



Planned Movement Production

Creado por

Ideas de

Agradecimientos especiales a

Playtesting por

Correcciones por

Traducción al español por

Introducción

Jugando

Planned Movement Production

www.pmproduction.nu

dead_walk_again@pmproduction.nu

Indice

■ 1	Figuras	5
■ 2	Medidas	5
■ 3	Dados	5
■ 4	Bandos	5
■ 5	El turno de juego	6
■ 6	Puntos de Acción (PA)	6
6.1	Acciones.....	6
■ 7	Movimiento.....	7
■ 8	Disparar.....	7
8.1	Ráfagas.....	8
8.2	Tasa de Fuego.....	9
8.3	Apretando el gatillo.....	9
8.3.1	Escopeta	10
8.3.2	Ametralladora pesada.....	10
8.3.3	Granadas.....	11
8.4	Encasquillamiento	13
■ 9	Combate cuerpo a cuerpo	13
9.1	Humanos.....	13
9.2	Disparando en combate cuerpo a cuerpo	14
9.3	Sin munición en cuerpo a cuerpo	14
9.4	Abandonando el combate cuerpo a cuerpo.....	14

9.5	Heridas	14
9.6	Disparando a objetivos derribados	15
9.7	Zombificación.....	15
<hr/>		
■ 10	MIEDO	15
10.1	La Supervivencia de los Mejores	16
<hr/>		
■ 11	Zombies.....	16
11.1	Reglas Zombie básicas	16
11.1.1	Puntos de acción	17
11.1.2	Movimiento.....	17
11.1.3	Tambaleo	17
11.1.4	Combate cuerpo a cuerpo	17
<hr/>		
■ 12	Inspiración	18

1 Figuras

5 El turno de juego

6 Puntos de Acción (PA)

6.1 Acciones

7 Movimiento

El Sargento Thompson está en mitad de la Calle Principal. A su derecha está la tienda de pelis de video que puede alcanzar con 1 PA (5 cm.). La puerta está cerrada así que tiene que abrirla, 2 PAs. Ahora le queda 1 PA. Observa que no hay zombies a la vista así que en vez de entrar se gira (sin coste) y dispara contra el zombie que está al otro lado de la calle, 1 PA.

8 Disparar

Car	Tdf	A	MCC	Derr.	Elim.
					-
				<i>Especial</i>	
				-	-
					-
				<i>Especial</i>	
				-	-
			-	<i>Especial</i>	

8.1 Ráfagas

8.2 Tasa de Fuego

El soldado Henderson, que cubre las espaldas del Sgto. Thompson, tiene una escopeta. Mientras Thompson se ha movido hacia la tienda de video, Henderson se ha dedicado a disparar a los zombies de la calle. Aunque Henderson tiene 4 PAs, no puede disparar más que tres veces por turno ya que la escopeta tiene TdF 3.

8.3 Apretando el gatillo

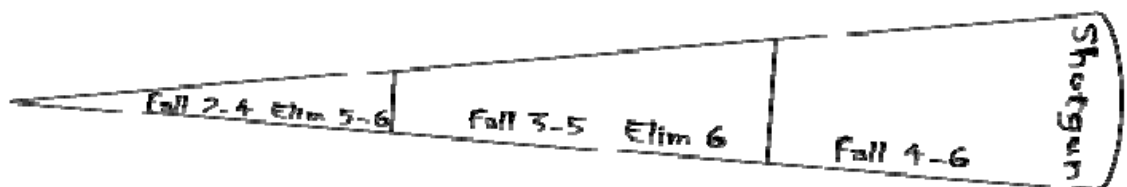
El Sgto. Thompson comienza su nuevo turno con 4 APs. No acertó al zombie del otro lado de la calle de modo que va a intentarlo de nuevo. Declara que va a disparar dos veces al zombie. Si fallara los dos tiros no podría disparar al mismo zombie otra vez en este turno, pero aún podría disparar contra otros blancos.

El Sgto. Thompson declara que disparará dos veces contra el zombie del otro lado de la calle. Ello le costará 2 PAs de modo que le sobrarán 2 para hacer algo con ellos. Con su ametralladora necesita un 4+ para impactar al zombie y un 5+ lo eliminará. No está seguro y necesita desesperadamente acabar con el zombie de modo que usa los 2 PAs restantes para apuntar, uno por disparo. Lanza dos dados y obtiene un 3 y un

5. Con un +1 a cada disparo, el primer tiro daría al zombie un resultado de Derribado y el segundo le colaría un disparo en la cabeza, eliminándole del juego y dejando libre al Sargento para tratar con otros zombies en el siguiente turno.

8.3.1 Escopeta

Plantilla:



8.3.2 Ametralladora pesada



El soldado Stone cubre la retaguardia con su ametralladora pesada. Cuando echa un vistazo al parque ve un gran grupo de zombies aproximándose de modo que comienza su turno colocándose en una buena posición de fuego usando 2 PA, lo que le deja con 2 PA restantes, que no son suficientes para disparar la ametralladora. En el siguiente turno, el grupo de zombies ha entrado en una arboleda. Stone apunta y dispara. Alineando la plantilla con el zombie líder cubre al grupo completo: 7 zombies. Pero los árboles cubren a dos zombies en más de la mitad de su silueta de modo que no se les puede designar como objetivos. El jugador lanza 6 dados y obtiene un 6, dos 5s y tres más que no cuentan. Stone elimina al líder zombie (con el 6, y queda eliminado) y derriba a dos zombies (con los dos 5s) en los flancos de modo que la próxima vez que dispare puede cubrir al resto de los zombies que quedan.

