

¡A CUANTOS TE BAJAS?



ASALTADORAS
DEL BOL

COGE TUS MINIS Y PONTE A JUGAR

**UN JUEGO CREADO POR CUCHI
DESDE ASALTADORAS DEL ROL**

**TWITTER: @ASALTAELROL
CORREO: ASALTADORASDELROL@GMAIL.COM**

[HTTPS://ASALTADORASDELROL.WORDPRESS.COM/](https://asaltadorasdelrol.wordpress.com/)

INTRODUCCIÓN

¿A cuantos bebes de 2 años puedes matar antes de morir aplastado por ellos? Miles y miles de veces ha salido esa pregunta en algún bar con colegas y millones de veces hemos pensado en cómo sería la situación. Pues este juego de miniaturas podrás hacer realidad esa idea. Claro está que no se trata de matar bebés, ya que este es un sistema genérico donde los enemigos pueden ser zombies, minions, arañas... O cualquier criatura que tu mente quiera recrear y convertir en enemigos sádicos.

“A cuantos te bajas” es un juego de miniaturas con reglas sencillas (aunque podrás complicarlo todo lo que desees). Un juego cooperativo/solitario y muy atractivo para empezar con esto de las miniaturas. Donde podrás jugar tú sola o con toda la gente que quieras, no hay límite de jugadoras. Este juego puede durar 5 minutos o 2 horas. Dependerá de tu estrategia para sobrevivir.

No esperes guerras bélicas en este juego, este juego trata de retos y supervivencia, superar misiones o sobrevivir a una horda entera de humanos que quieren asaltar tu pueblo de trolls. Este juego tiene la política de Do It Yourself (DIY), hazlo tú mismo en castellano. Todas las reglas aquí explicadas, al igual que las medidas, son un consejo o una propuesta para tus partidas, pero tú debes jugar como lo prefieras, usa reglas caseras a tu antojo, ¡incluso luego dilas para que las podamos usar las demás también! Este juego es de retos y deberás hacer tus propias misiones y en cada una puedes cambiar las medidas de la mesa, o incluso los dados. Por lo que este manual no es como un Dios, no lo sigáis con fe ciega, úsalo para guiaros y jugar como más os guste y os divierta.

Espero ver vuestras campañas, misiones y retos pronto, que tenemos que probarlo todas.

MEDIDA MESA

Las medidas de la mesa pueden variar todo lo que desees. No es necesario una mesa con unas medidas exactas. Puedes incluso jugar en el propio suelo si te hace feliz. Puede que haya un reto o misión que exige unas medidas exactas, pero habrá veces que en vez de usar una mesa entera debas usar la mitad, por ejemplo algo como 50cm x 50cm para que sea más difícil el escenario.

DADOS

Este juego utiliza varios dados. Necesitas un dado de cuatro caras (a partir de ahora llamado D4), también un dado de 6 caras, (D6) y por último un dado de 8 caras (D8), puedes tener uno de cada o varios dados si lo prefieres. Tampoco es necesario que gastes dinero en esto ya que hay varias aplicaciones y webs que te tiran dados sin necesidad de pagar ni un euro. Por ahora, ya que este juego irá creciendo poco a poco, son estos dados, ya que puede que en un futuro o en futuros retos necesites otros dados. Pero con esto ya puedes ir jugando sin ningún problema.

Si sois muchas jugadoras tendréis que usar más dados para que el escenario sea complicado, podréis usar 3D6 o incluso usar dados de 20 caras (D20).

MINIATURAS

Las miniaturas deben ser de un tamaño típico de miniatura, o si queréis jugar con peanas de 32mm. Aunque si no tenéis miniaturas podéis hacerlo con papel, o piedras, o comprar peanas y dibujar algo en ellas, eso va al gusto de la jugadora. La medida perfecta de miniatura es el de una peana de 32mm.

La política de este juego no va de comprar y acumular, ni mucho menos, tampoco se exigen miniaturas especiales y mucho menos que estén pintadas. Haz las criaturas con papel si quieres y no gastes un euro, y si quieres gastar, ¡pues gasta en minis! Juega y ya está, eso es lo que importa.

Si quieres usar otras medidas para jugar, hacedlo, pero si es más grande debéis de agrandar el escenario, y si son más peques, pues más pequeño el escenario. Usa la imaginación y usa todo tipo de medidas.

REGLA PARA MOVERSE

Para los movimientos, tanto de los enemigos como de tus personajes se usará la medida de pulgadas. Sí, aunque esté creado en España y aquí se usen centímetros, es mejor pulgadas porque el movimiento puede ser más largo y habrá menos peleas por ver si te tocan o no. Parece una tontería, pero ayudan mucho las pulgadas para las jugadas. Además que cualquier regla también viene con pulgadas, por lo que no es necesario que os gastéis más dinero del necesario. En cualquier bazar podréis comprar una regla, incluso puede que tengáis alguna en casa o uséis la de tu hija pequeña. O roba la regla de algún supermercado, aquí no diremos nada.

¿CÓMO EMPIEZO? ¿QUÉ NECESITO PARA JUGAR?

Lo primero de todo, necesitas un sitio donde desplegar todo el mejunje para jugar. Necesitaréis papeles, lápices y bolis (para las fichas), un puñado de dados ya descritos más arriba, una regla, o varias si sois más jugadoras y miniaturas, ¡muchas miniaturas! Vuestros personajes deberán tener minis diferentes, para que no os equivoqueis, y muchas miniaturas iguales para diferenciar sus niveles (esto lo vais a entender más adelante). Y ya con esto os podéis poner a jugar. También hará falta algo para poner de por medio: edificios, barricadas, piedras... lo que toque en cada escenario. Y algo de papeo y de bebida, no os olvidéis de ello, necesitaréis recuperar fuerza después de la angustia.

REGLAS PRINCIPALES

Como ya se ha dicho, esto quiere ser un juego para empezar con las minis. Por lo que no hay muchas reglas para echar tus primeras partidas. Así que no te asustes ya que no tiene mucha dificultad. Aprender a jugar es sencillo, lo que no será tan sencillo es salir con vida de los escenarios.

ACCIONES

Cada jugador tiene en su turno 3 acciones que puede hacer. Moverse, atacar, recargar, coger un objeto, escalar, usar un objeto o accionar. Puedes usar estas acciones en el orden que desees.

MOVERSE (MP)

Esta acción es para hacer que tu personaje se mueva. Todo personaje tiene un número de movimiento, llamado ahora MP (Movimiento del Personaje). Este número son las pulgadas máximas que podrá moverse. Esta acción es especial ya que si decides moverte puedes usar tu MP de la manera que quieras, ya que esta acción es distendida a lo largo de tu turno y puedes abarcar los pasos a lo largo de tus tres acciones.

Algo a tener en cuenta es que si chocas con un enemigo, esa acción se paraliza porque no podrás seguir moviéndote, deberás usar otras acciones.

Esta acción solamente se podrá usar una vez por turno.

Ejemplo: Silver tiene un MP de 8. Silver decide avanzar 5 pulgadas para pelear contra un minion. Después de ganar a ese minion decide que es momento para recargar su otra arma. Ya ha gastado 2 acciones, ya que el movimiento no lo ha gastado del todo, aún le quedan 3MP para gastar y los usa para alejarse de la horda de minions que le vienen encima.

ATACAR (AP)

Para atacar todo personaje empieza con un número que llamaremos a partir de ahora AP (Ataque Personaje). El número, por defecto, suele ser de 6. Este número hace referencia al dado que deberás lanzar para atacar. Por lo tanto deberás lanzar D6 para atacar. Más adelante encontrarás otras armas o atributos que te suban el dado, pero no vayas tan rápido que vamos poco a poco.

