

Zombie

All Flesh Must Be Eaten



El juego de rol de terror y supervivencia



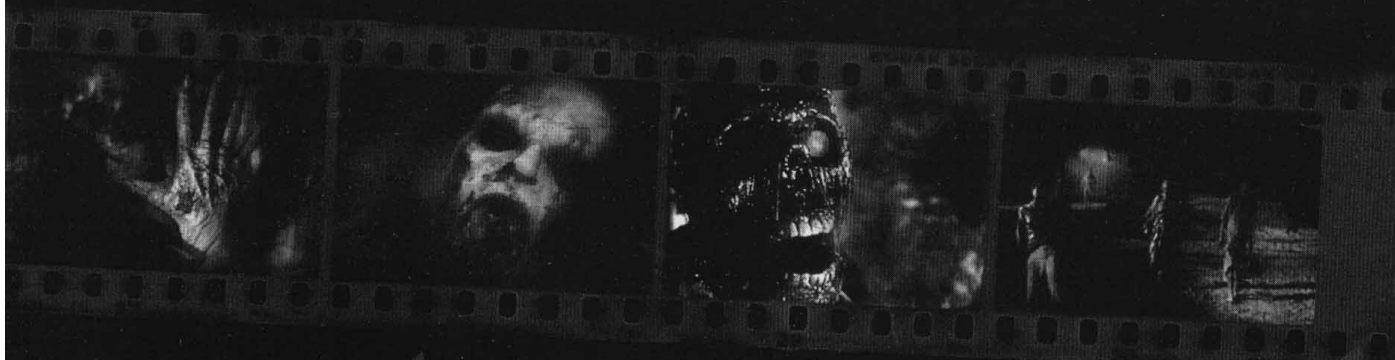
No sé cómo ni por qué
... pero los muertos
... caminan entre nosotros...
... y tienen **Hambre**

H A M B R E



Zombie

All Flesh Must Be Eaten



El juego de rol

h a n resucitado



de terror y supervivencia

S H Y
08



ZOMBIES

Sumario

| | |
|---|-----|
| Capítulo Uno: Los muertos resucitan | 8 |
| Capítulo Dos: Supervivientes | 22 |
| Arquetipos | 68 |
| Capítulo Tres: Curso de resurrección | 80 |
| Capítulo Cuatro: Instrumentos de destrucción . | 120 |
| Capítulo Cinco: Anatomía de un zombie | 142 |
| Capítulo Seis: Mundos en el infierno | 160 |
| Apéndice | 214 |
| Índice | 224 |





Capítulo uno

Los muertos resucitan

“Se ha descubierto
que personas
que acababan de
morir
han vuelto de nuevo
a la vida y han cometido
asesinatos.”

--La Noche de los Muertos Vivos



0:00

... Este informe es para cualquiera que descubra el centro de investigación; he dispuesto el sistema de audio del ordenador para que grabe cada vez que hable o haga ruido. El disco duro tiene espacio para treinta y seis horas de audio; es todo lo que debería necesitar. Ya que el control de la misión no responde, sólo puedo suponer que también hayan tenido problemas.

Soy el Profesor Roy Hinkley. He dejado aquí nuestros archivos y este diario grabado con la esperanza de que ayude de alguna manera a quien encuentre este lugar... Soy el único miembro que queda de nuestro contingente de investigación. Al principio éramos doce. Una reunión de especialistas en medicina forense, neurólogos, biólogos, químicos, toxicólogos y un par de asesores militares... también teníamos veinticinco cadáveres infectados con los que trabajar.

Prefiero usar el término "cadáver infectado" a la denominación que están utilizando en los medios: zombie. Te recuerda a películas de terror baratas y supersticiones primitivas. Y si tiene que quedarse con algo de mi crónica, querido oyente, quédese con esto: este problema sólo puede resolverse mediante la ciencia. Nuestro cometido era encontrar algún modo de detener a los muertos vivientes antes de que se lleven por delante a la humanidad.

Nuestro grupo consiguió rápidamente muchos éxitos. Determinamos que el origen de la epidemia de cadáveres infectados no era el resultado de la ira de un Dios vengativo, la brujería, el vudú ni nada igualmente ridículo. La causa de la epidemia era la radiación... radiación que portaba la cola de un cometa como las ratas llevaban las plagas en sus lomos hace siglos.

Lo trágico es que no nos dimos cuenta del poder de dicha radiación, del alcance total de sus habilidades reconstituyentes. Nuestros procedimientos eran simples, pues eran muy metódicos. Al principio de cada semana, sacábamos uno de los cadáveres infectados del congelador y realizábamos una extensa serie de pruebas. Lo analizábamos todo, desde su pelo a su ganglio basal, y estábamos comenzando a entender cómo la radiación había animado tejido previamente inerte. Estoy completamente convencido de que si la desgracia no hubiera caído sobre nosotros, habríamos encontrado una manera de parar esta pesadilla desde el principio.

Pero espere. Tengo tan poco tiempo, y aún no he compartido con usted las intenciones de esta grabación. Verá, fui mordido por uno de los cadáveres infectados y ahora esa extraña infección va a desarrollarse en mí. No hay tratamiento, pero espero que relatando mi degeneración sea capaz de ayudar a la ciencia.



1:59

... Fui mordido en la mano derecha, entre los dedos pulgar e índice. El mordisco tuvo la fuerza suficiente para fracturar los metacarpianos. He perdido una buena cantidad de piel y tejido muscular de la zona afectada. La he tenido vendada por un tiempo y ahora voy a retirar el vendaje...

Fascinante. La hemorragia ha cesado, pero la zona alrededor de la herida está oscurecida, casi como una abrasión en la superficie de una fruta. He examinado un poco la zona con un escalpelo y he encontrado una supuración que se propaga. Recuerda al pus, salvo que tiene unos matices rojo-negrucos. Es espeso, y con fibras que parecen similares a algunas especies de vida vegetal. ¿Es así como la infección suplantaré mi sistema nervioso? Me pregunto qué efecto tendrá en las funciones cerebrales superiores.

Me pregunto...

Uno de mis colegas científicos, un charlatán llamado Wilkins, tenía bebidas escondidas en su habitación. Creo que podría echar un trago... varios tragos, la verdad...

2:26

...Parece que al final no echaré ese trago. Supongo que eso explica también mi falta de apetito. Breves instantes después de tomarme un sorbo de una botella de matarratas que Wilkins guardaba debajo de su cama, me sentí atacado por las náuseas. Al principio, atribuí esta pérdida de mi autocontrol a la baja calidad de la porquería que estúpidamente había ingerido, pero a medida que mis arcadas se transformaban en un ataque de tos seca, me empecé dar cuenta de que era por causa de algo más grave... Llegué como pude hasta el campo de batalla que era nuestra cafetería e intenté ver si podía tomarme un par de galletas y un vaso de agua. Lo único que conseguí fue prolongar mi malestar y hacerlo aún más terrible. Sólo con hablar de aquello me dan ganas de volver a vomitar.

De manera muy parecida a la rabia, parece que la infección provoca que el sistema digestivo del paciente rechace todo alimento. Me pregunto si es por esto por lo que los cadáveres afectados deben devorar la carne de seres vivos...

7:39

.... Intenté dormir. Me desperté con fiebre... 43 creo, es difícil de decir, mi visión es borrosa. Sigo soñando con mis seres queridos, mi mujer, mis padres, mi...

No importa. Esas bobadas sentimentales no tienen mucha cabida en mi tesis, ¿verdad?

Recapitulemos. Aproximadamente nueve horas después de contraer la infección, estoy con fiebre. Oigo un pequeño pitido en mis oídos. Me encuentro tremendamente hambriento y la zona afectada de mi mano se ha extendido a lo largo de los dedos y ha llegado hasta la cabeza del cúbito y el radio. Parecen hilos que van



reptando por mi brazo para llegar a mi corazón... mi padre murió de un ataque al corazón; me pregunto si esto será parecido... Mi mano se cierra de vez en cuando por su propia voluntad. Es como ver a una rata de laboratorio agonizar antes de morir...

8:28

... qué tonto soy; debí haberme dado cuenta... debimos tomar más precauciones.

He reconstruido lo que pasó viendo las cintas de seguridad. Un médico y un neurólogo estaban viviseccionando uno de los cadáveres infectados. Lo habían inmovilizado amarrándolo a la mesa y amputando sus miembros y su mandíbula. Extrajeron, tomaron muestras y pesaron los órganos internos infectados del cadáver. No era por simple sadismo. Lo hicimos para ver si los agentes nerviosos que estábamos probando podían tener algún efecto. Además, nuestra principal preocupación era examinar y estudiar los sistemas nerviosos estimulados artificialmente de los cadáveres infectados. Esos tejidos sobrantes tan sólo estaban en medio. Arrojaron los tejidos a un contenedor. Cuando los estudiaron a fondo, los órganos y el aún forcejeante torso fueron llevados al incinerador y eliminados.

Esos dos científicos no tuvieron la más mínima oportunidad.

Debimos de haberlo supuesto.... Debí haber supuesto que la matriz neural creada por la radiación alienígena no se mantendría sujeta a los patrones de comportamiento utilizados por las formas de vida de la Tierra. Esta matriz neural era de varios niveles (¿me atrevería a decir holográfica?) por naturaleza. Sin las barreras que los poderosos impulsos neurológicos ponen normalmente, los tejidos desechados se adaptan de algún modo a funcionar a un nivel totalmente distinto. Como un gusano que al cortarle por la mitad se arrastra por dos direcciones distintas.

Y parecía que nos atacaba un gusano gigante cuando el intestino delgado del cadáver infectado se enrolló alrededor del cuello del neurólogo y le arrastró gritando dentro de ese apestoso cubo de basura.

Entonces, el médico cometió el error de abandonar la habitación dejándose la puerta abierta.

Lo que pasó después parecía una comedia que transcurriera en una carnicería.

De alguna manera, el cadáver infectado, o debería decir lo que quedaba del cadáver infectado, consiguió liberar a sus monstruosos compañeros del congelador. No puedo decir si fue por pura suerte o por algún tipo de inteligencia en la que no habíamos reparado con anterioridad. Para cuando nos dimos cuenta de lo que pasaba, ya nos habían invadido...

9:31

... El pitido en mis oídos es cada vez más fuerte y no puedo parar de sudar. Las líneas negras se extienden a lo largo de mi pecho. Es como si hubiera un puño que lentamente me atenazase los pulmones. Me duele el estómago por el hambre, pero nada de lo que he intentado comer (desde cubitos de hielo a una hambur-

guesa cruda) se queda dentro. A este ritmo me deshidrataré antes de sucumbir a la propia infección. Quizá sea lo mejor. Si, por algún milagro, Caroline Majors sigue viva y se le puede comunicar que la quiero... decidle... decidle que pensaba en ella...

10:37

.. nooo... no quiero... no... no puedo... ¡Dios!... no quiero morir... así no.. así no... no...

18:07

Es un milagro, ¡un milagro! Ya no tengo fiebre, la coloración de mi mano se desvanece... y puedo moverla. No tan bien como antes, pero aun así... Quizá el sistema inmunológico humano tiene una forma de combatir la infección. ¡Tengo que ver si puedo contactar con el gobierno!

Pero primero voy a registrar mis constantes vitales y a extraer una muestra de sangre. Tengo que reunir toda la información que pueda. La cura podría estar en mis glóbulos blancos esperando a ser descubierta...

19:07

... Mi respiración no es más que un acto reflejo. Me dejé llevar por la euforia. ¡Esto no tiene ningún sentido! ¿Por qué estoy todavía aquí? ¿Por qué sigo hablando?

20:18

...La fiebre era grave, más grave de lo que me pensaba. Me mató. Me oís hablar, pero ahora soy también un cadáver infectado. El cerebro muere pronto, como un pez en una pecera que nadie limpia.

21:02

... Me he apuñalado a me mismo. ¡No! ¡A mí mismo! Me he apuñalado en la tripa; hay sangre pero no dolor. Me gusta; no siento dolor pero sigo aquí, me caigo a pedazos como... me caigo a pedazos... Voy a coger una de las pistolas de los soldados que murieron en la cafetería. Disparar a la cabeza siempre funciona... científicamente probado...

22:24

... un soldado tirado en el suelo con los brazos extendidos como Jesús, y Jesús dijo "comed el pan de mi cuerpo" y lo hice; estaba frío y me llenó la tripa, pero salió por los cortes que me había hecho antes. Quizá por eso sigo hambriento...

26:12

... Dios, ¿por qué? Dios, ¿por qué? Dios, ¿por qué...?

34:32

... haay huuuuuuuuuh... máaaas soldados... huuuuuuuh... prrooon-too...uuuh... aún piensooo on ello pero no podooo paraaaaaar... tengo hammbre.... uuuh... sólo ma queda el haaambreeeee....



Introducción

Zombies.

Sabes bien lo que son. Muertos vivientes. Se abren paso a través de la tierra para salir de sus tumbas, con la luz de la luna brillando en sus putrefactos ojos. Se tambalean lentamente sobre la hierba poseídos por un hambre eterna de carne humana.

Y ese olor. No olvides el olor. Mientras se aproximan a tu casa, el viento del atardecer propaga el hedor por el aire. Tu perro aúlla salvajemente, enloquecido por el olor. Te despiertas de un sueño poco reparador, miras por la ventana de tu habitación y ves esos temblorosos cadáveres dirigiéndose a tu casa. Medio dormido y a medio vestir, bajas corriendo las escaleras para atrancar puertas y ventanas.

Estás a mitad de las escaleras cuando la primera ventana se hace añicos. Maldición, ¡para estar muertos se mueven muy rápido! Corres para llegar a la sala de estar y abres rápidamente el armario donde guardas tu rifle. Fallas al cargar el arma, mientras la puerta principal se viene abajo por el peso de un par de cadáveres putrefactos. Irrumpen en el salón, con sus brazos extendidos, intentando alcanzarte. Vacías tu escopeta en su pecho. La sangre salpica la pared mientras caen.

Tras de ti explota una ventana, arrojándote cristales rotos. Unas manos en estado de descomposición te agarran, tirándote del pelo y de la camisa. Consigues librarte de ellas y corres hacia la puerta trasera. Al abrir la puerta, te quedas paralizado. Un hediondo despojo está justo frente a ti, con su mandíbula colgando y gusanos saliéndole de la nariz y las orejas. Aprietas el gatillo. El cadáver se tambalea hacia atrás cuando le haces un agujero donde tenía el estómago. Cae en el porche. ¡Y luego empieza a levantarse de nuevo!

Intentas salir corriendo, pero un zombie te coge la pierna por detrás. Pierdes el equilibrio y el mundo se vuelve del revés. Caes sobre tu espalda. Miras hacia arriba y ves que el zombie que habías reventado en el salón ha recorrido la casa y está agarrándote la pierna. ¡No está muerto! Ni siquiera ha caído... entonces te acuerdas. ¡Tienes que disparar a la cabeza!

Mientras el zombie del porche y el del salón se lanzan sobre ti, intentas levantar tu escopeta. Dispararles en la cabeza... ésa es la única manera de asegurarse.





¿Qué importa un nombre?

Aunque las películas hacen un buen trabajo mostrándonos gráfica y visualmente a estas criaturas, no nos han dado un buen nombre para ellas. Se las ha llamado ghoules, devoradores de carne, caníbales y zombies... pero en realidad no son ninguna de estas cosas.

Ghoules desde luego no son. Los ghoules son descritos en cualquier diccionario o libro de leyendas como un espíritu o criatura que saquea las tumbas y se alimenta de cadáveres. No es el caso que nos ocupa; es más, es justamente lo contrario. Un ejemplo de ghoul es nuestro amigo Bela Lugosi. En varias ocasiones, en muchas de sus películas lo encontramos robando cadáveres para realizar innombrables experimentos. En este caso, podríamos llamar también ghoul al Dr. Frankenstein.

Devoradores de carne es un nombre más adecuado y que podríamos usar, pero sigue siendo demasiado ambiguo. Todo el mundo podría ser considerado un devorador de carne. La mayoría de la gente come hamburguesas y filetes. Comer carne cocinada de cerdo o de ternera no nos convierte en un zombie. La principal diferencia es que estamos vivos, y no somos un cadáver andante.

Caníbales parece que tampoco vale. En la película *Zombie*, los científicos explican que "El canibalismo, en el verdadero sentido de la palabra, implica un ataque a miembros de la misma especie. Estos seres no se matan entre sí; ésa es la diferencia. Y, por otra parte, estas criaturas no pueden ser consideradas seres humanos".

Tampoco zombie es del todo adecuado. Los zombies o *jumbies* (nombre que reciben en las Islas Vírgenes) son definidos por los expertos de las Islas como "un cadáver humano sin alma, aún muerto, que ha sido sacado de su tumba y dotado, por medio de la brujería, de una mecánica imitación de vida". Estas criaturas son devueltas a la vida por hechiceros llamados Hougans, que traen de vuelta a los muertos para trabajar como sus eternos esclavos. Los zombies no se quejan de sus condiciones de vida, no duermen ni piden un sueldo. También es bien sabido por los isleños que si das de comer a un zombie carne o sal, se dará cuenta de que está muerto y volverá a su tumba. Si éste fuera nuestro caso, las películas de zombies que todos conocemos y amamos no serían ni la mitad de divertidas. Imagínate a un zombie levantándose de su tumba una noche, con una densa niebla brotando del suelo húmedo. El muerto se aproxima a dos amantes abrazados en el bosque. Súbitamente, sale por detrás de la medio desnuda víctima y le da un buen bocado a su espalda. De repente, se da cuenta de que está muerto y vuelve a su tumba. Títulos de crédito. Se acabó la película.

Al final, la mayoría de la gente describiría a estos montones de carne podrida como zombies, y a falta de un término mejor o más familiar, es el que usaremos.



Un poco de historia

Aunque pocos lo saben, los muertos vivientes tienen una historia; una que precede a las películas. El mejor lugar para empezar sería seguramente la Europa anterior al medievo. Las leyendas y tradiciones sostienen desde antaño que, a veces, cuando una persona muere con asuntos pendientes, puede volver a levantarse de la tumba para concluirlos, o para buscar venganza de algún mal que sufriera en vida. Hay multitud de historias que describen a un malvado criminal siendo ajusticiado por los muertos. Estos muertos vivientes devoraban a sus víctimas y seguían viviendo mientras pudieran comer carne y sangre de los vivos.

Las antiguas historias europeas siempre describen a estas criaturas devoradoras de carne y sangre con aspecto de muertos. Su apariencia iba desde los recién muertos (con tan solo un tono azul y blanco) a los totalmente podridos (negros, hinchados y apesotosos). Al margen de las diferencias obvias entre estas criaturas y los verdaderos zombies (o jumbies), las criaturas de la Europa pre-medieval no obedecían a amo alguno. Se alzaban desde sus tumbas y buscaban a los vivos por su propia cuenta. Buscaban carne... carne viva.

Estos seres se parecen bastante a nuestros resucitados favoritos, esos cazadores de carne que han protagonizado películas de culto como la trilogía de los muertos de George Romero, *El último hombre sobre la tierra* de Richard Matheson, *La Tumba de los Muertos Vivientes* o *Apocalipsis Caníbal* (NdT: No confundir con Holocausto Caníbal). ¿Cómo crees que llamaban los europeos a estos asquerosos y putrefactos cadáveres empeñados en comer carne humana, chupar sangre y exigir venganza? ¡Vampiros! ¡Sí, exacto! ¡Vampiros! Ellos eran los vampiros originarios, que han sido reescritos e idealizados por los autores durante siglos.

En su día, algunos dirigentes rumanos bastante interesantes fueron tachados de vampiros por la crueldad y sanguinolencia de sus métodos para combatir el crimen. Se convirtieron en el objetivo de muchos autores de ficción, immortalizados para la mayoría de la gente en el clásico *Drácula* de Bram Stoker. Estos autores se inspiraron en escritos históricos y leyendas locales, y, con un poco de imaginación, crearon sus propias criaturas. La literatura moderna está tan completamente saturada de esta imagen ficticia de los vampiros que, cuando alguien

dice “vampiro”, no vemos a esas criaturas putrefactas para las que se creó el nombre de vampiro, sino a esos ficticios gobernantes de imperios europeos en decadencia, aristocráticos, góticos y con largos colmillos.

Paralelamente a esta evolución, los zombies de las películas han pasado de ser retratados como verdaderos zombies a vampiros y, finalmente, a una extraña mezcla de los dos. Se han convertido en una amenaza para la humanidad, fuera de control y con hambre de carne humana.

Los verdaderos zombies se pueden encontrar en películas como *La Legión de los Hombres Sin Alma*, *Yo Anduve con un Zombie* y *La Serpiente y el Arco Iris*. Estas películas muestran al vudú en acción. Tenemos sacerdotes vudú que convierten a los muertos, y a veces a los vivos, en zombies. Otra película que nos presenta a los zombies como esclavos de un amo (en este caso, una raza del espacio exterior) es *Plan 9 del Espacio Exterior*, de Ed Wood Jr. Aquí vemos alienígenas del espacio exterior respondiendo a esa vieja pregunta: “Oye, ¿qué tienen los sacerdotes vudú que no tengamos nosotros?”

En películas como *Zombie*, no estamos seguros de qué es lo que resucita a los muertos. En una de las escenas al comienzo de la película, hay una pelea en una habitación entre el equipo de los SWAT y algunas personas. Si miras con atención, podrás ver una mesa al fondo que está cubierta por un altar vudú de protección. En el film de Lucio Fulci *Nueva York Bajo el Terror de los Zombies*, el director nos enseña que el vudú puede “hacer que los muertos se levanten y anden”. A lo lejos, se oyen constantemente tambores vudú. Nunca se llega a descubrir si los tambores son obra de los *hougans* (hechiceros) que han creado a los zombies, o si son los tambores de los isleños intentando alejar el mal que les acecha. Las criaturas de *Nueva York Bajo...* se parecen más a los antiguos vampiros, pero con un toque de vudú. Lo que sabemos es que los muertos han “vuelto para chupar la sangre de los vivos”. Los zombies originales no tienen medios para crear a otros zombies. Pero si un vampiro te muerde y no te descuartiza, te vuelves un vampiro. Justo como en *Nueva York Bajo...* Éste es un claro ejemplo de la mezcla inicial entre los mitos del vampiro y del zombie.

A principios de los cincuenta, un escritor americano llamado Richard Matheson escribió una novela basada en los vampiros europeos y en los vampiros modernos y románticos. Las criaturas de su libro,



Soy Leyenda, se parecen a los wampiros, muertos y en descomposición, pero tienen colmillos, odian la luz del sol y los ajos, y se les puede matar clavándoles una estaca en el corazón. El toque extraño de esta historia es que fue el hombre quien creó a estos seres. Resucitaron por un error de la ciencia. Supongo que los podríamos llamar "Cienpiros".

El libro de Richard Matheson *Soy Leyenda* narra la historia de cómo la sociedad evoluciona continuamente. A veces, cuando evolucionamos tan rápido, experimentamos una revolución. Los "Cienpiros" no son más que un grupo de revolucionarios dedicados a la destrucción del antiguo mundo. Pueden lograr sus metas matando al protagonista, Robert Neville. Neville es el último humano en la tierra, como indica el título de su adaptación cinematográfica *El Último Hombre Sobre la Tierra*. Más tarde hubo otra película, con Charlton Heston como protagonista, pero preferimos no tocar ese asunto.

En 1968, George A. Romero lanzó *La Noche de los Muertos Vivientes*. En esta película, la tierra estaba invadida por los zombies (realmente wampiros)... una fuerza revolucionaria que arrebató el control de la tierra a la raza humana y, finalmente, la reemplaza. ¿Te suena de algo? Sí, Romero se inspiró en el *Soy Leyenda* de Matheson.

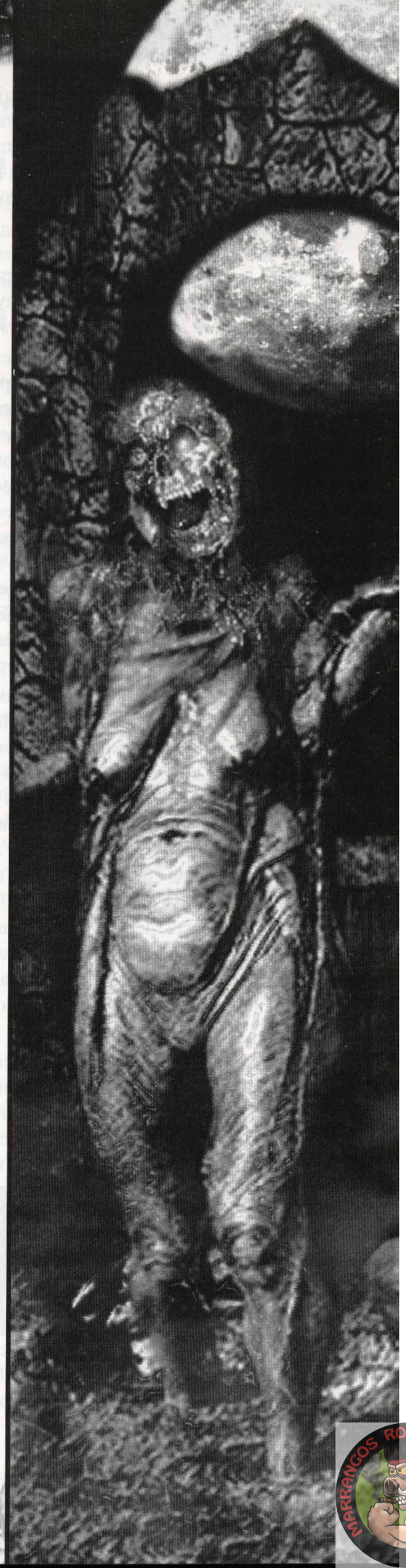
A pesar de ello, *La Noche de los Muertos Vivientes* tiene sus diferencias. El origen de los zombies de Romero no se llega a explicar. No les afectan la luz, el ajo, los espejos ni las estacas en el corazón. Sólo podemos matarlos destruyendo su cerebro. Los zombies de *La Noche de los Muertos Vivientes* son verdaderos wampiros de la antigüedad. Han vuelto para resolver algunas cosillas, y esas cosillas son destruir a la raza humana antes de que se destruya a sí misma (y se lleve por delante todo lo demás).

Recientemente, las películas se han inventado nuevas causas para la creación de nuestros amigos muertos. Éstas van más allá de los gritos y desvaríos de un sacerdote vudú o del deseo de arreglar alguna injusticia que sufrieron. En filmes como *Astro Zombies*, *El Jardín de los Muertos*, *No Profanar el Sueño de los Muertos*, *Zombi 3* o *El Regreso de los Muertos Vivientes*, la ciencia tiene un mal día y mete la pata, o crea zombies a propósito, usando algo más que el Vudú.

En *Astro Zombies*, se crea a estas criaturas para trabajar en las duras condiciones que hay en el espacio exterior, pero acaban en la tierra aterrizando a jovencitas.

En *El Jardín de los Muertos*, algunos prisioneros irritados inhalan formol para colgarse, mueren y regresan para destruir a sus captores.

En *No Profanar el Sueño de los Muertos*, unos entomólogos crean una máquina que sólo afecta al sistema nervioso subdesarrollado de los insectos. La máquina hace que los insectos se ataquen y se devoren los unos a los otros, dejando nuestras granjas y jardines libres de bichos y sin los perjudiciales venenos. Todo perfecto, salvo por algo que no habíamos previsto: los sistemas nerviosos de los muertos se han degradado al nivel de los insectos. Los muertos son afectados por la máquina y comienzan a comer carne humana.



En *Zombi 3*, los científicos que trabajan en la guerra bacteriológica en un complejo militar desarrollan un medio para crear un ejército de muertos. Estos soldados sólo pueden matarse con un disparo en la cabeza. El problema es que también propagan el germen mediante mordiscos y arañazos. Una vez los vivos son infectados, se convierten asimismo en zombies. Los zombies de *Zombi 3* están entre los más inútiles de la historia del cine, muy cerca de los de *El Regreso de los Muertos Vivientes*.

El Regreso de los Muertos Vivientes nos enseña como una "cagada" militar pone un peligroso producto químico en manos de un par de trabajadores de un almacén de suministros médicos, y, finalmente, destruye el mundo. La diferencia entre todos los zombies/wampiros descritos anteriormente y los de *El Regreso de los Muertos Vivientes* ¡es su tremenda agresividad! Los zombies de *El Regreso* están obsesionados con los... "¡CEREBROS!", y no se les puede matar. Córtales un miembro y seguirán arrastrándose hacia ti y hacia tu "¡CEREBRO!". Así, legiones de espectadores relacionan los zombies y los cerebros, formando una pareja inseparable.

En definitiva, los zombies han evolucionado de esclavos reanimados de sacerdotes vudú a wampiros de la antigua Europa, y después a los zombies creados por la ciencia, en lugar del vudú, que comen carne como los wampiros y están totalmente fuera de control. George Romero dijo una vez "Siempre he pensado en el zombie como un monstruo de clase obrera". ¡Los zombies son la clase de monstruo en la que todo el mundo puede llegar a convertirse! Así que no importa lo mediocre, débil o insignificante que fueras en vida. Una vez muerto, y si eres capaz de incorporarte, aunque sólo sea un momento, ¡también podrás llenar de terror los corazones de los vivos!

Y ahora los zombies han llegado al mundo de los juegos. Los juegos de ordenador tuvieron su primera muestra real del terror de los zombies con *Alone in the Dark*, un título fantástico, terrorífico y revolucionario. Más tarde, la serie de juegos de *Resident Evil* mostró su siniestro rostro en la PlayStation. Son una fascinante muestra del género de "Survival Horror" (Terror y Supervivencia) y combinan equipos de las fuerzas especiales, malas interpretaciones y zombies come-cerebros. Pueden considerarse sin duda alguna como el inicio del género de Terror y Supervivencia.

Ahora llega *Zombie*, extrapolando este mundo a los juegos de rol. Así que, ¡basta de charlas! Léelo y ponte a jugar. *Zombie* debería ser algo a lo que darle un buen tiento.

Resumen de capítulos

El Capítulo Uno: Los muertos resucitan presenta estos puntos introductorios.

El Capítulo Dos: Supervivientes detalla la creación de los personajes. Aunque los personajes de *Zombie* tienen distintos pasados y diferentes puntos fuertes y debilidades, a todos se les da bien la supervivencia. Esto puede ser resultado de su resistencia natural o de una mano que les guía desde ahí arriba.

El Capítulo Tres: Curso de resurrección nos enseña los mecanismos del juego, desde las tiradas básicas al combate o el desarrollo del personaje. *Zombie* usa las reglas del Unisystem, que se pueden encontrar en otros juegos como *Witchcraft* o *Armageddon*, escritos por CJ Carella.

El Capítulo Cuatro: Instrumentos de destrucción describe un buen número de objetos útiles para cualquier personaje que intente sobrevivir en un mundo lleno de zombies, desde armas a equipo de supervivencia.

El Capítulo Cinco: Anatomía de un Zombie presenta los tejemanejes de las habilidades de los zombies. Se describen todas las capacidades de éstos, desde su movimiento o su alimentación hasta sus debilidades. Los *Zombie Masters* pueden mezclar y encajar los distintos aspectos específicos para crear zombies únicos con los que aterrorizar a sus jugadores.

El Capítulo Seis: Mundos en el Infierno nos proporciona once mundos totalmente diferentes donde ambientar tus campañas. La descripción del mundo, la amenaza zombie y las ideas para aventuras varían mucho en el mito de los zombies. Este capítulo ofrece una amplia muestra de mundos que los Cronistas pueden adoptar.



Cómo usar zombie

Zombie es, básicamente, dos libros en uno. Algunas partes están diseñadas para los jugadores y otras para los Zombie Masters.

Los primeros cuatro capítulos están repletos de material para las jugadores. Desde notas introductorias a la creación del personaje hasta el equipo. Los Zombie Masters deberían permitir a sus jugadores acceso a todos estos capítulos.

Los dos últimos capítulos están reservados para los Zombie Masters. La descripción de las habilidades de los zombies del capítulo cinco es lo bastante completa como para que los jugadores no sean capaces de adivinar las combinaciones que elija el Zombie Master. No obstante, siempre será más horripilante si los jugadores no saben exactamente cuáles pueden ser las capacidades del zombie. Lo mismo se puede decir sobre el capítulo seis. Parte de la emoción de cualquier campaña de Zombie está en descubrir cómo han aparecido los zombies y cómo detenerlos (suponiendo que puedan ser detenidos). Todo esto se detalla en el capítulo seis y debería compartirse con los jugadores únicamente a medida que se vaya jugando.

Una característica única de Zombie es su disposición tanto para largas campañas como para historias cortas. Algunos pueden disfrutar de Zombie como un juego de rol tradicional. El Zombie Master elige un mundo o crea uno propio, y los jugadores experimentan ese mundo con el paso del tiempo y convierten a sus personajes en gente importante dentro de ese mundo. Alternativamente, el Zombie Master puede preparar una campaña de Zombie como una serie limitada de aventuras, girando en torno al descubrimiento del origen de los zombies y (posiblemente), una manera de pararlos. Una vez la amenaza ha tocado a su fin, o todos los personajes han sido devorados, se puede comenzar otra serie de historias con nuevos personajes y un nuevo trasfondo.

Otros textos se separan de esta forma. Éstos detallan al reparto secundario o a los adversarios que pueden ser usados en las historias a discreción del Zombie Master.

Convenciones

Tipos de texto

Este libro tiene diferentes propiedades gráficas que identifican el tipo de información presentada. Este texto es texto normal, y se utiliza para la información general.

Tipos de dados

1D10, 1D8, 1D6 y 1D4 significan, respectivamente, un dado de diez caras, un dado de ocho caras, un dado de seis caras y un dado de cuatro caras. Cuando un número aparece antes del tipo de dados, indica la cantidad de dados de ese tipo que se han de tirar. Por ejemplo, 2D6 significa que hay que tirar dos dados de seis caras, y generar un resultado entre el 2 y el 12. A veces, aparecen multiplicadores después del tipo de dado. Por ejemplo, 3d10 x 4 quiere decir que hay que tirar tres dados de diez caras, sumar el resultado y multiplicar el total por cuatro. Esto nos da un número entre el 12 y el 120. Un número entre paréntesis después, o en medio, del tipo de dados indica el resultado medio. Este número se incluye para aquellos que quieran evitar tirar los dados y tener un resultado. Así, la expresión 1D6 x 4 (12) quiere decir que los jugadores que prefieran no tirar pueden usar el 12 como valor. Algunas fórmulas no pueden darnos un resultado medio porque dependen de un factor variable. Por ejemplo, se usa 1D8(4) x Fuerza porque el valor de fuerza que hay que añadir a la fórmula variará según quien sea el que actúe.

Ciertos textos se separan del texto normal de esta manera. Se trata de texto colateral que contiene información adicional, pero secundaria, o tablas y listas complementarias.



Jugar a rol

Este libro contiene un juego de rol, su ambientación y sus reglas. ¿Que qué es un juego de rol? En pocas palabras, es una combinación de juego de tablero, juego de estrategia y teatro improvisado. Es una versión más adulta de los juegos tipo “Hacemos que somos...” que todos jugamos de niños. Las reglas están para evitar las viejas disputas sobre lo que ha pasado (¡Te disparo! ¡Estás muerta! ¡Mentira, no lo estoy!). Para reforzar las reglas y proporcionar un desarrollo coherente, uno de los participantes toma el papel de Zombie Master (conocido como Director de Juego, Master o Árbitro en otros contextos). El resto de los jugadores toman, cada uno, el papel de un Miembro del Reparto. El jugador controla las acciones de ese personaje, que están limitadas sólo por las reglas, las habilidades y limitaciones del personaje, así como por la imaginación del jugador.

Los juegos de rol existen desde hace más de dos décadas. Su amplia gama va desde las aventuras de combate descerebrado hasta los que se rigen por la historia, no tienen apenas reglas y se convierten en verdaderos ejercicios de actuación. El Unisystem, las reglas de Zombie, se concentran en los siguientes elementos. Son las características que consideramos que debe tener un buen juego de rol.