8.3.3

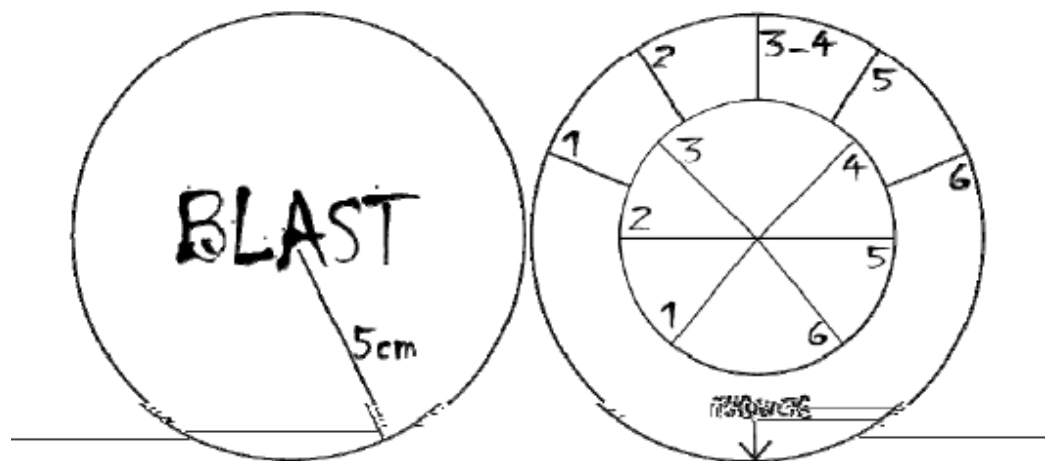
Granadas

- - -
- - -

Optional

-

Optional



El Sargento Thompson ordena al soldado Johansson que entre en el videoclub. Johansson se mueve hasta la puerta y se prepara para lanzar una granada Fulminante empleando sus 4 PA (2 para moverse y 2 para cambiar de arma). Henderson se mueve, preparándose para entrar en la tienda. En el siguiente turno, Johansson abre la puerta y tira la granada por 4 PA (1 PA para tirar de la anilla, 2 PA para abrir la puerta y 1 PA para lanzar la granada). Hay dos zombies dentro. Johansson escoge un punto situado entre los dos y lanza el dado obteniendo un 4, por lo que falla. Tras lanzar otros dos dados para determinar dirección y distancia resulta que la granada se pasa de distancia, golpea la pared y vuelve hacia Johansson. La granada se detiene en un punto a menos de 5 cm. de Johansson y Henderson pero dentro de la habitación por lo que afecta a los SWAT y a los zombies. El jugador obtiene 4 y 5 para los zombies, aturdiendo a uno y derribando al otro. Johansson recibe un 5 (resultado de 6 menos 1 por estar en el exterior) y es derribado. Henderson recibe un 2 (3-1) y no es afectado por lo que puede continuar el turno y entrar para acabar con los zombies con su escopeta.

8.4 Encasquillamiento

9 Combate cuerpo a cuerpo

9.1 Humanos

9.2 Disparando en combate cuerpo a cuerpo

Ej. El Soldado Swanson está en combate CaC con dos zombies. Tiene su ametralladora lista así que decide disparar dos ráfagas a un zombie y otra al restante. La ametralladora tiene un MCC de 3+. Al obtener un 3 y 5, elimina al primer zombie. El resultado del segundo zombie es un 2, un fallo. Incluso aunque a Swanson le queda un PA no puede hacer nada más en este turno ya que sigue en Combate Cuerpo a Cuerpo con el zombie y no puede volver a dispararle

9.3 Sin munición en cuerpo a cuerpo

9.4 Abandonando el combate cuerpo a cuerpo

Ej. Otro zombie ataca al Soldado Swanson y le hiere. Swanson, que se ha quedado sin munición, decide que ya está bien y que se pira. Hay dos zombies en contacto con su peana de modo que tiene que obtener 3+ para poder huir. El resultado es un 2 y eso significa serios problemas ya que ha empleado todos sus PA con el fallo.

9.5 Heridas

Ej: el Soldado Swanson recibe tres heridas de los dos zombies (cuatro ataques que hieren con 5+ y 4+ (con un arma)). Swanson ya tiene una herida de antes de modo que ahora debe obtener un resultado de 4+ para permanecer vivo.

9.6 Disparando a objetivos derribados

9.7 Zombificación

10 MIEDO

-
-
-
-
-

Cinco zombies están a menos de 10 cm. del grupo SWAAT al inicio del turno. Swanson y Henderson tiene a los cinco zombies a menos de 5 cm., y también tienen a los otros tres SWAT en un radio de 10 cm.

Swanson ha sufrido tres heridos así que realiza su chequeo de MIEDO contra un 5 ($10 - 5 + 3 - 3$). Henderson no está herido así que chequea contra 8 ($10 - 5 + 3$)

10.1 La Supervivencia de los Mejores

11 Zombies

11.1 Reglas Zombie básicas

11.1.1 Puntos de acción

11.1.2 Movimiento

11.1.3 Tambaleo

11.1.4 Combate cuerpo a cuerpo

Ej: El soldado Swanson está solo en la calle. Un zombie le alcanza tras mover todo su movimiento y le ataca una vez lanzando 1D6 y necesitando un 6 para herir. En el siguiente turno, un segundo zombie con un enorme cuchillo se une a la pelea. El primer zombie desarmado tiene ahora dos ataques, y lanza 2D6 sumando +1 porque hay dos zombies. El segundo zombie sólo tiene un ataque y lanza 1D6 pero suma +1 por el arma y +1 por el otro zombie.

12 Inspiración