

THE SHOTGUN DIARIES

A Zombie Survival Roleplaying Game

*Written by John Wick
Written for Nick Watts
Title by Rochelle Watts*

*Traducido por: Nizan y Phóbos Thánatos
Corregido y revisado por: Riggs
Para: Sociedad Nocturna*

*Visítanos en: <http://www.sociedadnocturna.com.ar/>
Y nuestro foro: <http://principal.sociedadnocturna.com.ar/index.php>*

Querido Diario:

Hoy fuimos al supermercado por comida. Conseguimos sopas, vegetales, y frutas enlatadas. Y perdimos a Marie.

A pesar de que todos acordásemos quedarnos juntos, después de que todos acordásemos que salir solos era demasiado peligroso, a pesar de todo eso, ella decidió buscar en el cuarto de atrás a ver qué podía encontrar. Y ninguno de nosotros lo notó. Ninguno de nosotros lo notó hasta que ella empezó a gritar.

Nuestro sistema de ir en parejas falló completamente. Jay corrió por la puerta de adelante y nunca miro hacia atrás. Ron y yo tiramos nuestras bolsas de comida y nos pusimos los rifles al hombro. Cuando llegamos, ya era demasiado tarde. Bloqueamos la puerta y tomamos las bolsas que pudimos. Después, tratamos de alcanzar a Jay.

Él ya había entrado en el local y había cerrado la puerta de hierro. Si Ron no hubiera tenido sus propias llaves, Jay nos habría dejado ahí. Estaba casi sin balas cuando la puerta se levantó. Tuvimos que cortarles las manos para lograr cerrarla.

Nunca es fácil enfrentar a alguien cuando todos tienen armas. Jay no iba a echarse atrás, no iba a admitir su culpa. Tuvo razón de correr, dijo él. Hizo bien en irse de ahí. Ron trató de decirle que Marie era la compañera que le correspondía a él y que fue su culpa todo lo que pasó. Pero Jay no escuchaba razones y, al final, decidió que estaría mejor por su cuenta. Acordamos que podía llevarse todo lo que pudiera llevar y lo dejamos ir. Él salió por arriba y corrió por los techos hasta el centro de la ciudad.

Y así quedamos siete. Solo tres de nosotros podemos hacer las excursiones al supermercado. Walter y Virginia son demasiado viejos, Tommy es demasiado joven y Elizabeth va a dar a luz en cualquier momento. Ninguno de

nosotros sabe qué hacer. Ni siquiera podemos llegar a la biblioteca para conseguir un libro.

Mi día avanza despacio. Como duraznos enlatados y miro por la ventana. La puerta de hierro los mantiene fuera de alcance del vidrio. Afortunadamente, la tienda de armas tiene vidrios a prueba de balas, de manera que incluso si traspasan la puerta, el vidrio nos dará tiempo para alcanzar el tejado. Terminé mis duraznos y miré afuera, observé las caras. Ya ni siquiera son humanos. No sé por qué me siento obligado a mirarlos. Tal vez esté buscando a mamá y a papá. Tal vez esté buscando a Debbie. No los he visto aún. Noventa y dos días pasaron y no he visto a nadie conocido. ¿No es raro? No he visto a nadie conocido.

El día ha terminado. Trataré de dormir. En sueños sí veo a la gente que conozco. Y los veo morir una y otra y otra vez. Buenas noches, diario. Un día más bajo mi abrigo. Al menos queda eso.

Introducción

The Shotgun Diaries ("los diarios de escopeta") es un juego de rol sobre horror de supervivencia zombie. Específicamente, es el juego de Nick sobre horror zombie. Lo diseñé para su cumpleaños, por lo que si parece que estoy hablando para una persona en particular, es porque es así. Este juego le pertenece a Nick y él me dio permiso para mostrártelo. Entonces, si te gusta, la próxima vez que lo veas, asegúrate de agradecersele.

(Y ¡Feliz cumpleaños Nick!)

En el juego, interpretas el rol de un superviviente del apocalipsis zombie. Por qué están los zombies aquí no importa realmente, ¿o sí? Sabemos lo que le pasa a quienes tratan de encontrar una cura, y sabemos qué les pasa a

quienes se dedican a investigar a los zombies. La única opción aquí es sobrevivir.