Para atacar las peanas deben tocarse. Cuando se toquen y se decida atacar se debe lanzar AP para ver el número y después el enemigo debe lanzar su dado para defenderse. Cuando ya se tenga el resultado se comparan, si el ataque supera por 2 o más el dado del enemigo le quitará un daño (o el daño del arma que se tenga). Si es el mismo número o el resultado no supera el número por lo mínimo el ataque se verá cómo un golpe fallido. El AP sirve tanto para el ataque como para defenderse.

Cuando es un ataque a distancia es igual, pero midiendo las distancias. Se puede medir la distancia antes de atacar a distancia.

La acción de atacar cansa mucho, por lo que se podrá atacar 2 veces por turno. Si deseas gastar tu tercera acción en volver a atacar podrás hacerlo, pero tendrás un -1 en tu tirada por culpa del cansancio.

Ejemplo: Pini se acerca hasta un lobo para poder golpear. Nada más tocar peana con peana se deben lanzar los dados. Pini tiene un AP de 6, el lobo un AP de 4. Se lanzan dados y Pini saca un 3 y el lobo un 1, el ataque se considera fallido. Pero Pini no se da por vencida y vuelve a atacar. Ahora Pini saca un 5 y el lobo un 2, el golpe acierta y mata al enemigo. Lo malo es que ya no puede hacer nada y deberá esperar a que los enemigos hagan sus

movimientos.

RECARGAR

La propia palabra te dice lo que hace. Hay algunas armas que necesitarán ser recargadas, como por ejemplo una metralleta o una pistola. Si gastas todas las balas y quieres volver a disparar deberás gastar la acción de recargar para poder disparar de nuevo. Podrás llevar la cuenta de las balas poniendo piedras, monedas o cualquier cosa que te sirva como contador. Incluso un dado sirve para ello.

COGER UN OBJETO

A veces por el suelo, en armarios, en un cofres o en cualquier otro lugar, hay objetos que podrán ser obtenidos si se gasta esta acción. En cuanto se use esta acción el objeto obtenido podrá ser usado en la siguiente acción.

ESCALAR O SALTAR

Escalar o saltar sirve para traspasar obstáculos o subir a sitios para alejarte de tus enemigos. Empezaremos por escalar. En algunos escenarios habrá lugares que escalar. Para ello debéis de mirar vuestro MP y medir lo que vas a escalar. Si la altura es menor o igual que tu MP podrás escalar sin problema. Para bajar del sitio que has subido también deberás gastar una acción de escalada.

Saltar es igual que la escalada, miras tu MP para ver si llegas de un lado a otro y si es así, haz el salto.

Escalar y saltar causan cansancio, por lo que si lo haces antes de atacar tendrás un -1 a tus tiradas de AP. Esta acción solo se podrá hacer dos veces por turno.

USAR UN OBJETO

Algunos objetos podrán utilizarse en cualquier momento de la partida. Para ello debes de gastar esta acción y podrás activar la habilidad del objeto

ACCIONAR

Esta acción es un bonus. Esto servirá para hacer una acción diferente a todo lo explicado. Abrir una puerta, tirar de una palanca... Puede que en muchos escenarios ni se use, ni tampoco se contemple, pero en algunos retos o campañas seguramente se te obligue a usarlo para hacerlo más complicado.

TU PERSONAJE

Tu personaje empezará de cero, por lo que no tendrá atributos, ni armas, ni tampoco objetos. Tu personaje deberá ir recogiendo cosas, sobrevivir a las hordas y conseguir experiencia para ser mejorado. Cuando tu personaje muere, este personaje será eliminado y no podrá jugar más, deberás ir con otro y empezar de cero, o si tenías otros personajes creados ir con ellos. Este juego va de sobrevivir por lo que cuida bien lo que haces y si quieres mucho a un

personaje cuídalo bien y protéjelo con la vida de los demás.

Todos los personajes empiezan con esta ficha donde, escenario a escenario, podrán subir sus niveles. Debajo explicaré todo lo que sale dentro de la ficha para que no haya líos.

 FOTO	NOMBRE
AP:	
MP:	
EXPERIENCIA:	
	
INVENTARIO	

Foto: en la foto podrás poner una imagen o hacer un dibujo suyo. No sirve para nada más que para meterte dentro de este juego y después ver hasta donde llegó.

Nombre: ponle un nombre a tu personaje, incluso puede ser un apodo. ¿Cómo si no va a ser recordado en el futuro?

AP: aquí apuntamos el Ataque del Personaje. Todos empiezan con 6.

MP: el Movimiento del Personaje. Debe empezar con 7, aunque según vaya avanzando el juego esto podrá subir.

Experiencia: aquí irás sumando la experiencia recibida por matar enemigos. Esta experiencia es como el oro en cualquier otro juego, sirve para comprar armas, objetos, magia o atributos. Cada enemigo da una experiencia diferente, algo que se verá más detalladamente en la parte de Enemigos. La experiencia no es transferible entre personajes.

Vida: los corazones a la derecha son las vidas que tienes. Siempre se empieza con 2. Cuando acabas un escenario recuperas tu vida máxima, en este caso 2.

Inventario: en esta parte es donde apuntaremos las armas, atributos, objetos, o cualquier cosa, que vayamos consiguiendo a lo largo de nuestras partidas.

Antes de pasar de apartado os recomiendo haceros unos cuantos personajes, por si uno de ellos la palma tener a otro en la recámara. En cada misión podrás llevar a los personajes que quieras e ir dándoles la experiencia que vayan consiguiendo a lo largo de su corto camino.

SENSACIONES

Hay una serie de sensaciones que podrás vivir en medio de una batalla a vida o muerte. Algunos de ellos son de efecto instantáneo, que se activan en la siguiente acción, y algunos son permanentes, es decir, que durarán todo el escenario a menos que consigas deshacerte de él. Aquí una lista:

Cansancio: cuando quieres atacar tres veces seguidas se te asignará una penalización de -1 en esta última acción. También se obtiene cuando primero se escala o salta, y después se ataca. Elige bien tus acciones para no cansarte.

Euforia: si sacas un crítico en tu tirada de ataque o defensa (el número más alto que pueda salir de tu dado) obtendrás un +1 en tu siguiente acción de ataque.

Quemadura: tocar un obstáculo en llamas, o sufrir un ataque incendiario, hará que te quemes. Perderás 1 vida a lo largo de 3 turnos.

Miedo: cuando se lance el dado para ver cuantos enemigos salen y el número que sale es el máximo posible todos los personajes deberán lanzar un dado D6. Si sale 1 se quedará paralizado por el miedo y no podrá hacer nada hasta el siguiente turno. Si sale un 2 perderá una acción ese turno. Si sale 3-6 seguirá todo como siempre

HISTORIA Y TRASFONDO

No puedes empezar a jugar sin montar una historia sobre qué es lo que ha pasado, en que mundo te encuentras y el año. Así podrás ver que enemigos sacar, como será el escenario y las habilidades y armas. Aquí voy a poner un ejemplo para que uses en el siguiente reto, ya

que según se vayan explicando las reglas vamos a montar nuestro primer escenario. Claro está que deberéis de haber montado ya vuestro personaje explicado ya arriba. Este reto es sencillo de crear, después podrás montar los tuyos propios y enseñarlos a la comunidad.

Después de todas aquellas catástrofes sobre infectados por las calles decidiste esconderte en un local abandonado que abriste cuando todo el barrio estaba en llamas. Cogiste provisiones y entraste sin pensarlo. No ibas a ser un héroe que salvará al mundo de los infectados, simplemente huiste dejando todo atrás.

Con el paso de las semanas el hambre se apoderó de ti y las calles quedaron en silencio, parecía que la catástrofe había parado, ya no debía de quedar nadie vivo ahí fuera. Pero la curiosidad, y puede que las ganas de ver la luz del Sol, hace que abras un poco la puerta para observar allí afuera. La puerta hizo un leve ruido, pero en aquella situación un pequeño ruido era como un grito desgarrador ya que todo estaba en silencio. Puedes ver cómo todo está destruido y los infectados te miran y salen corriendo a tu local. Cierras la puerta como puedes, pero ya es tarde, están entrando por tres lados diferentes rompiendo las ventanas. Ahora debes morir llevándote a algunos por delante, ya no hay marcha atrás.