Interpretación: Los participantes de un juego de rol están interpretando a un Miembro del Reparto, un personaje ficticio (o, en el caso del Zombie Master, varios personajes). Ese personaje puede ser igual o diferente al jugador, según quiera éste. Algunos jugadores prefieren jugar con versiones heroicas de sí mismos, mientras que a otros les gusta “meterse en la piel” de gente completamente distinta. Se pueden encontrar muchos elementos del teatro improvisado en los juegos de rol. El jugador tiene que improvisar las “frases” del personaje a medida que se desarrolla la historia.

Narración: Durante la partida, el Zombie Master y los jugadores crean una historia, formada por las acciones de los Miembros del Reparto y los conflictos y situaciones proporcionados por el Zombie Master. La historia se vive al mismo tiempo que se escribe. Por eso, aunque hay unos autores del relato, sus creadores no saben cómo terminará exactamente. Las acciones de los jugadores influyen en su resultado, al igual que los conflictos y situaciones dramáticas que el Zombie Master inyecta en la historia.

Incertidumbre: La incertidumbre de no conocer el final de la historia es potenciada en muchos juegos por el uso de dados, cartas y otros elementos de azar. Esto da a los juegos de rol un aspecto similar al de los eventos deportivos y los juegos de azar: ¿cuál será el resultado? Esto nos proporciona una emoción similar a la que muchos experimentan cuando ven un partido de fútbol o un combate de boxeo. Las habilidades de los participantes tienen un papel muy importante en el resultado, pero el desenlace sigue siendo una incógnita hasta el final. Algunos jugadores prefieren reducir o incluso eliminar totalmente el azar, prefiriendo que las necesidades de la historia dicten el resultado. Nuestro sistema, el Unisystem, está diseñado para complacer tanto a aquellos que prefieren el elemento sorpresa como a los que prefieren reducirlo o eliminarlo del todo.

Imaginación y Creatividad: En lugar de ser una forma pasiva de entretenimiento, como ver la televisión o leer un libro, jugar a rol ejercita la creatividad e imaginación de sus jugadores. Todos comparten la responsabilidad de crear una partida buena y entretenida. Cada uno aporta humor, dramatismo o suspense al juego. En los juegos de rol, la meta no es ganar, sino sencillamente divertirse y ayudar a que los demás se diviertan.

En resumen, al jugar a un juego de rol, el Zombie Master y los jugadores tejen juntos una historia. Las aventuras, triunfos y tragedias de los personajes jugadores forman parte de un esquema mayor. En efecto, el grupo de jugadores está creando y viviendo una novela u obra, experimentando la doble emoción del acto creativo y el entretenimiento de estar leyendo un libro o viendo una película.

Zombie, el Juego de Rol

Todos los juegos de rol tienen su origen en el “¿Y si...?” En Zombie, la pregunta es “¿Y si tuvieras que enfrentarte a un mundo que se ha ido al infierno, donde enloquecidos muertos vivientes buscan carne humana?” ¿Y si tuvieras que luchar por sobrevivir, a veces incluso contra tus antiguos amigos y seres queridos? ¿Tendrías curiosidad por encontrar la causa de este horror? ¿Te aventurarías a ir hasta el corazón de zonas infectadas por zombies para descubrir la verdad? ¿Morirías con valor por terminar con la amenaza? ¿Y si no hubiera ninguna causa y, por tanto, ninguna solución? ¿Sería mejor abandonarlo todo para no correr peligro y asegurar la supervivencia de la raza? Tomando el papel de un personaje de Zombie, los jugadores tienen la oportunidad de responder a todas estas preguntas y muchas otras.

Zombie es un juego que combina elementos de terror (hay muertos vivientes por el mundo, y se alimentan de humanos), supervivencia (los personajes dependen de sus propias habilidades para sobrevivir) y conflicto (los personajes saben la verdad: ¿qué van a hacer al respecto?). El resto del libro explica cómo entrar en el asombroso mundo del Terror y la Supervivencia y construir historias que desafíen, asombren, emocionen y deleiten por igual a jugadores y Zombie Masters.





Capítulo Dos

Supervivientes

"SÉ PERFECTAMENTE
qué ha pasado;
lo que ha pasado
es que un
montón de zombies
han
conquistado
el MUNDO."

S.H.

--Deadworld



Que sí, que sí. Ya sé lo que han dicho esos payasos del gobierno, pero te aseguro que no todos los zombies son tontos. Claro, la mayoría lo son por culpa de todo el fluido embalsamador y demás que les ponemos antes de enterrarlos. Debe de hacer algo a sus cerebros... les hace tambalearse e ir to'tiesos. Lo chungo es cuando te topas con uno que se convirtió antes de hacer una visita a la funeraria.

Son listos como un zorro rabioso y dos veces más feroces, ya te digo.

Te voy a poner un ejemplo. Cuando empezó todo, en un pueblecito del norte, tenían un enterrador. Se llamaba Crawford o Crayford o algo así. Los enterradores del pueblo habían sido siempre de su familia, ya desde su tatarabuelo. El tema está en que este Crawford era un chanchullero, asistió a alguna estúpida escuela de negocios y estaba obsesionado con los beneficios. Un chanchullero.

Entonces hizo algunos tratos sucios. Vendía ataúdes de baratillo al doble de su valor o incluso más. Se negaba a dar crédito a nadie. ¿Y si rechazaban tu cheque? Pues digamos que algunos de los ciudadanos más pobres de Argos se encontraron con el cuerpo desnudo del abuelo o la abuela depositados enfrente de la escalinata. Qué bonito, ¿eh?

Luego, cuando los zombies empezaron a salir del suelo en Argos, a los chicos y a mí (nosotros ya habíamos formado uno de esos grupos paramilitares) nos pusieron de servicio y nos mandaron a limpiar el culo a esos soldaditos. Por supuesto, nos mandaban a las misiones más jodidas. Íbamos a limpiar todos los cementerios y depósitos de cadáveres. Y ellos, a vigilar bibliotecas y colegios femeninos. Una de nuestras misiones era prender fuego a todos los mortuorios y funerarias. Allí era bastante sencillo, ya que sólo había una. La de nuestro amigo el Sr. Crawford. ¿O era Crayford?

Da igual. El caso es que allí estábamos, y estaba "hasta los codos" de zombies. Y digo hasta los codos porque los seis zombies que encontramos iban arrastrándose. A esas alturas de la historia ya habíamos creado nuestro método: la mitad nos los cargábamos con los fusiles y la otra mitad nos vigilaba las espaldas.

Cuando todos cayeron, entramos. Me di cuenta de algo raro; esos zombies llevaban herramientas como sierras, martillos y escalpelos. Hasta ese día, lo único que había visto llevar a un muerto eran sus propias tripas para no tropezar. Ya sabíamos que el fluido embalsamador les volvía tontos, pero no era algo que quisiese comprobar. Si los zombies llegaran a imaginar cómo disparar un arma o usar una guadaña..., da miedo pensarlo.

Cuando entramos en la funeraria, la habían arrasado. Podías oler la pólvora en el aire, y uno de mis compadres, Botnick, encontró una pistola vacía al lado de una mesa volcada. Apareció otro zombie arrastrándose, y llevaba en la boca un brazo que parecía bastante fresco. Nos miraba como un puto perro que trae el periódico. Bueno, sólo que este perrito estaba repleto de gusanos. Le disparamos en la cabeza y empezó a soltar bichos de esos, mientras intentaba esconderse como fuese. Te juro por Dios que cuando acabe todo esto me hago vegetariano.



Así que empecé a preguntarme por qué estos zombies no andaban ni nada, y le dije a uno de los chicos que dejase en paz al sacogusanos ese y le echase un vistazo a sus piernas.

Naturalmente, ninguno quería ir allí, de manera que hicimos ir a Botnick, el nuevo. Llegó hasta el zombie muerto y tanteó sus piernas con la culata del fusil. No pasó nada. Botnick empujó un poco más fuerte y seguía sin pasar nada. Entonces nos dimos cuenta de que los zapatos estaban clavados a la planta del pie del zombie.

Éramos algo curiosos y queríamos ver qué es lo que hacía falta para asustar al nuevo, así que le hicimos que le quitase los zapatos. Y después de quejarse un poco, lo hizo. ¿A que no sabes lo que encontró?

Pues que no había pie. Solo un zapato clavado al hueso. Parecía que la habían tomado con este zombie. No había nada bajo el tobillo.

Sabiendo ya que pasaba algo raro, avanzamos al cuarto trasero. Encontramos más huellas gusaniles saliendo de la sala de embalsamamiento, fuimos allí y terminamos con el último par de muertos vivientes que encontramos. Otro de mis chicos, que se llamaba Simmons, solía trabajar en la oficina del forense. Le echó un vistazo al lugar y me dijo que esos cadáveres estaban rellenos de agua corriente, no de fluido embalsamador. Me dijo que quien fuese el propietario del local, estaba recortando gastos; otra manera de decir que estafaba a sus clientes.

Justo entonces escuchamos a alguien pidiendo auxilio. Nos llevó un momento imaginarnos de dónde venía la voz, porque primero tuvimos que hacer que Botnick dejase de gritar. Supongo que el chico se asustó un poco.

Seguimos los chillidos hasta llegar a un gran almacén repleto de ataúdes. Empezamos a buscar al que gritaba, pero fuimos incapaces de encontrarlo. En ese momento, me di cuenta de dos cosas. La primera, que los gritos venían del interior de una de esas cajas de pino, y la segunda, que todos los ataúdes eran del mismo color y tamaño. Exactamente iguales.

Ahí me di cuenta de lo que estaba pasando. Ya sabía por Simmons que ese tal Crawford o Crayford iba escaso de suministros. Entonces ya no me cabía la menor duda de que estaba usando una política de talla única con sus ataúdes. Parecía que alguno de sus clientes había venido a exponer sus quejas.

Pensé en aquellas sierras y en aquellas piernas cortadas que llevaban los zombies que vimos.

Me pregunté qué estatura tendría Crawford. Me pregunté cuántos ajustes tuvieron que hacerle los zombies antes de encajarle en uno de sus ataúdes de los veinte duros.

Y por último, me pregunté si buscar entre todos esos ataúdes y rescatar a ese capullo hubiera merecido la pena.

Al final, decidimos que no habíamos oído nada, y quemamos la funeraria hasta los cimientos.

Introducción

Personajes. Supervivientes. Son quizá la parte principal de cualquier historia. Sin unos personajes creíbles y bien definidos, el mejor argumento fallará a la hora de captar la atención del lector o espectador. Cada jugador controla a un personaje del juego. En efecto, el jugador interpreta y escribe al mismo tiempo. Cada jugador toma las decisiones por su personaje, y el ZM y los otros jugadores afrontan las consecuencias de esas decisiones. A través de este proceso de toma y daca, se crea una historia.

La creación del personaje es la parte de los juegos de rol que más se parece a escribir un relato o un guión. El jugador ha de crear una persona imaginaria, alguien a quien interpretar durante la partida. Este personaje puede ser heroico, cobarde, sensible o estúpido. Las costumbres del Miembro del Reparto, su personalidad y comportamiento habitual se dejan completamente en manos del jugador. El personaje puede ser un calco del jugador, o una persona radicalmente distinta. Aunque existen ciertas limitaciones. El personaje debe encajar bien en la historia o, en este caso, la ambientación del juego. Rambo estaría fuera de lugar en una obra de Noel Coward, y parecería estúpido y poco realista en una novela de Tom Clancy, por ejemplo. El planificador traicionero y complejo Yago no podría saltar de las páginas de Otelo a un tebeo de superhéroes de la segunda guerra mundial. Al menos, no como protagonista (aunque sería un gran villano).

Esto no quiere decir que todos los personajes tengan que ser héroes, o que tengan que ser “los buenos”, vestiditos de blanco. Pueden tener sus defectos, ser egoístas o seguir un camino equivocado. Con todo, por lo general suelen ser parecidos a los personajes ficticios de una historia, interesantes, divertidos de observar (y de interpretar) y, lo más importante, cruciales en la historia, la meta definitiva de cualquier juego de rol.

El ZM influirá en el proceso de creación de personaje. Al final, es su criterio el que decidirá si un Miembro del Reparto es adecuado o no para la historia, o si puede ser demasiado poderoso (o débil) para las misiones y problemas que el reparto tendrá que afrontar.

Por su parte, los jugadores deberían tener en mente que el juego de rol es una actividad colectiva. Crear un personaje con el único propósito de dominar la partida o ser siempre el protagonista puede ser divertido para un jugador en concreto, pero arruinará la diversión de los demás jugadores... y puede llevar a que nadie quiera jugar. Si el ZM rechaza una idea para un personaje, probablemente tenga una buena razón para hacerlo.

Cómo crear un personaje

Los aspirantes a jugadores de *Zombie* deberían familiarizarse con el trasfondo del juego. *Zombie* es un juego de horror y supervivencia, pero los detalles del mundo varían según los deseos del ZM. Cuando el Master haya dado algunas indicaciones sobre la ambientación, los jugadores deberían pensar en el tipo de personajes con el que desean jugar, siempre que sean apropiados para esa ambientación. Y aun así, debería consultarse con el ZM. En algunos casos, el master puede limitar drásticamente las opciones de los jugadores.

Algunos jugadores pueden sentirse abrumados si hay demasiadas opciones. Aunque el Unisystem permite a los jugadores crear un personaje rápidamente, decidir qué tipo de personaje jugar puede llevar un tiempo. A veces, ayuda que el ZM se tome su tiempo para aconsejar a cada jugador durante la creación del personaje antes de quedar para la primera partida. Si todo esto falla, los Arquetipos (tanto los de este libro como los que aparezcan en futuros suplementos) pueden ayudar.

Arquetipos

Para aquellos que deseen meterse en el juego de inmediato, hay varios arquetipos disponibles al final de este capítulo. Estos personajes pregenerados están casi listos para jugar. Además, pueden ser modificados para ajustarse a los gustos del jugador. Finalmente, las plantillas pueden usarse como inspiración para dar forma a una nueva creación. Para aquellos que gusten de crear sus personajes desde cero, el resto de este capítulo ofrece los medios para hacerlo.

Elementos del personaje

Los Miembros del Reparto de *Zombie* cuentan con seis elementos básicos. Algunos son conceptuales (qué tipo de personaje es) y otros son numéricos (qué valor tienen los Atributos). A medida que los jugadores tomen sus decisiones, perfilarán más sus posibilidades hasta que, al final, tengan a un individuo claramente definido y listo para jugar. A continuación se enumeran los diferentes elementos, y se desarrollan uno a uno en el resto del capítulo.

1. Tipo de personaje: Este elemento nos proporciona una fórmula para adquirir el resto de las capacidades del personaje. Concede cierto número de puntos de personaje para gastar en varias áreas: Atributos, Ventajas, Habilidades y Capacidades Metafísicas.

2. Atributos: El jugador debe adquirir las capacidades básicas del personaje, tanto físicas como mentales.

3. Ventajas y Desventajas: Aunque no es necesario, los personajes son más interesantes cuando tienen algunas capacidades o inconvenientes especiales.

4. Habilidades: Cada personaje tiene cierto entrenamiento. Esto se representa por medio de las habilidades..

5. Capacidades Metafísicas: Para los Iluminados, deben adquirirse los poderes sobrenaturales exactos.

6. Posesiones: Son los objetos que el personaje posee al comienzo del juego.

Tipo de personaje

El tipo de personaje determina la combinación general de las habilidades físicas y/o místicas de un personaje. En el Unisystem, los Atributos y rasgos de un personaje se establecen distribuyendo un número fijo de puntos de personaje. Básicamente, el jugador "compra" los niveles en los Atributos, Ventajas y Habilidades que quiera. Como el jugador tiene un número limitado de puntos para "comprar" cosas, tiene que tomar decisiones. Por ejemplo, si quiere crear un personaje muy fuerte, puede que luego no le queden puntos para comprar una Inteligencia alta.

El tipo elegido indica cuántos puntos pueden gastarse en cada elemento del personaje. Los distintos componentes en los que hay que distribuir puntos son: Atributos, Ventajas (y Desventajas), Habilidades y Capacidades Metafísicas.

En este libro te presentamos tres tipos de personaje. Los Normales son para partidas que quieran potenciar el horror del género de supervivencia. Son gente normal intentado sobrevivir para ver otro día. Están tan sólo ligeramente por encima de la media. Para una campaña más heroica, que se centre en la acción y en combatir a los zombies, los tipos de personaje apropiados serían Supervivientes o Iluminados. Los Supervivientes están bastante por encima de la media en casi todos los aspectos, pero no tienen habilidades sobrenaturales. Los Iluminados no disponen de tantos talentos, ni tan variados, pero tienen acceso a poderes sobrenaturales.



Normales

“Oye, sólo soy un tipo normal y corriente que intenta salir adelante en un gigantesco mundo al que le importo un carajo. Aun así, creía tenerlo todo bien planeado. ¡Fue entonces cuando las cosas se fueron al infierno!”

Los Normales son gente corriente, que lleva vidas corrientes y lucha día a día. Están ligeramente por encima de la media (después de todo, nadie quiere jugar con un paquete; aunque tampoco deberían ponerse chulitos). Los zombies son criaturas muy desagradables y los normales deben actuar unidos y planear las cosas con mucho cuidado si quieren sobrevivir.

En los juegos orientados a asustar de verdad a los jugadores, los Normales deberían ser el único tipo de personaje disponible. Las ambientaciones más orientadas a la acción y el heroísmo deberían usar Supervivientes e Iluminados. Consulta con tu ZM las directrices a seguir.

Los Normales comienzan con 14 puntos de Atributos, 5 puntos de Ventajas (hasta 10 puntos de Desventajas) y 30 puntos de Habilidades. Los normales no pueden adquirir las Ventajas Don ni Iluminación.

Supervivientes

“No sé lo que pasa, ni me importa. Debe haber una explicación lógica para esto, pero de momento voy a disparar a todo lo que no tenga buena pinta. Está mal, sí, pero no te confundas: voy a sobrevivir a esto. ¡Voy a sobrevivir a todo!”

Los Supervivientes son más duros, listos y fuertes de lo normal. Tienen que serlo, pues los humanos normales tienen bastante con sobrevivir a las masas de zombies. Los Supervivientes son individuos extraordinarios (puede que con algunos Atributos cerca del límite humano), cuya gran fuerza, ya sea física o mental, les permite sobrevivir y hasta combatir a esos rastreros zombies.

En algunas partidas, los Supervivientes pueden combinarse con los Normales para añadir algo de garra al grupo, siempre que a los jugadores no les importe que los personajes tengan distintos niveles de poder. Los Supervivientes serán los personajes más comunes. Consulta con tu ZM para obtener más información.

Los Supervivientes comienzan con 20 puntos de Atributos, 15 puntos de Ventajas (hasta 10 puntos de Desventajas) y 35 puntos de Habilidades. Los supervivientes no pueden adquirir las Ventajas Don ni Iluminación.

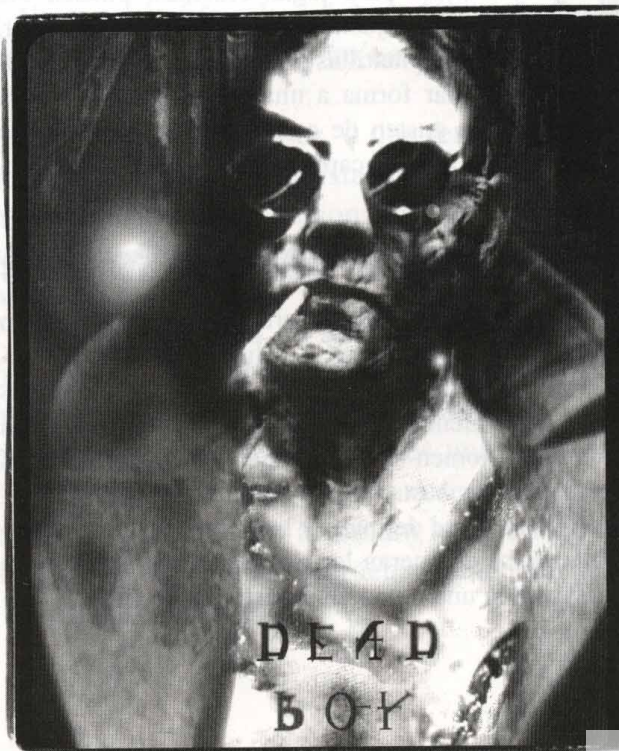
Iluminados

“Sé que el mundo se ha ido al infierno. Sé que sólo sobreviven los más duros y los más listos. Está claro que necesitamos luchar para sobrevivir. Al mismo tiempo, no podemos perder nuestra fe. A veces, necesitas algo más que músculos y armas para sobrevivir. Mientras aguante y continúe creyendo, tengo algo de ventaja en esas situaciones especiales.”

Los Iluminados son personajes con un toque de poder sobrenatural. Muchos creen que este poder viene de arriba, aunque algunos oyen una “llamada” de la naturaleza, los espíritus o el cosmos. Al margen de su origen, los Iluminados pueden convocar este poder en momentos de necesidad. Muchas veces, es justo lo que necesitas para sobrevivir a otro día en el infierno.

Por lo general, los Iluminados no están tan dotados o capacitados como los supervivientes. Tienen que salir adelante por medio de su fe y el poder que ésta les da. Los Iluminados pueden no resultar apropiados para todos los mundos. El ZM debería proporcionar ayuda en esta cuestión.

Los Iluminados tienen 20 puntos de Atributos, 10 puntos de Ventajas (hasta 10 puntos de Desventajas), 25 puntos de Habilidades y 15 puntos de Capacidades Metafísicas. Los Iluminados deben comprar Don e Iluminación usando los puntos de Ventajas o Capacidades metafísicas.



Sistema Opcional de Generación de Puntos de Habilidad

El sistema básico de generación de puntos de habilidad adjudica los puntos de habilidad en cada categoría dependiendo del tipo de personaje escogido. Este método opcional tiene en cuenta la edad del personaje, su Inteligencia y su trasfondo social. Este sistema tiende a dar a los personajes más puntos de habilidad, pero es más complejo y lleva más tiempo. Si los jugadores y el ZM deciden adoptar el sistema opcional, dejad de lado la distribución de puntos de todos los tipos de personaje detallados anteriormente y utilizad la siguiente fórmula.

Por tipo de personaje: Los Normales reciben 25 puntos; los Supervivientes, 30 puntos; y los Iluminados, 20.

Por Inteligencia: Cada nivel del Atributo de Inteligencia del personaje proporciona 3 puntos. Los personajes con Inteligencia 0 o menos obtienen un solo punto.

Por edad: Se supone que los personajes nuevos tienen entre 18 y 30 años (a discreción del jugador). Los personajes más jóvenes han de restar 5 puntos del total de puntos de Habilidad. Cada 10 años por encima de los 30, los personajes pueden añadir 5 puntos, pero han de restar 2 niveles de los Atributos (estas reducciones pueden aplicarse a cualquier Atributo).

Por ejemplo, el personaje de Jory es un Superviviente de 50 años con una Inteligencia de 5. Su base de puntos de personaje es 30 y, gracias a su elevada Inteligencia, obtiene 15 puntos adicionales. Dada su edad, el personaje tiene 10 puntos extra para gastar en habilidades, pero pierde 4 niveles en Atributos. Así, aunque al principio tenía Fuerza 3, Destreza 3, Constitución 3, Percepción 3, Inteligencia 5 y Voluntad 3. Jory decide reducir a 2 la Fuerza, Constitución, Percepción y Voluntad de su personaje. Ahora tiene un total de 55 puntos de habilidad.

Nivel social o Recursos: Los personajes con un Nivel social o Recursos positivos cogen el nivel más alto de cualquiera de estas dos Ventajas y añaden 1 punto de Habilidad por cada nivel. Los personajes con recursos 0 o menos no obtienen ninguna bonificación ni penalización.

Por ejemplo, Grygori es un Superviviente de 23 años con Inteligencia 3 y Recursos 1. Tiene 30 puntos por ser Superviviente, 9 puntos por su Inteligencia, 0 puntos por su edad y 1 punto por su Posición, sumando un total de 40 puntos de habilidad.

Miembros del Reparto de otros juegos con el Unisystem

Cuando se utilicen Miembros del Reparto extraídos de otros juegos que usen el Unisystem, como WitchCraft o Armageddon, Los Zombie Masters deberían considerar el nivelar un poco las cosas. Con excepción de los Normales, todos los Miembros del Reparto de Zombie tienen una base total de 70 puntos. En WitchCraft, los miembros del Reparto están contruidos con un total de 80 puntos de personaje. En Armageddon, el total puede ser mucho mayor.



Atributos

Los Atributos son características innatas de un personaje: su Fuerza física, Inteligencia, sus sentidos, etc. Al elegir una serie de Atributos, los jugadores definen los límites del personaje. Por ejemplo, si un jugador “compra” una Destreza muy baja, no debería sorprenderse si el personaje falla con frecuencia al hacer cosas que requieran habilidad y talento manual. A medida que se van comprando los Atributos, el jugador puede empezar a sentir cómo es el personaje. ¿Es fuerte pero tonto, rápido pero débil, astuto y atento pero con poca fuerza de voluntad?

Cuando anotes los valores de los Atributos del personaje (y, en general, cuando crees al personaje), es preferible que los jugadores usen un lápiz para escribir los números. Esto permite a los jugadores realizar cambios mientras continúan con el proceso de creación del personaje.

En Zombie usamos dos tipos de Atributos: primarios y secundarios. La principal diferencia es que los Atributos primarios se adquieren usando los puntos de Atributo y otros puntos de personaje. Los Atributos secundarios son calculados a partir de los Atributos primarios del personaje.

Compra de Atributos

Durante la creación del personaje, los Miembros del Reparto reciben un número de puntos para distribuir entre sus Atributos primarios. El número exacto de puntos se determina según el tipo de personaje elegido (ver el comienzo de este capítulo). Los Atributos pueden “comprarse” hasta llegar a un nivel

de 5, al coste de un punto por nivel (por ejemplo, una Fuerza de 3 puntos costaría 3 puntos, una Fuerza de 4 costaría 4 puntos, y así). Los Atributos por encima del nivel 5 son mucho más caros: 3 puntos por cada nivel adicional. Los Miembros del Reparto no pueden subir un Atributo más allá del nivel 6, el máximo absoluto para los humanos (comprar un Atributo a nivel 6 costaría un total de 8 puntos).

Los seis Atributos que pueden comprarse usando los puntos de personaje son Fuerza, Destreza, Constitución, Inteligencia, Percepción y Voluntad. Todos los Atributos primarios se describen a continuación.

Fuerza

La Fuerza, una medida del poder físico del personaje, determina cuánto daño inflige con las armas cuerpo a cuerpo, cuánto peso puede llevar y lo fornido que es.

La Fuerza es útil para la gente que suele levantar grandes pesos o cualquiera que vaya a entrar en combate cuerpo a cuerpo. Los tipos de personaje que optan por una Fuerza elevada incluyen atletas, obreros y soldados. Un valor bajo en Fuerza indica poca altura y peso o, simplemente, falta de ejercicio.

Un personaje puede saltar verticalmente (Fuerza x 10 x 2'5) centímetros y horizontalmente (Fuerza) metros. Duplica estas cantidades si se cuenta con una buena carrerilla.

Aquí os presentamos una tabla que detalla cuánto peso puede levantar un personaje con una Fuerza determinada.

Tabla de Fuerza

| Fuerza | Peso levantado |
|--------|--|
| 1-5 | 25 x Fuerza (kg.) |
| 6-10 | $(100 \times (\text{Fuerza} - 5)) + 125$ (kg.) |
| 11-15 | $(250 \times (\text{Fuerza} - 10)) + 625$ kg. |
| 16-20 | $(\text{Fuerza} - 15) + 2$ (toneladas) |

Reduce el peso máximo en una décima parte cuando lances algo. La Capacidad de Carga, la máxima cantidad de peso que el jugador puede llevar sin perder velocidad o agilidad, es igual a la mitad de su capacidad de levantar peso.

El personaje puede “forzar la maquinaria” e intentar levantar más peso superando un Chequeo Sencillo de Fuerza. Cada Nivel de Éxito permite al personaje levantar un 10% más de su capacidad máxima. Este esfuerzo le cuesta al personaje 1D4(2) Puntos de Resistencia por cada Nivel de Éxito en la Prueba. Un fallo en la Prueba de Fuerza inflige al personaje un daño de 1D4(2) Puntos de Vida (el personaje se ha hecho daño y se ha roto algo...).



Destreza

La Destreza mide la coordinación, agilidad y maña. Se usa para determinar lo competente que es un personaje en cualquier Prueba que requiera coordinación de movimientos y precisión. Esto va desde hacer trucos con cartas o vaciar los bolsillos de alguien a darle un puñetazo en la cara (la Destreza ayuda a que el puño acierte; la Fuerza indica cuánto daño le hace el puñetazo al otro tipo). Cualquier Prueba en la que importen la velocidad y la coordinación está influida por la Destreza. Una Destreza alta es común entre bailarines, gimnastas o carteristas. La gente con poca Destreza es torpe y poco hábil.

Constitución

Este Atributo determina lo robusto y saludable que es el personaje. La Constitución es importante a la hora de resistir enfermedades, daño o cansancio. Este Atributo se utiliza, junto con la Fuerza, para determinar cuánto daño físico puede aguantar el personaje y aún seguir con vida. La Constitución también entra en juego en las habilidades físicas que requieren resistencia, como nadar, correr largas distancias y cosas así.

Inteligencia

Este Atributo determina la capacidad del personaje para aprender, deducir y memorizar información. Cuanto más alto sea el Atributo de Inteligencia, más fácil será aumentar sus habilidades académicas. Este Atributo se usa también para entender e interpretar información. Ten en cuenta que la Inteligencia y la educación son dos cosas distintas. Una persona puede ser brillante pero inculta. La educación es tratada en la sección de Habilidades, y determina lo que ha aprendido un personaje a lo largo de su vida.

Percepción

La Percepción gobierna los cinco sentidos del personaje. Nos da una imagen en conjunto de la precisión de la capacidad del personaje para sentir cosas. Este Atributo es útil para encontrar pistas, percatarse de cosas y evitar ser sorprendido. La Percepción nos sirve también para determinar la intuición y atención del personaje. Un personaje con una baja Percepción apenas se da cuenta de lo que sucede a su alrededor.

Voluntad

Este Atributo mide la fuerza mental y autocontrol del personaje, así como su habilidad para resistir el miedo, la intimidación y las tentaciones. La Voluntad es importante para algunos de los Milagros de los Iluminados. Es también importante para los Normales y los Supervivientes, ya que puede utilizarse para resistir la coacción mágica, el control mental y la influencia del pánico, entre otras cosas.

El significado de los números

Al crear un personaje, el jugador asigna un valor a cada uno de los seis Atributos primarios, normalmente entre 1 y 5, estando el máximo humano en 6. Esto se hace, como indicamos antes, "comprando" el valor de un Atributo con los puntos de personaje que tenemos disponibles. Este valor representa los límites del personaje en ese Atributo. Cuanto mayor sea el valor del Atributo, mejor será el personaje en ese aspecto particular. Los siguientes puntos ofrecen algunas pautas para los Atributos de niveles 1 a 5.

Nivel 1: El personaje está por debajo de la media en ese Atributo. Una Fuerza de 1 indica una persona con poca potencia física, ya sea porque esté esmirriada o porque sea fofa y esté en baja forma. Una Destreza de 1 indica torpeza; un personaje propenso a tirar cosas, al que no confiar trabajos manuales delicados a no ser que haya entrenado mucho para hacerlo. Una Inteligencia de 1 está por debajo de la media (no es un retrasado mental, pero sí alguien un poco lento para pillar las cosas). Una Percepción de 1 indica que el personaje no se percata de lo que hay en su entorno, y es bastante probable que no se entere de lo que ocurre a su alrededor. Los personajes con Constitución 1 son frágiles y suelen padecer de mala salud, son los primeros en enfermar y su baja forma puede deberse a las drogas, el tabaco o el alcohol. Una Voluntad de 1 describe a una persona fácilmente influenciable por otros, un seguidor y alguien propenso a sucumbir ante las tentaciones.

Nivel 2: Lo normal para seres humanos. La mayoría de la gente en un grupo dado tiene sus Atributos sobre esta línea, con uno o dos Atributos a nivel 1 o 3.

Nivel 3: Por encima de la media, pero nada extraordinario. Una Fuerza y Constitución de 3 demuestra alguna aptitud atlética, perteneciente probablemente a alguien que se ejercite regularmente y con

Atributos muy bajos o altos

La mayoría de humanos tienen sus Atributos entre el 1 y el 5. Un nivel 0 representa un Atributo muy bajo, y un -1 indica un nivel infrahumano en personas mayores de cinco años. Un 6 en un Atributo en la cúspide del desarrollo humano; incluso en una gran ciudad rara vez encontraremos más de un puñado de personas con semejantes Atributos.

Ten en cuenta que estos límites son sólo aplicables a humanos. Sería estúpido esperar que un caballo o un elefante tuviesen las mismas limitaciones en sus Atributos que los seres humanos. Las criaturas de mayor tamaño tienen una Fuerza de entre 7 y 12 (incluyendo caballos, osos y gorilas). Criaturas de gran tamaño, como ballenas o elefantes, tienen Fuerzas de 15 a 20 o incluso mayores. Por la misma regla, los animales ágiles, como gatos, aves de presa y similares, tendrán una Destreza media de entre 4 y 7. La Constitución es uno de los pocos Atributos que no sobrepasa tanto los niveles humanos. Algunos animales grandes, como los elefantes, son bastante delicados. Tienen más Puntos de Vida que los humanos, pero el shock y las enfermedades también acaban con ellos.

Los seres sobrenaturales como los zombies están más allá de los límites humanos. Algunas de estas criaturas tienen Atributos físicos sobrenaturales, y algunos entes longevos pueden tener también extraordinarios Atributos mentales. Sólo el poder de la fe, o la fuerza del número y el armamento, conceden al ser humano alguna oportunidad de enfrentarse a semejantes seres.

intensidad, o a un atleta nato que no ha tenido tiempo de desarrollar su talento. Los personajes con una Destreza de 3 son individuos hábiles.

Una Inteligencia de 3 indica una persona inteligente que puede aprender nuevas habilidades con facilidad, si tiene la personalidad para hacerlo. Con una Percepción de 3, el personaje tiene unos buenos sentidos y una buena intuición, y se le engaña o confunde con dificultad. Un personaje con una Voluntad de 3 resulta difícil de convencer o intimidar bajo circunstancias normales.

Nivel 4: Un Atributo a nivel 4 está muy por encima de la media. Muy poca gente (quizás una de cada diez personas) tiene un Atributo a este nivel. Una Fuerza o Constitución de 4 se puede encontrar en atletas, incluyendo a los mejores jugadores de fútbol americano de un instituto o universidad importante, en soldados de las Fuerzas Especiales exhaustivamente entrenados y otras personas que pasen gran parte de su tiempo manteniéndose en forma. Una Destreza de 4 sería común sólo entre gimnastas, acróbatas, bailarines y otros individuos dotados. Los

Atributos mentales a nivel 4 indican que se roza la genialidad (Inteligencia), una intuición y unos sentidos muy desarrollados (Percepción) o una "voluntad de hierro" (Voluntad).

Nivel 5: Es prácticamente el límite humano. Aunque la gente con Atributos a nivel 5 no tiene por qué batir ningún record, representa lo mejor de la humanidad. En una comunidad pequeña o mediana, sólo un puñado de gente tendrá uno o dos Atributos a este nivel, y es bastante probable que sean conocidos por su fuerza, sabiduría o resistencia. Una ciudad, universidad con un gran campus o grupo de Supervivientes suele tener varios de estos extraordinarios especímenes, pero aún así no son nada comunes.

Atributos secundarios

Una vez determinados los seis Atributos primarios, hay que hacer algunos cálculos para obtener los Atributos secundarios. Éstos no se compran; se determinan utilizando los Atributos primarios según las fórmulas que os mostramos abajo.