Vas a necesitar entre tres y seis jugadores (menos o más disminuyen la jugabilidad) y un "Zombie Máster" que actuará como referí. También necesitarás dados de seis caras, y algunos marcadores para el Reloj Zombie y el Miedo.

Entonces, vamos a averiguar quién es tu "alter ego" en este mundo de miedo y dientes.

Creando a un Superviviente

Todas las películas de supervivencia con zombies tienen sus personajes particulares. Incluso podríamos llamarlos arquetipos. ¿Cuál es el tuyo?

El superviviente listo

El superviviente listo sabe cómo hacer herramientas con las cosas más extrañas. También sabe cómo hacer funcionar máquinas complicadas. Él siempre tira al menos cuatro dados en cualquier riesgo que involucre artefactos, máquinas o herramientas.

El Superviviente Peligroso

El Superviviente Peligroso ha sido entrenado en el uso de las armas. Es un policía o un soldado, o sólo un loco de las armas. El Superviviente Peligroso siempre tira al menos cuatro dados para cualquier riesgo que involucre armas.

El Superviviente Rápido

El Superviviente Rápido no es muy grande, no es muy listo, pero puede

correr como alma que lleva el Diablo. El Superviviente Rápido siempre tira al menos cuatro dados para cualquier riesgo que involucre velocidad.

El Superviviente Sigiloso

El Superviviente Sigiloso sabe cómo moverse sin que lo vean. El Superviviente Sigiloso siempre tira al menos cuatro dados para cualquier riesgo que involucre sigilo y que no lo vean.

El Superviviente Forzudo

El Superviviente Forzudo puede no ser muy listo, pero cuando necesites bloquear la puerta, él es el tipo al que vas a llamar. El Superviviente Forzudo tira al menos cuatro dados para cualquier riesgo que involucre acciones físicas.

El Superviviente Indefenso

El Superviviente Indefenso está sobre una silla de ruedas, o está embarazada, o es un niño pequeño que no puede protegerse a sí mismo. El Superviviente Indefenso nunca tira ningún dado, pero si alguien toma un riesgo para ayudarlo o protegerlo, gana dos dados adicionales.

(Nota: el Superviviente Indefenso funciona mejor como PNJ. Muchos jugadores sentirán al Superviviente difícil de jugar porque no tiene ningún dado. Sin embargo, si los jugadores están buscando un verdadero reto, el Superviviente Indefenso es la mejor opción.)

Tomar riesgos

En cualquier momento que tu personaje quiera tomar un riesgo, haces una tirada de dados. Tiras un número de dados equivalentes a los que corresponden para tu tipo de superviviente. Si en alguno de tus dados sale

un 6, tienes derecho a decir lo que le ocurre a tu personaje. Si en ninguno de los dados sale un 6, el narrador decide lo que le ocurre a tu personaje.

Esa es la mecánica básica, pero hay algunas complicaciones.

¿No hay zombies? ¡No se tira!

Primero, una regla importante: si no hay zombies en la escena, el superviviente no tiene que tirar.

Si los supervivientes están encerrados en un centro comercial, y han eliminado a todos los zombies, no tienen que tirar por nada.

¿No tienes dados? ¡Mala suerte!

Si no tienes ningún dado que tirar, el Zombie Máster dice qué ocurre. Eso no siempre quiere decir que terminas siendo comido por zombies, pero probablemente pase eso. Es momento de hacerte un nuevo superviviente. Esto significa que si eres el superviviente veloz y tienes que levantar una puerta pesada para escaparte de los zombies... no tienes dados para tirar.

Matar zombies

Por otro lado, si estás tirando dados, los zombies están presentes. Sin embargo, ningún superviviente deberá nunca "tirar para matar zombies". En este juego, yo presupongo que si estás tirando dados, siempre estás matando zombies. ¿Subes una escalera? Estás matando zombies. ¿Quieres tirarte por la ventana? Estás matando zombies. ¿Vas a procurar alimentos? Estás matando zombies. ¿Quieres salvar a otro superviviente de un ataque zombie? Estás matando zombies. Todo riesgo implica disparar a los zombies. No desperdicies tiradas en dispararles a zombies puntuales. Siempre estás disparándole a los zombies.

No te separes del grupo

Siempre que que asumas un riesgo, tira tus dados de base según tu arquetipo de Superviviente. Sin embargo, si estás con otras personas, puedes tirar tantos dados de bonificación como la cantidad de personas que estén contigo.