ESCENARIOS

Antes de empezar a jugar deberás montar el escenario. Tendrás que ver como será de tamaño, que obstáculos o paredes habrá en él, donde están los respawn, si habrá trampas u objetos, si hay mecanismos y todo lo que quieras complicar el juego. Parece difícil, pero realmente es bastante sencillo. Vamos a ir paso a paso. Ahora veremos como hacer el escenario y después a los enemigos. Si lo sigues paso a paso verás que tienes tu primer escenario ya montado. Así que prepara la mesa o el suelo que vamos a ello.

NÚMERO DE JUGADORAS

Antes de nada debemos decir cuantas jugadoras, o personajes si se quiere jugar en solitario, pueden jugar. En este reto se dejará un máximo de 3 personajes. Luego ya podrás poner más o menos en tus partidas.

TAMAÑO

Aquí para empezar vamos a coger media mesa de comedor. Algo que podría ser 50cm x 50cm. Cuando te toque hacer un escenario deberás decir las medidas, no necesariamente exactas, para ver cómo de grande deberá de ser, o de pequeño, ya que algunos al ser más pequeños más dificultades habrá.

OBSTÁCULOS

Debemos fijar obstáculos y paredes, y decir si pueden ser escaladas o no. Para empezar todos los bordes son paredes por las que es imposible escalar. Y debes poner

3 paredes no muy anchas esparcidas por el centro de la mesa. Esas paredes no se podrán escalar.

Ahora pondremos un objeto que es una mesa, esta se podrá saltar sin ningún problema (1 pulgada). Ponla cerca de donde empiezas, para poder frenar a los enemigos que te vienen por ese lateral.

Como es obvio la mesa debe hacerse con algo pequeño que no ocupe mucho y las paredes deben ser más anchas que la mesa puesta en el escenario. Así le damos un pequeño toque de realidad.

RESPAWN

Los respawn son los lugares donde aparecen los enemigos. Hay dos tipos de respawn que veremos a continuación. Para empezar vamos a hacer el más sencillo. Debes poner 3 en total. Dos de ellos deben estar alejados de ti, el otro deberá estar detrás de la mesa que ya deberías haber puesto en el escenario. Los enemigos aparecerán cada fin de turno, por lo que esto se acumulará de enemigos enseguida.

Hay otro modo de respawn que no es un sitio fijo donde salen, sino que saldrán de manera aleatoria en el mapa, incluso pueden aparecer frente a ti. Este modo es recomendable usarlo cuando ya seáis más experimentadas en el juego.

Saca tus monedas de plástico de cualquier juego de mesa que tengas por ahí, si no tienes agarra bolas pequeñas de papel, de esas que usabas de peque para lanzar con el bolígrafo. Coge el número de bolas de papel igual al número de enemigos que saldrán en ese turno. Pon la mano con las bolas en el centro de la mesa y lánzalas hacia arriba. ¿Ves donde han caído las bolas? Reemplaza las bolas de papel por enemigos y que siga la fiesta.

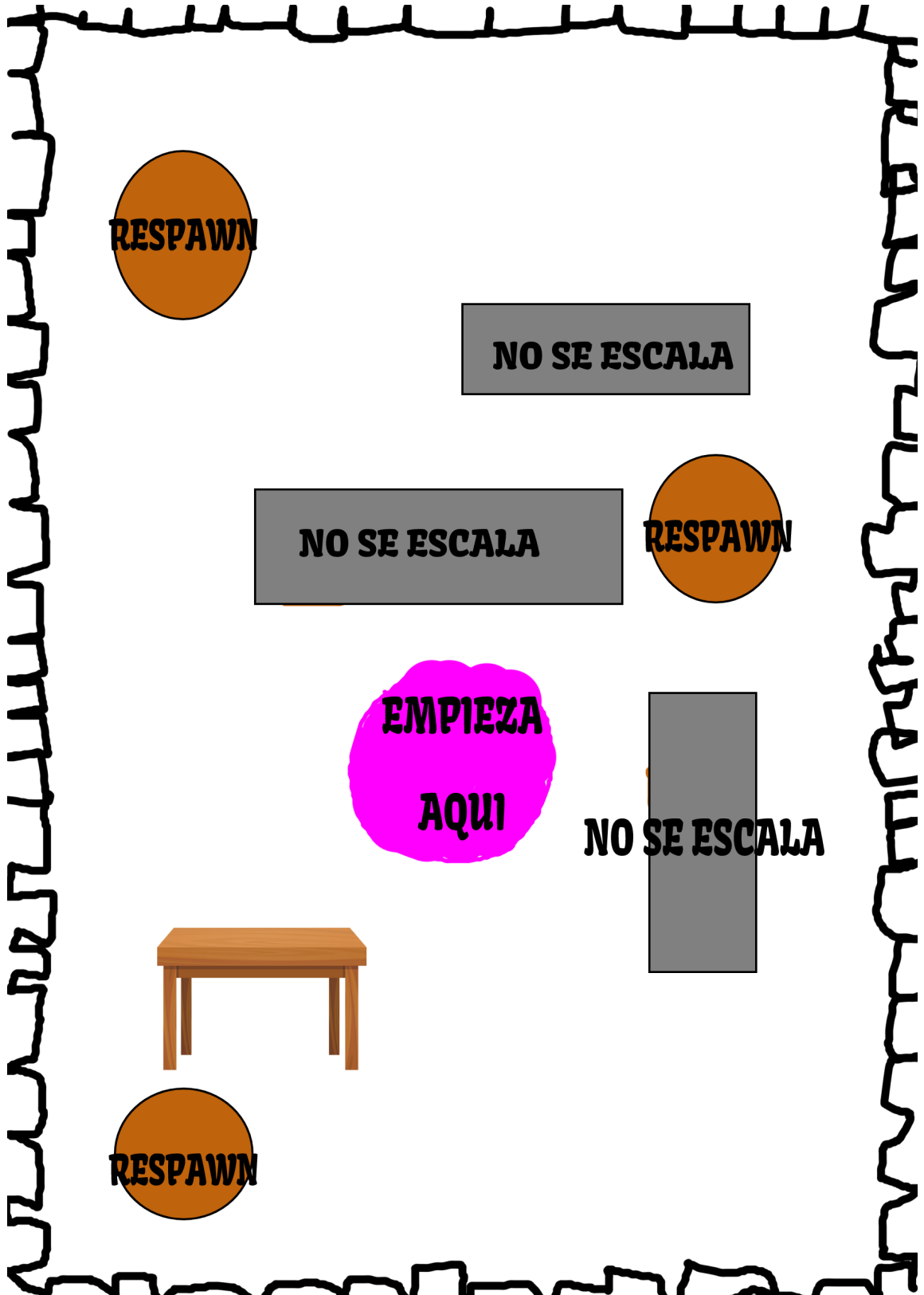
TRAMPAS, OBJETOS Y COSAS QUE ACCIONAR

Estas debes ponerlas donde quieras, si es que quieres poner alguna. Debes ponerlas en sitios específicos que para complicar un poco la partida o que tengan que ver con la misión para poder avanzar. En esta pondremos un objeto en la mesa. Este objeto es una botella de cristal que hará que tus ataques tengan un +1. Esta se romperá cuando ataques y saques un 1 en la tirada. Hay botellas ilimitadas, pero solamente puedes llevar encima. Para coger la botella recuerda tocar la mesa y gastar una acción de accionar.

LUGAR DONDE SE EMPIEZA

Siempre se debe aparecer en algún lugar en específico, por lo que debemos asignar uno, o puede que varios si nuestros personajes empiezan en lugares diferentes. En este escenario aparecemos en el medio del todo, entre las paredes y la mesa.

