

## *Visceral*

*La danza mortal de la persecución se cierne sobre vosotros mientras huís entre la cerrada maleza del bosque, a lo lejos podéis escuchar los escalofriantes gritos de vuestros posibles ejecutores. Acercándose rápidamente podéis escuchar ahora los gruñidos y poderosas pisadas de los mastines que se encuentran directamente a vuestra espalda. ¡Matad a los engendros! Escucháis entre los árboles.*

*-¡Lanzo mi brazo derecho a los mastines para que se entretengan! - dice Antonio.*

*-Vale, eso te da un dado más.*

Bienvenidos a Visceral, un mini-juego de rol donde tomaréis el papel de zombies con cierta, aunque escasa inteligencia que deben huir de los campesinos que les persiguen para terminar con sus desdichadas no-vidas. Todo lo necesario para jugar son ganas de pasar un buen rato, entre dos y cuatro amigos (o enemigos, nosotros no juzgamos), algo donde apuntar los miembros perdidos y dados de seis caras, que referiremos con la abreviación d6.

En Visceral el papel del master es simple, inventar diatribas tanto simples como complejas para el grupo de jugadores, tratando de que la sensación de manía persecutoria sea una constante sobre el grupo. Estos desafíos pertenecerán a las siguientes categorías:

- Desafíos de agudeza mental (ZMART!): Problemas que requieren del ingenio y la inteligencia como por ejemplo puzzles, mecanismos u otros.

- Desafíos de fuerza (ZTRONK!): Problemas que requieren de la fuerza física, derribar o comer los deliciosos cerebros de los campesinos, levantar una pesada piedra etc.

- Desafíos de agilidad (ZPEED!): Estos problemas requieren de la agilidad y rapidez, hacer malabares, huir corriendo de un mastín etc.

La dificultad del juego radica en cuantas de estas pruebas tendrán que pasar para huir de sus perseguidores. El master tiene el cometido de describir cada muerte de los zombies de la manera más visceral posible

Los jugadores tendrán que superar estos desafíos individuales o colectivos mediante tiradas de dados de seis. Tirarán uno o más dados y se quedarán con el mejor resultado, si el mejor resultado está entre 1-4 el zombie cae ante los perseguidores, si el resultado esta entre 5-6 consigue superar la prueba.

De base todos los zombies tiran 1d6.

-Pueden conseguirse más dados de la siguiente manera:

1. Sacrificando un miembro. (La cabeza para desafíos ZMART!, brazos para los desafíos ZTRONK! Y piernas para los desafíos ZPEED!). Para ello el jugador debe describir en sangriento detalle como se deshace de su extremidad.
2. ZTEAMWORK: A discreción del master si un zombie ayuda a otro el primero obtiene un dado más. Pero sus destinos quedan ligados, si sale un resultado de 1-4 ambos mueren.
3. Si la descripción de como sobrepasan el problema hace gracia a todo el grupo incluyendo el master el jugador obtiene un dado adicional.