Por ejemplo, si saliste a conseguir víveres a la tienda local y estás tratando de evadir a los zombies, tiras un número de dados igual a los que indiquen tu arquetipo de Superviviente más la cantidad de gente que vaya contigo. Si hay cinco personas contigo, tendrás cinco dados extra. Si cualquiera de todos los dados que tires saca un seis, puedes decir qué le sucede a tu Superviviente.

Armas y herramientas

Siempre que que uses armas o herramientas, incrementas tus posibilidades de éxito. Las armas y herramientas te dan un bonificador específico anotado como "+1" o "+2". La mayoría de las armas y las herramientas te dan un +1.

Un bonificador +1 baja la dificultad del riesgo de 6 a 5, dándote, en esencia, un +1 a cada dado que tires, convirtiendo un 5 en un 6 (con el +1). De manera que, si tienes la herramienta adecuada para el trabajo que realizarás, cualquier 5 o 6 harán que tú digas qué le pasa a tu Superviviente. Un arma que te dé un +2 convertirá un 4 y un 5 en un 6, otorgándote el éxito. Las herramientas sólo tienen un bonificador +1.

Las armas de mano (como las llaves en cruz, bates de béisbol, katanas, motosierras) también dan un bonificador +1.

Las armas de fuego tienen un bonificador +2.

Suministros

Al principio del juego, cada Sobreviviente tira 4 dados. Cada dado en que sale un 6, entra en una reserva de dados común. Esta es la reserva de dados de Suministros. Esto representa los alimentos, municiones, vendas y otras cosas necesarias para la supervivencia. A más dados en la reserva, más suministros tienen.

En cualquier momento en el juego, un jugador puede tomar dados de la reserva de Suministros. Estos cuentan como dados extra para superar algún riesgo. Sin embargo, una vez que la reserva se acabó, los supervivientes no cuentan con los suministros necesarios para sobrevivir. Las municiones se gastaron, no quedan vendas limpias, los tanques de propano están vacíos, un neumático del auto reventó, etc.

Esto no significa que no puedas seguir combatiendo a los zombies, pero si significa que no tienes dados extra para hacerlo. Los suministros proveen el tipo de bonificadores que los supervivientes necesitan para seguir sobreviviendo. Para recuperar su reserva de Suministros, los supervivientes deben encontrar un Refugio.

El Refugio

Para tomarse un descanso del horror, los supervivientes pueden tratar de encontrar un Refugio. un lugar seguro donde descansar, reagruparse, y recuperar suministros.

Encontrar refugio requiere riesgo. Cada superviviente toma un riesgo basado en sus habilidades únicas. El superviviente veloz tira cuatro dados, el superviviente hábil tira otros cuatro dados, etc. Si los supervivientes tienen más dados en los que hayan sacado seis que el número de supervivientes (cuatro supervivientes con cinco o más seis, tres supervivientes con cuatro o más seis en sus dados), ellos encuentran refugio. Junta todos los seis. El número de seis que tengas es equivalente a la seguridad de tu nuevo refugio. una tienda de armas, una escuela abandonada, un supermercado.

Tira todos los dados que sacaron un seis en una reserva común, que será la Reserva de Suministros. Si los Supervivientes aún tienen suministros restantes cuando encuentran un nuevo Refugio, la nueva tirada se añade a la Reserva de Suministros actual.

El número de seis tirados también representa la seguridad relativa del Refugio. Pero si un Superviviente abandona un Refugio (para buscar provisiones, encontrar más Supervivientes o cualquier otra razón), el Superviviente no estará seguro y deberá enfrentarse a los zombies.

El Reloj Zombie

El Reloj Zombie representa la inminente e inevitable llegada de los zombies. Al principio del juego, el Reloj Zombie empieza en uno (un zombie). Podés representar el Reloj Zombie en cualquier forma que quieras. Dados, estauillas, calaveras, dientes, etcétera.

Cada diez minutos de tiempo real que pasa:

- aproximadamente, pasa un día y
- el Reloj Zombie aumenta en uno su nivel y
- la Reserva de Suministros se reduce en uno.

De nuevo: el Reloj Zombie avanza, la Reserva de Suministros se reduce. Esto representa el paso del tiempo. Los zombies se amontonan, los suministros se agotan.

En cualquier momento, el Zombie Máster puede liberar zombies que vayan hacia los Supervivientes. El número de zombies es igual al rango del Reloj Zombie.