Con esto ya deberíamos tener el escenario, que debe quedar más o menos como el mapa que te dejo aquí abajo. ¿Y ahora que queda? Pues ahora queda poner los enemigos, sus niveles y todo lo relacionado con ellos. Vamos a ello que cada vez estamos más cerca de jugar.



RESPAWN

NO SE ESCALA

NO SE ESCALA

RESPAWN

EMPIEZA

AQUI

NO SE ESCALA

RESPAWN

CREACIÓN DE ENEMIGOS

Es hora de elegir a los enemigos, en este caso vamos a hacerlo con infectados, ya que así seguimos con nuestro reto. Cada enemigo deberá tener características que vayan adecuadas a su forma de ser, eso es algo a tener en cuenta a la hora de hacer enemigos, no deben ser todos iguales porque perdería la gracia. No es lo mismo que tus enemigos sean unos infectados que los enemigos sean arañas gigantes. Las arañas podrán hacer ataques a distancia, o tener más movimiento, y los infectados podrán hacer más daño y tendrán un movimiento más bajo.

Cuando ya tengamos a los enemigos elegidos debemos de crear enemigos de diferentes niveles. Ya que si solo salen todo el rato los mismos el juego se volvería aburrido y simplón. Porque en cuanto vayas subiendo tus atributos y cogiendo armas no perderás nunca si haces todos los enemigos fáciles.

NIVELES DE ENEMIGOS

Los enemigos en cada nivel serán más fuertes, pero lo serán de forma escalonada. Por lo que uno de nivel 1 y uno de nivel 2 no se diferenciarán mucho. Pero uno de nivel 1 y otro de nivel 4 tendrán más diferencias.

Como ya se dijo antes sobre la experiencia cada nivel es una experiencia diferente. La experiencia va ligada al nivel del enemigo. El nivel que sea es la experiencia que te dará. Uno de nivel 1 te da 1 de experiencia, uno de nivel 4 te dará 4 de experiencia. Y así con todos los niveles.

Hay que recordar que todos los enemigos quitan 1 vida a menos que su habilidad o arma diga lo contrario.

Aquí haremos los niveles de los infectados, cuando tú quieras hacer tus enemigos y niveles sigue estas reglas y te será muy sencillo hacer los tuyos propios. Ojo, no se debe seguir al pie de la letra, debes encontrar la subida de nivel de poco a poco y con diferentes habilidades. Gracias al trasfondo te será realmente sencillo hacerlo.

Nivel 1: este solamente tendrá un AP y un MP, el más bajo acorde con el enemigo. El AP debe ser de 4 y el MP dependerá del enemigo, ya que dependerá de lo que corra.

Nivel 2: esta subida de nivel lo que hace es subir su MP, por lo que estos son más rápidos pero igual de fuertes.

Nivel 3: Este subirá algo más que el anterior. Por ejemplo, serán más fuertes y tendrán más fuerza. O bien, tendrán una habilidad especial.

Nivel 4: este subirá todo lo que pueda. Este debe tener mucha diferencia con el nivel 1. Ponle habilidades, fuerza y más movimientos.

Ahora os dejo como serían los niveles de los infectados. Podéis ponerles nombres en vez de niveles para que no quede tan soso. Recuerda que la narratividad es muy importante para meterte dentro del juego.

Nivel 1 (infectado mutilado): AP: 4 MP: 3 Vida: 1

Nivel 2 (infectado): AP: 4 MP: 4 Vida: 1

Nivel 3 (infectado con barras de hierro): AP: 6 MP: 5 Vida: 1

Nivel 4 (abominable): AP: 6 MP: 6 Su ataque hace 2 daños. Vida: 1

Los niveles pueden llegar hasta el infinito si quieres, lo único que debes hacer es ir mejorando poco a poco a los enemigos. Con todo esto también se pueden hacer enemigos finales. En otras palabras, enemigos muy poderosos y con más vidas. Estos no saldrán varios, sino que saldrá solamente uno. En la mini-campaña que estará al final de este manual veréis como son y así podréis hacerlo vosotras más tarde. La experiencia de este enemigo debe ser mínimo de 10.

RESPAWN ENEMIGO

Ya teniendo todo lo anterior nos toca decir qué enemigos pueden aparecer en nuestro escenario. Como este es el escenario de iniciación solamente saldrán los de nivel 1. Para saber cuantos enemigos salen es muy fácil. Cuando acabes tu turno y los enemigos en juego se muevan y ataquen debes lanzar un dado, en este caso uno D6, dependiendo del escenario y dificultad podrás poner dados diferentes. El número que salga será el número de enemigos que salen en ese turno. Para ponerlo elige un respawn de inicio y ve poniendo enemigos uno a uno en el sentido de las agujas del reloj.

Si en tu escenario pueden salir otros niveles es sencillo. Primero asigna números del dado a los niveles de los enemigos. Lanza el dado y el número que salga será el nivel que debe salir, después lanza otro dado para ver cuantos enemigos de ese nivel salen.

Cada nivel tiene un porcentaje. Vamos a hacerlo con un dado de 6 para que veáis cómo asignarlo. Dependiendo de cuántos niveles hayas creado podrás asignar otro dado, como uno D8, o incluso D4 si quieres que sea muy difícil.

1-3: nivel 1

4-5: nivel 2

6: nivel 3

6 dos veces: nivel 4 (cuando salga un 6 vuelve a tirar, si sale otra vez 6 salen los de nivel 4, sino salen los de nivel 3)

MECÁNICAS DEL ENEMIGO

Los enemigos tienen unas mecánicas simples, no os vais a estrujar la cabeza para saber sus movimientos. Lo primero que hay que saber es el orden de sus acciones. Después de que todas las jugadoras acaben sus 3 acciones será el turno de los enemigos y debes seguir este orden:

- Movimiento
- Ataque
- Aparición de nuevos enemigos

MOVIMIENTO

El movimiento es simple, ya que tienen asignados sus MP y es solamente medir. Estos enemigos no hacen estrategias de rodear ni nada, solamente van a por los personajes, al que más cerca esté de ellos. Debe avanzar con la regla en línea directa contra el personaje. Si se choca contra un muro, se choca y el siguiente turno rodeará el obstáculo. Y si puede saltar el obstáculo, una mesa, podrá saltarla en el siguiente turno.

Los enemigos no son de hacer grupos, irán corriendo, pero si por un casual se tocan deberán ir en pareja, trío o lo que sean. Es la única manera de ir en grupo. Cuando empiezan a hacer grupos es cuando empieza el verdadero problema. Intenta evitar los grupitos.

ATAQUE

El ataque es cuando te toca la peana, si es a distancia es si llega con la distancia del ataque a distancia. Para atacar lanzarán su dado de AP y tú igual, tú esta vez como defensor. Si su ataque supera por 2 o más tu dado te hará daño.

Algo importante es que si los enemigos se juntan, es decir, dos enemigos se tocan, ese enemigo da +1 a su tirada. Si son más enemigos pues se suma +1 por cada enemigo. Parece que no va a pasar, pero pasará más de una vez.

Claro está que solamente atacará el enemigo que te esté tocando a ti, los que están pegados al enemigo pero no a ti, no podrán atacar, a menos que usen ataques a distancia.

Te pueden atacar varias veces por turno, cada enemigo que te toque o pueda atacar a distancia, te atacará en su turno. Esto es un problema grave cuando te queda una vida porque te podrán matar aunque parezca que no.

APARICIÓN DE ENEMIGOS

Estos enemigos solo aparecen, no se mueven hasta la siguiente ronda de enemigos.

MODOS DE JUEGO

Ya está todo montado para jugar, o casi todo. Quedan dos cositas de nada. Una de ellas es elegir el modo de juego. Para este escenario va a ser “Reto”. Así que empezaremos explicando esto para que puedas jugar ya. En algunas partidas podéis decidir si empezáis con experiencia para gastar en la tienda. En este escenario no tendréis tienda, debéis de ir a pelo con ello y luchar con vuestros propios puños.