Con la excepción de Velocidad, que determina lo rápido que puede correr un personaje a la carrera, los otros Atributos secundarios son reservas de puntos. Ciertos factores (el daño, la fatiga, el miedo o el uso de la magia) pueden incrementar y reducir temporalmente la cantidad de puntos en cada reserva. Por ejemplo, los Puntos de Vida determinan la salud de un personaje. Si se sufre una herida prolongada, baja la salud del personaje (los Puntos de Vida); curar el daño hará que, con el tiempo, la reserva vuelva a su nivel original. A mayor daño, más puntos se retiran de la reserva de Puntos de Vida.

Los Atributos secundarios son: Puntos de Vida, Puntos de Resistencia, Velocidad y Reserva de Esencia.

Puntos de Vida

Este Atributo determina la salud física del personaje. La Fuerza y la Constitución del personaje son los factores que lo delimitan. Un atleta alto y musculoso puede sufrir más castigo que un empollón con el cuello de jirafa que se constipe cada dos por tres. Por otra parte, una bala en la cabeza o un buen hachazo probablemente maten al personaje con la misma facilidad. Los Puntos de Vida indican la cantidad de daño físico que un personaje puede sufrir antes de ser incapaz de hacer nada. Otras cosas que quitan Puntos de Vida son las enfermedades, el cansancio extremo y ciertos ataques sobrenaturales.

Fórmula: Suma tu Fuerza y tu Constitución, multiplícala por cuatro y añade 10 al resultado. La fórmula escrita sería $((\text{Constitución} + \text{Fuerza}) \times 4) + 10$. El ser humano oscila entre 18 y 58.

Puntos de Resistencia

Los Puntos de Resistencia miden la habilidad del personaje para soportar el cansancio y el esfuerzo antes de derrumbarse. Al igual que los Puntos de Vida, los Puntos de Resistencia usan Constitución y Fuerza, pero también emplean la Voluntad, teniendo así en cuenta que algunas personas se empujan a sí mismas más allá de sus límites físicos por pura fuerza de voluntad. Cuantos más Puntos de Resistencia tenga un personaje, más tiempo puede correr, levantar cosas, nadar, etc. A medida que el personaje se esfuerza, comienza a perder Puntos de Resistencia. Cuando los Puntos de Resistencia se ven reducidos a 0, el personaje se desmaya por agotamiento tarde o temprano (consulta Pérdida de Puntos de Resistencia, en la pág. 114). En algunos casos, el daño leve de armas no letales se resta de los Puntos de Resistencia en lugar de a los Puntos de Vida.

Fórmula: Suma Constitución, Fuerza y Voluntad, multiplícalo por tres y añade 5 al resultado. La fórmula escrita es $((\text{Constitución} + \text{Fuerza} + \text{Voluntad}) \times 3) + 5$. Los seres humanos tienen entre 14 y 59 puntos.

Velocidad

Este Atributo representa lo rápido que puede correr una persona a máxima velocidad. Sólo entra en juego en algunas ocasiones en que ha de considerarse la velocidad, como cuando un personaje persigue a alguien o es perseguido.

Fórmula: $(\text{Constitución} + \text{Destreza}) \times 3$ es la velocidad en kilómetros/hora. El alcance humano está entre los 6 y los 36 km/h. Una tercera parte de esa cantidad equivale a los metros que el personaje puede correr en un segundo.

Determinar los Atributos secundarios con Atributos primarios bajos

Algunos personajes tienen Atributos con valor 0 o incluso negativo. Estos niveles representan Atributos muy por debajo de la media. Para estos casos, se necesitan reglas especiales que determinen los Atributos secundarios. Cuando trabajes con Atributos primarios bajos, trátalos como si fueran iguales al 1 para realizar los cálculos. Si el Atributo es negativo, réstalo del Atributo secundario resultante.

Por ejemplo: Dell es un chico frágil y enfermizo con una Fuerza de -1 y una Constitución de 0. Para calcular sus Puntos de Vida, trata el -1 y el 0 como si fueran "unos", lo que nos da como resultado un total de 18 Puntos de Vida $(2 \times 4 \text{ más la base de } 10)$. Ahora reduce el total a 17 puntos: el valor negativo se resta del total.



Reserva de Esencia

La Esencia es la cantidad de energía espiritual que el personaje tiene en su interior. Básicamente, mide el poder del alma del personaje y su fuerza vital. La Esencia es también el tejido de la realidad. Esto quiere decir que dentro de cada ser humano están los cimientos de la creación. Los milagros de los Iluminados pueden canalizar la Esencia generando diversos efectos poderosos.

Aunque la Esencia se utiliza principalmente para realizar milagros, también puede disminuir a causa de emociones fuertes (como el miedo o el odio) y por los ataques de ciertas criaturas sobrenaturales. Extraer la totalidad de la Esencia de un ser humano puede llevarle a la muerte.

Fórmula: Suma todos los Atributos primarios del personaje. Los Iluminados suelen tener algo de Esencia extra, debido a su gran control sobre el flujo de energía elemental de la vida. Esta Esencia extra se adquiere durante la creación del personaje (consulta la ventaja Reserva Incrementada de Esencia, en la pág. 49).

Ventajas y Desventajas

Las Ventajas son características innatas que dan al personaje una virtud o rasgo positivo. Las Desventajas son características que lo limitan de alguna forma.

Tanto las Ventajas como las Desventajas sirven para redondear al personaje, y pueden ser útiles tanto para la interpretación como durante el transcurso del juego.

Las Ventajas son rasgos deseables y, por tanto, "cuestan" puntos de personaje. Por su parte, las Desventajas son limitaciones, y como "recompensa por adquirirlas", el personaje gana puntos extra. Los puntos conseguidos gracias a las Desventajas pueden usarse en cualquier categoría (Atributos, Ventajas, Habilidades y Capacidades Metafísicas).

En cualquier tipo de categoría salvo los Atributos, cada punto por Desventajas sirve para adquirir otro punto. Adquirir puntos de Atributo usando Desventajas es mucho más caro. El coste de subir un Atributo un nivel es igual al valor de ese nivel. Por ejemplo, subir un Atributo de nivel 4 a 5 cuesta 5 puntos de Desventajas, y así sucesivamente. Es más, este coste es acumulativo. Subir un Atributo de 3 a 5 cuesta 9 puntos de Desventajas.

Categorías

Las Ventajas y Desventajas están clasificadas por categorías. La mayoría de las veces, estas categorías son descriptivas y no afectan al juego. Pero bajo determinadas circunstancias, la categoría puede importar. El principal ejemplo son las Ventajas sobrenaturales; generalmente, sólo los Iluminados pueden tener Ventajas sobrenaturales. A discreción del ZM, algunas Ventajas sobrenaturales pueden ser impuestas a Normales o Supervivientes. Utilizaremos las siguientes categorías: mentales, físicas, sociales y sobrenaturales. Mientras la mayoría de las Ventajas y Desventajas están ordenadas alfabéticamente, la categoría sobrenatural ha sido separada del resto e incluida al final. Las tablas del apéndice organizan las Ventajas y Desventajas según su categoría para facilitar su consulta durante la generación del personaje.

Ventajas y Desventajas numéricas

Algunas Ventajas y Desventajas se expresan de forma numérica; los ejemplos más comunes incluyen Atractivo, Carisma y Recursos. Son similares a los Atributos, ya que estas Ventajas y Desventajas cambian el personaje de manera positiva o negativa. Como resultado, se representan como bonificaciones o penalizaciones. Por ejemplo, Carisma +2 representa una bonificación de 2 niveles en cualquier Prueba o Chequeo que implique influenciar o manipular a alguien por medio de sus habilidades sociales, mientras una Desventaja de Recursos -2 indica unos ingresos muy bajos y pocas posesiones materiales, por debajo de la media del país.

Reducir un rasgo por debajo de la media concede al personaje puntos extra para gastar en otros elementos. Estos rasgos tienen un valor numérico de 0, de manera que, si un jugador no quiere tener ninguna Ventaja numérica, simplemente supón que tienen un valor de 0.

Las Ventajas y Desventajas durante el juego

Algunas Ventajas y Desventajas pueden ganarse o perderse durante el transcurso del juego. En algunos casos, las Ventajas o Desventajas pueden cambiar. Por ejemplo, una herida que cicatrice podría disminuir el Atractivo del personaje, o una racha de suerte podría incrementar sus Recursos o Nivel social. Si el jugador quiere cambiar a propósito una Ventaja o Desventaja, debe gastar algunos puntos de experiencia e inventarse un buen motivo para ese cambio (consulta Experiencia, en la pág. 118).

Crear nuevas Ventajas o Desventajas

La lista que viene a continuación no es ni mucho menos exhaustiva, aunque cubre todo lo básico. En muchos casos, una "nueva" Ventaja puede ser una extensión o variación de otra ya existente. El valor de las características debería estar nivelado según los beneficios o perjuicios que reporte al personaje. La mayoría de las Ventajas o Desventajas deberían costar entre 1 y 3 puntos; sólo las más poderosas o restrictivas podrían tener un valor de 4 o superior.



Lista de Ventajas y Desventajas

Las siguientes Ventajas y Desventajas pueden ser elegidas por cualquier personaje de *Zombie*, siempre que el ZM dé su consentimiento.

Aburrido

Desventaja mental de 1 punto

El personaje aburrido carece de la capacidad de reírse de la vida y se lo toma todo con la más absoluta seriedad. Los intentos de los demás por hacerle reír le dejan indiferente o hasta le molestan. La mayoría de la gente encuentra esta faceta de su personalidad aburrida y poco atractiva. Es bastante probable que los bufones y bromistas elijan al aburrido como blanco favorito de sus bromas.

Adicción

Desventaja mental variable

Una adicto ansía una sustancia y debe tenerla, incluso aunque no quiera. La mayoría de sustancias adictivas tarde o temprano causan impacto en la salud. Muchas de ellas son también ilegales, y usarlas o comprarlas puede llevar al personaje a la cárcel si es descubierto. Pero estos inconvenientes le importan poco al adicto: cuando el ansia crece, rara vez puede resistirse. Para satisfacer su necesidad, muchas veces hace cosas que nunca consideraría, desde mentir o robar a cometer graves delitos, vender su cuerpo o incluso traicionar a sus amigos.

Cuando un personaje adicto no tiene su “dosis” habitual, sufre el síndrome de abstinencia. La mayoría de acciones mentales (por ejemplo, cualquier Prueba o Chequeo que utilice Inteligencia, Percepción o Voluntad) sufren una penalización igual al valor de la Desventaja (así, un personaje con una Adicción de 2 puntos sufre una penalización -2 en la mayoría de acciones mentales) hasta que el adicto obtenga lo que tanto desea. Las drogas más duras (como la heroína) también acarrearán fuertes reacciones físicas; estos adictos sufren una penalización -3 en todas sus acciones físicas, además de los perjuicios normales en las acciones mentales. Para empeorar las cosas, los adictos más graves también sufren físicamente si no pueden satisfacer su necesidad o no se rinden a ella.

El valor de esta Desventaja se determina según la gravedad de la adicción y los efectos de la droga o sustancia. Una descripción detallada de los efectos de las diferentes sustancias adictivas ocuparía un libro entero como éste o incluso más. Los Cronistas

deberían decidir los efectos de estar colocado. Éstos pueden ir desde una pequeña penalización por estar algo “empanado” hasta el estupor total de un viaje de heroína. En el juego, como en la vida real, las drogas son peligrosas e impredecibles, y un personaje adicto suele ser incapaz de controlarse.

La Tabla del Valor de la Adicción nos da unas pautas del valor de una adicción determinada. El ZM puede modificar estos valores si lo desea.

Tabla del Valor de la Adicción

| | |
|--|----------|
| Fumar o beber habitualmente: | 1 punto |
| Fumar o beber mucho; uso ocasional de marihuana o LSD: | 2 puntos |
| Uso abusivo de marihuana o LSD: | 3 puntos |
| Alcoholismo; uso habitual de barbitúricos o cocaína: | 4 puntos |
| Uso habitual de heroína, uso abusivo de barbitúricos o cocaína: | 5 puntos |
| Uso abusivo de heroína: | 6 puntos |

A diferencia de la mayoría de las Desventajas, este problema no se supera fácilmente. Por lo general, lo mejor que puede hacer el personaje es esperar superar su necesidad “día a día”. Librarse de esta Desventaja nunca debería ser un asunto de ahorrar los puntos suficientes para “compensarla”. Resistir la necesidad requiere una serie de Chequeos de Voluntad diarios. Cada Chequeo de Voluntad hasta llegar al nivel de Voluntad del personaje se considera Sencillo. Cada Chequeo después de éstos se considera Complicado. Todos los Chequeos sufren una penalización igual al valor de la Desventaja, más otra penalización extra entre -1 y -4, dependiendo de la Fuerza de la droga y su disponibilidad (el tabaco es tan fácil de conseguir, y tan adictivo, que los Chequeos de Voluntad tienen una penalización mínima de -4 o más). Una vez el personaje acumula 10 Niveles de Éxito en una serie de Chequeos continuados, se puede gastar un punto de personaje para reducir la fuerza de la Adicción en un punto. Se necesitan otros diez Niveles de Éxito seguidos para el siguiente punto, y así hasta que se elimina la Desventaja. Si se falla cualquier Chequeo durante el proceso de acumulación de los diez Niveles de Éxito, se pierden todos los niveles, y el proceso de acumulación debe comenzar de nuevo.

Por ejemplo: Joshua tiene una Voluntad de nivel 3 y una Adicción de 2 puntos a la marihuana. Intenta dejar el hábito y comienza haciendo Chequeos Sencillos de Voluntad. Estos Chequeos tienen un -2 por el nivel de su Adicción y otro -1 por la disponibilidad de la drogas y su potencia (en opinión del ZM). Durante tres días, Joshua saca 6, 8 y 15. Sumando a estas tiradas el doble de su Voluntad (6) y restando sus penalizaciones (-3), los resultados son 9 (un Nivel de Éxito), 11 (dos Niveles de Éxito) y 18 (cinco Niveles de Éxito). Esto suma un total de ocho Niveles de Éxito. Joshua sólo necesita dos Niveles más para reducir su adicción a una Desventaja de un punto. Por desgracia para él, la cosa se pone difícil, y ahora necesita Chequeos Complicados de Voluntad. Al día siguiente, Joshua saca un 4. Sumando su Voluntad (2, sin doblar), y restando su penalización (que sigue siendo -3), el resultado es 3. Este fracaso manda a Joshua a buscar desesperadamente una dosis. Si decide intentarlo de nuevo y dejarlo, tiene que comenzar una nueva serie de Chequeos de Voluntad sin ningún éxito acumulado.

Este conflicto debería ser una parte importante de la interpretación del personaje. Una descripción convincente del tormento del adicto puede recompensarse con bonificaciones a los Chequeos de Voluntad.

Adversario

Desventaja social variable

En algún momento de su pasado, el personaje se ha ganado un enemigo, o pertenece a un grupo, raza o nación que automáticamente atrae la antipatía de otros. Un adversario es algo más que alguien a quien el personaje cae mal. Él, ella o ellos no desean nada más que la destrucción de su víctima, ya sea matándola o destrozando su vida.

Cuanto más poderoso sea el adversario, mayor será el valor de la Desventaja. Los Cronistas deberían decidir si un adversario es adecuado para la partida en cuestión. Si el adversario no tiene pinta de aparecer con frecuencia, el Cronista puede reducir su valor o eliminarlo totalmente. Los individuos pueden valer entre 1 y 3 puntos. Una persona normal puede valer un punto. Un boina verde o un multimillonario valdrían 3 puntos. Una organización puede valer entre 2 y 5 puntos, dependiendo de su poder. Una banda de ladrones valdría 2 puntos, el departamento de policía de una ciudad valdría 3 o 4 puntos

(dependiendo de su tamaño y competencia) y una agencia nacional como la CIA valdría 5 puntos o más.

El jugador debería de tener un buen motivo para explicar por qué el personaje se ha ganado la enemistad del adversario. El ZM puede introducir este enemigo en el argumento de su historia de la forma que crea conveniente.

Atractivo

Ventaja o Desventaja física variable

Esta Ventaja o Desventaja indica la apariencia general del personaje. Una persona normal tiene Atractivo 0; es decir, que pasa desapercibida a no ser que tome medidas para mejorar su apariencia (la ropa, el maquillaje y la actitud siempre marcan la diferencia). Un valor positivo en Atractivo indica rasgos agradables, mientras que un valor negativo indica fealdad, cicatrices o características desagradables.

El Atractivo de un personaje puede sumarse o restarse a cualquier Chequeo o Prueba relacionada con causar algún tipo de impresión a alguien. A la hora de intimidar o asustar, los valores positivos no surten efecto, ¡pero los negativos cuentan como bonificaciones! Por ejemplo, un personaje con un Atractivo de -3 añadiría un +3 a cualquier Prueba en la que se tenga en cuenta la intimidación.

Ten en cuenta que los Atributos físicos de un personaje determinan cómo se expresa exactamente su atractivo. Por ejemplo, un personaje con una Fuerza y Constitución de 3 o 4 y un Atractivo de 4 parecerá muy atlético, curtido por el ejercicio al aire libre y con un cuerpo musculoso. Un personaje con una Constitución de 1 y ese mismo nivel de Atractivo probablemente tenga un aspecto frágil y pálido, con rasgos parecidos a los de un muñeco.

Adquirir Atractivo cuesta 1 punto por nivel si se compra como Ventaja, o concede 1 punto de personaje extra (también por nivel) si se adquiere como Desventaja. Después de la creación del personaje, el atractivo puede variar sólo por los sucesos que cambien la apariencia completa del personaje, bien por heridas o por cirugía plástica.

El atractivo en el ser humano está entre -5 y +5. Un +1 o +2 hace que esa persona pueda atraer la atención en una multitud, a no ser que el personaje esconda de alguna manera sus rasgos. Con +3 o +4, el personaje puede ganarse la vida fácilmente con su



físico, como modelo o dedicándose al mundo del espectáculo. Con +5, el personaje sería tan bello como los mejores modelos, misses o actores del mundo. Por otra parte, con un -1 o -2, la persona tendría rasgos algo feos o desagradables, o cicatrices y señales. Con -3 o -4, los rasgos del personaje son directamente repulsivos. Con -5, la apariencia del personaje daría asco a la gente; mirarle haría sentir bastante incómodos a los demás. Los seres con rasgos inhumanos tendrán niveles de hasta -10.

Bufón

Desventaja mental de 1 punto

El bufón se niega a tomarse las cosas en serio, y siempre está contando chistes y cortando a la gente, incluso en los momentos más inapropiados. Quizá el personaje, en su interior, es muy inseguro e intenta ganarse la aceptación de los demás mediante el humor, o simplemente le gusta sacar de quicio a la gente con sus comentarios. El mayor problema que tienen estos personajes es que no pueden cerrar el pico ni cuando saben que un chiste se volverá en su contra.

Los bufones normalmente son aceptados y caen bien en situaciones donde su particular humor no está fuera de lugar (en fiestas u otras reuniones sociales, o entre amigos). Su sentido del humor les mete en líos durante las situaciones tensas y peligrosas. Otro problema al que se enfrenta el Bufón es que la gente no le suele tomar en serio, ni siquiera cuando hay que hacerlo.

Carisma

Ventaja o Desventaja mental variable

Esta Ventaja representa el magnetismo personal y la capacidad de liderazgo de la persona, variando entre -5 y +5. Un personaje con un Carisma en la zona negativa es despreciado instintivamente por la mayoría de la gente que conoce. Los demás tienen una inclinación natural a enfrentarse a él o a evitarlo. El Carisma puede sumarse a cualquier Prueba con la que el personaje intente influir a otra gente. El Carisma negativo, por supuesto, reduce las oportunidades de que salga bien cualquier intento de influenciar a los demás.

Cobarde

Desventaja mental de 1 a 3 puntos

A un personaje Cobarde se le asusta e intimida con facilidad. Es más, es muy reactivo a correr cualquier riesgo. Esto no significa que no luche cuando sea necesario; normalmente, un personaje así trata de agotar las posibilidades antes de recurrir a la violencia. No tiene ningún problema (excepto los que puedan determinar otras Desventajas) en atacar a otros si las circunstancias eliminan cualquier peligro. Un cobarde puede ocultar su Desventaja a otros con facilidad mientras no se vea envuelto en una situación claramente peligrosa. Sólo entonces puede revelarse su limitación.

Esta Desventaja tiene tres niveles de intensidad, reportando 1, 2 y 3 puntos, respectivamente. El nivel de la Desventaja actúa como modificador en cualquier Chequeo o Prueba para resistirse al miedo, la intimidación o las amenazas. Por ejemplo: un personaje con una cobardía de 2 puntos sufrirá un -2 en todos los Chequeos de Miedo (ver Asustarse, en la pág. 96)

Nivel 1: Al primer nivel, el personaje evita correr riesgos innecesarios, pero lucha cuando se ve acorralado (o cuando piensa que tiene Ventaja). Cuando se enfrenta a los que considere enemigos superiores, serán necesarios Chequeos Sencillos de Voluntad para evitar huir o rendirse. Lo mismo vale para correr riesgos pequeños, como enfrentarse al jefe, pedir un aumento, quejarse sobre algún problema y cosas similares.

Nivel 2: El segundo nivel de esta Desventaja es más potente. El personaje necesita superar un Chequeo Sencillo de Voluntad para combatir, aunque las cosas estén a su favor, y necesita superar un Chequeo Complicado de Voluntad para evitar huir en situaciones difíciles o atreverse a correr algún riesgo.

Nivel 3: El último nivel es el peor. Requiere hacer Chequeos Complicados de Voluntad para involucrarse en enfrentamientos o situaciones arriesgadas, aun cuando el personaje tenga bastantes posibilidades de triunfar. Los actos realmente peligrosos o heroicos son sencillamente imposibles; el personaje nunca se pondrá en peligro por voluntad propia, y puede llegar a traicionar a sus amigos si cree que así puede salvarse.

Codicioso

Desventaja mental de 1 a 3 puntos

Un personaje codicioso quiere ciertas cosas y está dispuesto a lo que haga falta para conseguirlas. Puede moverse por el amor, el dinero, el deseo de satisfacción sexual, las ansias de poder o la búsqueda de gloria. Desea lo que desee, bien sea fama, fortuna o poder, hará casi cualquier cosa por conseguirlo, limitado sólo por el sentido del peligro o la moralidad que posea. Un personaje codicioso suele abstenerse de romper sus propios principios morales o las leyes imperantes en la persecución de sus metas, pero si se presenta una oportunidad de oro, puede que la tentación sea demasiado grande.

Hay cuatro tipos de codicia, basadas en lo que quiera el personaje: avaricia (dinero y riquezas), lujuria (gente sexualmente atractiva), ambición (poder e influencia) y notoriedad (fama y renombre). Es posible codiciar dos o más de estas cosas, pero cada fuente de deseo adicional sólo añade un punto a esta Desventaja.

La codicia tiene tres niveles de intensidad, reportando 1, 2 y 3 puntos.

Nivel 1: El primer nivel es relativamente suave. El personaje sabe lo que quiere y emplea una gran parte de su tiempo y esfuerzo en alcanzar sus metas, pero no romperá sus propias reglas ni las de la sociedad para hacerlo. A pesar de ello, su deseo domina su vida. La mayoría de sus acciones deberían dirigirse a lograr su objetivo, directa o indirectamente.

Nivel 2: El segundo nivel es más fuerte. Si se siente lo bastante tentado, el personaje puede incluso actuar contra su propio criterio o moralidad. Puede resistirse si lo que está considerando hacer es realmente malo y censurable (por ejemplo, robarle el mérito de una actuación heroica a un amigo), pero ello requerirá un Chequeo Sencillo de Voluntad, con una penalización de entre -1 y -3 si la tentación y las posibles recompensas son importantes.

Nivel 3: El tercer nivel es el más fuerte; un deseo tan intenso que a menudo supera cualquier escrúpulo que el personaje tenga. Cuando se enfrente a la tentación, sólo podrá evitar actuar pasando un Chequeo Complicado de Voluntad, con penalizaciones de entre -1 y -5, dependiendo de la importancia del "premio". Por una recompensa lo bastante alta, el personaje se volverá contra sus amigos o seres queridos e incluso traicionará sus propios principios.

Conocimiento de la Situación

Ventaja mental de 2 puntos

El observador casi siempre sabe qué pasa a su alrededor, y puede reaccionar con increíble rapidez a lo inesperado. Estos personajes ganan un +2 en cualquier Prueba de Percepción para sentir el peligro o los problemas en las inmediaciones. Es muy difícil sorprenderles; la misma bonificación se aplica para resistir las Pruebas de Sigilo de los que se aproximen a él.

Contactos

Ventaja social variable

El personaje tiene amigos o aliados que pueden ofrecerle información, consejos e incluso ayuda, si le hiciera falta. Cuanto más útil es el contacto, mayor es el valor de la Ventaja. El ZM determina siempre si el contacto está o no disponible en un momento determinado. Generalmente, cuanto más tiempo tenga el personaje para comunicar con su Contacto, más posibilidades habrá de obtener su ayuda.

Un contacto que sólo nos ofrezca rumores y comentarios de oídas vale 1 punto. Si el contacto suele proporcionar información fiable y ayuda al personaje en algunas cosas (le lleva a algún sitio, deja al personaje pasar la noche en su casa), la Ventaja cuesta 2 puntos. Los verdaderos aliados que ayudarían al personaje de cualquier forma posible valen entre 3 y 5 puntos, dependiendo de los recursos del contacto.

Cruel

Desventaja mental de 1 a 3 puntos

La gente Cruel disfruta haciendo sufrir a los demás. Los realmente malvados obtienen satisfacción del dolor ajeno. Algunas personas son normales y simpáticas la mayoría del tiempo, pero si se enfadan u ofenden, hacen pagar a sus enemigos, y disfrutan con ello.

Esta Desventaja tiene dos niveles de intensidad. El segundo nivel es mejor restringirlo a los villanos, ya que indica un problema mental bastante serio, con el que muchos personajes resultarían poco apropiados para una campaña normal. Como siempre, el ZM tiene la última palabra.



Nivel 1: Este personaje nunca haría daño a un amigo o ser querido. Pero sus enemigos, especialmente los que le han enfadado de verdad, son otra cosa. Disfruta infligiendo dolor (físico o emocional) a quienes cree que "tienen lo que se merecen". Los personajes con este nivel de crueldad son capaces de cometer atrocidades en las circunstancias adecuadas, pero tampoco buscarán tales oportunidades. Ésta es una Desventaja de un punto.

Nivel 2: Este personaje es un auténtico sádico, y nunca dejará pasar la oportunidad de hacer daño a otros. Ni siquiera sus amigos o seres queridos están a salvo. Y cuando se trate de enemigos o de aquellos que se hayan interpuesto en su camino, nada le gustará más que su absoluta destrucción o humillación. Cuando no hay enemigos disponibles, utiliza sus talentos contra aquellos que andan cerca. Ésta es una Desventaja de 3 puntos; la gente con esta Desventaja rara vez conserva algún amigo, y gana enemigos rápidamente.

Delirios

Desventaja mental variable

Los delirios son creencias que no tienen ninguna base real (al menos, en la realidad tal y como la entiende la mayoría de la sociedad). El personaje se niega a abandonar esas creencias aunque se enfrente a una aplastante evidencia de lo contrario, o siempre inventa algún argumento que pueda explicar cualquier contradicción. Cuanto más impacto tenga un delirio en una persona, mayor será su valor como Desventaja. A continuación se ofrecen algunos ejemplos:

Prejuicios: Es la creencia de que cierto grupo (racial, étnico o nacional) de personas tiene ciertas características (positivas o negativas). Aunque todo el mundo tiene prejuicios de una manera u otra, alguien que padezca estos delirios creará en ellos incondicionalmente. En algunos casos, esa persona rehúsa confiar en un miembro de ese grupo o entablar amistad con él, sin importarle los méritos de esa persona. Este tipo de delirio vale entre 1 o 3 puntos, dependiendo de lo fuerte que sea esa convicción, el tamaño del grupo concreto y cómo domine la vida del personaje. Con 1 punto, el personaje puede ser un racista "tipo Torrente"; con 3 puntos, sería un completo racista y un luchador por la supremacía de la raza blanca, incapaz de comunicarse con gente del color equivocado.

Delirios de grandeza: Esta persona cree que es alguien más importante y poderoso de lo que realmente es. En casos extremos, el personaje cree ser una figura histórica o mitológica, como Napoleón o Sherlock Holmes. El caso más común es el de una confianza exagerada. Algunos ejemplos: "Soy un genio pero nadie me comprende. Por eso el mejor trabajo que puedo conseguir es de cajero en un Seven Eleven" (1 punto); "Soy el Mesías; ¡preparaos para el segundo advenimiento!" (3 puntos).

Delirios extraños: Cualquier creencia rara que se burle de la realidad. Algunos ejemplos: "Los extraterrestres me hablan por el reloj"; "Tengo que llevar papel de aluminio en la cabeza para que los satélites láser no me maten de nuevo"; "Los perros son las huestes de Satán, y deben ser destruidos". El valor depende más de lo que el personaje se vea obligado a hacer que del delirio en sí. Por ejemplo, si el personaje del último ejemplo sencillamente se niega a criar un perro y evita acercarse a ellos, basta con un Delirio de 1 punto. Si constantemente le va contando a la gente lo que piensa y agobia a sus vecinos y amigos con perro con los peligros de tener a uno de esos monstruos, sería más apropiado un Delirio de 2 puntos. Si lleva su locura hasta su conclusión "lógica" y empieza a matar perros, el Delirio vale 3 puntos y seguramente tenga problemas con la ley (suponiendo que quede vivo algún agente de la ley).

Fobia: Toda fobia (del tipo que sea) cuenta como un Delirio de valor entre -1 y -3 dependiendo de su intensidad. Por tanto, la claustrofobia valdrá 1 punto si el personaje se siente incómodo en los espacios cerrados y 3 si es incapaz de entrar en un ascensor sin sufrir un ataque de ansiedad.

Difícil de Matar

Ventaja física de 1 a 5 puntos

Los personajes con esta Ventaja son extremadamente duros, y pueden soportar una increíble cantidad de daño antes de caer. Incluso tras resultar heridos de gravedad, la atención médica tendrá muchas posibilidades de reanimarles, quedando maltrechos pero con vida. Esta Ventaja se compra por niveles. Cada nivel de Difícil de Matar añade 3 Puntos de Vida al total del personaje. Además, cada nivel añade un +1 adicional a los Chequeos de Supervivencia (ver Supervivencia y Consciencia, en la pág. 112). Por motivos obvios, es una Ventaja muy útil para los Supervivientes e Iluminados.

Discapacidad Física

Desventaja física variable

Esta Desventaja cubre cualquier problema físico que afecte a las extremidades del personaje. Un personaje minusválido puede sufrir la pérdida de una extremidad, daños en la columna o cualquier número de trágicas lesiones. A continuación se describen las distintas posibilidades:

Mano o brazo perdido o inutilizado: La mano en cuestión no puede utilizarse para agarrar ni sostener objetos. Cualquier Prueba o Chequeo que requiera ambas manos resultará difícil (-3 o peor) o sencillamente imposible. Ésta es una Desventaja de 2 puntos. Un personaje con una mano protésica puede superar algunos de estos problemas, reduciendo la Desventaja al valor de 1 punto.

Pie (o pierna) perdido o inutilizado: El personaje es incapaz de andar o correr normalmente. Con la ayuda de muletas o un bastón, puede moverse a un tercio de su valor normal de velocidad. Las Pruebas de combate cuerpo a cuerpo sufren un -2. Esta Desventaja es de 3 puntos. Las prótesis pueden reducir las penalizaciones, aumentando la velocidad hasta la mitad de lo normal y reduciendo las penalizaciones en combate a -1. Esto reduce el valor de la Desventaja a 2 puntos.

Brazos perdidos o inutilizados: El personaje perdió ambos brazos, o los tiene inutilizados. No podrá utilizar ningún tipo de herramienta con normalidad. Algunas personas con este problema han aprendido a utilizar sus pies con gran habilidad para compensar su pérdida. Esta Desventaja vale 4 puntos.

Piernas perdidas o inutilizadas: El personaje es incapaz de andar. Sin la ayuda de una silla de ruedas, lo mejor que puede hacer es arrastrarse o rodar por el suelo. Es una Desventaja de 4 puntos.

Tetrapléjico: El personaje perdió o tiene inutilizados tanto los brazos como las piernas. Le resulta prácticamente imposible cualquier actividad física. Una silla de ruedas especial, controlada con la boca o el cuello, puede ayudar al personaje a moverse (si el desafortunado tiene acceso a tales instrumentos). Otra persona ha de ocuparse de las necesidades físicas del personaje, desde alimentarle a cambiarle de ropa. Este rasgo tan perjudicial supone una Desventaja de 8 puntos.

Fanático

Desventaja mental de 3 puntos

Un fanático es una persona cuyas convicciones (políticas, religiosas o personales), son tan fuertes que dominan su vida y comportamiento. Los fanáticos están dispuestos a sacrificarlo todo, incluyendo su vida (o la de los demás) por servir a sus ideales. Estos personajes son un peligro para sí mismos y para los demás, y muestran una total indiferencia hacia la ley cuando ésta entra en conflicto con sus creencias.

Fanfarrón

Desventaja mental de 2 puntos

El mundo entero es el público del fanfarrón, y le encanta actuar para él. Nunca pierde la oportunidad de destacar o contar sus grandes logros, cubriendo y excusando rápidamente sus errores. A un fanfarrón le encanta conseguir la aclamación pública o, al menos, el respeto de sus espectadores. La mayor parte del tiempo sólo quiere hacerse notar, pero en ocasiones puede intentar llamar demasiado la atención. Esta Desventaja es bastante más compleja que la de Codicioso (Notoriedad), y el fanfarrón es menos dado a traicionar sus principios para conseguir ser el centro de atención.

Grupo Minoritario

Desventaja social de 1 punto

Un personaje que pertenezca a un grupo minoritario es considerado un ciudadano de segunda clase, ya sea por su raza, grupo étnico o religión. Es miembro de un grupo pequeño o desfavorecido, rechazado por la mayoría. La gente del grupo dominante tiende a comportarse negativamente con esa gente, y muchos sentirán desconfianza, temor o molestia por su mera presencia. Esta Desventaja tiene un valor de 1 punto para reflejar la relativamente suavizada América del siglo XXI, donde no se puede negar un servicio a alguien por el color de su piel (al menos, en la mayoría de sitios). En otras ambientaciones, donde los prejuicios estén respaldados por todo el peso de la ley y la tradición, esta Desventaja puede valer 2 o 3 puntos.

Honorable

Desventaja mental de 1 a 3 puntos

Este personaje sigue un código de honor y no lo romperá a la ligera, si es que llega a hacerlo. Cuanto más restrictivo y rígido sea el código, mayor será su





valor. El personaje con código de honor no debería romper jamás sus reglas, sin importar por qué razón. El personaje podrá romperlas en una situación de vida o muerte, donde el honor deba ser ignorado, pero aun así necesita pasar un Chequeo Complicado de Voluntad para superar las barreras psicológicas que refuerzan los códigos de honor. Los jugadores cuyos personajes ignoren el honor para hacer lo que más les convenga deberían ser penalizados por una pobre interpretación. A continuación se detallan los niveles de la Desventaja:

Nivel 1: Estos personajes no mentirían ni traicionarían a sus amigos o seres queridos ni a la gente que respeten. Pero esto no se aplicará a nadie más, especialmente a la gente que caiga mal al personaje o contra la que éste tenga prejuicios. Ésta es una Desventaja de 1 punto.

Nivel 2: Este código de honor es más complejo y se aplica a todos, ya sean amigos o enemigos. El personaje mantiene siempre su palabra y hace lo que puede para cumplir cualquier tipo de promesa que haga. Cuando acepte algo, no traicionará la confianza de otros. El personaje puede ser reacio a dar su palabra salvo por una buena causa, pues una vez la ha dado se ve comprometido por ella. Esta Desventaja es de 2 puntos.

Nivel 3: Esta persona vive bajo una serie de reglas estrictas que controlan casi todo su trato con los demás. Además de todas las restricciones anteriores, rehusará participar en actos de traición, como emboscadas, golpear a un enemigo indefenso o desprevenido o cualquier tipo de mentira. Mentir es su anatema, y sólo lo hará en casos de extrema necesidad. Incluso entonces se sentirá culpable y no lo hará muy bien: cualquier Prueba que requiera mentir sufrirá una penalización de entre -2 y -6, según determine el ZM.