Si el rango del Reloj Zombie es menor o igual que el rango de seguridad del Refugio, los zombies no pueden encontrar ninguna manera de entrar. Los Supervivientes están a salvo. Ningún zombie entrará al Refugio.

Esto les da a los jugadores tiempo para prepararse para lo inevitable. Tarde o temprano, los zombies se darán cuenta de lo que ocurre dentro del refugio y encontraran un modo de pasar a través de las defensas de los supervivientes. Una vez que el Reloj Zombie llegue a un nivel superior al nivel de seguridad del Refugio, los zombies habrán encontrado un punto débil y habrán comenzado a entrar al Refugio.

Luego de cualquier ataque zombie, el Reloj Zombie vuelve a cero.

Complicaciones

El Zombie Máster puede utilizar el Reloj Zombie para crear más complicaciones en el juego. Al descartar un nivel en el Reloj Zombie (que se reduce de cuatro a tres, por ejemplo), puede causar una complicación particular a los supervivientes.

- El motor del auto se sobrecalienta o se le acaba la gasolina.
- Se corta la electricidad en el refugio y la única manera de restablecerla es desde afuera.
- Se genera misteriosamente un pequeño fuego en la cocina.
- Deja de salir agua de las canillas.
- Un zombie solitario encuentra a un Superviviente desprotegido.

Las Complicaciones reducen un nivel del Reloj Zombie y le dan al Zombie Máster la posibilidad de tirarle problemas directamente a los supervivientes.

Las complicaciones están por encima de todas las otras reglas. Incluso si los supervivientes están seguros en el Refugio, un zombie individual puede pasar más allá de todas las defensas y encontrar a los Supervivientes. El

Refugio no puede ser afectado totalmente, pero una pequeña cosa puede salir mal. ¿Quizas los perros y gatos de la tienda de mascotas están infectados y atacan a los Supervivientes? O quizá se les pasó ver al zombie en la sección de artículos deportivos, justo detrás de los palos de golf...

Miedo

El Miedo devora tu seguridad en ti mismo y te hace actuar de maneras estúpidas y egoístas. Cada personaje puede sufrir Miedo de acuerdo a sus experiencias en el apocalipsis zombie. Tu personaje empieza con un Nivel de Miedo.

Siempre que debas tomar un riesgo, debes usar un número de Dados de Miedo igual a tu Nivel de Miedo. Usa un dado que no se parezca a los demás. Este será tu **Dado de Miedo**

Por lo tanto, si tienes un Nivel de Miedo de 1 y debes tirar 4 dados, 3 de ellos serán normales y el otro es tu Dado de Miedo. Si tu Nivel de Miedo fuera 3, tirarías un dado normal y tres Dados de Miedo.

Si en algún momento escoges un Dado de Miedo como éxito, debes usar tu acción para esconderte, huir, o salvar tu pellejo de alguna manera. ¿Tus amigos están al otro lado de la puerta? Trábalas. ¡También hay zombies allí! ¡Y no pueden entrar aquí!

Pruebas de miedo

Algunos eventos pueden causar que tu Superviviente obtenga Niveles de Miedo. Llamamos a esto Pruebas de Miedo. Siempre que tu Superviviente vea un suceso pavoroso como los siguientes, tira un dado. Si el resultado es mayor que tu Nivel de Miedo, el mismo aumenta en un Nivel. Por ejemplo, Nick está vagando cerca de un Refugio cuando abre la puerta y encuentra a un zombie devorando el cerebro de un cadáver. Esto amerita una Prueba

de Miedo. El Nivel de Miedo actual de Nick es 2. Su jugador tira un dado. El resultado es 4. Dado que Nick sacó un número más alto que su Nivel de Miedo, el mismo aumenta un Nivel.

El solo hecho de ver zombies no amerita una Prueba de Miedo. Los zombies están por doquier, y los están viendo todo el tiempo. Deben suceder circunstancias específicas para hacer una Prueba de Miedo.

Algunos ejemplos del tipo de cosas que pueden causar una tirada de Miedo se detallan a continuación. El personaje:

- Ve cómo los zombies comen a otro Superviviente.
- Ve a un zombie que se reconoce.
- Encuentra un zombie en el Refugio.
- Pierde algo clave para su supervivencia (un arma, comida, un escondite).
- Otro Superviviente lo abandona para salvarse a sí mismo.
- Cualquier otra escena de horror y desesperanza (según le parezca conveniente al Zombie Máster).