RETO

Un reto es un escenario donde no se puede avanzar. Podría decirse que puede ser un “Todos contra mí” y ver hasta donde aguantas. No siempre debe ser así, puede haber retos que sean conseguir objetivos y después salir de allí. Lo que importa del reto es ver hasta donde

llegas, sería una competición, o como dice la palabra un reto, donde superarte a ti misma, o a las demás. Ya que podréis hacer retos y ver quién llega más lejos en el reto. En el reto se debe decir qué personaje se usa, con cuantos personajes se juega, si empieza con experiencia, si tiene armas o atributos... Eso ya dependerá de cada reto.

En este debes de empezar con el personaje sin nada, es decir, el personaje que se dijo arriba cómo hacerlo. El más simple de todos.

En este reto ya está todo puesto, el escenario, la historia, los enemigos, incluso el personaje que debes de tener ya creado. Así que, ¿cuál es el reto? El reto es ver hasta donde aguantas. ¿Quién conseguirá más experiencia? Lucha por tu vida y por conseguir experiencia. El objetivo es conseguir el máximo número de experiencia. Cuando lo hagáis varias veces comentad el récord que tenéis, así podrá haber algo de pique.

Este reto es para empezar, es para que veas como son las mecánicas del juego y como te sueltas en mesa, por lo que te recomiendo empezar con este y después ir haciendo tus propios retos. Ya con esto podrías dejar de leer y empezar a jugar para ver cuánta experiencia consigues, pero ¡aún hay más cosas! Así que no pierdas de vista todo lo demás.

CAMPAÑA

Este modo es más largo, irás a través de escenarios haciendo misiones, o simplemente sobreviviendo, cada escenario tendrá objetivos y mecánicas diferentes. En este modo tus personajes tendrán una evolución, no como el modo reto, en este tus personajes podrás ir comprando armas, atributos, magia, vidas... Todo lo que puedan. Lo malo es que si un personaje cae en combate, ese personaje desaparece para siempre. Las campañas pueden ser muy variadas, pueden darte ellas los personajes o dejarte hacerlos a ti. Te dirán si consigues nuevos personajes por el camino o si puedes crear uno nuevo. El modo campaña podrá ser todo lo amplio que desees o todo lo corto que quieras.

Las campañas también deben de tener una historia, incluso deberán seguir la historia. Para mejorar la experiencia se recomienda rolear con los personajes, ya que pueden hacerlos decidir en algún momento sobre qué camino tomar, o sobre si ayudar a X o no. Este juego, como todo juego, se puede rolear y usar la parte más narrativa. Así que no te quedes sin rolear y divertirte con ello.

Al final de este manual hay una mini-campaña para poder jugarla y ver cómo sería hacer una campaña. La que está escrita aquí es sencilla y corta, por lo que te animo a que hagas las tuyas y las compartas con todas.

ÚLTIMO EN PIE

Este modo de juego es competitivo. Sí, lo habéis leído bien. Todos los demás modos son solitario o cooperativo, ya que las reglas y todo está hecho para ello. Pero este modo es para ver quien aguanta más en el escenario creado. Este puede ser con los enemigos y personajes elegidos por el grupo. Al igual que el escenario. Los enemigos saldrán en los respawns que elija el grupo, lo único que se debe hacer es que salgan más enemigos de lo habitual, por lo que es mejor tirar un D8 o un D10 para que salgan enemigos.

Gana el personaje que quede en pie al final del turno de enemigos. Por lo que si morís todas

en el turno de enemigos quedaréis empate.

Entre vosotras no os podéis hacer daño, pero sí que podéis quitaros dos acciones al golpear. Para hacerlo debes de hacer como un ataque normal, superar su AP por 2 o más a la tirada. Y con la magia que hace daño igual, no hará daño, hará que se pierdan los turnos.

En este modo podéis poner un número de experiencia previa, por ejemplo 40, y gastarlo como queráis en la tienda, y después os tocará pelear en la arena. No olvidéis hacer a los enemigos y elegir los niveles y cuales saldrán.

ARMAS

Al principio irás sin armas, pero más adelante podrás conseguir armas de dos modos. O bien cogiéndolas en el escenario, si es que hay algún arma, y si no la podrás comprar en la tienda que se abrirá siempre después de un escenario, o antes de un reto o un pelea de Último en pie. Algunas de las armas aquí nombradas no servirán para vuestras próximas partidas ya que no serán para vuestra ambientación. Así que voy a poner todo por diferentes ambientaciones. Una será medieval (magia, espadas, pociones...) y la otra será moderna (pistolas, antídotos, extensible..). En la tienda saldrá explicado su función, el precio y como usarlo. Algo a tener en cuenta en las armas son los críticos y las pifias. Los críticos, sacar el número más alto del dado, te dará euforia, en cambio, una pifia (sacar un 1) hará que tu arma se rompa para ese escenario y no podrás usarlo hasta el siguiente escenario. Si esa arma se te rompe 3 veces (sacas 3 pifias en diferentes escenarios) se romperá el arma. Tranquila, que podrás reparar el arma.

Las armas de ataque servirán para el ataque, cuando te ataquen no se defenderá con el AP de esa arma, sino con tu AP que tengas en la ficha. En cambio, si el arma que tienes es un escudo se hará la defensa con su AP.

Si tenéis varias armas en combate podéis cambiar entre ellas para atacar sin gastar acción, solamente tenéis que declarar con que arma atacas y listo.

Los personajes podrán llevar 4 bultos, es decir, que algunas armas pueden ocupar 2 bultos y algunas pueden ocupar 1 o 0. Pero podrás comprar todo lo que desees, ya que puedes dejar armas y objetos guardados por si los pierdes más tarde, o bien, los necesitarás para otra misión.

En cambio la magia es diferente, ahora lo explico más abajo con detalle ya que es algo más complejo que llevar bultos.

También se podrá comprar un aumento de vida, es decir, en vez de empezar las partidas con 2 vidas, podrás empezar con 3 o 5 como máximo. Claro está que el precio es mucho más caro. Una de vida extra cuesta 55 de experiencia.

MAGIA

La magia no gasta bultos, va con el grimorio. Ya de por sí el grimorio ocupa 1 bulto y deberás comprarlo. El grimorio solamente te deja llevar 2 conjuros y si quieres tener más conjuros deberás comprar otro grimorio para poder comprar otros dos conjuros nuevos. La magia puede ser divertida en cierto modo, incluso te salvará en muchas ocasiones. Te puede servir de ataque, de defensa o de apoyo. ¿Y dónde está lo malo? Bueno, lo malo viene al sacar

una pifia. Si la pifias, la pifias bien. No pierdes el grimorio, ni tampoco pierdes vidas, sino que unos demonios saldrán a tu alrededor a 2 pulgadas de distancia. Unos demonios igual de potentes que los enemigos que tengas de nivel 2. Saldrán D6 enemigos a tu alrededor. Siempre que se use un conjuro se debe tirar uno D6, algunos conjuros tienen otro dado, eso estará marcado en el conjuro. Si no sacas una pifia deberás tirar de AP para acertar con el ataque, si es que ataca, si no tiene ataque solamente debes tirar D6 para ver si aparecen los demonios.

Si el conjuro no es de ataque debes de sacar en la tirada un crítico. Todo los demás resultados serán fallos y el 1 que es una pifia.