Identidad Falsa

Ventaja social de 2 puntos por identidad

Algunas personas tienen más de una identidad. Esta falsa personalidad “viene completa”, con papeles y certificado de nacimiento, un número de la seguridad social y crédito bancario. Sólo los personajes vinculados con el mundo criminal, el espionaje o la defensa de la ley deberían tener esta Ventaja, pues conseguir unos documentos convincentes requiere tener acceso a buenas falsificaciones y registros informatizados. Cada Identidad Falsa cuesta 2 puntos de personaje. Los personajes que, simplemente, viajen con un nombre falso o hayan comprado un carné de conducir falso

no necesitan esta Ventaja. Cada Identidad Falsa otorga un número de papeles y documentos que pasarán cualquier escrutinio habitual. La mayoría de las agencias policiales serán engañadas por la Identidad Falsa, pero una investigación a fondo por agencias como el FBI o la NSA [NdT: Agencia de Seguridad Nacional] descubrirán la verdad.

Imprudente

Desventaja mental de 2 puntos

Un personaje imprudente es increíblemente confiado e impulsivo, corriendo increíbles riesgos por cuenta propia, a menudo sin pensar en las consecuencias. La mayor parte del tiempo nunca mira antes de saltar... y, como resultado, se mete en todo tipo de problemas. Un personaje imprudente prefiere actuar antes y pensar después. Dice lo que piensa sin ningún tipo de diplomacia o cortesía, se mete en situaciones peligrosas y rara vez pierde el tiempo pensando las cosas dos veces. A pesar de todo, "imprudente" no significa "suicida". Actuar impulsivamente pone al personaje en peligro, pero hacer algo claramente mortal no es interpretar, sino hacer el tonto.

Memoria Fotográfica

Ventaja mental de 2 puntos

Aquellos con memoria fotográfica tienen una increíble habilidad para recordar cosas. Después de leer un libro, pueden citar pasajes sin fallar ni una palabra y casi nunca olvidan nada. El ZM proporcionará información que el personaje podría recordar cuando fuese necesario. Los personajes con esta Ventaja recibirán también un +1 en cualquier habilidad en la que resulte útil memorizar datos; la mayoría de habilidades académicas entran dentro de esa categoría. Es más, cualquier Prueba donde la memoria juegue un papel importante ganará una bonificación de entre +1 y +3, a discreción del ZM.

Nervios de Acero

Ventaja mental de 3 puntos

Un personaje con esta Ventaja es casi imposible de asustar. No se sabe con certeza si esto se debe a que es demasiado tonto o demasiado duro, pero puede mantener su frialdad aun delante del más innombrable de los horrores. Sólo las situaciones más extrañas y terroríficas llegarán a impresionar a un personaje tan intrépido y, aun así, es posible que no sucumba al pánico. El personaje debe superar Chequeos de Miedo (ver Asustarse, en la pág. 96) sólo cuando se enfrente a las más extrañas manifestaciones de capacidades metafísicas, e incluso entonces obtiene una bonificación +4.

Obsesión

Desventaja mental de 2 puntos

Existe una persona o misión que domina la vida del personaje hasta excluir a todas las demás. Para perseguir su obsesión, llegará hasta donde haga falta (según los límites de su moralidad). Puede descuidar sus otras obligaciones, tanto personales como profesionales, para perseguir aquello que le fascina. Puede tratarse de una persona (que, consciente o no de sus sentimientos, seguramente se asustaría por la intensidad de los mismos) o una misión (como vengarse de alguien o hacer algo importante o llamativo).

Paranoico

Desventaja mental de 2 puntos

"Ellos" vienen a por ti. No confíes en nadie. Todos son conspiradores; todo el mundo tiene secretos. Este personaje nunca sabe en qué momento alguien se volverá contra él. Un personaje paranoico espera la traición a cada momento y rara vez confiará en nadie, ni siquiera en sus amigos o familiares. En algunos mundos, donde las organizaciones secretas llevan siglos conspirando, ser paranoico es, de algún modo, saludable. Pero un personaje con esta Desventaja ve conspiraciones y peligros por todas partes, hasta en lugares donde no los hay. Esto hace que sus historias y convicciones sean poco creíbles, hasta cuando son verdad. Los personajes paranoicos suelen sufrir Delirios y Problemas Emocionales (aunque sus valores en puntos se determinan por separado).

Pesadillas Recurrentes

Desventaja mental de 1 punto

El personaje es atormentado por terribles sueños que reviven una experiencia traumática o, simplemente, son terroríficos e inquietantes. Cada noche, el ZM puede comprobar si el personaje sufre alguna pesadilla. Esto se puede hacer según el criterio del Master o haciendo una Prueba (un 1 en 1D10 significa que el personaje sufre una pesadilla esa noche). Cada noche en la que el personaje sufra una pesadilla, perderá 1D4 (2) Puntos de Resistencia como resultado de su incapacidad de volver a dormirse.



Posición

Ventaja o Desventaja social variable (1 punto/nivel, positivo o negativo)

Esta característica representa el prestigio del personaje a ojos de los que le rodean. Esto incluye la fama, gloria o notoriedad que el personaje pueda tener. El nivel económico y la posición suelen ir juntos; el personaje obtiene una bonificación a su posición igual a la mitad de su nivel de Recursos (si es positivo). 0 es la clase media americana; -5 es una persona sin techo; +10 es un miembro de alguna casa noble de rancio abolengo, una superestrella del cine o el héroe de millones de personas.

Problemas Emocionales

Desventaja mental variable

Aquellos que padecen problemas emocionales reaccionan de manera poco apropiada a ciertas situaciones y problemas. Su reacción puede ser rabia, dolor o angustia, normalmente más intensa de lo habitual. Puede que algún suceso traumático durante su vida (o incluso durante otra vida) les haya hecho así. Estos problemas emocionales pueden desencadenarse por hechos corrientes de la vida cotidiana; cosas que harían enfadar a cualquiera, pero que causan una reacción muy fuerte a un personaje perturbado. A continuación se describen algunas situaciones que pueden provocar problemas emocionales.

Miedo al rechazo: Esta persona teme ser rechazada, y cuando experimenta ese rechazo (o piensa que ha sido rechazada), se siente dolida y furiosa. La gente con este problema tiene miedo a hacer amigos o a aproximarse a la gente que le gusta, y si sus miedos se hacen realidad, lo pasarán bastante mal o guardarán rencor y rabia. Ésta es una Desventaja de 1 punto.

Depresión: Los problemas emocionales del personaje hacen que el propio hecho de estar vivo parezca una gran carga. Los síntomas más comunes de la depresión incluyen trastornos del sueño (ya sea dormir en exceso o rachas de insomnio), dificultad para tomar decisiones (hasta el punto de que el enfermo podría perder su trabajo) y falta de interés en todo.

Un personaje con depresión sufre una penalización -2 en la mayoría de las Pruebas y tiende a evitar involucrarse en nada. Ésta es una Desventaja de 2 puntos. Un shock puede sacar a algunos de este

estado por un tiempo (por ejemplo, una crisis que ponga en peligro su vida), pero el personaje volverá a caer después en la apatía. Ciertas drogas y tratamientos físicos pueden reducir el efecto de este problema (lo que también reduciría su valor).

Dependencia emocional: Este tipo de gente tiende a “pegarse” a alguien y a depender en exceso de los demás. Cuando hacen un amigo, quieren estar con él todo el tiempo. Cuando tienen una relación, son excesivamente pegajosos. Este comportamiento tiende a molestar a los que les rodean. Ésta es una Desventaja de 1 punto.

Miedo a comprometerse: Cada vez que este personaje empieza a sentirse demasiado cercano a alguien, se asusta y empieza a echarse atrás. Tal vez tema que dejar a alguien acercarse demasiado le hará daño y piense que no merece la pena sufrir. O quizás tema que si revela mucho de sí mismo, la otra persona verá a su “verdadero yo” y se sentirá disgustada u horrorizada. Todo esto hace que sea muy difícil tener una relación saludable con los amigos o la pareja. Este problema es una Desventaja de 1 punto.

Superar un problema emocional: Un tema bastante común en muchas historias de ficción es el de los personajes que, a lo largo del argumento, consiguen superar sus defectos. Los problemas emocionales pueden superarse durante el juego, pero esto siempre debería interpretarse. Si el jugador logra transmitir la lucha interna de su personaje durante el transcurso de varias historias, el ZM podría dejarle eliminar la Desventaja sin tener que “pagar” puntos de experiencia (ver Experiencia, en la pág. 118).

Reacción Rápida

Ventaja mental de 2 puntos

A diferencia de la mayoría de la gente, que son sorprendidos y engañados con facilidad, estos individuos son tan veloces que suelen anticiparse a los movimientos del enemigo y contrarrestarlos. Nunca se quedan “de piedra” ante una situación peligrosa. En una pelea, un deporte de contacto o cualquier tipo de enfrentamiento físico, los personajes con esta Ventaja pueden actuar primero sin tener que tirar Iniciativa, limitados, claro está, por el sentido común (por ejemplo, tener Reacción Rápida no ayuda a la víctima de un francotirador situado a un kilómetro de distancia). Esta Ventaja también otorga un +1 adicional en los Chequeos de Voluntad para resistir miedo.



Recursos

Ventaja o Desventaja social variable (2 puntos/nivel, positivo o negativo)

El nivel de los recursos del personaje determina a cuántas riquezas materiales tiene acceso. Este rasgo varía mucho. Algunos niveles se describen a continuación:

Indigente (-5): El personaje tiene la ropa que lleva puesta, unos diez dólares en cosas y puede que un carrito de la compra. Si tiene suerte, mendiga algunos dólares al mes.

Miserable (-4): Tiene cerca de 100 dólares en posesiones (incluyendo lo que lleva puesto). Quizá viva en un albergue o puede ser un sin techo. Con suerte gorronea unos 100 dólares al mes.

Pobre (-3): Posee unos 500 dólares en propiedades y vive en algún cuchitril. Gana unos 500 dólares al mes o lo que consiga de la seguridad social.

A flote (-2): Posee unos 1.000 dólares en propiedades y vive en un pequeño apartamento en los barrios bajos de la ciudad. Tiene unos ingresos de 1.000 dólares mensuales sin descontar impuestos.

Por debajo de la media (-1): Posee unos 5.000 dólares en propiedades (incluyendo tal vez un viejo vehículo), y vive en un apartamento. Tiene unos ingresos de 1.500 dólares sin descontar impuestos.

OK (0): Tiene unos 15.000 dólares en propiedades, y sus ingresos son unos 2.500 dólares al mes sin descontar impuestos.

Clase Media (+1): Posee unos 50.000\$ en propiedades (lo que normalmente incluye un apartamento o casa, por no mencionar un vehículo). Tiene un salario de unos 5.000\$ al mes sin descontar impuestos.

Acomodado (+2): Posee unos 300.000\$ en bienes y tiene unos ingresos de 10.000\$ al mes sin descontar impuestos.

Adinerado (+3): Posee 700.000\$ en bienes y tiene unos ingresos de 40.000\$ al mes.

Rico (+4): Posee unos 2.000.000\$ en bienes y tiene unos ingresos de 50.000\$ al mes.

Multimillonario (+5): Tiene 5 millones de dólares en bienes y unos ingresos de 200.000\$ al mes.

Cada nivel adicional suma 5 millones de dólares en bienes y 200.000\$ a los ingresos mensuales.

Resistencia

Ventaja física de 1 punto por nivel

Algunas personas son mejores por naturaleza a la hora de ignorar las cosas malas que la vida (o la muerte) les pone por delante. Esta habilidad permite al personaje rechazar los efectos de un tipo particular de daño. Cada tipo distinto de resistencia debe adquirirse por separado. A continuación se ofrecen varios ejemplos, aunque los jugadores y ZM pueden crear más.

En Resistencia (Enfermedad), el nivel de la Ventaja se añade a la Constitución a la hora de resistir la Fuerza del Contagio. En Resistencia (Veneno), la Ventaja añade esos niveles a cualquier Prueba de Constitución requerida y disminuye el daño infligido por Turno (hasta un mínimo de 1). También se podría tratar como un “estómago de hierro” y ofrecer protección contra cualquier comida mala o pasada. Resistencia (Fatiga) disminuye en su nivel cualquier pérdida de Puntos de Resistencia (hasta un mínimo de 1 por periodo de tiempo). Una Ventaja de Resistencia contra el dolor disminuiría las penalizaciones asociadas con heridas graves y se sumaría a los Chequeos de Voluntad y Constitución necesarios para evitar quedar aturdido (ver Efectos de las heridas, en la pág. 111).

Secreto

Desventaja social variable

El personaje tiene un peligroso secreto. Cuanto más daño haga el secreto en caso de ser revelado, mayor será el valor de la Desventaja. Por ejemplo, si dañara la reputación y el modo de vida, valdría 1 punto; si amenazase el bienestar de la persona (podría ser arrestado o deportado si la verdad se conociese) valdría 2 puntos; si el secreto pudiera costarle la vida, valdría 3 puntos.

Sentidos Aumentados o Disminuidos

Ventaja o desventaja física de 2 puntos

Esta Ventaja o Desventaja debe adquirirse por separado para cada sentido: vista, oído, olfato, gusto y tacto. Normalmente, los cinco sentidos son representados por el Atributo de Percepción. Los Sentidos Aumentados o Disminuidos indican que uno o más sentidos son mejores o peores de lo normal para una persona con ese Atributo de Percepción.

Cuando se compra como Ventaja, un Sentido Agudo concede al personaje un +3 en cualquier Prueba o Chequeo relacionado con Percepción. Si se adquiere



como Desventaja, los Sentidos disminuidos imponen un -3 en las Pruebas o Chequeos basados en Percepción.

Algunos sentidos disminuidos (el oído y la vista en particular) pueden ser fácilmente corregidos en la actualidad por medio de gafas, aparatos de audición y dispositivos similares. Si el defecto es eliminado por el uso de semejantes dispositivos, el ZM debería reducir el valor de la Desventaja a 1 punto. Es posible tener más de un tipo de Sentido aumentado o disminuido o, por ejemplo, tener un oído aumentado y una vista disminuida, o una combinación similar de sentidos. Por razones obvias, un personaje no puede elegir las versiones aumentadas y disminuidas del mismo sentido.

Sin Talento

Desventaja mental de 2 puntos

Un individuo sin talento carece por completo de talento creativo artístico. Quizá sea demasiado estoi-co y práctico, o puede que no tenga la imaginación para hacer nada artístico. Esta Desventaja no sólo afecta a su habilidad en cualquier arte, sino también a muchas habilidades sociales en las que son necesarios el ingenio y la creatividad.

Un personaje sin talento sufre un -3 cuando intenta hacer algo creativo. Esta penalización no afecta a las Pruebas para juzgar el arte de los demás; muchos críticos expertos no tienen ningún talento. Pero cuando intenta hacer algo por sí mismo, lo mejor que puede esperar es un resultado mediocre. Además de la penalización, el personaje nunca puede obtener más de un Nivel de Éxito en sus actividades artísticas, sin importar lo alta que fuera su habilidad o la tirada. Las personas con esta Desventaja son también malos mentirosos, tienen poco encanto y no destacan socialmente. La misma penalización se aplica a habilidades como Intimidación, Seducción y Elocuencia (la falta de habilidad afecta a la habilidad para influenciar a otros).

Talento Artístico

Ventaja mental de 3 puntos

Algunas personas tienen un don natural para producir increíbles obras de arte, aunque carezcan de entrenamiento formal. Genios como Mozart y Picasso tenían la habilidad de crear verdadero arte aparentemente sin esfuerzo. Un personaje con esta Ventaja tiene el talento para convertirse en un artista famoso. El Talento Artístico afecta sólo a una forma de expresión artística, como Pintura / Dibujo, Escultura, Canto, etc. Es posible comprar esta Ventaja varias veces; cada compra adicional garantiza las bonificaciones a un tipo de arte distinto. Es más, las bonificaciones a la Esencia (consulta a con-

tinuación) son acumulativos.

Al crear una obra de arte, el personaje recibirá una bonificación +3 en todas las Pruebas relacionadas. Además, aunque falle la Prueba, siempre conseguirá un mínimo de un Nivel de Éxito. En la gente con talento, hasta los fallos tienen su mérito.

En la mayoría de ambientaciones de Zombie, los verdaderos artistas tienen almas muy fuertes. Un personaje con Talento Artístico añade 12 puntos de Esencia a su reserva, representando así el poder de su espíritu. En algunos mundos, esto también hace a los artistas objetivos claros de entidades que se alimentan de Esencia, lo que puede explicar las habitualmente torturadas vidas de los artistas.

Vago

Desventaja mental de 2 puntos

A este personaje no le gusta esforzarse y siempre busca maneras de evitar el trabajo duro. Esto limita cuánto puede aprender o conseguir en la vida. Un personaje vago debe interpretar su falta de ganas en el trabajo, excepto en situaciones donde el esfuerzo sea extremadamente importante y, aun así, intentará eludir sus responsabilidades y elegir la Prueba más fácil. Lo más importante es que al personaje le cuesta aprender nuevas habilidades, debido a su incapacidad de emplear el tiempo y esfuerzo necesarios.

Cuando hay que determinar o mejorar las habilidades de un personaje Vago, el coste de puntos de personaje aumenta tras alcanzar cierto nivel, quedando éste marcado por los Atributos del personaje. Una persona vaga pero inteligente o hábil puede aprender bastante con cierto esfuerzo, por lo menos al principio. Las habilidades se compran con normalidad hasta que su nivel sea igual al del Atributo con el que se las asocia. Las habilidades físicas y de combate se vincularían con Destreza; las técnicas y académicas, con Inteligencia; y lo mismo con el resto. Después de alcanzar ese nivel, cualquier mejora posterior cuesta el doble de lo normal. La gente vaga no suele destacar en nada.

Por ejemplo, Gert es una mujer que roza la genialidad (Inteligencia 4) y nunca ha tenido que trabajar muy duro para triunfar. Podría haber sido una gran programadora, pero se ha conformado con ser una buena. Ha podido comprar la habilidad de Programación hasta 4 de manera normal. Pero después del nivel 4, se duplica el coste para subir la habilidad. Necesitaría 10 puntos subir la habilidad hasta el nivel 5, ¡y 12 puntos subirla al nivel 6! Así, Gert nunca sobrepasará el nivel 4; es demasiado perezosa para trascender ese límite.



Ventajas y Desventajas Sobrenaturales

Cuando están disponibles, las Ventajas Sobrenaturales se adquieren usando los puntos para Ventajas o Poderes metafísicos. Algunas Ventajas Sobrenaturales exigen tener la ventaja Don antes de poder ser adquiridas. Siempre que no se quiera lo contrario, los Normales y Supervivientes sólo deberían tener acceso a Alma Antigua, Buena o Mala Suerte y Maldito.

Alma Antigua

Ventaja sobrenatural de 4 puntos/nivel

El personaje ha renacido varias veces. Como resultado, su alma se ha vuelto más fuerte. Los personajes con Almas Antiguas tienden a ser maduros y precoces para su edad. Es bonito pensar que la edad trae siempre sabiduría, pero las Almas Antiguas pueden ser igualmente depravadas o sensibles, crueles o amables. Sea cual sea su tendencia, normalmente será más intensa, habiendo sido depurada a lo largo de varias vidas.

Esta Ventaja puede comprarse varias veces durante la creación del personaje (pero no puede adquirirse después). Cada "nivel" representa entre 3 y 5 vidas anteriores antes de la encarnación actual del personaje. El jugador puede determinar quiénes fueron esos antiguos "yos", dónde vivieron y qué sabían, o puede dejar esa información en manos del ZM. Desde el punto de vista de la interpretación, crear un "árbol genealógico de tus vidas pasadas" puede ser interesante.

Cada nivel añade 6 puntos a la Reserva de Esencia del personaje, aunque no sea un Iluminado. Esto hace que las Almas Antiguas sean muy atractivas para ciertos depredadores sobrenaturales. Además, cada nivel también añade 1 Punto de Personaje a los Puntos de Atributo; estos Puntos de Personaje sólo pueden utilizarse para incrementar los Atributos mentales (Inteligencia, Percepción y Voluntad). Las sucesivas vidas tienden a incrementar la visión global y el entendimiento del personaje... para bien o para mal. Por ejemplo: Mandy tiene 3 niveles en Alma Antigua, lo que le concede 3 puntos más para gastar en sus Atributos mentales y 18 puntos más de Esencia.

A veces, un Alma Antigua es capaz de acceder al conocimiento de sus vidas anteriores. Estos intentos requieren que el personaje supere un Chequeo Sencillo usando Voluntad e Inteligencia como modi-

ficadores, y cada intento consume 1 Punto de Esencia del personaje, que se puede recuperar con normalidad. Cuando intente hacer una Prueba sin la habilidad adecuada, el personaje puede recibir una ráfaga de conocimiento de una de sus vidas anteriores. Si se toma su tiempo para decidir lo que saben sus vidas previas, el personaje gana, sólo para esa Prueba, un Nivel de Habilidad equivalente a su nivel de Alma Antigua, pero sólo estarán disponibles las habilidades que tuvieran sus vidas anteriores. Si no conoce sus vidas anteriores, el personaje sólo puede usar la mitad de su nivel de Alma Antigua (redondeado hacia abajo), pero así se puede conocer virtualmente cualquier habilidad. La única excepción serán las habilidades de alta tecnología, que es imposible que conociera una vida anterior. Preguntar a tu memoria ancestral cómo colarte en un ordenador no parece que vaya a ser de mucha ayuda.

Por ejemplo: Mandy, con 3 niveles de Alma Antigua, ha tenido unas 10 encarnaciones previas. El jugador ha decidido dedicar tiempo a imaginar quiénes fueron esas personas. Entre ellas hay cinco campesinos de distintas épocas (el ZM insiste en que haya tantos campesinos, ya que la mayoría de la gente de tiempos antiguos cultivaba el suelo para vivir), un soldado confederado, un guerrero mongol, una princesa medieval de Italia y un victoriano antecesor de la Wicca. En el transcurso de la aventura, Mandy necesita montar a caballo y no sabe cómo, pero en su vida pasada como Mongol era un experto. Si pasa el Chequeo de Voluntad e Inteligencia, puede cabalgar con una habilidad de 3 al coste de un punto de Esencia. La habilidad estará activa mientras dure el paseo; si más adelante necesita volver a montar a caballo, necesitará gastar otro punto de Esencia. Si el jugador no ha concretado sus encarnaciones pasadas, Mandy podría ser capaz de cabalgar, pero con una Habilidad de 1.

Buena o Mala Suerte

Ventaja o Desventaja sobrenatural de 3 puntos/nivel

Si un personaje tiene Buena Suerte, la fortuna le sonríe con más frecuencia que a la mayoría de la gente. A veces, puede conseguir cosas increíbles que por sí mismo le resultarían imposibles. Cuando necesita un respiro, tiene muchas posibilidades de que las circunstancias se lo ofrezcan. Por otra parte, si el personaje sufre de Mala Suerte, la Ley de Murphy (si algo puede salir mal, saldrá mal) se aplicará a todo lo que haga.



En términos de juego, cada nivel de suerte cuenta como un +1 (o un -1) que puede aplicarse a una Prueba o Chequeo una vez por sesión. Se pueden sumar varios niveles para obtener una bonificación mayor en una Prueba o Chequeo o usarlo en varias acciones diferentes. Por ejemplo: si un personaje tiene 3 niveles de Buena Suerte, puede obtener una bonificación +3 en una acción, un +1 en tres acciones distintas, o un +2 en una Prueba y un +1 a otra.

Con la Buena Suerte, el jugador decide cuándo entra ésta en juego. Por el contrario, la Mala Suerte está en manos del ZM, que elige cuándo afecta a una Prueba o Chequeo en concreto. Los ZMs deberían tener cuidado y buen gusto cuando apliquen la Mala Suerte. Si la utilizan para Pruebas insignificantes, la Desventaja se vuelve un inconveniente menor. Por otra parte, si se aplica a Chequeos de Supervivencia u otras Pruebas críticas, puede crear resentimiento entre los jugadores. Haz que la Mala Suerte cuente, pero no abuses de los personajes.

Por ejemplo: Jenna tiene una Mala Suerte de 2 puntos. En un momento de la historia, apunta con su pistola para evitar que una amenaza potencial abandone la zona. La misión del personaje sería mucho más difícil si aquello logra escapar, pero Jenna no está en peligro, así que el ZM le dice que un pájaro asustado pasa justo delante de ella, arruinando su puntería. Se aplica una penalización -2 al disparo de Jenna.

Don

Ventaja sobrenatural de 5 puntos

Un Don indica una conexión con el Otro Mundo; un vínculo que permite al personaje sentir cosas que permanecen ocultas a los demás. Todos los Dotados tienen la habilidad de percibir la presencia de energías o criaturas sobrenaturales. Superando un Chequeo Sencillo de Percepción, un personaje con un Don puede sentir si hay un ser sobrenatural cerca y detectar el fluir de Esencia en un lugar u objeto. Esta sensación no es muy precisa. No dice al personaje exactamente de qué o quién emana ese exceso de energía mágica, aunque el Nivel de Éxito del Chequeo puede dar al personaje más información.

Iluminación

Ventaja sobrenatural de 5 puntos

Los Iluminados pueden trascender los límites de la carne y convertirse en una herramienta de un poder mayor. Son Iluminados para combatir a las Fuerzas de la oscuridad y dedicar sus vidas a este propósito.

Los Iluminados pueden utilizar su propia fuerza interior bajo la ilusión de que su poder viene de fuera, o ser realmente instrumentos de un ser omnipotente. Lo importante es mantenerse fieles a los dogmas de su fe y no ir nunca en contra de ellos.

Si un Iluminado incumple un mandamiento o duda de su fe, pierde la capacidad de realizar milagros. Además, los poderes de los Iluminados sólo pueden ser usados de manera que sirvan al poder superior al que adora el personaje. Los personajes con Iluminación son capaces de canalizar su Esencia usando su vínculo con un poder superior. La mayoría de Iluminados consideran que ese poder es "Dios".

La ventaja Don es un requisito para comprar Iluminación. Más adelante, en este mismo capítulo, podrás encontrar una explicación más extensa de los poderes de la Iluminación (ver la pág. 62).

Maldito

Desventaja sobrenatural variable

El personaje ha sido afectado por una poderosa maldición que le perseguirá hasta el fin de sus días. Los elementos reales de la maldición y su dificultad para eliminarla determinan el valor de esta Desventaja. Mayormente, será resultado de una maldad que el personaje cometió en el pasado, y expiar esa maldad es uno de los pasos más importantes necesarios para retirar la maldición (aunque puede no ser el único).

Una maldición de esa magnitud sólo es posible a causa de los peores crímenes y ofensas. El ZM y el jugador pueden colaborar para decidir el origen de la maldición, o el ZM se lo puede inventar por su cuenta. En este caso, el origen y la solución a la maldición deberían ser un misterio para el personaje.

Dependiendo de su gravedad, una maldición puede valer entre 1 y 10 puntos. Una maldición de 10 puntos sería algo terrible que arruinaría cualquier oportunidad de que el personaje llevase una vida normal o feliz, o que podría acabar con la víctima en cualquier momento. A continuación os damos unas reglas generales para determinar el poder de la maldición. Como siempre, el ZM tiene la decisión final sobre qué es lo más apropiado para el trasfondo de la campaña.

Una molestia o inconveniencia importante vale 1 punto. Por ejemplo: el personaje parece atraer moscas, pulgas y bichos; la leche hierve en presencia de la víctima; el afectado sufre pequeños accidentes cada dos por tres.



Algo más dramático y dañino valdría 2 ó 3 puntos. Por ejemplo: la gente tiende a enfadarse y a ser desagradable con el personaje sin razón aparente (-2 ó -3 en cualquier intento de influir en la gente); o el personaje no puede acumular mucho dinero sin perderlo (esto impediría tener un nivel de recursos superior a 0). Otra alternativa es que los que rodean al personaje sufran pequeños accidentes y sucesos molestos. En este caso, la relación personal es tan importante como la proximidad física. Un amigo cercano de la víctima sufrirá los efectos de la maldición sin importar lo lejos que esté. Por la misma regla, también lo sufriría toda la gente que compartiera un vagón de metro con la persona maldita.

Las maldiciones más graves o peligrosas valdrían 4 ó 5 puntos. Por ejemplo, el personaje tiene cada día un accidente, confusión o coincidencia que pone en peligro su vida: un coche se salta un semáforo en rojo cuando el personaje cruza la calle, estalla un tiroteo entre bandas justo delante de él o pasa algo igualmente peligroso. Si el personaje está alerta, puede sobrevivir al contratiempo sin sufrir daño, pero tiene que convivir a diario con el conocimiento de que algo terrible le va a pasar en cualquier momento y en cualquier lugar.

La dificultad de librarse de una maldición puede añadir entre 1 y 5 puntos a su valor. Si el único requisito es deshacer o reparar algún mal del pasado, no se consigue ningún punto adicional. Si el personaje no sabe lo que hizo, añade 1 punto, pues debe emplear algún tiempo en averiguar por qué está maldito. Si el proceso de arrepentimiento es extremadamente complejo o requiere de actividades ilegales (en algunos casos se necesita matar a quien maldijo

al personaje), suma 2 ó 3 puntos. Si es necesaria una larga búsqueda que culmine en una complicada ceremonia mágica, una intervención divina o alguna cosa igualmente extraordinaria, suma 4 ó 5 puntos. Y algunas maldiciones no pueden retirarse de ninguna manera. Esto añade 6 puntos a su valor, pero ninguna medida surtirá efecto para eliminarla.

Reserva Incrementada de Esencia

Ventaja Sobrenatural 1 = 5 puntos **(1 = 2 tras la creación del personaje)**

Aunque todos los seres humanos tienen Esencia, los Iluminados suelen poseer una cantidad mayor. Su conexión con el otro mundo ha reforzado sus almas, convirtiéndolos en reservas vivientes de energía. Tener una gran Reserva de Esencia es tanto una bendición como una maldición. Aunque la Esencia puede emplearse para afectar al mundo de muchas maneras, también atrae la atención de seres sobrenaturales y malvados que se alimentan de la Esencia de otros.

Gastar 1 punto durante la creación del personaje añade 5 puntos a su Reserva de Esencia. Esto se puede hacer varias veces. Después de la creación del personaje, cada 2 Puntos de Esencia cuestan 1 punto de Experiencia. Esto hace que resulte más rentable conseguir Esencia cuando se crea el personaje, representando la mejora relativamente lenta de los poderes de los Iluminados en el transcurso de sus vidas. La Esencia puede comprarse tras una sesión de juego en la que ésta haya sido utilizada, para indicar el fortalecimiento del espíritu del personaje.

Cualquier personaje con la ventaja Don puede aumentar su Reserva de Esencia.

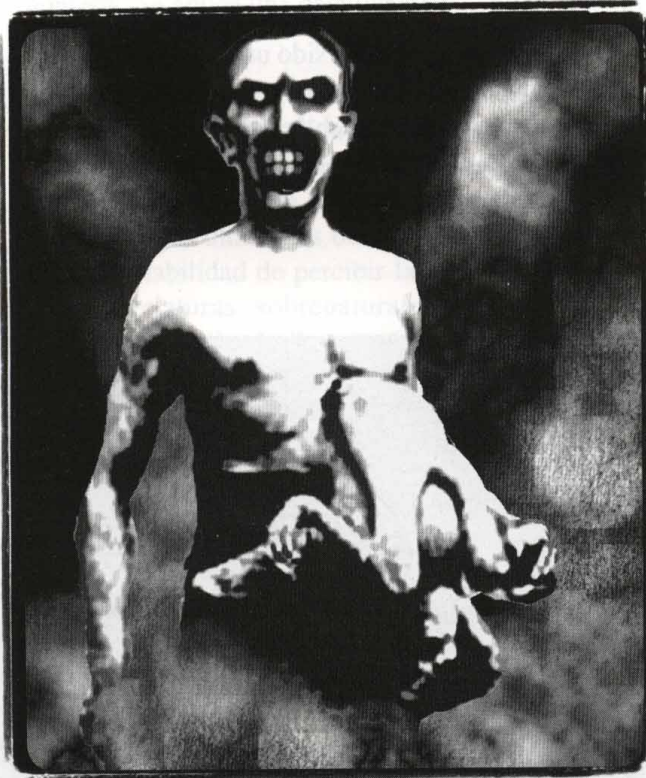


Habilidades

Las habilidades son capacidades aprendidas; el resultado del entrenamiento, el estudio o la experiencia. En general, cualquier cosa que se pueda enseñar es considerada una habilidad. El pasado del personaje y su educación y experiencias vitales determinan cuántas habilidades tendrá.

Comprar Habilidades

Para adquirirlas, utiliza los puntos de personaje destinados a la categoría de Habilidades (según determine el tipo de personaje). La mayoría de habilidades se consideran normales y cuestan 1 punto por nivel de los niveles 1 al 5. Más allá de eso, cada nivel adicional cuesta 3 puntos. Por ejemplo: Lorna quiere que su personaje tenga la habilidad Conducir. Decide que su personaje es un excelente conductor; de hecho, podría ganarse la vida así. Semejante dominio requeriría un nivel de 5 o más. Lorna decide tirar la casa por la ventana y darle a su personaje una habilidad de Conducir de 7. Esto le costaría 5 puntos por los 5 primeros niveles, y 6 puntos por los otros 2 niveles, para hacer un total de 11 puntos de personaje. El personaje de Lorna será un as del volante, pero no tendrá muchas habilidades en otras categorías.



Habilidades Especiales

Ciertas habilidades son más difíciles de aprender, requiriendo más tiempo y dedicación. Son llamadas habilidades especiales e incluyen Artes Marciales, Medicina y otras. Las Habilidades Especiales cuestan 2 puntos por nivel hasta el 5º y, a partir de ahí, 5 puntos por nivel adicional, a no ser que se especifique otra cosa en la descripción de la habilidad.

El significado de los números

Al igual que la mayoría de los números del Unisystem, los altos son buenos y los bajos son malos. Cuanto más alto sea el nivel de una habilidad, más competente será el personaje en su uso. En general, un nivel 1 es propio de un principiante o aficionado, alguien que sólo ha aprendido los principios de la habilidad. Un nivel de 2 ó 3 representa cierta competencia, la capacidad de realizar tareas normales con facilidad. Un nivel de 4 ó 5 indica un gran conocimiento de la materia, el resultado de mucho estudio o práctica. Los niveles superiores indican un verdadero dominio de la habilidad, y la capacidad de realizar las Pruebas más difíciles con relativa facilidad.

Tipos de Habilidad

Los tipos de habilidad son necesarios para algunas habilidades, y representan un área de conocimiento dentro de una habilidad más genérica. Por ejemplo: dentro de la habilidad Arma de fuego están los tipos Pistola, Fusil y Escopeta. Los tipos que entran más en juego corresponden a las habilidades académicas, como Humanidades, Ciencias e Idioma. Debe escogerse un Tipo cada vez que se elija la Habilidad más genérica, sin coste adicional de puntos de personaje.

Especialidades

Tanto la ficción como la vida real muestran varios ejemplos de gente que se especializa en un aspecto o campo específico dentro de una habilidad. Un estudiante de historia puede especializarse en el medioevo, por ejemplo, o un ocultista puede saber mucho más de zombies que de cualquier otra cosa.

En términos de juego, las Especialidades cuestan 1 punto de personaje y conceden un +2 a cualquier Prueba que utilice ese campo de estudio. Se anotan como una habilidad separada. Por ejemplo: un personaje puede comprar Ciencias Ocultas 3 por 6 puntos de personaje de la cate-

ría de Habilidades. Al especializarse con 1 punto de Habilidades, el personaje puede ganar Ciencias Ocultas (Simbología) 5.

Las Especialidades se suben mejorando la habilidad base. Por ejemplo: si el Ciencias Ocultas del personaje sube de 3 a 4, su habilidad Ciencias Ocultas (Simbología) subirá hasta 6. Las Especialidades no pueden subirse sin incrementar la habilidad base. Adquirir una nueva Especialidad después de la creación del personaje cuesta 6 puntos de experiencia.