El Diario

Tu Superviviente tiene un diario, en el que registra su existencia diaria en el apocalipsis zombie. Cada día es una página. Cada día es una afirmación de que todavía estás vivo, y cada día que estás vivo es una chance de que algo va a cambiar. Alguien va a venir. Un fin al horror nos va a permitir escapar.

Cada día es otro día.

Beneficios

Cada sesión de juego es una oportunidad para escribir una entrada de tu diario. Esta debe ser una página completa. Si escribes una entrada en tu diario, obtienes dos pequeños beneficios.

Cada entrada baja tu puntuación de Miedo en un Nivel. Pero tu Nivel de Miedo es siempre al menos uno, nunca desciende a cero. Nunca. Puedes tener esperanza, pero los zombies están siempre al acecho.

Esperan a que cometas un error.

Cada día, puedes decir que algo es verdadero. Asegúrate de subrayar o destacar esto de alguna forma. La cosa que escribes que es verdadera otorga un dado extra para una circunstancia específica. Por ejemplo, escribes que la Superviviente Jill es una enfermera. Ella obtendrá un dado por un riesgo en que eso entre en juego. Escribes que James es bueno en localizar alimentos. James obtendrá un dado extra para encontrar comida en una situación riesgosa. Recuerda: tu dado extra solo cuenta para una circunstancia específica.

Puedes escribir incluso cosas que son verdaderas acerca de los zombies. Son lentos o rápidos. Comen cerebros o no comen cerebros. Hay que dispararles en la cabeza o no.

No hagas algo como escribir: "Soy genial" y esperes un dado extra todo el tiempo. Solo un idiota haría eso, y no eres un idiota, ¿o sí?

Rescate

Si lo desean, determinen un tiempo de rescate. un tiempo real. Digamos... cinco sesiones de juego. Cada sesión de juego es un día. Cualquiera que logre

sobrevivir hasta que pase ese tiempo será rescatado por el helicóptero, o por el ejército o por campesinos con escopetas en camionetas. Felicidades. Lo lograron. Hasta la próxima.

Zombies

Bien, vamos a hablar de los zombies.

Primero, los zombies no obtienen ningún dado. Los zombies ganan una tirada cuando los Supervivientes fallan una. En cualquier caso, ellos no obtienen ningún dado.

El Zombie Máster también puede usar Complicaciones para permitirles a los zombies tropezar con soluciones que normalmente no podrían resolver por sí mismos. Por ejemplo, tenemos un montón de zombies en el ascensor. Punto de Complicación: uno de ellos presiona el botón del séptimo piso. O los zombies no pueden subir la escalera. Punto de Complicación: uno de ellos tropieza con la manera adecuada.

Infección

En vez de morir en un ataque zombie, un Superviviente puede ser infectado por los zombies. Esto pasa cuando el Superviviente no logra sacar un seis en su tirada. El Zombie Máster muestra compasión por el Superviviente y le permite a este vivir un poquito más.

El Superviviente permanece infectado hasta que el Zombie Máster emplea un punto de Complicación para convertir al Superviviente en un zombie. Debería hacer esto en el momento más oportuno (o inoportuno).

Supervivientes Zombie

Si un Superviviente muere, se convierte en un zombie. Si el jugador lo

quiere, puede seguir jugando su personaje como un Zombie. Nótese la diferencia entre un zombie y un Zombie. Asegúrate de usar la inflexión apropiada para hacer notar la diferencia.

("¿Es un zombie o un Zombie?")

un Zombie tiene cuatro dados de reserva para hacer las cosas que hacen que un zombie sea un zombie: romper, desgarrar, quebrar, morder, destripar y destruir. Pero dentro de su mente apagada y muerta, aún tiene recuerdos borrosos de lo que solía ser. Entonces, cada tipo de Zombie tiene una habilidad especial. Cada una de estas reduce el Reloj Zombie en un nivel si el Zombie decide usarlas. Si el Reloj Zombie está en cero, el Zombie no puede utilizar ninguna habilidad especial.

Si la suma total de Miedo de los Supervivientes es mayor que el número de Supervivientes, los Zombies pueden usar sus habilidades especiales a voluntad.

