemigo que elimine un jugador. Si llega a una cantidad concreta que el máster decida sube sus puntos de vida o podría subir un punto gratis de habilidad. (Osea añadir un "+" sin un "-")

Herramientas gratis y útiles para el Rol:

Dados online: <https://dados.tr4ck.net/#!/>

Mapa: <https://www.google.com/maps> (Sí, Google Maps es realmente útil para esto.)

Loot Aleatorio: <https://andrew.hedges.name/experiments/random/pickone.html>

Imágenes de los personajes: Hay muchas páginas donde la gente dibuja personajes, pero si queréis ser más originales, dibujad vosotros o simplemente imaginadlos.



Proyecto Extinción Z by [Mark Alexander Benito Gaspar](#) is licensed under a [Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada 4.0 Internacional License](#).