Las Especializadas podrían ser utilizadas como tipos sin ningún coste en puntos de personaje. Por ejemplo: un personaje puede escoger Humanidades (Historia) a nivel 3 durante la creación del personaje. Esto cuesta los 3 puntos de habilidad usuales. Si elige especializarse, puede aprender Humanidades (Historia precolombina). Esto le cuesta 1 punto en su habilidad de Historia. Su nivel en la Especialidad es de 5.

Aprender nuevas Habilidades

Un personaje puede aprender nuevas habilidades después de la creación de personaje durante el transcurso de la campaña. Esto se puede hacer de dos maneras: a través del estudio normal o por la experiencia conseguida. La primera opción consume más tiempo, pero es la manera más segura de lograrlo.

Aprender nuevas habilidades desde cero es normalmente más difícil que mejorar las habilidades existentes. Por eso es conveniente tener un personaje con un gran espectro de habilidades a niveles relativamente bajos. Más adelante, el personaje puede tener problemas aprendiendo nuevas habilidades. El coste de aprender nuevas habilidades y mejorar las existentes se detalla en Experiencia (en la pág. 118).

Utiliza el sentido común

Las pautas provistas en la lista de habilidades que viene a continuación, al igual que todas las reglas del libro, deberían ir siempre detrás del simple sentido común. Si un jugador está intentando retorcer el texto de las reglas para conseguir alguna ventaja poco razonable, el ZM debería hacer que prevaleciese el sentido común.

Lista de Habilidades

La siguiente sección detalla una serie de habilidades que pueden adquirir los personajes de Zombie. Éstas aparecen también en el Apéndice para su fácil localización durante la creación del personaje.

Acrobacias (Especial)

La habilidad de dar volteretas, saltos mortales y otras maniobras complejas. Esta habilidad concede equilibrio, flexibilidad y velocidad. Usa Acrobacias y Destreza para la mayoría de las Pruebas. Esta habilidad es conocida normalmente por artistas circenses, gimnastas y atletas. También puede utilizarse en lugar de la habilidad Esquivar para evitar ataques.

Actuar

La habilidad de interpretar un papel e imitar comportamientos, emociones y otros rasgos de un personaje. Un actor con talento puede llorar cuando se lo pidan o mostrar convincentemente un repertorio de emociones. Esta habilidad es útil tanto para artistas como para criminales y timadores. Utiliza Inteligencia y Actuar para hacer una buena actuación, y Percepción y Actuar para detectar o juzgar las actuaciones de otros.

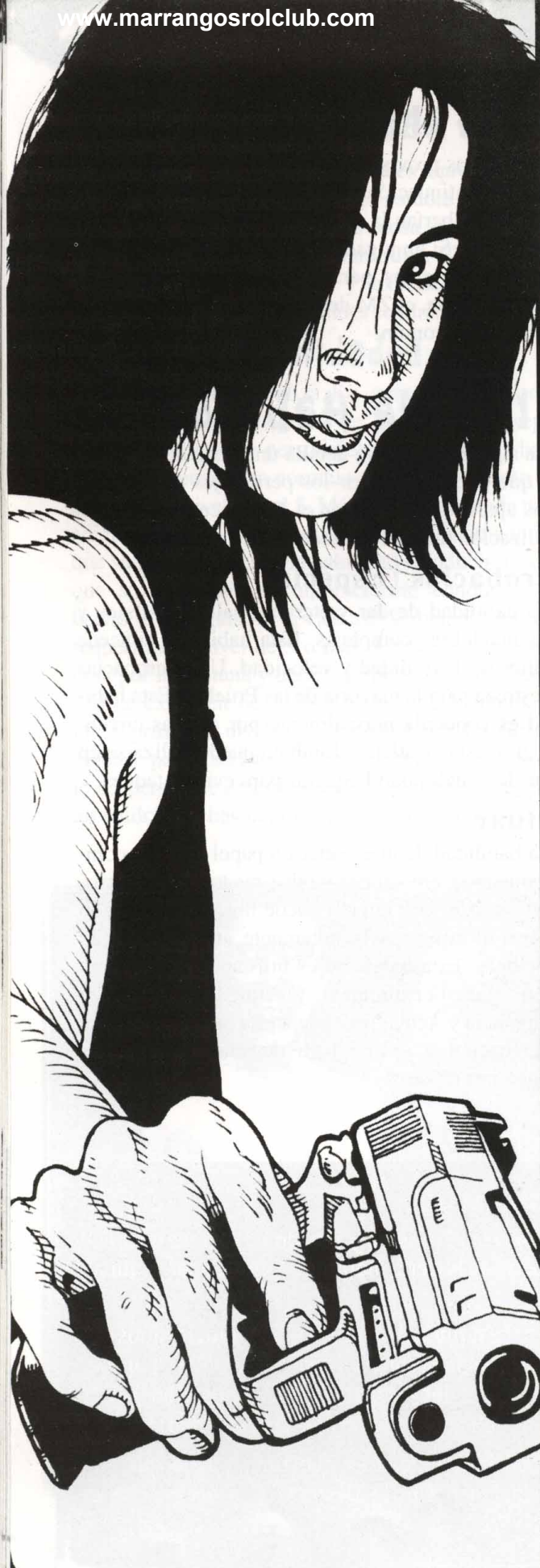
Crear nuevas habilidades

Es imposible detallar cada posible habilidad en este libro. Los Cronistas y jugadores que no encuentren una habilidad aquí son libres de inventárselas, pero al hacerlo habrá que responder algunas preguntas.

¿Es la habilidad muy difícil de aprender (por ejemplo, cualquier disciplina que requiera años de entrenamiento)? Si es así, debería ser una Habilidad Especial, con un coste mayor en puntos. ¿Requiere que la persona se especialice (lo que significa que debe separarse en varios Tipos) o la especialización es opcional o adicional (en cuyo caso se aplican las reglas de Especialidad)?

Y finalmente, ¿qué Atributos son usados comúnmente con la habilidad en cuestión, y bajo que circunstancias? Normalmente, las actividades físicas se relacionan con la Destreza y, a veces, con la Percepción, las académicas con Inteligencia y así.





Arma Cuerpo a Cuerpo (Tipo)

Cada Tipo de arma es una Habilidad distinta. Los Tipos de Habilidad Arma Cuerpo a Cuerpo incluyen Hacha, Porra, Florete/Estoque, Cuchillo, Lanza, Bastón y Espada. Las armas antiguas de proyectiles, como el Arco o la Ballesta, también se consideran Tipos. Cada arma debe aprenderse por separado. Cuando emplees un arma con la que no estés familiarizado, usa la habilidad Arma Cuerpo a Cuerpo más parecida, pero con una penalización de entre -2 y -4 (dependiendo de lo distintas que sean).

Arma de Fuego (Tipo)

Esta habilidad permite al personaje utilizar un tipo de arma de fuego. Los más comunes son Pistola (que incluye también revólveres), Fusil, Escopeta, Subfusil y Fusil de Asalto. Si se coge esta habilidad para un tipo en concreto, los personajes pueden usar las armas de otro tipo, pero con un -2 en todas las Pruebas.

Se utilizan Destreza y Arma de Fuego para disparar el arma. Para apuntar se usan Percepción y Arma de Fuego; cada Nivel de Éxito añade +1 a la habilidad de Arma de Fuego para el siguiente disparo contra el blanco al que se esté apuntando.

Artes Marciales (Especial)

Es la habilidad de emplear un sistema avanzado de combate cuerpo a cuerpo. Los personajes con Artes Marciales pueden infligir un mayor daño con sus manos y pies. Las patadas y puñetazos realizados con la habilidad Artes Marciales reciben una bonificación al daño igual al Nivel de Habilidad del personaje. Así, un personaje con Artes Marciales de nivel 3 infligirá 3 puntos más de daño con una patada o un puñetazo.

Bailar (Tipo)

Esta habilidad no es necesaria para moverse al ritmo de una canción pegadiza. Bailar representa un entrenamiento en una forma de baile, e incluye cualquier cosa, desde ballet hasta rituales tribales pasando por grandes exhibiciones en la pista de una discoteca. El personaje debe especificar el tipo de Baile con el que está familiarizado. Los demás Tipos tienen un nivel por defecto igual a la nivel de Bailar -2. Se utiliza Bailar y Destreza para, bueno, bailar; Bailar y Percepción se emplean para reconocer un tipo de baile y juzgar la calidad de la actuación de otros.

Bellas Artes (Tipo)

Hay muchos tipos distintos de Bellas Artes, como Dibujo, Pintura, Diseño gráfico, etc. En algunas partidas, el ZM puede querer unir las todas en una sola categoría, según la importancia que tengan este tipo de habilidades en el transcurso de la Historia. Por otro lado, la separación entre los Tipos de Bellas Artes (e incluso sus Especialidades) pueden ser importantes para el argumento.

Las Pruebas para concebir una obra o para crearla a partir de la memoria, la improvisación o la imaginación, requieren de Inteligencia y Bellas Artes. Representar un concepto ya existente, como un modelo o unos planos, requiere Destreza y Bellas Artes. Aprender el trabajo de otros requiere Percepción y Bellas Artes.

El Nivel de Éxito de una Prueba de Bellas Artes representa la calidad de la representación artística. Sin importar el resultado final, los Niveles de Éxito no pueden exceder el Nivel de Habilidad del artista. Por ejemplo, un personaje con Bellas Artes (Dibujo) 2 no puede acumular más de dos Niveles de Éxito por dibujo.

Burocracia

Esta habilidad familiariza al personaje con la organización y los procedimientos utilizados por instituciones burocráticas. Con esta habilidad, el personaje puede encontrar maneras de mejorar el servicio y el rendimiento de una organización u obtener sus servicios o productos de forma más eficaz. Utiliza Inteligencia y Burocracia para encontrar maneras de hacer más (o menos) eficiente a un gran grupo u organización; utiliza Voluntad y Burocracia para "saltarte los procedimientos".

Cabalgar (Tipo)

La habilidad de montar a caballo, en carros, carretas y demás animales o vehículos conducidos por animales. Cada tipo de animal o vehículo requiere un Tipo distinto de Habilidad.

Callejeo

El conocimiento general de las costumbres y reglas de las calles. El personaje con esta habilidad sabe cómo comportarse en una situación dada, conoce los nombres y la mayoría de rostros de los miembros más importantes de los bajos fondos y puede identificar la mayoría de transacciones y operaciones ilegales. Utiliza Inteligencia y Callejeo para

reconocer un nombre de las calles, una banda o un criminal, y Percepción y Callejeo para detectar problemas o actividades criminales cercanas.

Cantar

Aunque todo el mundo puede cantar, esta habilidad es necesaria para hacerlo bien. Refleja la educación de la voz del personaje. Utiliza Constitución y Cantar para averiguar la calidad de la interpretación, Inteligencia y Cantar para recordar cada frase de una canción larga y complicada, y Percepción y Cantar para reconocer y valorar la calidad de la interpretación de otro cantante.

Carterismo

La habilidad de coger el dinero que otros han ganado con el sudor de su frente sin que se den cuenta. La mayoría de las Pruebas utilizan Destreza y Carterismo, y son resistidas por la Percepción de la víctima y su Habilidad de Observación, Callejeo o Carterismo (la que sea más alta; si no tiene ninguna, se utiliza Percepción sin doblar).

Ciencias (Tipo)

Cada Ciencia (biología, química, astronomía, matemáticas, física, etc.) cuenta como un Tipo distinto. En algunos casos, el ZM puede unir las todas en una sola categoría, según la importancia que tengan este tipo de habilidades en el transcurso de la Historia. Por otro lado, la separación entre los Tipos de Ciencias (e incluso sus Especialidades) pueden ser importantes para el argumento, y se pueden aplicar diversas penalizaciones cuando se intente usar un Tipo específico fuera de su alcance. Consulta la descripción de la habilidad Humanidades para obtener más información (pág. 56). La mayoría de las Pruebas de Ciencias utilizan Inteligencia o Percepción.

Ciencias Ocultas (Especial)

Es la habilidad del verdadero conocimiento arcano. Cubre la mayoría de los hechos metafísicos de cualquier mundo que sirva de trasfondo al juego, incluyendo el conocimiento de cómo funcionan la Esencia y otras características sobrenaturales.

Mitos y Leyendas es, en comparación, una habilidad mucho más amplia que cubre una mayor variedad de temas, aunque gran parte de esa información



es contradictoria, falsa o está tergiversada. Por su parte, las Ciencias Ocultas son menos inclusivas (el personaje no sabrá tanto), pero la información, al menos la relacionada con la Esencia y los poderes místicos, será en su mayor parte cierta. El personaje puede también saber algo sobre varias sectas y criaturas sobrenaturales, aunque parte de esa información puede ser errónea o estar incompleta.

Conducir (Tipo)

Es la habilidad de controlar cualquier vehículo terrestre del tipo especificado. Cada clase de vehículo (Coche, Camión, Vehículo oruga o Motocicleta, entre otros) requiere Tipos de Habilidad diferentes. La mayoría de las Pruebas de conducir utilizan Destreza y Conducir.

Correr (Tipo)

Existen dos Tipos dentro de la habilidad Correr. El primer es Correr (Maratón). Esta habilidad cubre la resistencia en las grandes distancias. Un buen corredor de maratón puede correr 15 kilómetros o más sin parar. Un corredor profesional corre normalmente 25 kilómetros. Los mejores pueden cubrir esa distancia en unas dos horas. Un personaje con Correr (Maratón) puede usar esta habilidad y su Constitución para resistir los efectos del cansancio tras un largo periodo de actividad física. También puede añadir 1 Punto de Resistencia a su reserva por cada nivel en Correr (Maratón).

Correr (Carrera) entrena al personaje para incrementar su velocidad en distancias cortas. Al empezar a correr, utiliza Constitución y Correr (Carrera) para incrementar la velocidad máxima. Cada Nivel de Éxito adquirido añade +1 al Atributo Secundario de Velocidad.

Demolición

Es la capacidad de preparar y desactivar explosivos. Utiliza Inteligencia y Demolición para preparar una carga explosiva, Percepción y Demolición para entender el sistema de una bomba extraña, e Inteligencia y Demolición (resistida por la propia Inteligencia y Demolición de quien colocó la bomba) para desactivar una bomba enemiga. Los Zombie Masters deberían restringir esta habilidad a aquellos personajes con acceso a entrenamiento militar o de espionaje.

Deporte (Tipo)

Esta habilidad cubre todos los tipos de deportes de competición, desde fútbol a ping pong. Cada deporte debe ser aprendido como un Tipo separado. Dependiendo de la Prueba, utiliza Fuerza o Destreza y Deporte. Por ejemplo, un pase de fútbol emplearía Destreza y Deporte (Fútbol americano); un placaje usaría Fuerza y Deporte (Fútbol americano). Para pensar en una buena estrategia o plan de juego, utiliza Inteligencia y Deporte; para detectar una violación del reglamento, utiliza Percepción y Deporte.

Disfraz

Es la capacidad de cambiar la apariencia usando pelucas, maquillaje y ropa. Los espías más modernos también pueden usar máscaras de goma, implantes y otros accesorios para alterar completamente su cara e incluso su cuerpo (este tipo de ayudas modernas pueden conceder desde un +2 a un +6 a discreción del ZM). Se utilizan Inteligencia y Disfraz para preparar un disfraz, y Percepción más Disfraz para detectar el disfraz de alguien.

Documentación / Investigación

Esta habilidad permite al personaje buscar información o seguir una serie de pistas y llegar a una conclusión razonable por medio de la deducción, comprobar fuentes, ir a bibliotecas, buscar en Internet y cosas parecidas. Además, puede utilizarse para seguir una noticia e interrogar a contactos y fuentes de información (lo último sufriría algunas penalizaciones; ese particular sería mejor dejarlo para la habilidad Interrogatorio).

En cualquier caso, el uso de esta habilidad lleva su tiempo. La cantidad de tiempo es determinada por el ZM, basándose en la naturaleza de la búsqueda realizada por el personaje. La mayoría de los usos de esta habilidad conllevan Pruebas de Inteligencia y Documentación. En otros casos, es posible usar Constitución y Documentación (en caso de tener que buscar en un montón de viejos y polvorientos tomos durante largos periodos de tiempo, recorriendo arriba y abajo la biblioteca durante todo el día) o Percepción y Documentación (en el caso de buscar datos imprecisos en un montón de material, como encontrar cierto nombre en una habitación llena de documentos).

Electrónica

Esta habilidad permite al personaje construir y reparar todo tipo de dispositivos y herramientas electrónicas, y proporciona conocimientos de sistemas electrónicos y similares. La dificultad de reparar un dispositivo electrónico depende de la sofisticación del mismo y de lo dañado que esté. Construir un objeto electrónico resulta también más difícil cuanto más avanzado y complejo es. Los Zombie Masters pueden aplicar una penalización o bonificación dependiendo de estos factores. Por último, hace falta un kit de herramientas electrónicas para cualquier reparación, salvo las más rudimentarias. También puede hacer falta un laboratorio o taller. Todo intento de reparación o construcción lleva su tiempo, oscilando entre un par de horas y varios días. Esto deberá ser decidido por el ZM.

Comprender cómo funciona un dispositivo ya existente requiere una Prueba de Percepción y Electrónica; reparar o construir uno requiere una Prueba de Inteligencia y Electrónica. Hay que reseñar que esta habilidad y la de Mecánica se complementan la una a la otra y a menudo se usan juntas.

Elocuencia

Esta habilidad permite al personaje mentir convincentemente o convencer y engañar a otros. Es común entre timadores, vendedores y políticos. Utiliza Inteligencia y Elocuencia para la mayoría de las Pruebas.

Escapismo

Es la capacidad de escapar de cuerdas, esposas y otras ataduras. La mayoría de estas Pruebas usan Destreza y Escapismo, y cada intento lleva entre 1 y 5 minutos, dependiendo de la complejidad de las ligaduras. Una simple atadura no tendría modificador, pero unos nudos complicados sufrirían penalizaciones de -1 a -5, unas esposas de policía tendrían un -4 y una combinación de camisa de Fuerza, correas y cadenas tendrían entre -5 y -8. Un escapista experto puede usar técnicas de visualización (piensa cuidadosamente el método a seguir antes de ponerlo en práctica). Ésta es una Prueba de Inteligencia y Escapismo que lleva dos minutos; cada Nivel de Éxito añade +1 a la Prueba de Destreza y Escapismo que viene inmediatamente después.

Escritura (Tipo)

Esta habilidad permite al personaje construir y escribir narraciones y relatos entretenidos y con contenido. El personaje es capaz de escribir textos para lograr de manera convincente cualquier meta o presentación que haga falta. Los Tipos de habilidad incluyen Académica (exposiciones eruditas de arte, humanidades o ciencias), Jurídica (argumentos legales, textos publicitarios y materiales promocionales), Creativa (como novelas, poemas u obras), Periodística (exponer información de temas de actualidad) y Técnica (descripciones precisas, usando la nomenclatura concreta de una determinada ciencia).

Al realizar una Prueba con Inteligencia y Escritura, el personaje es capaz de escribir documentos, artículos, anotaciones o lo que implique el Tipo de especialización. La calidad del escrito depende de los Niveles de Éxito obtenidos. El Nivel de Éxito de un trabajo no puede superar la Habilidad del autor. Usando Percepción y Escritura, el personaje puede criticar un escrito del estilo que conozca.

Esquivar

Es una habilidad básica de combate, y representa la capacidad de apartarse del camino de los ataques. Esquivar incluye evitar un golpe, echarse cuerpo a tierra para evitar disparos, buscar cobertura, etc... La habilidad Esquivar es aprendida por gente con cierta práctica en ponerse a cubierto. La mayoría de las veces se emplean Esquivar y Destreza.

Esteticista

Es la habilidad de usar maquillaje, peluquería y cosméticos para mejorar la apariencia de una persona. Usa Inteligencia y Esteticienne para la Prueba; cada Nivel de Éxito añade +1 al Atractivo de una persona, al ocultar sus defectos y resaltar sus puntos buenos. Los modificadores a estas Pruebas incluyen los materiales disponibles (+2 si se cuenta con un salón de belleza con todo lo que hace falta o -2 o peor con materiales improvisados), y el nivel del Atractivo del sujeto.

La habilidad Esteticista puede utilizarse también para ayudar a cambiar la apariencia de una perso-



na (Esteticista e Inteligencia). Un personaje habilidoso puede usar pelucas, lentillas y maquillaje para cambiar radicalmente el aspecto de una persona. Esta habilidad puede emplearse para reemplazar a la de Disfraz, o puede añadirse +1 a una Prueba de Disfraz por Nivel de Éxito en la de Esteticista e Inteligencia.

Utilizar Esteticista y Percepción permite al personaje ver cómo va de arreglado un personaje, y puede usarse para identificar un disfraz (esta Prueba es resistida por la propia Inteligencia y habilidad de Disfraz o Esteticista del autor del disfraz).

Forzar Cerraduras (Tipo)

Esta habilidad cubre los principios del allanamiento de morada. Existen dos Tipos: Mecánicas y Electrónicas. La mayoría de las Pruebas usan Forzar Cerraduras y Destreza, modificado por la complejidad de la cerradura. Forzar Cerraduras (Electrónicas) emplear principalmente Percepción e Inteligencia para detectar y neutralizar cerraduras electrónicas y sistemas de seguridad.

Hacer Trampas

La habilidad de romper las reglas y engañar a tu oponente. Es utilizada mayormente en juegos de azar y otros tipos de juegos. Utiliza Inteligencia y Hacer Trampas para llevar a cabo trucos, o Percepción y Hacer Trampas para detectarlos.

Hacker

Es la habilidad para penetrar en otros sistemas por medio de un módem, superando los programas de protección y contraseña, y robar información o dañar el sistema. La mayoría de las Pruebas requerirán Inteligencia y Hacker, aunque detectar un tipo de defensa o sistema de contraseñas específico puede usar Percepción y Hacker en su lugar.

Humanidades (Tipo)

Cada una de las diferentes disciplinas de Humanidades (arqueología, antropología, economía, historia, política, sociología, teología, etc) cuenta como un tipo separado de Habilidad. En algunas partidas, el ZM puede querer unir todas en una sola categoría, según la importancia que tengan este tipo de habilidades en el transcurso de la Historia. Por otro lado, la separación entre los Tipos de Humanidades (e incluso sus Especialidades) puede

ser importantes para el argumento, y se pueden aplicar una serie de penalizaciones cuando se intente usar un Tipo Específico fuera de su alcance. En cualquier caso, las Pruebas de Humanidades emplean Inteligencia o Percepción y Humanidades.

Las Habilidades de Humanidades pueden incluir muchas Especialidades. Humanidades (Derecho), por ejemplo, incluye muchos campos distintos, cualquiera de los cuales podría ser una especialidad (por ejemplo, derecho corporativo, derecho medioambiental, derecho penal, etc). Además de concederle al personaje la bonificación +2 normal por especialidad, los Zombie Masters pueden querer penalizar las Pruebas fuera de su especialización. Por ejemplo, un personaje con Humanidades (Historia Antigua) gana un +2 en cualquier Prueba que tenga que ver con las guerras espartanas, pero puede sufrir un -1 en cualquier pregunta sobre el Renacimiento, o un -2 en una pregunta sobre la Primera Guerra Mundial.

Idioma (Tipo)

Se supone que, por defecto, cada personaje tiene nivel 5 en su Idioma nativo o principal. Cada Idioma adicional ha de adquirirse como un Tipo de Habilidad distinto. El Nivel de Habilidad en un Idioma determina no sólo la fluidez al hablar, sino lo marcado del acento del personaje (ver la Tabla del Nivel del Idioma). La mayoría de las veces, el personaje no necesita superar una Prueba para ver si se comunica; mientras el personaje conozca el idioma, supón que puede hablar sin necesidad de hacer una tirada. Sería necesaria una Prueba en situaciones que requieran un lenguaje muy técnico o académico (que puede usar muchas palabras que el personaje no conozca), o cuando se trate de jerga o acentos muy

Informática

Es la habilidad básica para manejar un ordenador, incluyendo cómo usar un teclado y un ratón, comandos básicos, etc. Como los ordenadores se han vuelto más fáciles de utilizar, los Zombie Masters pueden suponer que la mayoría de Pruebas con ordenadores son Rutinarias o Fáciles, excepto cuando se trate de programas y sistemas operativos poco conocidos.

Ingeniería (Tipo)

Esta habilidad refleja el conocimiento general de diseño de estructuras, calidad de los materiales y técnicas de construcción en distintos campos y aplicaciones. Algunos ejemplos de Tipos de Habilidad de Ingeniería incluyen: Arquitectura, Civil, Construcción, Mecánica, Eléctrica y Biológica. En algunos casos, el ZM puede unir las todas en una sola categoría, según la importancia que tengan este tipo de habilidades en el transcurso de la Historia. Por otro lado, la diferenciación entre los Tipos de Ingeniería (e incluso sus Especialidades) puede ser importantes para el argumento. Planear o desarrollar un objeto, estructura o artefacto con el tipo de Ingeniería del personaje requiere una Prueba de Inteligencia e Ingeniería.

Instruir

Enseñar es una habilidad y un arte. La materia enseñada es importante, pero transmitir esa información de manera interesante, estimulante y comprensible es el núcleo de la habilidad Instruir.

El primer paso al usar esta Habilidad es elegir una materia que enseñar. Ésta puede ser cualquier Habilidad que conozca el profesor, pero debe ser al menos dos niveles superior que la del estudiante.

Si posee el nivel requerido, el profesor y el alumno deben dedicar cierto periodo de tiempo a cada una de las lecciones. Cada semana de tiempo de juego en que los dos empleen al menos 10 horas estudiando la Habilidad, el profesor puede intentar una Prueba de Inteligencia e Instruir. El Nivel de

Éxito de esta Prueba es acumulativo: por ejemplo, si el profesor y el alumno dedican tres semanas a estudiar la Habilidad, los Niveles de Éxito de las tres Pruebas se suman. Cuando el personaje acumule cinco Niveles de Éxito en esa Prueba, el estudiante obtiene un punto de experiencia para mejorar esa Habilidad.

Por ejemplo: Rolando es un experimentado cantante (nivel 5) y un buen profesor (nivel 3). María quiere aprender a cantar mejor, y tiene Cantar 1. La habilidad Cantar de Rolando es superior por más de dos niveles a la de María, así que puede enseñarla. Después de pasar buena parte de la semana trabajando juntos, Rolando prueba su habilidad Instruir. Saca un 6, añade 3 por su habilidad y 2 por su Voluntad, obteniendo un total de 11. Esto significa 2 Niveles de Éxito. La semana siguiente vuelven a estudiar juntos, y Rolando saca una buena tirada, consiguiendo 3 Niveles de Éxito. María gana 1 punto de experiencia dedicado a la Habilidad de Cantar.

Interrogatorio

Es la capacidad de interrogar, detectar mentiras y cualquier otra manera de sacarle la verdad a la gente. Esta Habilidad es aprendida rápidamente por agentes de policía, detectives privados y periodistas de investigación. La mayoría de interrogatorios deberán interpretarse. Si se necesita una Prueba o Chequeo, la interpretación que el jugador haga de la entrevista debería concederle una bonificación / penalización de +5 a -5, a discreción del ZM. Engañar a alguien para que revele algo requiere la

Tabla del Nivel del Idioma

| Nivel | Fluidez |
|-------|---|
| 1 | Acento muy cerrado y frecuentes errores gramaticales; el personaje será inmediatamente reconocido como extranjero y sus frases pueden malinterpretarse. |
| 2 | Acento cerrado pero de habla fluida; el personaje no debería tener problemas para hacerse entender. |
| 3 | Leve acento; los nativos de esa lengua se percatarán de que no es el idioma principal del personaje. |
| 4 | Muy fluido, sólo un Chequeo Resistido (la Percepción normal del oyente contra la Inteligencia normal del hablante) descubrirá el acento del personaje. |
| 5 | Dominio total; el personaje puede pasar por nativo sin problemas. |
| 6+ | Dialectos; el personaje puede imitar perfectamente los acentos y dialectos regionales además de la versión completa del lenguaje. |



Inteligencia e Interrogatorio del interrogador, resistido por un Chequeo Sencillo de Inteligencia. Detectar mentiras requiere Percepción e Interrogatorio, resistido por un Chequeo Sencillo de Inteligencia. Quebrar la voluntad de alguien requiere Voluntad e Interrogatorio resistido por un Chequeo Sencillo de Voluntad. El uso de tortura y drogas puede conceder bonificaciones de entre +1 y +6 a la Prueba del interrogador.

Intimidación

Es la habilidad de amedrentar a la gente. La Intimidación es empleada por los matones y demás en la mayoría de confrontaciones. Una buena Prueba de Intimidación puede detener una pelea antes de que comience, convenciendo al oponente de que no quiere buscarse problemas con el personaje. Utiliza Voluntad e Intimidación para los intentos de “verdadera” intimidación, o Inteligencia e Intimidación para echarle un farol.

Juego

Es el conocimiento de la mayoría de juegos de azar, sus reglas y técnicas, y las mejores estrategias para ganar. El personaje necesita tanto Juego como Hacer Trampas para romper de verdad las reglas.

Lanzar (Tipo)

Esta habilidad tiene tres tipos básicos, pero se pueden añadir otros si se desea. Lanzar (Cuchillo) incluye todas las armas blancas pequeñas. Lanzar (Hacha) cubre cualquier objeto con peso en su parte superior y un mango, como mazas, bates de béisbol y proyectiles similares. Lanzar (Esferas) proporciona pericia en acertar con piedras, granadas o cualquier objeto de tamaño similar. Por defecto, este último podría ser Deporte (Béisbol) si se posee esa habilidad. Todas las habilidades utilizan Fuerza y Lanzar.

Levantamiento de Peso

Cuando se intenta sobrepasar los límites de la propia Fuerza (ver la Tabla de Fuerza, en la pág. 30), Levantamiento de Peso resulta muy útil. Utiliza Fuerza y Levantamiento de Peso en lugar del doble de tu Fuerza o, si tu Atributo de Fuerza es mayor que la habilidad de Levantamiento de Peso, añade un tercio de la habilidad (redondeando hacia arriba) a la cifra base.

Mecánica

Esta habilidad permite al personaje construir y reparar todo tipo de artefactos y herramientas mecánicas, y le proporciona conocimientos sobre sistemas mecánicos y cosas así. La dificultad de reparar un mecanismo depende de lo complicado que sea, y lo dañado que esté. Los Zombie Masters pueden aplicar una penalización o bonificación dependiendo de estos factores. Construir un objeto mecánico es más difícil cuanto más avanzado y complejo sea. De nuevo, los modificadores deberían ser impuestos por el ZM. Por último, se necesita tener un kit de herramientas para cualquier reparación, salvo las más rudimentarias. También puede hacer falta un laboratorio o taller. Todo intento de reparación o construcción requiere un tiempo, que puede ir desde un par de horas hasta varios días. Esto también ha de ser determinado por el ZM.

Comprender cómo funciona un mecanismo ya existente requiere una Prueba de Percepción y Electrónica; reparar o construir uno requiere una Prueba de Inteligencia y Electrónica. Hay que reseñar que esta habilidad y la de Electrónica se complementan la una a la otra y, a menudo, se usan juntas para reparar o construir un objeto.

Medicina (Especial)

Esta habilidad cubre el conocimiento médico, incluyendo las habilidades de cirugía básica, diagnóstico y medicina general. La mayoría de doctores se especializan en un tipo de medicina, como cardiovascular, cirugía o neurocirugía. Éstas son tratadas como Especialidades.

Los Pruebas de diagnóstico emplean Percepción y Medicina, los tratamientos requieren Inteligencia y Medicina, y la cirugía utiliza Destreza y Medicina.

Medicina Alternativa (Tipo)

Esta habilidad cubre todos los métodos de curación no muy aceptados por la medicina occidental, incluyendo medicina herbal, acupuntura, etc., cada una de las cuales se considera un Tipo de Habilidad distinto. La eficacia de cada tipo de Medicina Alternativa es decidida por el ZM. Si la habilidad es efectiva al tratar enfermedades y heridas, usa las mismas habilidades y efectos que en la habilidad de Medicina convencional (ver la pág. 57).



Mitos y Leyendas (Tipo)

Es el conocimiento de la mitología y el folklore de una cultura o nación en concreto. Esta Habilidad puede utilizarse para identificar a criaturas sobrenaturales, pero la información obtenida de mitos y leyendas puede estar completamente equivocada o ser, como mínimo, poco precisa. Cada cultura o nación es un Tipo de Habilidad diferente.

Nadar

Nadar es la Habilidad que permite a un personaje permanecer a flote y moverse en el agua sin ahogarse. Flotar requiere una Prueba de Constitución y Nadar de dificultad Normal cuando se está vestido, que se convierte en una Prueba Fácil cuando se lleva poca o ninguna ropa (ver Modificadores de las Pruebas y Chequeos, en la pág. 94). Cada 2/1 VC (ver la pág. 126) de equipo o peso reduce en uno la habilidad de nadar del personaje.

Si falla la Prueba, el personaje se hundirá y ahogará en un número de Turnos igual a su Constitución. Desprenderse de ropa o equipo (lo que requiere un Turno) permite al personaje hacer una nueva Prueba.

Si el personaje tiene éxito, permanece a flote y puede nadar a una velocidad igual a su habilidad de Nadar en metros por Turno. Nadar es una actividad agotadora. Flotar con poca ropa consume 1 Punto de Resistencia cada 10 minutos. Flotar completamente vestido cuesta 1 Punto de Resistencia por minuto. Nadar desnudo cuesta 1 Punto de Resistencia por minuto a la mitad de velocidad y 5 Puntos de Resistencia por minuto a toda velocidad. Los que nadan vestidos o lleven equipo cuando nadan, gastan el doble de Puntos de Resistencia y se mueven a la mitad de velocidad. Remolcar a otra persona mientras se nada impone un modificador de -1, duplica el coste en Resistencia y reduce a la mitad la velocidad del nadador.

Narrar

Esta Habilidad permite al personaje dominar o influenciar a su público, ya sea un individuo o un grupo de gente, y hacerle sentir diferentes emociones mediante una historia. Puede utilizarse con el propósito de educar a un individuo o grupo de personas, o como mero entretenimiento. En algunas culturas, la narración es el medio por el que se trans-

miten el conocimiento y las tradiciones; así, tiene su utilidad en sociedades primitivas, pero también sirve bajo otras circunstancias cuando se tratan los Mitos y Leyendas, las Ciencias Ocultas y cosas parecidas. El personaje puede contar un cuento, sea verdadero o ficticio, pues la gente normalmente no conocerá la diferencia. El personaje debe estar constantemente pendiente de cómo reaccionan los oyentes a la historia, y así poder alterar el ritmo, el volumen o incluso el transcurso de la historia para conseguir una mejor respuesta.

Los narradores usan Voluntad y Narrar. El Nivel de Éxito dicta la efectividad o lo entretenido de la historia. Si la gente que escucha la historia conoce el cuento, pueden resistir el intento del narrador de influenciarles con un Chequeo Complicado de Voluntad.

Observación

Observación representa el grado de atención que tiene un personaje. Un personaje con esta habilidad puede usarla con su Percepción para ver qué está pasando a su alrededor, o con su Inteligencia para recordar algo que vio hace algún tiempo. También puede usarla con Percepción para detectar algo o escuchar a otro personaje que emplee Sigilo.

Oficio (Tipo)

La habilidad Oficio cubre numerosos tipos de habilidades, como las empleadas por carpinteros, costureros, tejedores, armeros, artesanos, etc. Cuando se adquiere una Habilidad de Oficio, hay que especificar un Tipo en concreto. Los personajes que quieran ir más lejos pueden especializarse. Por ejemplo, Forjar armas de fuego sería la especialidad de Oficio (Armero) enfocada a las armas de fuego. Igualmente, Fabricación de arcos se relacionaría con las armas de este tipo.

Se utilizan Inteligencia y Oficio para idear y planificar un objeto. Destreza y Oficio se emplean para crear el objeto o reparar un objeto dañado. Percepción y Oficio sirven para apreciar un objeto. Las habilidades de Bellas Artes, Electrónica, Ingeniería, Mecánica y algunas otras pueden utilizarse para apoyar a la de Oficio. Recuerda que diseñar y construir un objeto puede ser una labor larga y complicada. A veces, es más fácil comprar simplemente un objeto de fabricación en serie.