- El Zombie Forzado tiene un bonificador de cuatro dados para riesgos físicos (ese es un total de 8 dados!).
- El Zombie Furtivo puede entrar en un Refugio sin ser visto.
- El Zombie Listo puede sabotear los suministros por 1db.
- El Zombie Peligroso cancela los beneficios por armas.
- El Zombie Indefenso puede abrumar a su víctima con piedad hacia él ante lo desesperado de su realidad, robando dos dados de su tirada.

Supervivientes contra Zombies

El único momento en el que los Supervivientes tiran contra los zombies es cuando se enfrentan a un Zombie. Ambos, el Superviviente y el Zombie, tiran los dados apropiados. Quien sea que saque más bs dice qué es lo que pasa. Esto no significa que el Zombie mata al Superviviente si saca más seis, pero generalmente así es. Un empate se inclina a favor del

Superviviente, pero el Superviviente queda infectado.

Notas del Zombie Master

Finalmente, unas notas para ti, el Zombie Máster, acerca de cómo hacer que el sea juego divertido, intenso e interesante.

Mira películas de zombies

No, ¿en serio?

Pero te sorprenderías por cuántas ideas puedes sacar de sentarte a ver tu película de zombies favorita y tu computadora portátil. Mira críticamente. Piensa para ti, "¿cómo lo usaría yo en este juego?". Una pequeña preparación como esta te dará una página llena de ideas para tus futuras partidas.

Conoce a tus jugadores

Este es un juego que se trata de tener miedo. Eso significa que tienes que saber cómo asustar a tus jugadores. Y eso significa que tienes que ser un poco malo. Averiguar que asusta a tus jugadores, y usarlo. Asegúrate, antes de que el juego comience, que tus jugadores están de acuerdo con pasar un poco de miedo cada tanto. Si no lo están, quizá deban jugar un juego donde ellos puedan sentirse poderosos.

En el mundo hay mucho más causas para asustarse que los zombies. Utilízalas. Si a Jessie le dan miedo las arañas, a Joannie le da miedo

ahogarse, y a Jacob le dan miedo los payasos, asegurate de usar eso en tu juego.

También debes saber cuando no hacerles cosas a tus jugadores. Diversión es diversión, y miedo es miedo, pero a veces el miedo no es divertido. Ten en cuenta la diferencia.

Y consíguete un casco.

Atmósfera y humor

Hay una fina línea entre humor y horror. Conócela. Y no dejes que tus jugadores la crucen demasiado a menudo. Aunque, quizá tu quieras llevar un juego de horror y humor a la vez (al estilo de Army of Darkness, por ejemplo). Solo asegúrate de tener la correcta combinación de gritos y risas. Y, por supuesto, baja las luces, pon alguna música de miedo, e insta a tus jugadores a mantener el ambiente. Y si ellos bromean demasiado, adelanta el Reloj Zombie. Eso los preocupará bastante rápido.

Velocidad, velocidad, velocidad

Este no es un juego filosófico. Tampoco es un juego sobre el dilema existencial. Este es un juego sobre zombies que se comen tu cerebro. Y ellos están justo al otro lado de la puerta. Y ellos están golpeando esa puerta, y ellos logran pasarla en cualquier momento. Entonces ¡corre, corre, corre! ¡Corre, bastardo, corre!

La única característica en la ficha de personaje es el tipo de Superviviente. Tú les das puntos de miedo, por lo que no necesitan anotarlos en ningún

lugar. Y cuando un Superviviente muere o se infecta, es así de fácil hacerse uno nuevo. Entonces, ¡corre! ¡Corre! ¡Corre! ¡Corre! Puedes descansar cuando encuentres un Refugio. Pero no por mucho tiempo.

Últimas palabras

Si tú, jugador o Zombie Máster, no sabes qué hacer, tira un dado. Un seis significa que el jugador dice qué pasa, y cualquier otra cosa significa que el Zombie Máster es quien dice qué pasa. Estas en realidad son todas las reglas que necesitas. Todo lo demás son sólo ingeniosos trucos de dados.

Este no es un juego que se trata de construir un personaje que pueda protegerse a sí mismo o uno que tenga los mejores rasgos o dones o talentos o cualquier otra cosa. Todo lo que realmente tienes es un truco, una escopeta con algunas balas, y la voluntad de sobrevivir.

Y eso es todo lo que necesitas.

Sigue corriendo. Te veré en el Refugio.

JW.