CONJUROS

Grimorio: libro donde guardar conjuros, sin el grimorio no podrás ni comprar ni usar magia. Puedes acoplar dos conjuros por cada grimorio que compres. 1 bulto 15 experiencia

Curación: cura 1 vida a una jugadora sin importar la distancia donde se encuentre. Solo se puede usar una vez por escenario 25 experiencia

Bola de fuego: hace 1 de daño. Si hay enemigos, o aliados, a 1 pulgada también reciben 1 de daño. Distancia de 4 pulgadas. 20 experiencia

Muro de hiedra: construyes un muro de hiedra que no se puede escalar donde tú quieras. El muro puede tener un máximo de largo de 5 pulgadas. 22 experiencia

Teletransporte: puedes moverte, o mover a una jugadora o enemigo, al lugar que desees. Se lanza D4 para saber si no se falla el hechizo. 50 experiencia

Lodo fangoso: haces que un enemigo, o un grupo de enemigos, se quede pegado durante un turno. 16 experiencia

Encantar arma: el arma encantando tiene un turno entero con un +1 a todos los ataques. 8 experiencia.

Agujero colosal: se abre un agujero en el suelo de 2 pulgadas de radio que elimina a todo enemigo o personaje. 39 experiencia

Escudo: durante un turno de enemigo nadie puede hacer daño a quien tenga el escudo. 32 experiencia

Proyectil de luz: hace un daño a una distancia de 6 pulgadas. 13 experiencia

Magia de renovación: haces que otra jugadora tenga 2 acciones extras. 26 experiencia

Pies de atleta: una jugadora puede moverse este turno 4 pulgadas extras. 6 experiencia

Puños de fuego: da +1 de AP durante un turno a los personajes que peguen con puños. 9 experiencia

Empequeñecer: puedes empequeñecer un obstáculo que no pueda ser escalado y ahora podrá ser saltado. 9 experiencia

Huida: puedes huir de la partida en cualquier momento y quedarte con la mitad de la experiencia que tengas, solamente huirá quien lanza este conjuro. En este se debe de lanzar D8. 17 experiencia

Cuchillas giratorias: un escudo de cuchillas te rodea durante un turno. A quién toques le quitará -1 a su tirada de AP cuando tú le ataques. 31 experiencia

Ráfaga de proyectiles: debes tirar D6 y el número que salga será el número de proyectiles que lances. Hace 1 de daño cada proyectil. Puedes atacar a varios enemigos a la vez a 4 pulgadas de distancia. 29 experiencia

Eliminar demonios: los demonios que salieron por culpa de una pifia serán eliminados de inmediato sin dar ninguna experiencia. 30 experiencia

ARMAS MEDIEVALES

Las armas tienen diferentes distancias, diferentes daños y diferentes habilidades. Aquí estará explicado así, no es necesario explicar que es una daga o un arco.

Las armas podrás repararlas siempre que acabe un escenario, así no se romperá para siempre. Para ello debes decidir “reparar el arma” y te costará la mitad de lo que vale en el mercado (la mitad redondeando hacia abajo).

Espada corta: cuerpo a cuerpo. D6+1 de AP. 1 bulto. 8 experiencia

Espada larga: cuerpo a cuerpo. D8 de AP. 2 bultos. 18 experiencia

Hacha: cuerpo a cuerpo (puede ser lanzado a 4 pulgadas) D6+1 de AP. No sufres cansancio con esta arma. 1 bulto. 12 experiencia.

Lanza: cuerpo a cuerpo (puede ser lanzado a 6 pulgadas) D8 de AP. 2 bultos. 23 experiencia.

Escudo redondo: cuerpo a cuerpo. Si en la defensa sacas un crítico puedes contraatacar sin gastar acción. 1 bulto. 15 experiencia.

Escudo grande: Al defenderte tienes un +2 en AP. Si sacas una pifia pierdes el escudo. 2 bultos 21 experiencia.

Arco corto: larga distancia 4 pulgadas. D6 de AP. Si sacas pifia no pierdes el arco, pierdes todas las flechas en ese escenario. Cada 3 disparos debes recargar si quieres volver a usarla. 2 bultos. 19 experiencia.

Arco largo: larga distancia 8 pulgadas. D6+1 de AP. Si sacas pifia no pierdes el arco, pierdes todas las flechas en ese escenario. Cada 2 disparos debes recargar si quieres volver a usarla. 3 bultos. 26 experiencia.

Dagas: larga distancia 3 pulgadas. D6 de AP. Si sacas pifia pierdes las dagas en el escenario. 1 bulto. 8 experiencia.

Látigo: cuerpo a cuerpo y a distancia 2 pulgadas. D6 de AP. 1 bulto. 20 experiencia.

Bola de pinchos: cuerpo a cuerpo y a distancia 1 pulgada. D8. 2 bultos. 27 experiencia.

Bastón mágico: +1 AP a tus conjuros. 1 bulto. 30 experiencia.

Espada del Templo: cuerpo a cuerpo. D8+1 de AP. 1 bulto. 44 experiencia.

Ballesta: larga distancia de 8 pulgadas. Debes recargar después de cada flecha. D8 +1 de AP. 2 bultos. 49 experiencia

OBJETOS MEDIEVALES

Algunos objetos no ocupan ningún bulto y para usarlos deberás de gastar una acción. Los objetos te vendrán bien en tus partidas, aunque sean un poco caros te ayudarán bastante.

Poción de curación: recuperas 1 vida. 37 experiencia.

Poción de aguante: tienes 2 acciones más y no sufres cansancio. 41 experiencia.

Hojas de Pimton: +1 a tu AP durante tu turno. 16 experiencia

Casco del desierto: el primer golpe que recibes no cuenta. Después de esto pierdes el casco. 25 experiencia.

Anillo fantasmal: puedes traspasar paredes. 33 experiencia.

Alas de hada: si te las comes podrás mover 12 pulgadas extras de tu MP. 22 experiencia

ARMAS MODERNAS

Las armas modernas tienen menos de cuerpo a cuerpo, pero si tienen más a distancia. Vamos a ello ya que todo lo demás es igual que las otras armas.

Bate de béisbol: cuerpo a cuerpo. D6 +1 de AP. 1 bulto. 8 experiencia.

Machete: cuerpo a cuerpo. D8 de AP. 1 bulto. 17 experiencia.

Extintor: larga distancia de 3 pulgadas. D6 -1 de AP. 2 bultos. Crea una nube de humo que quita 1 de MP del enemigo que esté en un radio de 3 pulgadas. 12 experiencia

Motosierra: cuerpo a cuerpo. D8 +1 de AP. 3 bultos. 40 experiencia.

Taser a distancia: larga distancia de 2 pulgadas. Paraliza al enemigo durante su turno. 1 bulto. 14 experiencia.

Pistola: larga distancia de 5 pulgadas. D6 +1 de AP. Se recarga cada 3 disparos. 1 bulto. 20 experiencia.

Revolver: larga distancia de 6 pulgadas. D6 +2 de AP. Se recarga cada disparo. 1 bulto. 29 experiencia.

Escopeta: larga distancia de 3 pulgadas. D8 +2 de AP. Se recarga a cada disparo. 2 bultos. 39 experiencia.

Granada: larga distancia de 11 pulgadas. D8 +2 de AP. Solamente una granada. 32 experiencia.

Lanzallamas: larga distancia de 4 pulgadas y golpea a todo lo que esté en medio de esas 4 pulgadas. D8 de AP. Solo se puede usar 3 veces por escenario. 3 bultos. 50 experiencia. (el AP se hace una vez y si se supera el ataque hace daño a todo lo que esté en medio sin falta de volver a tirar dados. La defensa del enemigo es con un D6).

Metralleta: larga distancia de 8 pulgadas. D8 de AP. Se recarga cada 3 disparos. 2 bultos. 38 experiencia.

Escudo antidisturbios: Al defenderte tienes un +1 en AP. Si sacas un crítico empujas 1 pulgada al enemigo. 2 bultos. 33 experiencia

Bazooka: larga distancia de entre 7 y 14 pulgadas. D8 +5 de AP. Su rango es de un radio de 3 pulgadas. Golpea a todo lo que esté en ese radio. Solamente tiene 2 disparos para toda la campaña, o en ese mismo escenario. 4 bultos. 70 experiencia.