Pelear

Pelear cubre la lucha callejera, las “artes marciales” en plan kárate y otras habilidades de combate similares. En combate cuerpo a cuerpo, se usan Destreza y Pelear para dar patadas y puñetazos y realizar maniobras similares. Se usan Fuerza y Pelear para llaves en plan lucha libre y para dar palizas a la gente.

Pilotar (Tipo)

La habilidad de controlar un vehículo acuático o aéreo de un tipo específico. Cada tipo de vehículo (avionetas, aviones, barcos de vela, crucero) requiere un Tipo distinto de habilidad. Muchas Pruebas de Pilotar emplean Destreza y Pilotar, o Inteligencia y Pilotar para naves muy grandes.

Prestidigitación

Es la capacidad de hacer prestidigitación o juegos de manos, y la poseen principalmente los magos. Con esta habilidad, el personaje puede engañar al público haciendo que vea una cosa mientras él hace otra. La mayoría de las Pruebas de Prestidigitación usan Destreza y son resistidas por un Chequeo de Percepción (Sencillo o Complicado, dependiendo de las circunstancias) o una Prueba de Percepción y Observación. Planear un truco de magia (por ejemplo, cortar a una mujer por la mitad, diseñar diversas trampas mortales, etc.) requiere una Prueba de Inteligencia y Prestidigitación, normalmente complementada por habilidades de Oficio para construir los artilugios o accesorios necesarios.

Primeros Auxilios

Esta habilidad permite a un personaje tratar heridas y usar técnicas como la reanimación cardiopulmonar o la maniobra Heimlich. Una Prueba con éxito de Inteligencia y Primeros Auxilios cura algo de daño a una persona herida (ver Tratamiento Médico, en la pág. 113). Las típicas Pruebas incluyen identificar el problema (usando Percepción y Primeros Auxilios), aplicar esos auxilios (Inteligencia y Primeros Auxilios) y utilizar la reanimación cardiopulmonar o realizar la maniobra de Heimlich (Destreza y Primeros Auxilios).

Programación

La habilidad para escribir una serie de comandos en uno de los muchos lenguajes informáticos. Escribir un programa requiere Inteligencia y Programación; se utilizan Percepción y Programación para reconocer elementos de otros programas.

Regatear

Esta habilidad otorga al personaje la capacidad de llegar a algún tipo de acuerdo para obtener bienes y servicios, o para hacer llevar a dos facciones a un punto en común. Puede aplicarse al comprar, vender o cambiar bienes o servicios. Suele utilizarse en una Prueba Resistida, modificando el precio en un 10% por cada Nivel de Éxito. Puede utilizarse también para cosas menos tangibles, como llegar a un pacto político. En semejantes circunstancias, el ZM debería decidir el resultado según el objetivo y los Niveles de Éxito. Regatear puede emplearse también para determinar cuándo están timando o engañando al personaje. Utiliza Voluntad y Regatear para conseguir el mejor precio y Percepción y Regatear para descubrir un engaño.

Ritual (Tipo)

Es la habilidad para celebrar rituales y ceremonias de una cultura, religión o grupo místico en concreto. Cada uno cuenta como un Tipo de Habilidad distinto. Los rituales que necesitan bailes u otras actividades físicas complejas usan Destreza y Ritual; casi todos los demás emplean Inteligencia y Ritual para recordar todos los pasos o actividades necesarias.

Seducción

La capacidad de resultar sexualmente atractivo a otra gente, diciendo las cosas adecuadas y actuando de la manera correcta. Se emplea la Inteligencia, modificada por cualquier bonificación (o penalización) que aporten el Carisma o el Atractivo. Otras habilidades pueden conceder bonificaciones a los intentos de Seducción. Por ejemplo, Pruebas anteriores de Esteticista o Elocuencia pueden añadir sus Niveles de Éxito al intento de Seducción.

Seguir Rastros

Es la habilidad que se utiliza para seguir el rastro de un animal o persona, normalmente en parajes naturales, pero también en un ambiente urbano, si hay suficiente cantidad de polvo o nieve como para seguir un rastro. La mayoría de las Pruebas de Seguir Rastros utilizan Percepción y Seguir Rastros; los intentos de ocultar tu propio rastro requieren Inteligencia y Seguir Rastros.

Sigilo

La habilidad de moverse silenciosamente y aprovecharse de la cobertura. La mayoría de las Pruebas usan Destreza y Sigilo; se emplea Percepción para encontrar buenos lugares donde esconderse.



Supervivencia (Tipo)

Esta habilidad sirve para vivir de la tierra. Cada tipo de terreno requiere un Tipo de Habilidad distinto. Los intentos de usar una habilidad de Supervivencia en el lugar o tipo de terreno equivocado sufren un -3. Los Tipos más comunes son Bosque, Montaña, Selva, Desierto y Polar.

Tocar Instrumento (Tipo)

El personaje es capaz de tocar un tipo de instrumento musical, elegido cuando se escoge la habilidad. El personaje puede elegir más de un instrumento, pero cada uno debe contar como un Tipo de Habilidad distinto. Cuanto más alto sea el nivel de la habilidad, más competente será el personaje con los tonos, el ritmo y la improvisación. Para tocar por placer, el personaje usaría Destreza y Tocar Instrumento. Si tiene que tocar una pieza muy compleja, el intento emplearía Inteligencia y Tocar Instrumento. Si el personaje está tocando una pieza muy larga, usa Constitución y Tocar Instrumento. En todas las circunstancias, la calidad de la interpretación queda reflejada en Niveles de Éxito. Ningún músico puede obtener más Niveles de Éxito que niveles en esa habilidad, sin importar lo buena que fuese la tirada.

Trampero

Es la habilidad de detectar, desactivar y poner trampas, cepos y similares. Normalmente la conocen los soldados de las fuerzas especiales, guerrilleros, cazadores, tramperos y demás. Utiliza Trampas e Inteligencia para idear una trampa, Trampas y Percepción para detectarla y Trampas y Destreza para inutilizarla.

Trance (Especial)

El Trance es utilizado normalmente por aquellos que dicen ser chamanes y místicos. Capacita al personaje para entrar en un estado meditativo que trasciende las limitaciones físicas. Entre otras cosas, alguien en trance puede soportar el dolor, el hambre o la sed mucho mejor que una persona normal. El trance es también útil cuando se siente la influencia de lo sobrenatural.

Para entrar en Trance, se utilizan Voluntad y Trance. Si tiene éxito, el personaje estará extremadamente concentrado en esa Prueba, lo que le impondrá un -2 en los Chequeos de Percepción. Por otra parte, al personaje no le afectará ninguna penalización por dolor o conmoción y ganará un +2 en todas las Pruebas y Chequeos en los que esté con-

centrado. Un personaje en trance también recupera Esencia más rápidamente, ganando el doble de la cantidad normal de Esencia por hora de meditación.

Trepar

Un personaje con la habilidad Trepar sabe cómo aprovechar al máximo cualquier superficie hasta llegar a la cima. Las Pruebas de Trepar usan Destreza, Fuerza o Constitución, dependiendo del tipo de escalada que se intente.

Veterinaria

Igual que la Habilidad Medicina, pero aplicada a los animales. Un veterinario puede tratar a humanos, pero sufre un -3 en cualquier Prueba, y no puede conseguir más de dos Niveles de Éxito sin importar el resultado de la tirada.

Vigilancia

Es la capacidad de seguir a alguien y mantenerlo vigilado. Un personaje con Vigilancia puede intentar seguir a alguien en una calle repleta de gente mientras intenta pasar desapercibido. Del mismo modo, esta habilidad permite a un personaje saber si le están siguiendo u observando. Utiliza Vigilancia y Percepción para una u otra actividad.

Vigilancia Electrónica

Es la habilidad de preparar, usar y detectar dispositivos electrónicos de vigilancia (sophisticados micrófonos e incluso cámaras ocultas en un lugar para espiar o detectar gente). Usa Inteligencia y Vigilancia Electrónica para preparar un dispositivo, y Percepción y Vigilancia Electrónica para detectarlo (resistido por el resultado obtenido en la Prueba de Inteligencia y Vigilancia Electrónica del operador original). Los Zombie Masters pueden querer restringir esta habilidad a aquellos personajes con un trasfondo militar o de espionaje.

Metafísica

La Metafísica engloba los poderes especiales que pueden emplear los Iluminados y ciertos seres sobrenaturales.

La única Metafísica disponible para los Miembros del Reparto en este momento es el poder de la Iluminación.

Iluminación

Éste es el poder de la pura fe descontrolada, la creencia en un poder superior y la habilidad de realizar grandes obras en nombre de ese poder. Sus portadores afirman estar directamente bajo el servicio del



Señor. Sus detractores afirman que esos poderes están en el interior de los propios fieles y que no tienen una procedencia externa. Sea cual sea la verdad, los Iluminados pueden realizar increíbles proezas, llamadas Milagros. Estos milagros son capacidades especiales conseguidas a través de una revelación mística.

Los iluminados tienen acceso a un repertorio de capacidades que, presuntamente, provienen de la conexión del personaje con el Agente Creador. Algunos ocultistas afirman que esos poderes provienen del interior de los Iluminados, y que no son más que la canalización de su propia Esencia para alimentar su fanatismo religioso. No importa quién lleve razón: sin su fe, los Iluminados no serían capaces de realizar sus increíbles proezas. Para usar un Milagro, el personaje debe creer firmemente que está combatiendo a las fuerzas del mal en nombre de Dios. De otra manera, no le quedará nada salvo su propia y escasa fuerza.

Adquirir milagros

Los Milagros se aprenden por medio de revelaciones místicas a los Iluminados. Para adquirirlos, el personaje debe comprar primero la Ventaja de Iluminación. Los Milagros cuestan 5 puntos de personaje durante la creación del personaje, y 10 puntos cada uno a partir de ahí. Además, los Iluminados suelen tener una gran Reserva de Esencia como resultado de su conexión con el Creador.

Utilizar los Milagros

Los Iluminados utilizan los Milagros canalizando Esencia en los efectos deseados. Si lo creen necesario, pueden agotar su Reserva de Esencia en un solo milagro. La Esencia se recupera a una velocidad de 1 punto por nivel de Voluntad cada 5 minutos.

Los Milagros no pueden emplearse según el capricho del portador. El uso de los milagros sólo está garantizado en situaciones extremas, donde haya vidas en juego o se hayan manifestado abiertamente poderes sobrenaturales. El Iluminado que intente invocar Fuerza de Diez para ganar una trifulca en un bar fracasará; aún peor, la blasfemia de intentar usar los poderes de Dios en cosas profanas puede costar al Iluminado sus poderes, ¡quizá para siempre! En muchos casos, el Iluminado debe intentar resolver sus problemas por medios mundanos. Sólo al enfrentarse a seres que claramente son agentes de poderes antinaturales estará justificado el uso de esas habilidades. Ni siquiera combatir una maldad terrenal garantiza que se pueda realizar un Milagro.

Dentro de esos parámetros, es relativamente fácil el uso de los Milagros. Si se dispone de la suficiente Esencia para propulsar el Milagro, éste se manifiesta automáticamente. Algunos milagros necesitan además Chequeos o Pruebas para cumplir sus objetivos, pero no hay habilidades relacionadas con su uso.

La Negación

Además de su repertorio de Milagros, todos los Iluminados pueden usar su Esencia para neutralizar un poder sobrenatural que utilice Esencia. La Negación (así es llamado este poder) consiste en proyectar Esencia contra el ser sobrenatural que utilice el poder especial. Si el Iluminado emplea más Esencia que su objetivo, el poder utilizado falla.

Cuando los Milagros Chocan

¿Que pasa cuando los Iluminados de dos religiones diferentes se enfrentan entre sí? En el pasado, ambos individuos podían enfrentarse, estando convencidos de ser el sirviente del Dios Verdadero. No obstante, la mayoría de las veces, los Milagros de cualquiera de los bandos no funcionarán contra otro Iluminado, sin importar su creencia religiosa. En la actualidad, esto es lo que pasa casi siempre.

Puede parecer (y muchos Iluminados lo creen) que los miembros de todas las religiones monoteístas adoran a la misma deidad, y que sus diferencias son insignificantes a ojos de ésta. Sin embargo, los Iluminados que han afirmado públicamente esas cosas han sido frecuentemente rechazados o excomulgados.

Pruebas de Fe

Los Milagros de los Iluminados pueden perderse en cualquier momento. Si el personaje pierde su fe, sus poderes no serán más que un recuerdo. Caer en desgracia es una tragedia terrible para los Iluminados, y en los extraños y crueles mundos de Zombie, es bastante fácil que ocurra. El orgullo (que “precede a la caída”), las tentaciones, la avaricia, la lujuria o el desencanto son algunas de las muchas trampas que esperan a los Iluminados en su guerra contra las fuerzas de las tinieblas. Algunos seres (no todos los Zombies son estúpidos) se recrean engañando a los Iluminados para que cometan un error fatal, que les cueste su estado de Gracia.

A veces, los dilemas morales son realmente angustiosos. ¿Debería el Iluminado salvar a un inocente o aprovechar la oportunidad de destruir a un ser que, dejado en libertad, volvería a matar?



¿Debería el personaje romper su palabra si se la hubiera dado a un monstruo sobrenatural, aunque el monstruo quiera distorsionar el significado de la promesa? ¿Aceptar una recompensa por sus acciones es señal de avaricia o rechazarla es ofender al que la entrega? Los Iluminados tienen que sacar sus propias conclusiones o arriesgarse a perderlo todo.

Los Zombie Masters deberían poner estos dilemas y otros similares en el camino de los personajes Iluminados, aunque deberían evitar hacer tropezar adrede a los personajes. Las tentaciones de los Iluminados pueden ser una herramienta muy poderosa para tu Historia, pero intenta no ser muy cruel cuando las llesves a la práctica. Echar un ojo a algunos libros de filosofía y ética no sería mala idea, ni tampoco preparar trampas interesantes y astutas.

Milagros

Éstos son algunos de los milagros más comunes entre los Iluminados. Otros Milagros adicionales serán publicados en los siguientes libros de Zombie, aunque también pueden ser diseñados por jugadores y Zombie Masters creativos.

La Atadura

Es el poder de contener zombies u otros seres sobrenaturales, al menos temporalmente, mediante el uso de la Esencia. El Iluminado ordena a la criatura detenerse en el nombre de Dios. Este poder se emplea para evitar que los monstruos ataquen o se escapen mientras el Iluminado imparte justicia. La Atadura sólo funciona contra criaturas sobrenaturales, no contra otros Iluminados.

Este Milagro cuesta 2 puntos de Esencia por cada nivel de Fuerza y Voluntad de la criatura (o una cantidad igual a la mitad del Nivel de Poder, si fuera aplicable). Los Iluminados pueden desconocer la cantidad de Esencia necesaria. Si no tienen suficiente, se agota la Reserva de Esencia y el Milagro no tiene lugar.

Además del coste en Esencia, los Iluminados deben superar un Chequeo Resistido de tiradas Sencillas de Voluntad entre él y la criatura. Si el ser no es verdaderamente malvado (según la religión del Iluminados o el ZM), éste gana una bonificación de entre +2 y +5 en el Chequeo Resistido. Si gana el Iluminado, la criatura es detenida durante 1 turno por cada Nivel de Éxito conseguido en el Chequeo de Voluntad; durante ese tiempo, la criatura no puede atacar ni defenderse, y permanecerá paralizada en el sitio.



Bendición

La Esencia puede utilizarse para alterar las probabilidades o imbuir ciertos objetos con capacidades especiales. Cuando dan Suerte, cada 3 puntos de Esencia proporcionan al Miembro del Reparto un +1 en cualquier Chequeo o Prueba. Las bonificaciones permanecen hasta que se usan, y pueden ser empleadas todas en el mismo Chequeo o Prueba o repartidas entre varias. Estas bonificaciones son sólo efectivas si se usan para un Chequeo o Prueba que ayude a la causa del Señor o que ayude a proteger la existencia del Iluminado. La Esencia empleada de esta manera no puede ser recuperada hasta que los beneficios de la Bendición terminen. Por ejemplo, un Iluminado que se conceda una Suerte de +5 restará 15 puntos a su Reserva de Esencia hasta que haya empleado todas las bonificaciones.

Cuando se utilizan para dar poder a un objeto, se gastan 10 puntos de Esencia para cambiar la propia naturaleza de éste. Los objetos especialmente grandes requieren más Esencia para ser bendecidos (a elección del ZM). Los efectos reales de un objeto bendito varían según el mundo, pero algunos zombies son especialmente vulnerables a ellos (ver el Capítulo Cinco: Anatomía de un Zombie, en la pág. 149).

Fuego Sagrado

Este poderoso Milagro invoca el justo castigo divino para que caiga sobre las fuerzas del mal. Este castigo llega en forma de un rayo de cegadoras llamas blancas o un rayo en forma de relámpago que cae desde el cielo. Este ataque sólo puede intentarse contra seres sobrenaturales. A veces, si el ser en cuestión no es verdaderamente malvado o de alguna manera forma parte de los misteriosos designios de la Deidad, el rayo no infligirá todo su daño o podría no hacer ninguno. Semejante hecho demuestra que el Iluminado no está destinado a destruir esa criatura, al menos por el momento.

Este poder cuesta 20 puntos de Esencia e inflige un daño igual a dos veces la Voluntad del Iluminado, multiplicado por 1D8(4). Por ejemplo, un Iluminado con una Voluntad de 4 infligiría 1D8 x 8 (32) puntos de daño. El poder puede dirigirse contra cualquier ser que esté en el campo de visión del Iluminado. No es necesaria ninguna Prueba de Ataque. Las armaduras mundanas no son efectivas contra este ataque, pero los poderes sobrenaturales de protección, sí.

Fuerza de Diez

Es la capacidad que permite invocar la fuerza de los justos al Iluminado que se enfrente al mal, transformándolo temporalmente en un guerrero vengador casi imparable. Los Iluminados se vuelven *inmunes* al dolor y el cansancio, ganan niveles inhumanos de Fuerza y pueden luchar hasta caer muertos. Este despliegue de poder sólo es posible bajo las situaciones más extremas. Intentar invocarlo cuando hay otras opciones disponibles se considera pecaminoso. La Fuerza de Diez sólo debería invocarse cuando el personaje se encuentre en abrumadora inferioridad.

Este Milagro cuesta 15 puntos de Esencia. El Iluminado gana un +5 a Fuerza (lo que también aumenta sus Puntos de Vida en 20), y es inmune a la conmoción y al dolor hasta que termine la batalla. Esto significa que el personaje puede seguir luchando incluso cuando sus Puntos de Vida sean reducidos a 0 o menos (a pesar de todo, sigue necesitando superar Chequeos de Supervivencia para seguir vivo tras alcanzar -10 Puntos de Vida). Una vez invocado, el poder dura hasta que la amenaza haya desaparecido o hasta que el Iluminado se convierta en un mártir.

Imposición de Manos

Es la habilidad de curar heridas, enfermedades y discapacidades. En el pasado, muchos Iluminados eran sanadores; ahora, la mayoría son guerreros. Este milagro emplea un punto de Esencia para curar 1D4 (2) puntos de daño. Las enfermedades benignas cuestan 2 puntos; las normales, 5 puntos; las graves, 15 puntos; y, en las terminales, el coste es de 25 puntos (ver Enfermedad, en la pág. 108).

La Imposición de Manos sólo puede utilizarse bajo circunstancias extraordinarias y se suele aplicar únicamente a creyentes. Los Iluminados pueden elegir hacer excepciones con los no creyentes que, no obstante, estén luchando del lado del bien (es interesante ver cómo muchos Iluminados son bastante más tolerantes que los líderes de muchas Iglesias).

Visiones

Por medio de este milagro, el Iluminado se abre a la deidad para recibir su guía y consejo. El Iluminado recibe a menudo ráfagas de imágenes de lugares y gentes; éstas pueden venir en sueños o en forma de visiones repentinas que aparezcan en cualquier momento y sin previo aviso. A veces, el



Iluminado puede rezar para pedir guía y ser recompensado con una señal de algún tipo. La mayoría de las veces, las visiones son ambiguas y necesitan ser interpretadas. Por ejemplo, el Iluminado ve la cara de un hombre, un famoso político. ¿Ese hombre es un instrumento del mal o está amenazado por las fuerzas de la oscuridad? El Iluminado tendrá que averiguarlo de alguna forma.

Esta habilidad cuesta 5 Puntos de Esencia cuando el Iluminado busca consejo. Dependiendo de lo que el ZM considere apropiado en ese momento, puede que los rezos del Iluminado no sean respondidos, aunque tales intentos suelen tener éxito (siempre que el Iluminado sea lo bastante humilde en sus peticiones). Cuando el ZM piense que encaja que el personaje tenga una Visión espontánea, no hay coste en puntos de Esencia.

Los detalles concretos de las visiones pueden variar mucho. Algunas serán una simple imagen, mientras que otras pueden dar más pistas, como lugares, personas y circunstancias. La naturaleza de esas Visiones debería determinarse según las necesidades de la Historia.

Vista Divina

Este Milagro permite al Iluminado encontrar la verdad en todo lo que ve. Aunque esta habilidad es muy

útil para descubrir la presencia de lo sobrenatural, la Vista Divina también arroja luz sobre algunas verdades que no se desean conocer. Cuando se activa el Milagro, los Iluminados no sólo pueden ver entidades espirituales invisibles o las extrañas auras de los seres sobrenaturales, sino que también revelan la verdadera naturaleza de los seres humanos. En un mundo de hipocresía y mentira, esta capacidad suele mostrar manchas en los pilares de la comunidad, respetados líderes del Estado y la Iglesia, y otras gentes de apariencia buena y honesta. Los Iluminados con la habilidad de invocar la Vista Divina suelen abandonar la Iglesia, incapaces de afrontar la complacencia y avaricia que puede llegar a afectar a esa institución. Muchos comienzan a mostrar un cinismo que no concuerda con la Fe necesaria para continuar luchando por el bien.

Activar este Milagro cuesta 5 puntos de Esencia, y dura 10 minutos. A no ser que la persona o criatura esté protegida contra el escrutinio o sondeo mental (y esa protección será percibida por la Vista Divina), su naturaleza, personalidad y objetivos serán vistos con claridad por los Iluminados.

Oraciones

En algunos mundos de Zombie, una simple oración tiene más poder del que podrían imaginar la mayoría de los que se burlan de ellas. Como foco de la fe y la voluntad de una persona, las Oraciones pueden utilizarse para ayudar a convertir Esencia en Milagros e incluso para reunir más Esencia. Los Normales y los Supervivientes que sean piadosos y tengan Voluntad (las dos cosas son necesarias) también pueden usar las Oraciones para enfocar parte de su Esencia en defensas reales o incluso ataques contra horrores sobrenaturales.

Las Oraciones sólo tendrán efecto en la vida del personaje si éste muestra suficiente devoción y respeto por su religión. La mayoría de las personas solo siguen de boquilla sus creencias, y eso no sirve para nada. A pesar de ello, durante el transcurso del juego, un personaje puede “descubrir su religión” como parte de los traumáticos eventos que se desarrollan en la mayoría de las Historias. Un personaje que experimente semejante revelación puede ser capaz de usar las Oraciones.

Los Iluminados y las Oraciones

Los Iluminados pueden encontrar Fuerza adicional a través de las Oraciones. Si un personaje pasa al menos una hora rezando y meditando profundamente, puede recuperar su Esencia al doble del ritmo normal. El uso de oraciones durante el transcurso de un milagro suelen ser considerado como parte de ese Milagro. Se espera que un Iluminado cristiano recite una frase de la Biblia, al igual que uno musulmán recitaría una frase del Corán. Esto no otorga ninguna bonificación especial, aparte del incremento en el ritmo de recuperación de Esencia.

Los Normales y Supervivientes y las Oraciones

Los Normales y Supervivientes son los mayores beneficiarios de los poderes de la Oración. Las antiguas liturgias de las escrituras sagradas tienen un gran poder que ofrecer a los verdaderos creyentes. Un personaje creyente que rece puede conseguir una Fuerza inesperada en tiempos de necesidad. En términos de juego, intenta tratar esto como si fuera una Prueba de Voluntad y Humanidades (Teología) o Ritual. Los Modificadores por la piedad del personaje varían de -10 (para un converso interesado que sólo trata de salvar su pellejo) a un +10 (para un individuo verdaderamente santo, algo muy raro en el mundo de hoy). Cada Nivel de Éxito en la Prueba libera un punto de Esencia de la Reserva del personaje. Cada punto de Esencia liberado otorga un +1 en cualquier Prueba o Chequeo que contribuya a la supervivencia o progreso del creyente. Por otra

parte, cada punto de Esencia otorga un +2 en cualquier Prueba o Chequeo resistido contra cualquier tipo de habilidad sobrenatural o mística.

Símbolos Sagrados

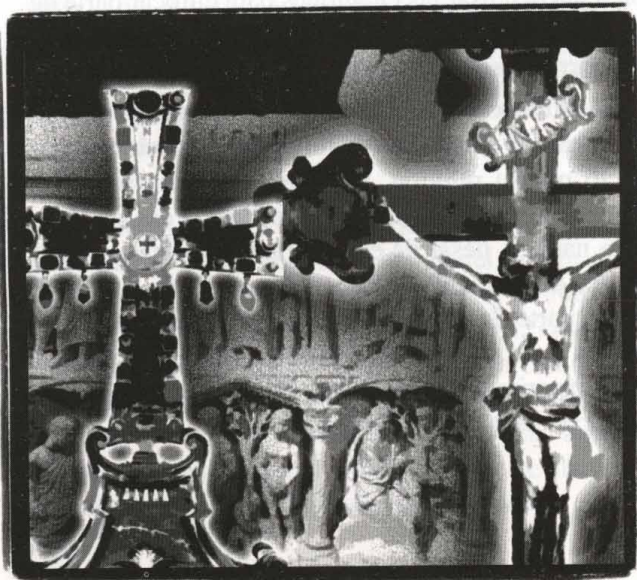
Desde la leyendas de la antigüedad a las películas de Hollywood, el poder de los símbolos sagrados forma parte de muchas historias sobrenaturales. El mito dice que cualquiera con una cruz no tiene nada que temer de un vampiro, o que un hombre justo que sostenga un símbolo sagrado puede expulsar a los demonios y ahuyentar a los espíritus.

Hay algo de verdad en esos cuentos, pero sólo algo. El poder no está en el símbolo, sino en el portador. Para protegerse, un personaje que use un símbolo sagrado (bien sea una cruz, un ankh o cualquier objeto similar) debe pasar un Chequeo Sencillo de Voluntad con los mismos modificadores empleados en las Pruebas de Oraciones (ver arriba). Cada Nivel de Éxito permite al personaje enfocar 1 Punto de Esencia por medio del símbolo sagrado. Los seres sobrenaturales que se enfrenten al símbolo sagrado cargado deben hacer un Chequeo Complicado de Voluntad, con un -1 por cada punto de Esencia enfocado por medio del símbolo, o sentir dolor y miedo al enfrentarse al tenerlo delante. Las criaturas dudarán al acercarse al portador, y ni mucho menos le atacarán; aunque el monstruo no se aleje del símbolo, todas sus acciones sufrirán un -4.

Posesiones

Es lo que posee cada personaje. En la mayoría de partidas de Zombie no es necesario un inventario detallado de las posesiones de los personajes. Un personaje con Recursos medios tendrá una tele, un teléfono y una serie de prendas de vestir, al menos antes de que el mundo se vaya al carajo. Vivirá en una habitación o apartamento alquilado. La mayoría de los personajes tendrán también alguna clase de vehículo propio. La Ventaja o Desventaja de Recursos determina lo que un personaje puede tener. Un multimillonario puede tener barcos, aviones y helicópteros, mientras que un personaje indigente tendrá que apañarse con un destartado carrito de la compra.

Los objetos especialmente útiles para los personajes son detallados en el Capítulo Cuatro: Herramientas de Destrucción.



Últimos retoques

Una vez el jugador haya determinado todos los elementos básicos, casi habrá terminado el personaje. Todo lo que le queda son los toques finales que hacen al personaje estar vivo y que parezca algo más que una colección de números en una hoja de papel. Estos "últimos retoques" pueden hacerse por igual al principio que al final del proceso de creación del personaje. A veces, los últimos toques pueden esperar hasta que el jugador empiece a interpretar al personaje. Algunos jugadores necesitan empezar a jugar antes de poder "sentir" al personaje. Como siempre, cada jugador debería hacer lo que mejor funcione para él.

Nombre

Lo primero es, por supuesto, el nombre del personaje. Este simple retoque puede añadir muchos elementos para la interpretación. El nombre y los apellidos del personaje pueden indicar un trasfondo étnico (un nombre italiano evoca imágenes de crecer en un barrio étnico en Nueva York) y la clase de familia que crió al personaje (un nombre bíblico puede indicar un pasado de estricto cristianismo, mientras un nombre como "Luz de Luna" puede indicar que los padres del personaje eran hippies). Algunos personajes pueden tener apodos o mote además de sus nombres normales. Alguno podría odiar el nombre que le pusieron sus padres. Es fácil ponerse cualquier nombre de los de siempre, pero hacer que signifique algo puede resultar divertido.

Apariencia

La apariencia del personaje y su comportamiento son también elementos importantes. Si un personaje es atractivo o no se determina por las Ventajas o Desventajas compradas durante la creación del personaje, pero la descripción hace que el personaje tenga vida. Más allá de lo obvio, como el color del pelo y de los ojos o su físico general, hay otros elementos que pueden ayudar al ZM y a los demás jugadores a "manejar" mejor al personaje.

¿Anda el personaje de una manera tímida y encorvada, o se pavonea como si el mundo fuera suyo? ¿Tiene algún tic nervioso o algún otro comportamiento habitual? ¿Sonríe mucho o tiene un porte

serio? La apariencia del personaje debería tener en cuenta sus Atributos, Ventajas y Desventajas (un personaje Paranoico podría tener tendencia a mirar detrás de él de vez en cuando, o quizás siempre insista en ser el último en entrar en una habitación).

Edad

Se supone que los personajes principiantes tienen entre 18 y 30 años. Dentro de este espectro, la edad exacta se deja completamente a elección del jugador y el ZM. Para los que deseen jugar con personajes más jóvenes o mayores, el Sistema Opcional de Generación de Puntos de Habilidad les da algunas ideas para modificar sus características.



Agente de Policía

Superviviente personalidad

Fue 3 **Des** 2 **Con** 4
Int 3 **Per** 4 **Vol** 4
PV 50
PR 38
Vel 18
Esencia 20

Ventajas y Desventajas

Conocimiento de la situación
(2)
Contactos (Bajos fondos) 2 (2)
Contactos (Policía) 3 (3)
Difícil de Matar 4 (4)
Nervios de Acero (3)

Habilidades

Arma Cuerpo a Cuerpo
(Porra) 3
Arma de Fuego
(Escopeta) 3
Arma de Fuego (Pistola)
4
Callejeo 2
Conducir (Coche) 3
Esquivar 2
Informática 1
Interrogatorio 2
Intimidación 2
Nadar 1
Pelear 3
Primeros Auxilios 2
Vigilancia 2

Equipo

Botiquín, chaleco antibalas de Clase IIIa, coche patrulla (sedán), esposas, linterna, pistola, pistola de bengalas, radio de vehículo



No me molestes. El uniforme ya no significa nada. Ya no soy un funcionario. Sólo soy un hombre armado intentando sobrevivir. No puedo ayudarte. Tengo mis propios problemas.

No, escúchame tú. Mi abuelo era poli, mi padre, mis tíos; todos polis. Por aquel entonces, los polis eran la ley y los respetaban. Cuando yo me hice poli, era otro asunto. Clases de sensibilidad, trabajos sociales, tablón de crítica civil, denuncias por brutalidad policial. Te insultaban, escupían y odiaban, todo por el uniforme.

Muy bien. Hice el juramento y acepté el trabajo. Me dejé la piel para cuidar a mis compañeros y hacer que mi familia estuviera orgullosa.

¿Pero zombies? Putos zombies; no firmé nada así. Me largo de aquí. Tengo munición, suministros y mi coche patrulla. Por lo que a mí se refiere, la ciudad puede empezar a cuidar de sí misma.

Mira, no me importan tu mujer ni tu hijo. No me sorprende que estén rodeados de zombies. Hay zombies por todos lados.

¿Bromeas? ¿No me digas que ni siquiera tienes un arma?

Muy bien, muy bien. Coge esta escopeta y vamos. No puedo creer que esté haciendo esto... otra vez.

Cita

"¡Le pegué un tiro a ese tío y no cayó! Menos mal que el cámara de COPS tropezó".

Animadora

Superviviente

Fue 2 Des 5 Con 3

Int 3 Per 3 Vol 4

PV 36

PR 32

Vel 24

Esencia 32

Ventajas y Desventajas

Atractivo 4 (4)

Difícil de matar 2 (2)

Posición 1 (0)

Reacción rápida (2)

Recursos 2 (4)

Talento Artístico (Bailar) (3)

Habilidades

Acrobacias 4

Actuar 2

Arma Cuerpo a Cuerpo (Porra) 2

Arma de Fuego (Pistola) 2

Bailar 3

Callejeo 1

Cantar 2

Conducir (Coche) 2

Correr (Carrera) 1

Elocuencia 2

Esquivar 2

Esteticista 2

Nadar 1

Observación 2

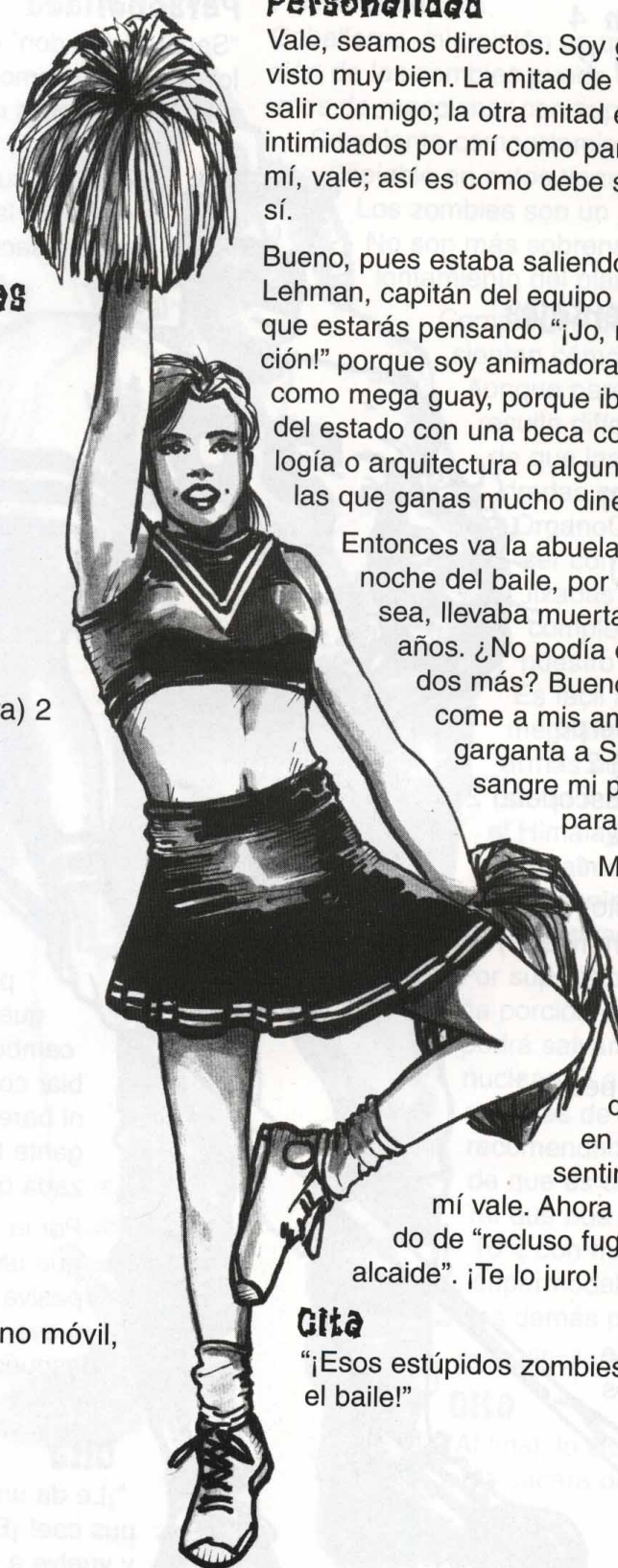
Pelear 2

Regatear 2

Sedución 3

Equipo

Cámara de fotos, porra, teléfono móvil, todoterreno



Personalidad

Vale, seamos directos. Soy guapa, popular y visto muy bien. La mitad de los chicos quieren salir conmigo; la otra mitad están demasiado intimidados por mí como para pedírmelo. Por mí, vale; así es como debe ser ¿no? Claro que sí.