OBJETOS MODERNOS

Medicinas: recuperas 1 vida. 37 experiencia.

Adrenalina: tienes 2 acciones más y no sufres cansancio. 41 experiencia.

Chaleco antibalas: los golpes a distancia de los enemigos reciben un -1 al AP enemigo. 23 experiencia.

Guantes de motorista: +1 a tu AP si pegas sin armas. 18 experiencia.

Jetpack: puedes escalar y saltar sin necesidad de gastar acción en ello, Puedes traspasar a enemigos volando por encima de ellos. 2 bultos. 54 experiencia.

Zapatillas propulsoras: tienes 3 pulgadas más para moverte. 10 experiencia.

ATAQUES CON RADIO

Puede que arriba no quedara claro, por eso voy a explicarlo aquí de manera más detallada. Cuando hay un ataque con radio de distancia primero se elige a quien se ataca. Se hace el ataque de AP de cada uno y se mira si se mata o no a ese enemigo. Después se hará otra tirada de tu AP con ese arma contra uno D6 y si se supera golpea a todos los que estén en ese radio. Puede que el enemigo al que se ataca primero se libre de morir, pero es desde ese enemigo donde se hará el radio de ataque para tener un punto de referencia.

SOBRE LAS ARMAS, MAGIAS Y OBJETOS

Todo lo aquí puesto es de referencia, puedes usar estas armas si lo deseas ya que así no tendrás que hacer tu propia lista. Eso sí, como siempre, te propongo que hagas también nuevas y que las publiques, así el juego crece y la comunidad también. Ten todo esto de referencia y úsalo sin miedo, pero crea nuevas cosas. Como por ejemplo armas espaciales, hacerlo desde una ambientación más cyberpunk o usar la magia en la ciencia ficción.

Por otra parte no se pueden intercambiar armas u objetos en medio de un escenario, deberás hacerlo durante la parte de compra.

También puedes usar estas ambientaciones, moderna y medieval, de la manera que quieras incluso mezclarlas porque estás en un mundo donde se han juntado varias épocas o dimensiones. Se feliz jugando y crea todo tipo de ambientaciones y armas.

ATRIBUTOS

Los atributos no se pueden perder nunca, ya que te sumará o te dará habilidades para siempre, bueno, hasta que mueras. Por eso los atributos son un pelín más caros. Mira bien que clase será tu personaje ya que estos atributos te ayudarán a crecer como jugadoras en las partidas. Los atributos, al igual que armas, magia u objetos, deberán de comprarse con la experiencia al terminar, o antes de empezar, un escenario.

Los atributos no pueden ser transferidos a otras jugadoras, quien lo paga se lo queda para siempre, no podrá donarlo, prestarlo o regalárselo a nadie.

Tampoco hay un máximo de atributos, puedes tener 1 o tener 999, la cosa es que sobrevivas tanto tiempo como para comprar tantos. Y como antes, estos atributos que nombraré ahora deben de ser una guía. Úsalos si te gustan o crea unos nuevos. Eres libre de crear todo lo que quieras para este juego.

Escurridiza: cuando te rodean enemigos puedes escapar sin necesidad de perder pulgadas. 83 experiencia

Buena puntería: tus ataques a distancia reciben +1 al AP. 79 experiencia

Deporte de contacto: tu AP sin armas ahora es de 8 (D8). 90 experiencia

Aura rara: los enemigos de nivel 1 te temen. No se podrán acercar de uno en uno, si no es en grupo, mínimo 2, sino no te podrán atacar. 112 experiencia

Atleta: ganas 5 pulgadas de tu MP. 55 experiencia

Doble arma: puedes comprar dos armas iguales y usarlas a la vez. Puedes disparar dos veces por acción a dos enemigos diferentes, o al mismo. Solo hace falta recargar una vez para recargar las dos. 79 experiencia

Ratera: ganas 5 de experiencia extra al terminar el escenario. 47 experiencia

Ágil: recibes +1 AP cuando te toca defenderte de un ataque. 82 experiencia

Mula de carga: puedes tener 2 bultos más. 71 experiencia

CAMPAÑA: DEBEMOS SALIR DE AQUÍ

(1-2 jugadoras)

Los infectados empezaron a aparecer el día 26 de marzo. A vosotras os pilló en casa, por suerte, así que os quedasteis encerradas allí unas horas. A las pocas horas del aviso un mensaje de texto de vuestro amigo os llega “Tú, tía, ¿qué cojones? Venid a mi casa, tengo un plan para huir de aquí. Mi vecino militar me ha dicho que van a evacuar el barrio. Bueno, no me lo ha dicho a mí, yo le he escuchado tras la puerta. Así que venid para acá ya. Si somos 3 va a ser mejor. Os espero aquí”

No os lo pensáis mucho y decidís salir de casa, ya que vuestro amigo Santi no vive muy lejos y es la única manera de sobrevivir. Salís de casa con cuidado y os dirigís a su casa.

Tienes dos personajes que empiezan con la ficha vacía, es decir 2 vidas, MP 7 y AP de 6, y 0 de experiencia. No tenéis ni armas ni atributos. Si alguno de vuestros personajes muere en algún escenario será eliminado de la campaña y tendréis que seguir jugando sin ese personaje.

ESCENARIO 1: CAMINO A CASA

De camino a casa de Santi os dais cuenta que salisteis sin nada, ni siquiera con una simple sartén para golpear a aquellas criaturas. Antes de llegar a su casa tenéis que pasar por una plaza, que por desgracia está plagada de infectados. Veis el portal, dentro está vuestro amigo Santi, con un palo de madera, para abriros la puerta rápido para que entréis.

El escenario es la plaza. Puedes hacer la plaza como prefieras, en ella debe de haber 2 bancos, 5 árboles pequeños y una fuente en el centro. Los árboles no se pueden saltar ni escalar, la fuente (4 pulgadas) y los bancos (1 pulgada) sí que se podrán saltar.

Hay dos respawn en este escenario: el primero está dentro de la fuente. Y el segundo estará cerca del portal.

Empezáis abajo del mapa y debéis de llegar hasta la otra punta, que es donde está el portal. Saldrán enemigos de nivel 1 y 2. Se tirará D6 para ver cuántos saldrán en cada turno.

Posibilidades del dado para que salgan enemigos en cada turno:

Nivel 1: 1-4

Nivel 2: 5-6

Enemigos:

Nivel 1 (infectado mutilado): AP: 4 MP: 3 Vida: 1

Nivel 2 (infectado): AP: 4 MP: 4 Vida: 1

PUERTA PORTAL



RESPAWN



RESPAWN



**AQUI
EMPIEZAS**



ESCENARIO 2: ES HORA DE PONERSE EN MARCHA

Santi abre la puerta y grita “Vamos, vamos”. Nada más pasáis la puerta él la cierra de golpe y la atrinchera con un armario que alguien ha bajado de casa. Os abrazáis con fuerza y lloráis un poco, todo esto os está superando y poder abrazar a alguien querido, y que siga con vida, da mucho calor humano.

“El militar ya se fue. Escuché que iba dirección a la comisaría, que desde allí iban a llevarnos en furgonetas a un lugar seguro” dice Santi antes de ponerse en marcha. No sabéis cómo salir de allí ahora, pero una idea se os viene a la cabeza, ¿y si entramos a la casa del militar? Decidís entrar y mirar que armas y otras cosas puede tener. Aquí podréis gastar vuestra experiencia para conseguir armas u objetos.

Bajáis al garaje para coger el coche y huir del edificio. El garaje está infectado de enemigos... intentad llegar al coche.

Ahora Santi se une a vuestro grupo, aunque a lo mejor puede que hayáis perdido a una jugadora en el primer escenario. Si no es así iréis con 3 jugadoras a partir de ahora. La ficha de Santi empieza de cero también, como vuestras jugadoras al principio.