Bueno, pues estaba saliendo con Sean Lehman, capitán del equipo de lacrosse. Sé que estarás pensando "¡Jo, menuda contradicción!" porque soy animadora de fútbol, pero era como mega guay, porque iba a la Universidad del estado con una beca completa de arqueología o arquitectura o alguna cosa de esas de las que ganas mucho dinero.

Entonces va la abuela y resucita; en la noche del baile, por el amor de Dios. O sea, llevaba muerta como... diez años. ¿No podía esperar un día o dos más? Bueno, pues va y se come a mis amigos y le raja la garganta a Sean y llena de sangre mi precioso vestido para el baile.

Me asusté y me fui de allí, pero había zombies como que por todas partes. Tuve que acoplarme a este ex marine que no está muy en contacto con sus sentimientos... pero por mí vale. Ahora estamos haciendo de "recluso fugado y la hija del alcaide". ¡Te lo juro!

Cita

"¡Esos estúpidos zombies se han cargado el baile!"

Atleta Superviviente

Fue 5 Des 3 Con 4
Int 2 Per 3 Vol 2
PV 52
PR 38
Vel 24
Esencia 20

Ventajas y Desventajas

Atractivo 2 (2)
Carisma 1 (1)
Conocimiento de la
Situación (2)
Difícil de matar 2 (2)
Posición 1 (1)
Reacción rápida (2)
Recursos 1 (2)

Habilidades

Arma Cuerpo a Cuerpo
(Bastón de hockey) 2
Armas de Fuego (Escopeta) 2
Conducir (Coche) 2
Correr (Carrera) 2
Deporte (Baloncesto) 3
Deporte (Fútbol americano) 3
Deporte (Lacrosse) 3
Esquivar 3
Intimidación 2
Levantamiento de pesos 1
Nadar 1
Pelear 3
Seducción 1
Tregar 2

Equipo

Camioneta, palo de
hockey, prismáticos

Personalidad

"Sentir el subidón" es ahora un cliché. Leches, lo han usado como chiste en comedias de la tele. La verdad es que si te lo tomas en serio (quiero decir, lo de ejercitarse), realmente sientes el subidón. Tu cuerpo te recompensa por la forma en que lo tratas; es una sensación que no puede igualar ninguna cantidad de maría, cerveza ni pastel de fruta.

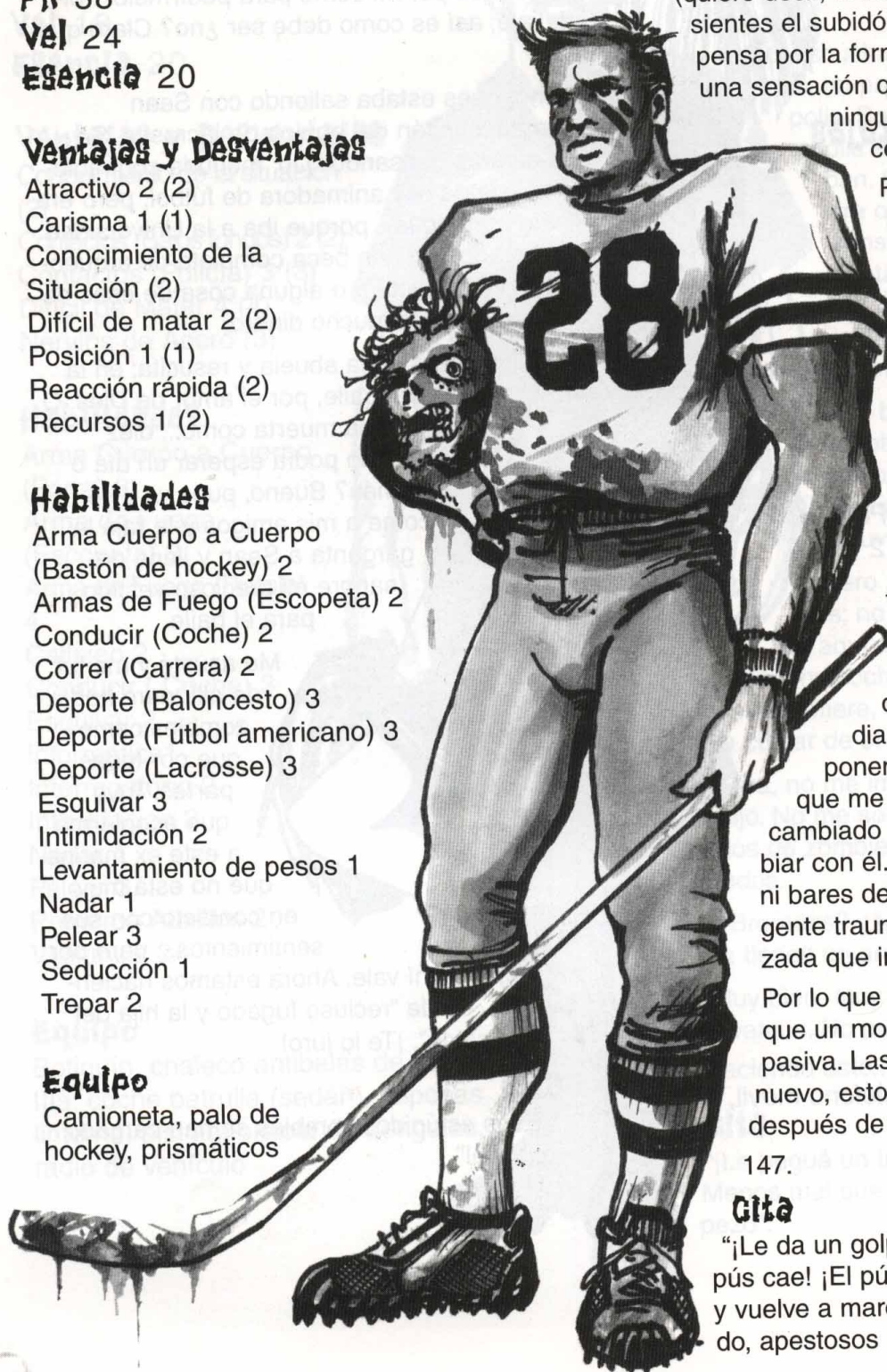
Por supuesto, ahora es mucho más difícil seguir una tabla de ejercicios. Siempre estamos moviéndonos, buscando comida, munición y refugio. Así que tengo esta regla: todas las noches, sin importar donde acampemos, hago una serie completa de repeticiones antes de comer o acostarme.

Los otros piensan que estoy loco. Cada vez que pueden bajar la guardia, se emborrachan y se ponen como cerdos. Me dicen que me relaje, que el mundo ha cambiado y que tenemos que cambiar con él. Ya no hay supermodelos ni bares de solteros; sólo grupos de gente traumatizada, sucia y aterrorizada que intenta vivir día a día.

Por lo que a mí respecta, no es más que un montón de mierda autocompasiva. Las cosas mejorarán de nuevo, estoy tan seguro como de que después de la flexión 146 viene la 147.

Gita

"¡Le da un golpe en la cabeza! ¡El carapús cae! ¡El público enloquece! ¡Golpea y vuelve a marcar! ¡Os lo habéis buscado, apestosos lameculos!"



Científico Normal

Fue 2 **Des** 2 **Con** 2
Int 4 **Per** 2 **Vol** 2
PV 26
PR 23
Vel 12
Esencia 14

Ventajas y Desventajas

Contactos (Universidad) 3 (3)
Memoria Fotográfica (2)

Habilidades

Arma de Fuego (Pistola) 1
Burocracia 1
Ciencias (Biología) 4
Ciencias (Matemáticas) 2
Ciencias (Química) 4
Conducir (Coche) 1
Documentación /
Investigación 3
Escritura (Científica) 2
Electrónica 2
Ingeniería (Biológica) 2
Ingeniería (Electrónica) 2
Informática 2
Humanidades (Psicología) 2
Programación 2

Equipo

Frascos y herramientas para recogida de muestras, herramienta multiuso, maletín de doctor, ordenador portátil, pistola de bengalas, traje anticontaminación

Personalidad

Caballeros, mi opinión es que toda esta situación de los zombies puede controlarse si dejamos de reaccionar con supersticiosa locura.

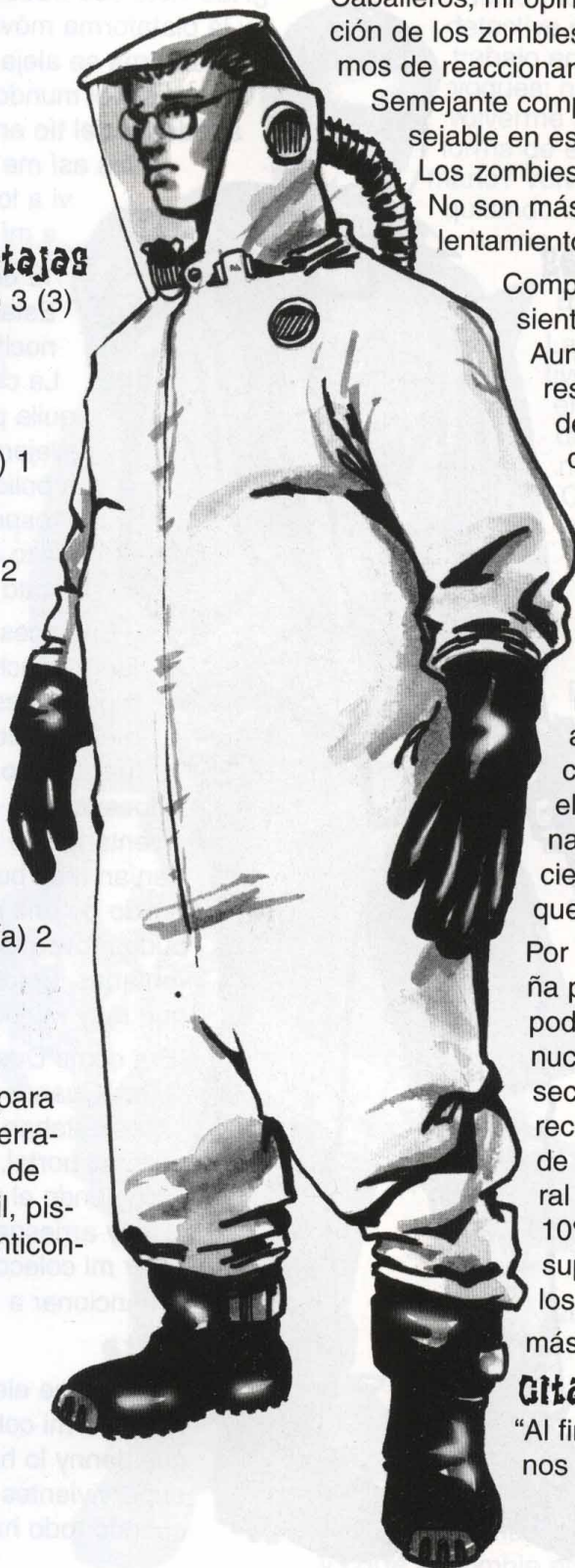
Semejante comportamiento es poco aconsejable en estos tiempos desesperados. Los zombies son un problema científico. No son más sobrenaturales que el recalentamiento del planeta.

Comprendo que muchos no se sientan cómodos con mi informe. Aunque parezca una locura, resulta difícil refutar mi teoría de que las criaturas engendradas por el fertilizante OrganoCore sólo pueden ser completamente neutralizadas a través de una completa renovación de nuestro medio ambiente. Es fácil acceder a los megatones necesarios de armas nucleares y dirigirlos contra masas de tierra, como el Himalaya, que puedan llenar la atmósfera con la suficiente ceniza como para bloquear las radiaciones solares.

Por supuesto, sólo una pequeña porción de la humanidad podrá salvarse del invierno nuclear. El apéndice detalla los sectores de la sociedad más recomendados. Estoy seguro de que es de consenso general que nos centremos en el 10% con mayor CI y en las supermodelos. Naturalmente, los demás pueden resultar más difíciles de convencer.

Cita

"Al final, la ciencia pura y dura nos sacara de ésta".



Dependiente de Videoclub

Normal

Fue 2 Des 2 Con 3

Int 2 Per 2 Vol 3

PV 33

PR 29

Vel 15

Esencia 14

Ventajas y desventajas

Contactos (Criminales) 1 (1)

Contactos (Legales) 1 (1)

Difícil de Matar 1 (1)

Memoria Fotográfica (2)

Habilidades

Arma de Fuego (Pistola) 2

Bellas Artes (Cine) 3

Conducir (Coche) 2

Conducir (Monopatín) 2

Deportes (Extremos) 1

Electrónica 2

Esquivar 2

Hacer Trampas 2

Hacker 3

Informática 1

Mitos y Leyendas

(Zombies) 3

Pelear 2

Regatear (2)

Tocar Instrumento

(Guitarra) 1

Equipo

Mochila, pistola, videocámara, vídeos del Dr. Who

Personalidad

¿Has visto ese truco que hacen con el zoom y la plataforma móvil? Ya sabes, cuando la plataforma se aleja y el zoom se acerca? Hace que el mundo parezca derrumbarse alrededor del tío en medio del encuadre.

Pues así me sentí la primera vez que vi a los muertos acercándose a mí.

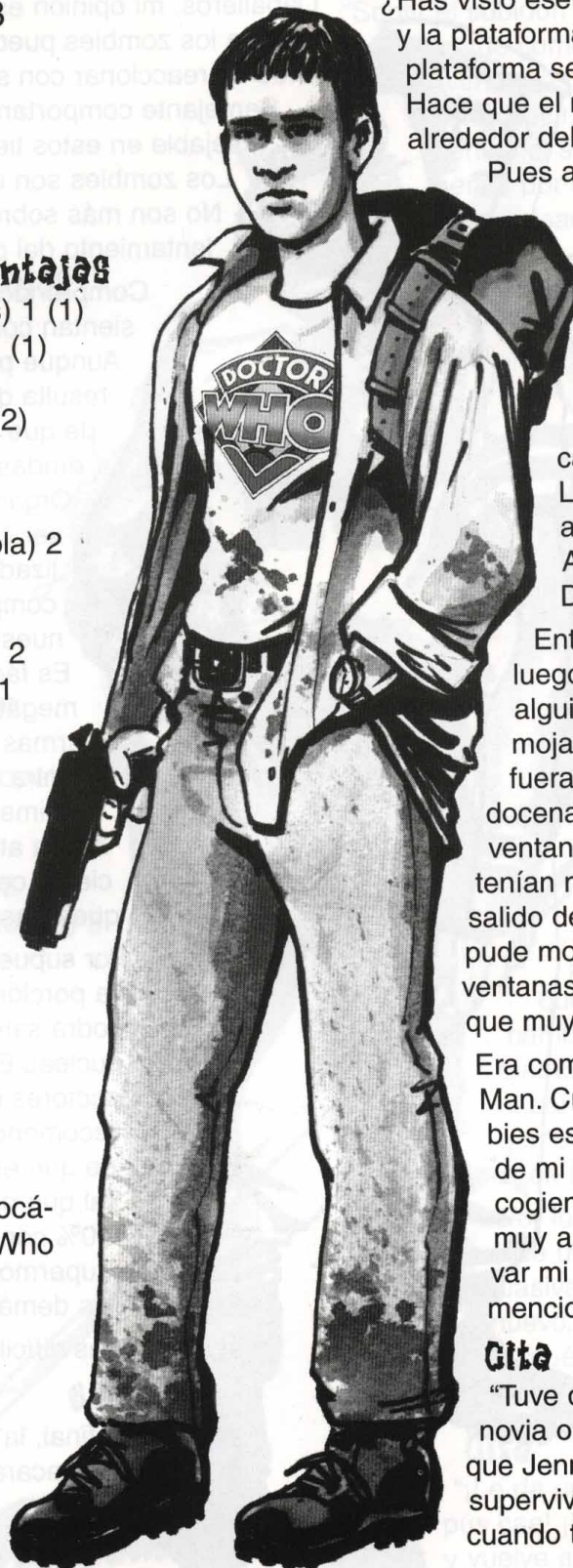
Te describo la escena. Estaba haciendo el turno de noche en el Newton Plaza. La cosa había estado tranquila por lo de esas bandas callejeras causando destrozos. La policía estaba muy calladita al respecto. Era todo muy Asalto a la Comisaría del Distrito 13.

Entonces, oigo un chirrido, y luego muchos chirridos, como alguien deslizándose sus manos mojadas por una ventana. Miro fuera y veo un montón (quiero decir docenas) de personas empujando las ventanas de la tienda. Y esos tipos no tenían muy buena pinta. Era como salido de una película de Fulci. No pude moverme hasta que rompieron las ventanas. Entonces sí que corrí, pero que muy rápido.

Era como Dustin Hoffman en Marathon Man. Cuando llegué a casa, los zombies estaban subiendo las escaleras de mi portal, pero logré evitarlos cogiendo el ascensor. Era una jugada muy arriesgada, pero tenía que salvar mi colección del Dr. Who. Por no mencionar a mi novia.

Cita

"Tuve que elegir entre salvar a mi novia o mi colección del Dr. Who. Sé que Jenny lo habría entendido. Los supervivientes me lo agradecerán cuando todo haya terminado".



Detective

Normal

Fue 2 Des 2 Con 3

Int 2 Per 3 Vol 2

PV 36

PR 26

Vel 15

Esencia 14

Ventajas y Desventajas

Adicción (Alcohol) (-1)

Adicción (Fumar) (-2)

Contactos (Policía) 3 (3)

Difícil de Matar 2 (2)

Nervios de Acero (3)

Habilidades

Arma de Fuego

(Escopeta) 1

Arma de Fuego

(Pistola) 2

Burocracia 1

Documentación /

Investigación 3

Callejeo 2

Conducir (Coche) 2

Humanidades

(Derecho criminal) 2

Informática 1

Interrogatorio 3

Intimidación 2

Observación 2

Pelear 2

Primeros Auxilios 1

Sigilo 2

Vigilancia 3

Vigilancia Electrónica 2

Equipo

Motosierra, pistola

Personalidad

El único motivo por el que me hice detective privado fue porque perdí mi trabajo en la policía. Pero no te equivoques: no fue por corrupción ni por volverme loco. ¿Ves la cicatriz en forma de estrella que tengo en la mano? Volvía tarde a casa y me estaba quitando la pistolera del hombro y...

bueno, la mierda esa se disparó y me estropeó la mano. Estúpido, pero cierto.

La cosa está en que ser detective no es como ser policía. Me encantaba llegar a la escena del crimen e intentar imaginarme lo que había pasado. Como detective, sólo hago trabajos sucios de espía, como seguir a esposas mentirosas que pillan algo extra por ahí. Este trabajo aburre pronto.

El asunto es que actualmente vuelvo a trabajar como un verdadero detective. Enfrentarse a nuestros amiguetes muertos ha llevado al límite a las autoridades locales y nacionales. De repente, los detectives privados volvemos a ser importantes. ¿Quieres saber quién te robó tus cosas? ¿Quieres saber quién mató a tu hijo? Soy tu hombre.

Sí, sé que algún día mis fisgoneos me acabarán matando, pero merece la pena tener esa sensación de volver a ser policía. En un mundo donde los zombies nos superan por diez a uno, es bueno sentirse vivo.

Cita

"La señorita tenía unas piernas que se resistían, sacudiéndose como pescado muerto. Volví a encender la sierra y corté al zombie en pedazos más pequeños".



Hacker Normal

Fue 2 **Des** 2 **Con** 2
Int 4 **Per** 2 **Vol** 2
PV 26
PR 23
Vel 12
Esencia 14

Ventajas y Desventajas

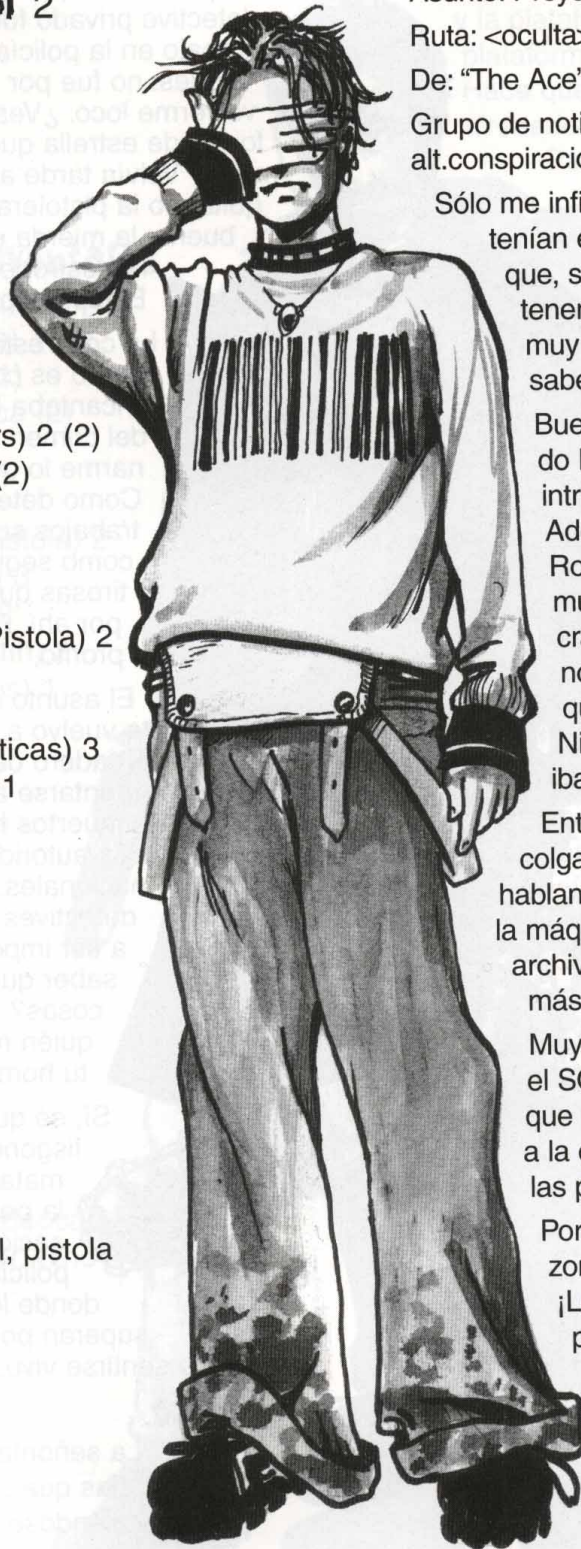
Atractivo -1 (-1)
Contactos (Hackers) 2 (2)
Identidad Falsa 1 (2)
Recursos 1 (2)

Habilidades

Arma de Fuego (Pistola) 2
Burocracia 1
Callejeo 2
Ciencias (Matemáticas) 3
Conducir (Coche) 1
Documentación /
Investigación 3
Electrónica 4
Esquivar 1
Hacer Trampas 1
Hacker 3
Informática 3
Observación 2
Programación 3

Equipo

Ordenador portátil, pistola



Personalidad

Asunto: Proyecto Romero

Ruta: <oculta>

De: "The Ace" ace@university.edu

Grupo de noticias:
alt.conspiraciones.zombie.amenaza.

Sólo me infiltré en el Pentágono porque oí que tenían escondidos gigas de porno. Pensé que, siendo el pentágono, tendrían que tener buen material, ni muy recatado ni muy guarro. Algo con buen gusto; ya sabes a qué me refiero.

Bueno, pues encontré un archivo llamado Proyecto Romero. Era demasiado intrigante como para dejarlo pasar. Además, conocí a una tal Laura Romero en la universidad y estaba muy buena. Estuve horas intentando crackear ese archivo, te lo juro, pero no iba. Y claro, eso me hizo que lo quisiera más. Ya sabes cómo va. Ningún maldito fragmento de código iba a detenerme.

Entonces, el ordenador se me quedó colgado. No es nada raro, estamos hablando de Windows. Reinicié y vi cómo la máquina se lo cargaba todo. Desde los archivos temporales a la Bios. El Virus más cabrón que he visto nunca.

Muy impresionante. Mientras reinstalaba el SO (y luego lo re-reinstalaba, pero que muy impresionante), me vino la idea a la cabeza: George Romero, el tío de las pelis de zombies.

Por eso creo que todo este lío de los zombies fue creado por los militares. ¡Leches, a lo mejor ha sido toda una prueba de campo! Investigaré más y <fin de archivo>.

Cita

"Hardware, software, ¡a la mierda!
El verdadero efecto 2000 son los zombies come-frikis".

Motorista Superviviente

Personalidad

Fue 6 Des 2 Con 3

Int 2 Per 2 Vol 3

PV 58

PR 51

Vel 15

Esencia 18

Ventajas y Desventajas

Contactos

(Banda de motoristas) (3)

Contactos (Perista) 2

Difícil de Matar 4 (4)

Nervios de Acero (3)

Posición

(Jefe de la banda) 3 (3)

Habilidades

Arma Cuerpo a

Cuerpo (Bastón) 2

Arma Cuerpo a Cuerpo

(Cuchillo) 3

Arma de Fuego

(Escopeta) 2

Arma de Fuego

(Pistola) 3

Callejeo 2

Conducir (Camión) 2

Conducir (Motocicleta) 4

Demolición 1

Esquivar 2

Hacer Trampas 2

Intimidación 2

Jugar 1

Levantamiento de pesos

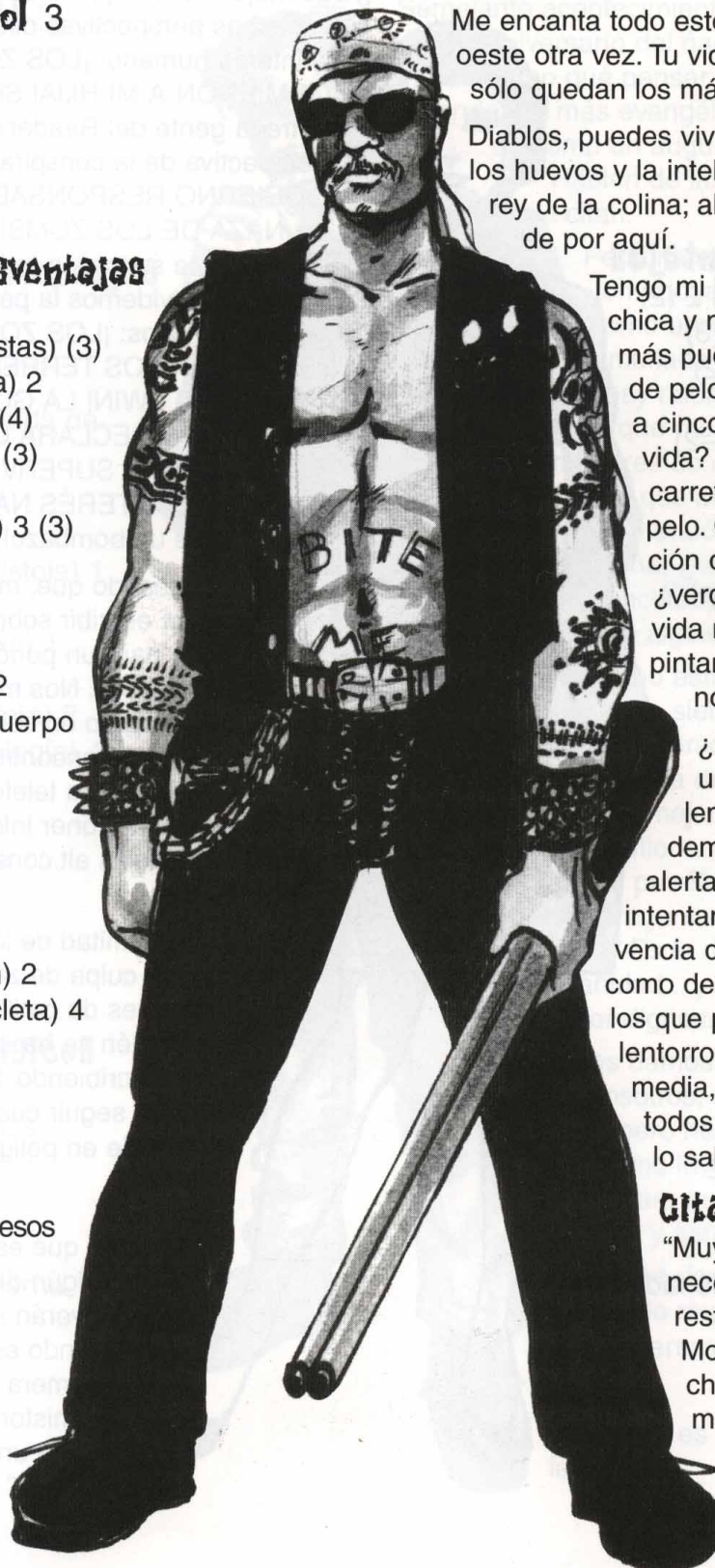
2

Mecánica 3

Pelear 4

Equipo

Chaqueta de
cuero, cuchillo,
escopeta, herra-
mientas, moto,
saco de dormir, soplete



Me encanta todo esto; es como el puto oeste otra vez. Tu vida se ha ido al carajo y sólo quedan los más fuertes y duros.

Diablos, puedes vivir como un rey si tienes los huevos y la inteligencia. Ése soy yo, el rey de la colina; al menos, de las colinas de por aquí.

Tengo mi burra, mi escopeta, mi chica y mis muchachos. ¿Qué más puedo pedir? ¿Un corte de pelo y un trabajo de nueve a cinco para desperdiciar mi vida? No lo creo. Estoy en la carretera, con el viento en el pelo. Oye, ya no hay obligación de ponerse el casco ¿verdad? Te digo que la vida no es tan mala como la pintan los mariquitas en las noticias.

¿Los zombies? Sólo son un problema si eres lento o estúpido. Por lo demás, sólo te hacen estar alerta. Imagino que sólo intentan asegurar la supervivencia de los más fuertes, como debe ser. Los únicos a los que pillan esos payasos lentorros son los lilas de clase media, y éstos ya estaban todos muertos... sólo que no lo sabían.

Cita

"Muy bien, tenemos lo que necesitamos. Dejad el resto para los mamones. Montemos y a cabalgar, chicos. Mañana estaremos en Memphis".



Reportera Normal

Fue 2 Des 2 Con 2
Int 2 Per 3 Vol 3
PV 26
PR 26
Vel 12
Esencia 14

Ventajas y Desventajas

Contactos (Criminales) 2 (2)
Contactos (Medios) 3 (3)
Contactos (Policía) 2 (2)
Obsesión
(Descubrir la verdad) (-2)

Habilidades

Arma de Fuego (Pistola) 2
Burocracia 2
Callejeo 2
Conducir (Coche) 2
Disfraz 1
Documentación /
investigación 3
Elocuencia 2
Escritura (Periodística) 2
Esquivar 2
Informática 2
Interrogatorio 2
Pelear 1
Regatear 1
Sigilo 2
Vigilancia 3
Vigilancia electrónica 2

Equipo

Grabadora, libreta, ordenador portátil, teléfono móvil

Personalidad

¿Qué mejor noticia que la del fin del mundo? Hay muchas perspectivas diferentes. Está la del interés humano: ¡LOS ZOMBIES SE COMIERON A MI HIJA! Siempre es popular entre la gente del Reader's Digest. Está la perspectiva de la conspiración: ¿ES EL GOBIERNO RESPONSABLE DE LA AMENAZA DE LOS ZOMBIES? En el Medio Oeste se tragan todas esas cosas. Y no olvidemos la perspectiva de los famosos: ¡LOS ZOMBIES ARRASAN LOS TERRENOS DE LOS BALDWIN! LA GUARDIA NACIONAL DECLARA QUE LA BÚSQUEDA DE SUPERVIVIENTES NO ES DE INTERÉS NACIONAL. ¡Aquello fue un bombazo!

He pensado que, mientras dure la crisis, podría escribir sobre ella. Al principio trabajaba para un periódico, pero el edificio fue invadido. Nos mudamos a una copistería, pero en seis meses se acabó. Luego encontramos una biblioteca con una línea telefónica operativa y empezamos a poner información en el grupo de noticias alt.conspiraciones.zombie.amenaza.

Pero ahora, la mitad de la plantilla ha desaparecido por culpa de zombis, saqueadores y militares de gatillo fácil. Y creo que esto también se ha acabado. No puedo seguir escribiendo. Estoy quemada. Es difícil seguir cuando eres parte de la especie en peligro.

Cita

“¿Que por qué estoy tomando notas? Algún día, estos cadáveres volverán a estar bajo tierra. Y cuando eso pase, voy a ser la primera persona en contar esta historia. Si eso no se merece un Pulitzer, no sé qué lo hará.”



Sacerdote Iluminado

Fue 3 Des 3 Con 3

Int 3 Per 3 Vol 5

PV 34

PR 38

Vel 18

Esencia 35

Ventajas y Desventajas

Don (5)

Honorable 2 (-3)

Iluminación (5)

Reserva Incrementada de

Esencia (3)

Habilidades

Arma de Fuego (Pistola) 1

Cantar 2

Ciencias (Psicología) 1

Ciencias Ocultas 2

Conducir (Motocicleta) 2

Humanidades (Teología) 4

Idioma (Latín) 2

Instruir 2

Mitos y Leyendas 2

Narrar 2

Observación 2

Primeros Auxilios 3

Poderes Metafísicos

Fuego sagrado

Imposición de Manos

Vista Divina

Equipo

Biblia, botiquín, linterna

Personalidad

Semejante acontecimiento justo después del 2000º aniversario del nacimiento del Salvador le da a uno qué pensar. Muchos de nuestros hermanos más evangélicos lo han interpretado como un augurio del Éxtasis divino.

Hablan de las Revelaciones y las citan.

Personalmente, siempre me he tomado las Revelaciones sólo como una metáfora; una crítica camuflada al Imperio Romano.

No hay nada en ese capítulo de la Biblia que mencione a zombies comedores de carne. De hecho, la única vez que se come carne en la Biblia es metafóricamente durante la última cena, ¿verdad? Entonces, ¿qué conclusiones puede sacar de todo esto alguien con hábitos?

El Vaticano está extrañamente silencioso, pero siempre ha sido muy cauto. Yo, personalmente, creo que es todo obra de Satán. Cuando vemos semejantes prodigios del mal, nos cuestionamos nuestra fe. Vemos cuerpos putrefactos vagando por ahí y nos preguntamos: "¿Dónde está el Señor?" Es la mayor prueba de la humanidad... y debemos esforzarnos por ser dignos.

No nos damos cuenta de que Él está tras nosotros, como siempre. Puedes reírte, pero he visto con mis propios ojos cómo invoqué un fuego delante de mí para quemar a las monstruosidades y sanar a los que sufrían.

Y déjame decirte algo: esto ha mejorado muchísimo la asistencia a mis sermones.

Cita

"El Señor es mi pastor; nada me falta".



Siniestra Iluminada

Fue 3 Des 3 Con 3
Int 3 Per 4 Vol 4
PV 34
PR 35
Vel 18
Esencia 42

Ventajas y Desventajas

Don (5)
Iluminación (5)
Reserva
Incrementada
de Esencia (2)
Talento
artístico (3)

Habilidades

Actuar 2
Arma de Fuego
(Pistola) 1
Bailar (Industrial) 2
Bellas Artes (Escultura) 2
Callejeo 2
Ciencias Ocultas (Vampiros) 2
Escapismo 2
Escribir (Poesía) 2
Esquivar 2
Hacker 1
Informática 2
Mitos y Leyendas 2
Pelear 1
Seducción 2
Sigilo 2

Poderes Metafísicos

Atadura
Visiones

Equipo

Cámara de fotos, esposas, novela de Anne Rice, teléfono móvil

Personalidad

Recuerdo la primera vez que vi uno. Fue en una fiesta en el desierto. No estaba muy contenta con la mierda de techno que ponía el pincha, pero mi amiga Ginny dijo que habría óxido nitroso gratis. Eso mola.