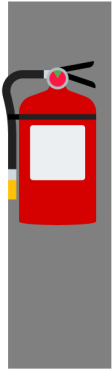
El mapa debe ser más amplio que el anterior. Hay muchos coches de por medio que podréis saltar. También debéis de poner columnas por medio que no se pueden escalar ni saltar. En algunas columnas, de manera aleatoria, debéis de poner extintores, 2 en total. Estos podrán ser cogidos sin problema o hacerlos explotar si se disparan (2 de radio de ataque con D6+1). De manera aleatoria debéis de poner un coche que funcione, intentad no saber cual es, así tendrá más emoción la partida. Para activar el coche acercaros y gastad una acción. Si el coche funciona debéis de subir todas las que se vayan a ir. Quién está dentro del coche estará a salvo y no le pasará nada.

Existen 3 respawn en el garaje que podréis poner de manera aleatoria. Saldrán enemigos de nivel 1 y 2. Se tirará D6+1 para ver cuantos enemigos salen al final del turno.

Posibilidades del dado para que salgan enemigos en cada turno:

Nivel 1: 1-3

Nivel 2: 4-6



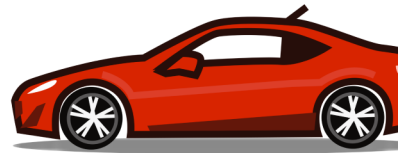
RESPAWN



RESPAWN



RESPAWN



**AQUI
EMPIEZAS**

ESCENARIO 3: SIRENAS DE POLICÍA

Cogéis el coche y salís de allí atropellando a todo infectado que se cruza en vuestro camino a la libertad. Nada os puede parar ahora que ya habéis puesto rumbo a la comisaría. De lejos podéis oír las sirenas de la policía, como una llamada a la población para que todas vayan al lugar. Vais allí y podéis ver el panorama: todo lleno de infectados a la entrada siendo asesinados por policías y militares. Os ven de lejos y os mueven la mano para que os acerquéis. Salís del coche y vais corriendo al lugar. Cuando os acercáis una criatura enorme se empieza a aproximar a la comisaría. Una criatura llena de pus, bocas enormes y decenas de brazos. La propia policía se asusta al verlo y deciden huir del lugar. Debéis de correr hacia las furgonetas. No os quedéis fuera.

Podréis gastar la experiencia en armas u objetos antes de empezar. Ya que podréis encontrar todo eso dentro del vehículo desde el que venís.

El escenario debe de ser de mesa completa, buscad un espacio bastante amplio. En el escenario debe de haber furgonetas al final de la mesa y por medio coches ardiendo y árboles rotos. Los coches no se podrán saltar, los árboles sí (1 pulgada).

Para acabar la partida debéis de llegar a la furgoneta para ser evacuadas. No hay respawn fijo, ya que se lanzará desde la mano donde caerán los enemigos (más arriba está explicado como hacerlo). Se debe lanzar D8 para ver cuantos enemigos salen, pero para ver el nivel que sale se tira D6.

La criatura enorme aparecerá en el turno 6, antes no hará nada. Cuando sale la criatura tenéis 3 turnos para llegar a la furgoneta, al 4 turno las furgonetas se irán y os dejarán allí para morir. Los enemigos serán del nivel 1, 2 y 3.

Posibilidades del dado para que salgan enemigos en cada turno:

Nivel 1: 1-3

Nivel 2: 4-5

Nivel 3: 6

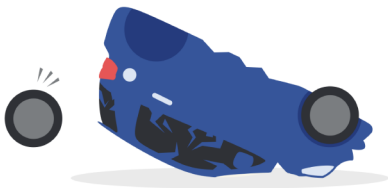
Enemigos:

Nivel 1 (infectado mutilado): AP: 4 MP: 3 Vida: 1

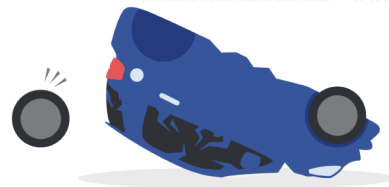
Nivel 2 (infectado): AP: 4 MP: 4 Vida: 1

Nivel 3 (infectado con barras de hierro): AP: 6 MP: 5 Vida: 1

Criatura monstruosa: AP: 8 MP: 8 Vida: 4 Puede golpear a 3 pulgadas de distancia. Arrasa con todo lo que toca por lo que todo objeto que sobrepase será eliminado. No le hará falta saltar, ni escalar, lo romperá a su paso. Su peana debe ser más grande que las demás.



**AQUI APARECE
LA CRIATURA
EN EL TURNO 6**



**AQUI
EMPIEZAS**

FINAL: ¿DÓNDE VAMOS?

Habéis conseguido huir de allí. La enorme bestia está destruyendo la comisaría y a todas las personas que se quedaron allí abandonadas a su suerte. La gente dentro de la furgoneta está asustada, ya que la policía no ha abierto la boca en todo el trayecto. Aunque eso no importa, lo importante es huir de aquella bestia horrenda. Ahora debéis de mirar hacia delante y prepararos para cualquier nuevo imprevisto. Seguíis portando las armas con las que habéis matado a decenas de infectados que antes eran hijas, cajeras o barrenderas... La angustia y la pena os invade y empezáis a llorar, y todas las demás personas se unen al lloro, algunas rezan. Uno de los policías da un golpe a un lateral de la furgoneta con la pistola y grita “¡Callaros ya, joder! Dejad de llorar, que esto no es nada. Ahora ya no sois civiles normales y corrientes. Ahora vais a ser soldados. Y todos vosotros empuñaréis un arma contra esas apestosas criaturas, ¿para que os íbamos a salvar? Iréis al frente y mataréis a todo infectado que veais”

Parece que esto no acaba aquí. Ahora sois carne de cañón, ¿no habría sido mejor morir en casa? ¿No sería mejor huir por vuestra cuenta? Ahora eso ya da igual, no hay marcha atrás. Debéis enfrentaros a esta nueva situación. ¿Queréis ir al frente? ¿O matar a la policía y huir?

La campaña termina aquí, o no. Puede que más adelante salga una expansión de campaña, o que quieras hacer tú una expansión. Si estáis leyendo esto enhorabuena por pasaros esta mini-campaña. Con esto os enseño un poco como hacer vuestras propias campañas, en ellas hemos tocado todo lo que se ha explicado, de manera prolongada, para que se vea que no es difícil. Espero que esto os anime a crear campañas nuevas para poder jugarlas.

ÚLTIMAS PALABRAS

“*A cuantos te bajas*” es un juego donde la creatividad influye mucho, ya que tendréis que hacer a los enemigos, los retos, las armas, los atributos... Tendrás que pararte a pensar un rato antes de ponerte a jugar, aunque si lees el manual entero y lo juegas, las ideas te saldrán solas.

Este juego es de uso libre, así que puedes crear lo que quieras y publicarlo para que la gente pueda jugar y experimentar nuevos retos, campañas y enemigos. Espero que poco a poco se cree una comunidad y se puedan hacer torneos, pero eso no depende de mí si no de vuestro apoyo, de la difusión y de las nuevas creaciones que hagáis.

Espero que os guste el juego y la gente más novata también se anime, ¡no tengas miedo! Es sencillo de reglas y fácil de montar, además, las minis pueden ser las que más te gusten, como ya se dijo antes.

Nos vemos en las mesas.

Este juego no requiere de licencias absurdas para crear, se libre de crear nuevos retos, escenarios, campañas, armas y todo lo que te venga a la cabeza.

Si hacéis algún reto os pido el favor de que lo compartáis con el mundo, y conmigo también, así le podremos dar más difusión y crear una buena comunidad.

Espero poder ir sacando más retos para hacer un ranking de jugonas. Si vas a crear algo puede smandarlo al correo para dar amor y calorcito humano.

Un saludo y a jugar.

¿A CUANTOS TE BAJAS?



ASALTADORAS

DEL BOL