De repente, empezó a salir gente del desierto dirigiéndose hacia nosotros.

Se movían muy torpemente, pero pensé que era cosa del cuelgo.

Recuerdo verlo como una serie de fotos, por culpa de las luces estroboscópicas.

Primera: se acerca a Ginny. Ginny no lo

ve. Segunda: abraza a

Ginny. Era pálida como el mármol.

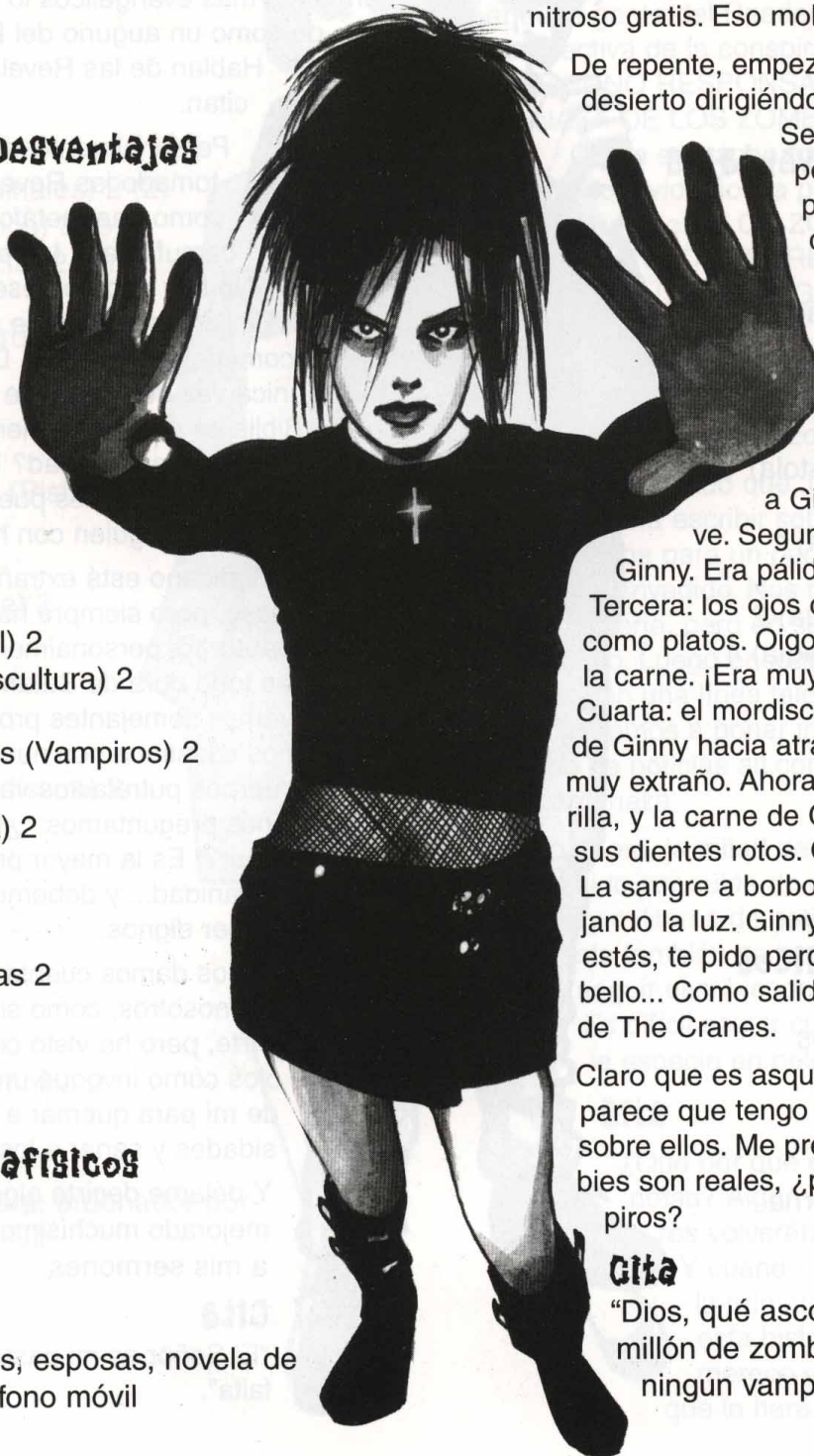
Tercera: los ojos de Ginny se abren como platos. Oigo cómo se desgarran la carne. ¡Era muy a lo Anne Rice!

Cuarta: el mordisco empuja la cabeza de Ginny hacia atrás en un ángulo muy extraño. Ahora parece más amarilla, y la carne de Ginny cuelga de sus dientes rotos. Quinta: Ginny grita. La sangre a borbotones brillaba reflejando la luz. Ginny, donde quiera que estés, te pido perdón, pero era tan bello... Como salido del primer disco de The Cranberries.

Claro que es asqueroso, pero, oye, parece que tengo algún tipo de poder sobre ellos. Me pregunto: si los zombies son reales, ¿por qué no los vampiros?

Cita

"Dios, qué asco... hay como un millón de zombies y como que ningún vampiro".



Soldado / SWAT

Superviviente

Fue 3 Des 4 Con 4

Int 3 Per 3 Vol 3

PV 47

PR 35

Vel 24

Esencia 20

Ventajas y Desventajas

Conocimiento de la situación (2)

Difícil de Matar (3)

Nervios de Acero (3)

Reacción Rápida (2)

Habilidades

Arma de Fuego

(Ametralladora ligera) 2#

(Escopeta) 2*

(Pistola) 2

(Subfusil) 2*

(Bayoneta /

Fusil) 3#

(Lanzagranadas) 2#

(Fusil automático) 4

Conducir (Coche) 2

Demolición 2

Esquivar 2

Informática 1

Nadar 2

Pelear 2

Primeros auxilios 1

Sigilo 2

Supervivencia (Bosque) 2

Trepar 1

*Sólo SWAT #Sólo soldados

Con sólo unas leves variaciones, este arquetipo podría utilizarse como miembro de milicia o como alguien obsesionado por las catástrofes.

Equipo

Casco de Clase II, chaleco antibalas de Clase IV, correa de combate, granadas, linterna, fusil de asalto

Personalidad

Honor. Deber. Sacrificio. Me tragué toda esa mierda y por eso firmé. Un comandante dijo que las mujeres no pueden ser buenos soldados porque son

muy emocionales. Supongo que nunca oyó hablar de Lorena Bobbit o de las chicas de Charlie Manson, ¿eh? Me quedé y ascendí... Iba a demostrárselo a todos.

Entonces apareció el virus PHADE, como el SIDA rediseñado por un Stephen King cabreado. Empezamos a reunir a los ciudadanos afectados en campamentos de investigación médica. Fui destinada a uno de ellos como jefa de seguridad. Me hizo sentir orgullosa. Una es soldado para salvar gente, no para matarla.

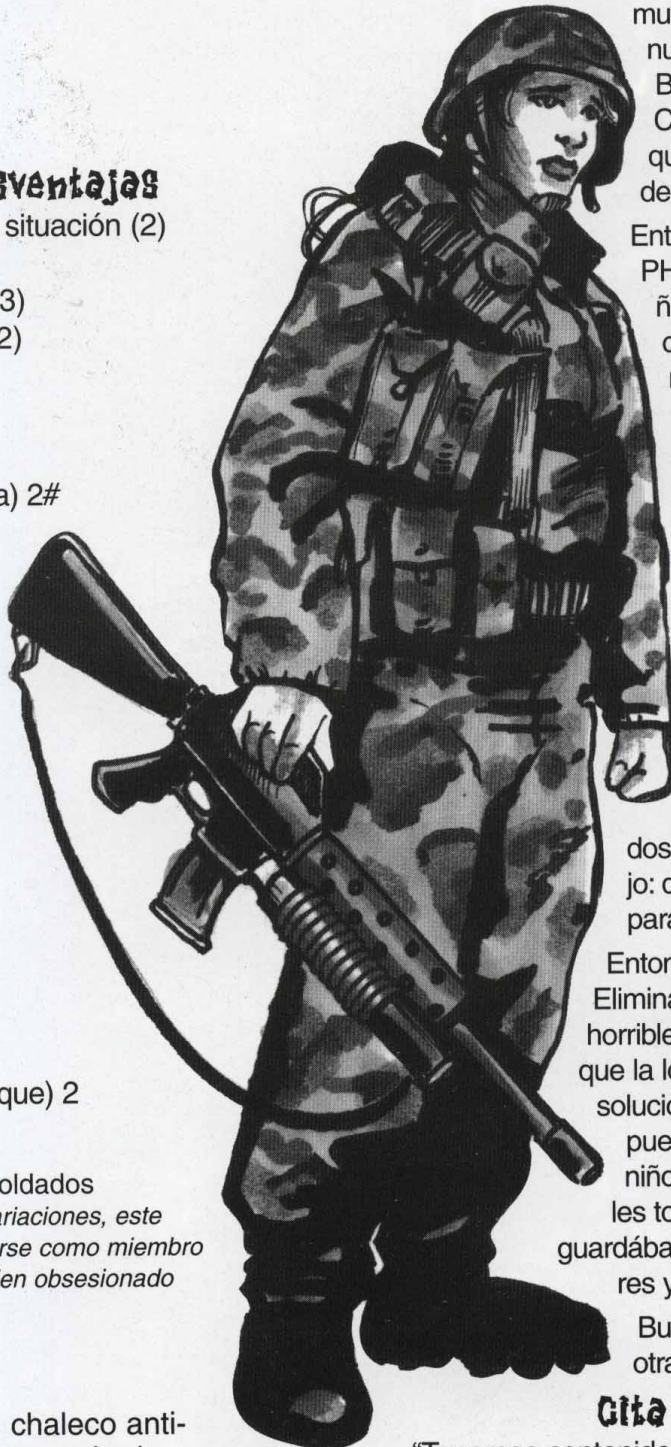
Hablamos de un puesto de combate. Teníamos zombis viniendo por nosotros toda la noche (y todas las noches). Perdimos soldados, pero hicimos nuestro trabajo: dar a los científicos tiempo para encontrar una cura.

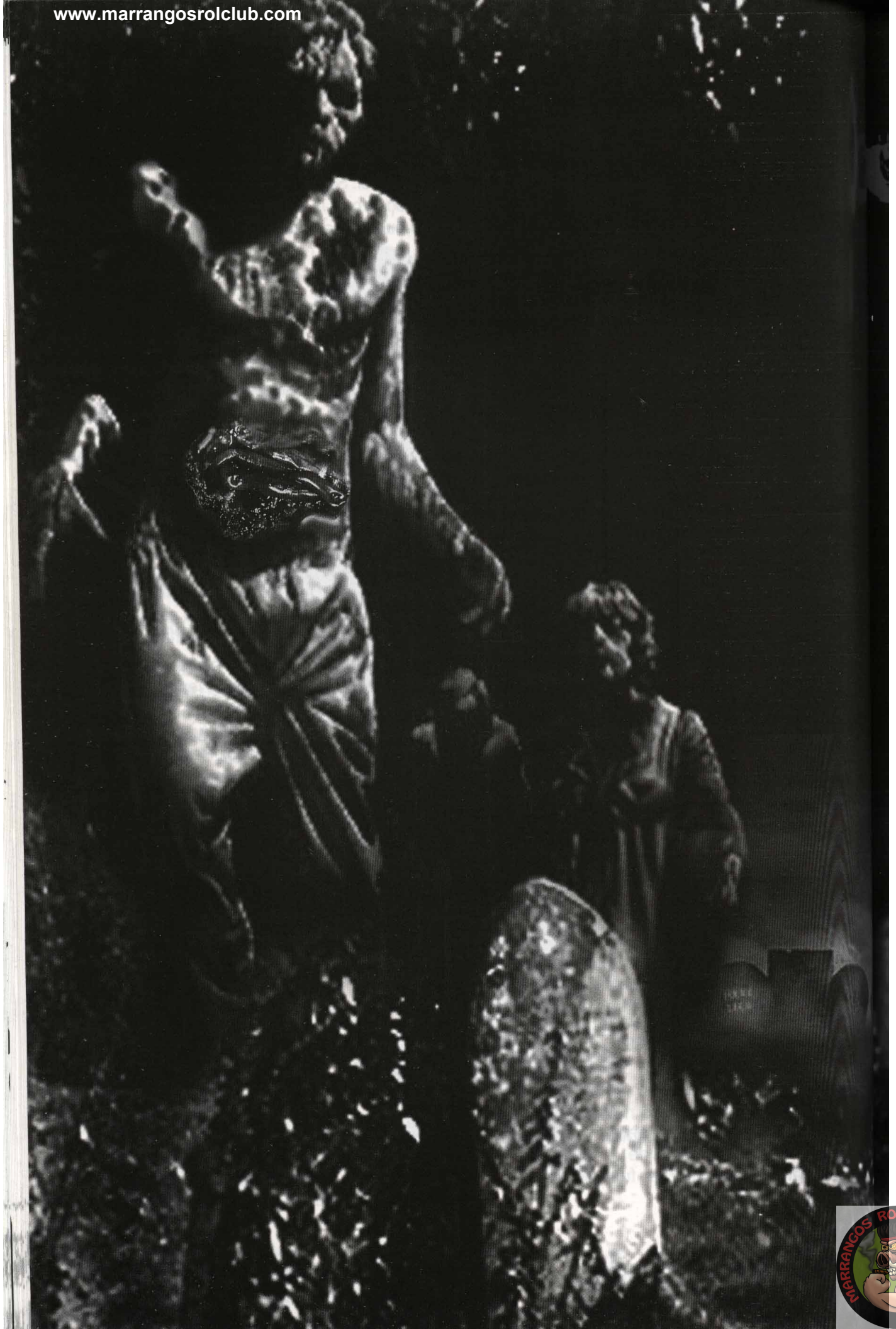
Entonces nos llegó la orden. Eliminar a los infectados. Sí, era horrible, pero me dije a mí misma que la lógica fría y mortal era la única solución. Así, fuimos de puerta en puerta. Dábamos piruletas a los niños por ser valientes cuando les tocaba recibir su disparo. Los guardábamos en bolsas para cadáveres y los echábamos al horno.

Buen soldado, me repetía una y otra vez; buen soldado.

Cita

"Tenemos contenidos a los zombies en un radio de 3 manzanas. Pedid un ataque aéreo. Sí, sé que aún hay civiles ahí, Cabo. Haga la llamada".





Capítulo Tres

Curso de resurrección

"¿CÓMO
MÁTAS
algo que ya
está
MUERTO?"

— El Regreso de los Muertos Vivientes



Hay unas reglas para sobrevivir ahí fuera. Hoy las he roto todas. Por eso estoy aquí, encerrado en esta habitación y escuchando a los muertos arañar las paredes. Me pregunto cuánto tiempo pasará hasta que uno de esos dedos encuentre un asidero y empiece a empujar. Intento evitar dormirme imaginando una multitud de manos irrumpiendo por una de las ventanas, o la puerta saliendo de sus goznes para revelar un muro de rostros de zombies putrefactos.

Las cosas están difíciles, aunque creo que la espera podrá antes conmigo. El sonido de los tablones crujiendo cuando pasan, y el olor... ¡Dios, qué peste! Como los accidentes de tráfico en el cálido aire del verano; tan agri dulce que cada inspiración te deja al filo de las náuseas. Y cómo arañan; no debemos olvidar esos eternos arañazos. Por eso estoy escribiendo en este diario que pensaba usar como papel higiénico. Afortunadamente, me mantendrá cuerdo lo suficiente hasta... Espera, me estoy precipitando.

Volvamos a las reglas.

Regla número uno: nunca subestimes a tu enemigo.

Al principio, ése era el principal problema. La gente veía venir a los zombies y, en lugar de pensar tácticamente, se quedaban en su sitio y seguían disparando. Después de todo, ¿no hay siempre tiempo para correr? Además, sólo hace falta un tiro en la cabeza y, ¡adiós, matao!

Así perdimos a la mitad de la guardia nacional.

Lo primero, no siempre hay tiempo para correr, porque, si ves un zombie, lo normal es que haya como otros cuatro a los que NO ves. Así que, mientras te cargas al muerto n.º 1, el muerto n.º 2 se acerca a ti desde otra dirección para darte un bocado en el culo.

Lo segundo, al contrario de lo que dice la creencia popular, no basta con un simple tiro en la cabeza para matar al zombie. Tiene que llegar al cerebro. La mitad de esos malditos aficionados de hoy no se dan cuenta y se cagan encima cuando el zombie al que acaban de disparar sigue acercándose a ellos, sin cara.

El ejemplo perfecto fue la cagada que nos trajo aquí. El comandante de mi unidad (te juro por Dios que no sé de dónde sacan a esa gente) nos tenía barriendo el perímetro en busca de muertos. Nos envió a lo que quedaba de Culber City. Los cerebritos se imaginaban que, como era invierno, los zombies estarían menos activos.

Sí, ya.

Al principio, todo estaba muy tranquilo. Encontramos algunos de sus nidos y nos los cargamos con un poco del viejo "estilo de freiduría" (granadas incendiarias, para los que no lo sepáis). El caso es que nunca puedes estar muy seguro. Había visto a algunos de esos bastardos caminando entre las llamas como si nada.



También pillamos suministros de donde podíamos. No es una regla, pero es una buena política recordar que la munición y la mortadela nunca sobran.

Al atardecer, estábamos listos para partir. De repente, se oyó un aullido en el aire, como un coro entero de muertos gritando al mismo tiempo. Sabía lo que significaba, y también lo sabían algunos de los más veteranos de nuestra unidad.

Había un Señor de los Zombies ahí fuera.

Regla número dos: nunca, bajo ninguna circunstancia, te enfrentes a un Señor de los Zombies con menos de una división entera.

No teníamos muchas opciones para evitar romper esta regla. Una tempestad blanca se nos echaba encima desde el este; era mitad tormenta de nieve mitad avalancha. Cegados, gritábamos para intentar permanecer juntos. Algunos de los más nuevos estaban aterrorizados, nuestro comandante especialmente, y dispararon a la tormenta. Yo fui más listo y permanecí en mi posición.

Eso es sólo el calentamiento.

La tormenta desapareció tan rápido como había llegado. La única diferencia es que ahora estábamos hasta las rodillas de nieve, y había un pequeño ejercito de mataos avanzando hacia nosotros. Fue como si salieran de ninguna parte. Se oía sollozar a nuestro nuevo comandante, diciéndonos que volviésemos al transporte.

Aquí es donde rompí la regla número tres: la unión hace la fuerza. Verás, sé por experiencia que lo primero que va a hacer un Señor de los Zombies es cortarte los medios de retirada rápida. También sé que nuestro portentoso comandante de 90 días no iba a escucharme en su actual estado mental.

Así que deserté. Correr por la nieve no era fácil, y tuve que reventar a un par de mataos que, de alguna manera, escarbaron por la nieve tras de mí.

Aún no sé dónde demonios aprendieron ese truquito.

Imaginé que lo mejor que podía hacer era esconderme y dejar que los zombies luchasen contra los otros miembros de mi unidad. Cuando han comido tienden a estar algo aletargados, como una persona veinte minutos después de la cena de acción de gracias. Tan pronto como terminaron los gritos, me escabullí.

Seguro que lo has adivinado: ésa es la regla número cuatro: no te dejes acorralar.

Encontré un edificio que no parecía haber sido utilizado. Parecía algún tipo de clínica, uno de esas de un solo piso donde tienen que ir los que no disponen de seguro médico.

Los sonidos del tiroteo estaban empezando a alcanzarme cuando entré y arrastré todos los trastos que pude hacia la puerta principal. No era una gran barricada, pero les retrasaría lo suficiente si era necesario salir por atrás.



Antes de poder relajarme hice un registro rápido habitación por habitación. Aseguré primero el sótano: por algún motivo, a los mataos les encantan los subterráneos. La batalla continuaba. Podía oírles luchar de calle en calle. Justo entonces pensé en volver ahí fuera a morir con el resto de mi grupo.

Un crujido me hizo olvidar todo aquello.

No lo oí por primera vez hasta que salí del sótano. Mis manos se helaron con su sudor mientras continuaba la búsqueda. En parte esperaba encontrar al Señor de los Zombies sentado en la sala de espera, hojeando una vieja copia de la revista Newsweek.

En su lugar encontré a una chica, de apenas veinte años, que iba por la sala de almacenaje. Le salía sangre de una herida circular de diez centímetros en el antebrazo.

—¿Qué ha pasado? —pregunté.

Gritó al oír mi voz y levantó el brazo bueno para protegerse. En otros tiempos podría haber sido guapa, pero la vida ahí fuera había endurecido sus rasgos. La malnutrición la había hecho adelgazar mucho, y eso que a mí me gustaban delgadas.

La pregunte de nuevo:

—¿Qué te ha pasado?

—Yo... me han mordido.

Pobrecita. No me creí capaz de hacer lo que era necesario, pero mi entrenamiento tomó el control y la abatí de un solo tiro en la cabeza. Regla número cinco: estar mordido es estar muerto. No sé qué tienen los zombies por saliva, pero en treinta y seis horas desde el mordisco la mayoría de la gente se convierte en zombie. Y déjame decirte que no es una muerte fácil; es como la rabia y el ébola todo en uno. Sangras, te cagas y te vuelves loco; y después empeora.

Algunos de los doctores de la base habían experimentado con antitoxinas y amputaciones para detener la infección, pero tuvieron un éxito muy limitado. Hasta que eso se perfecciona, si sabes que alguien ha sido mordido, cárgatelo.

No me importa si es tu novia, tu madre o tu mejor amigo. Cárgatelo.

Si no lo haces, estás firmando dos sentencias de muerte en lugar de una.

Después de darle otro tiro para asegurarme, me encerré en una de las habitaciones, me tumbé en la fría mesa de metal y esperé a que desapareciese el sonido de mis compañeros muriendo.

Me despertó un ruido. Me merecía una paliza: mira que quedarme dormido aquí y ahora... En cuestión de segundos, estaba en pie y con mi M-16 en las manos.



Por un momento me sentí aliviado: los hombres de mi patrulla me habían encontrado. Por un momento, me quede quieto en el sitio, sin saber si sonreír o arrastrarme a sus pies. Entonces me llegó ese olor, y oí los horribles gruñidos que hacían. Mis ojos se ajustaron a la luz. Sus uniformes eran harapos. Sus ojos estaban muertos, como si fuera obra de un taxidermista. Sus torsos y gargantas estaban destrozados y sus tripas brillaban y les colgaban.

Debía haber como una docena de ellos entre la puerta y yo. No tenía forma alguna de salir: estaba metido hasta el cuello en un montón de mierda de zombie. Probablemente hubiera muerto ahí mismo si no fuera porque la mitad estaban ocupados devorando a la chica a la que había disparado antes. Abrí fuego, el resplandor de mi M-16 iluminaba la habitación con un efecto estroboscópico.

Así me vieron todos.

Tengo suerte. Los primeros disparos fueron todos a la cabeza. Muchos zombies cayeron, dejándome el camino libre. Me puse a correr hacia la puerta sólo para ver entrar a más de esos bastardos.

Vale, entonces, la puerta trasera. Me di la vuelta y disparé al mar de caras pálidas. ¿Cómo me habían encontrado? ¿Fue pura suerte? ¿O algo más?

Y aquí está la última regla. Regla número seis: guarda siempre la última bala para ti. Me quité el rifle y empecé a usarlo como porra. La puerta trasera se vino abajo y fueron entrando más mataos. Atrapado, hice lo único que podía hacer: bajé al sótano y cerré la puerta tras de mí. Parecía una puerta fuerte con un buen cerrojo, como los de antes. Sabía que los retendría por un tiempo.

Eso fue hace dos días, y mis amigos muertos no han dado señales de abandonar. Sólo esperan y arañan con pereza puertas y ventanas, como si tuvieran todo el tiempo del mundo.

Afortunadamente, este lugar es bastante seguro. Deben tener algún problema con las entradas forzadas. He registrado el lugar y no he encontrado nada útil, ni comida, ni munición. La única cosa que encontré es una lata de desechos médicos que hace ruidos, como maullidos.

Así es como me di cuenta de que este sitio era antes una clínica abortiva.

Así que espero. ¿Cuánto podré sobrevivir sin agua ni comida? Estoy seguro de que lo explicaron en el entrenamiento básico, pero que me cuelguen si me acuerdo. Me imagino que me quedan unos días antes de que la falta de agua dé buena cuenta de mí.

Eso, siempre y cuando aguanten las puertas y ventanas.

No tengo elección. Tengo que intentar luchar para salir, usando mi M-16 como porra, y tengo que hacerlo pronto. Pero voy a esperar un día más, quizá dos.

Cuando salga, quiero estar tan hambriento como ellos...



Introducción

Como todos los juegos, el Unisystem tiene sus reglas, que ayudan al Zombie Master a determinar lo que pasa en ciertos puntos de la historia. El Unisystem está también diseñado para ofrecer varias opciones a los jugadores.

La principal regla es que los jugadores de Zombie deben hacer lo que más les convenga. Si una regla no te convence, es muy complicada, requiere mucho detalle o sencillamente no te gusta, cámbiala. Debes hacer que todo el grupo conozca de antemano cualquier cambio. Esto reducirá las quejas y discusiones que restan diversión al juego.

Jugar una partida

Normalmente, los juegos de rol se desarrollan así: el Zombie Master describe la situación y pregunta a los personajes qué hacen. Los diálogos se llevan a cabo con normalidad. Una descripción puede ser algo así:

Zombie Master: *Estáis conduciendo vuestro coche por una carretera solitaria. Está oscuro, y los faros del vehículo apenas disipan la oscuridad que tenéis delante. Os sentís casi como si fuerais las únicas personas del mundo. Mientras tomáis una curva, os fijáis en que hay una furgoneta parada a un lado de la carretera, a unos 60 metros de distancia. Una persona (está demasiado oscuro para ver si es hombre o mujer) está al lado del vehículo. Él o ella ve vuestro coche y empieza a haceros señales. ¿Qué hacéis?*

En este ejemplo, los tres Miembros del Reparto están en un coche, cada uno controlado por un jugador diferente. Cada personaje tiene una oportunidad de hacer algo, aunque el conductor tiene la mayoría de opciones: puede parar el coche al llegar a la furgoneta, frenar y ver lo que ocurre, acelerar y evitar por completo el accidente, o cualquier otra cosa. Los demás Miembros del Reparo pueden hablar al conductor o mirar si hay algo sospechoso, por ejemplo.

Es este caso, y durante la mayoría de las partidas, el Zombie Master presenta una situación. Cuando pregunta "¿Qué hacéis?" es el momento para que los Miembros del Reparto empiecen a contribuir a la historia. A veces, los jugadores toman la iniciativa, informando al Zombie Master de sus planes o intenciones; en ese caso, el Zombie Master describe las consecuencias de esas acciones. A través de esa interacción, se crea la historia que resulta de la partida.

Uso de las reglas

En la mayoría de partidas de Zombie, buena parte de las acciones de los personajes no requieren reglas, tirar dados, consultar tablas ni determinar Niveles de Éxito. Los ejemplos más comunes de esas acciones “sin reglas” se describen a continuación.

Hablar: A menos que el personaje sea tartamudo, mudo o intente hablar en una lengua extranjera que no conozca muy bien, siempre es posible hablar. El jugador sólo tiene que decir las frases del personaje.

Acciones rutinarias: Incluyen cualquier cosa que pueda hacer todo el mundo, como coger objetos, andar de un sitio a otro o abrir y cerrar puertas. Cualquier acción que pueda realizar una persona normal con poco o ningún esfuerzo, sólo requiere que el jugador anuncie lo que hace el personaje.

Viajar: A veces, la diversión no está precisamente en cómo se llega a un sitio. Al igual que en las películas y libros, el Zombie Master puede “cortar” cualquier acción larga y tediosa. Por ejemplo, si los personajes están viajando a Europa en avión y allí les espera la verdadera acción, el ZM puede resumir su viaje en unas cuantas frases:

Comprasteis los billetes para el primer vuelo disponible: restad el coste de vuestros fondos. El avión estaba medio vacío, y salió a última hora de la noche, así que la mayoría de los pasajeros durmieron durante la mayor parte del viaje. Disfrutasteis de unas cuantas horas de descanso y ahora estáis en el aeropuerto, pasando por la aduana.

Por lo general, si las reglas no son necesarias, no las uses. La sensación de que los jugadores están contando una historia debería ser interrumpida el menor número posible de veces.

Las reglas sólo deberían entrar en juego cuando los resultados de una acción sean dudosos o tengan importancia. Las reglas responden a la pregunta “¿Qué ha pasado?”

Por lo general, el resultado de la acción depende de los Atributos o habilidades de los personajes (todos esos números que hay en la hoja de personaje), de las circunstancias (que pueden imponer bonificaciones y penalizaciones) y la suerte (determinada por una tirada de dados o una carta, a nos ser que se emplee el método de Impulso Narrativo).

Dados

Los dados suelen ser la herramienta más utilizada en los juegos y, en opinión del autor, siguen siendo el mejor método para determinar resultados al azar. Sin importar el método elegido por el ZM, el sistema de dados es el método empleado por defecto en las reglas. Si, por ejemplo, se utilizaran cartas, sólo tienes que sustituir las palabras “tirar” o “dados” por “sacar” y “cartas”.

Cuando se utilizan dados, el Unisystem se sirve de cuatro tipos distintos: de diez caras, de ocho, de seis y de cuatro. Esos dados pueden encontrarse en cualquier tienda de juegos o cómics. Los dados se señalan poniendo una letra “D” delante de su valor numérico. Así, 1D4 indica un dado de cuatro caras.

Dados de diez caras (D10): Se utilizan para determinar Pruebas y Chequeos y calcular el daño que hacen las armas. Los D10 son los más utilizados. Pueden pasar sesiones enteras sin usarse ningún otro dado aparte de los D10. En caso de necesidad, pueden sustituirse (grosso modo) por dos dados de seis restando dos del resultado (trata el 0 como 1).

Dados de ocho y cuatro caras (D8 y D4): En el Unisystem, estos dados sólo se utilizan para determinar el daño. Los diferentes tipos de daño representan diferentes tipos de armas. Es de sentido común que un arma más grande (como un hacha) haga más daño que otra más pequeña (como una navaja) cuando son manejadas por gente con la misma fuerza. Así, las armas más pequeñas utilizan un dado menor.

Por ejemplo, una navaja hará un daño de 1D4 veces el Atributo de Fuerza del portador, mientras que un hacha infligirá 1D10 veces la Fuerza del atacante. La tirada puede reducirse o eliminarse utilizando el valor medio de daño (igual a la mitad del valor del dado empleado). Esto significa que un arma siempre hará la misma cantidad de daño en manos de un combatiente en particular. Por ejemplo, una navaja siempre hará 2 puntos de daño multiplicados por la fuerza del portador. Esto ahorra el problema de tirar los dados, pero elimina el factor de azar de un daño muy bajo o muy elevado.

Dados de seis caras (D6): Son los dados más comunes, y se pueden tomar prestados fácilmente de otros juegos de tablero. Si no hay disponibles D10, los D6 pueden emplearse como sustitutos.

Jugar sin dados

El método básico o “por defecto” para resolver las acciones en el Unisystem son los dados. Los dados no le gustan a todo el mundo; a decir verdad, algunas personas los odian. A algunos no les gusta la idea de dejar que el puro azar determine el desarrollo de la historia; a otros le gustaría tener un medio más elegante de simular la casualidad. Con el fin de acomodar tantos estilos diferentes, el Unisystem fue diseñado para utilizarse de varias maneras distintas. Además de las reglas basadas en los dados, se puede jugar de otras dos formas distintas: utilizando una baraja o eliminando totalmente el azar.

Utilizar cartas en lugar de dados

Los jugadores que quieran mantener el azar cuando determinen los resultados pueden utilizar cartas en vez de dados. Cada jugador deberá comenzar el juego con una baraja francesa, un mazo normal de 54 cartas, que deben ser barajadas al principio de cada partida. Cuando establezcas el resultado de una acción, saca una carta en lugar de tirar los dados.

Los ases se tratan como si fueran unos (1). Las cartas numéricas utilizan su propio valor. Con las figuras, considera que el resultado ha sido un 5 y vuelve a sacar. Si la siguiente carta es otra figura, el resultado final se considerará un diez (10). De otra manera, el resultado será considerado un cinco (5). Si se saca un As, utiliza la regla del 1. Si se saca un 10 natural (que no sea el resultado de sacar dos figuras), utiliza la regla del 10 (consulta la pág. 93).

Los comodines se suelen descartar. De todas formas, si el Zombie Master quiere añadir un elemento sorpresa, se puede utilizar la siguiente regla. Si se saca un comodín, vuelve a sacar otra carta. Si la nueva carta es negra, ha ocurrido algún contratiempo: la Prueba o Chequeo fracasa de una manera inesperada y espectacular, que dejamos a la imaginación del ZM. Si la segunda carta es roja, la acción es un éxito automático; normalmente, debido a la suerte más que a la habilidad (de nuevo, el ZM puede utilizar su imaginación para dotar al resultado de un significado interesante o creativo).

Estas son las únicas diferencias con el juego básico. Todas las demás reglas descritas en este libro se aplican con normalidad. Las tiradas de daño pueden reemplazarse con los números ofrecidos entre paréntesis, o emplearse los dados sólo para esa parte del juego.

Resultados controlados por el jugador

Mediante el juego basado en las cartas, el ZM puede dar a los jugadores más control sobre su “suerte” a la hora de resolver sus Pruebas o Chequeos. Éste es un subsistema especial que sólo puede utilizarse con cartas.

Al comenzar la partida, cada jugador roba una “mano” de seis cartas del mazo; después, cada uno decide qué carta utilizará en cada Prueba o Chequeo concreto. Si el jugador cree que se trata de algo importante y realmente quiere tener éxito, juega la mejor carta de su mano. Sin embargo, no puede robar cartas nuevas hasta haber agotado su mano.

A no ser que la mano del jugador resulte terrible, podrá elegir qué Pruebas superar con éxito simplemente utilizando sus cartas de mayor valor en unas Pruebas o Chequeos en concreto. Por supuesto, si el jugador agota sus mejores cartas rápidamente, ¡puede quedarse con un par de ases en un momento crítico de la historia!

Cuando entren en juego la regla del 10, la regla del 1 o las figuras, la segunda carta se roba del mazo, no de la mano. Además, si el jugador inicia una acción, el ZM puede pedirle que robe del mazo. Esto elimina los casos de jugadores que gastan las cartas malas en acciones que no tienen ninguna relevancia.

Este subsistema es especialmente apropiado para los momentos dramáticos. Por ejemplo, nadie quiere “pifiarla” cuando se realiza una Invocación que pueda decidir el destino de toda una ciudad. También refuerza el pensamiento estratégico: el jugador debe decidir cuándo jugar sus mejores cartas y cuándo aceptar el fracaso con elegancia. Teniendo en cuenta las necesidades de la Historia, el jugador debe decidir en qué ocasiones fracasa su Miembro del Reparto, añadiendo dramatismo a la partida.

Esta regla opcional requiere que el jugador dedique algún tiempo a decidir qué cartas utilizar en una situación en concreto; al fin y al cabo, sigue sin saber lo difícil que puede llegar a ser la situación, o contra qué oposición tendrá que enfrentarse. Suele ayudar a llevar la historia de una manera apropiadamente dramática, ya que los Miembros del Reparto tenderán a tener “buena suerte” cuando la historia lo pida. Por otra parte, este método recorta la incertidumbre del momento, y puede acabar haciendo que los jugadores piensen más en su estrategia que en el desarrollo de la historia.

Interpretación de Impulso Narrativo

Para los ZMs y jugadores que quieran evitar las tiradas al azar o el robar cartas, el Unisystem puede utilizarse con el Método de Impulso Narrativo, en el que el Zombie Master decide los resultados según el transcurso de la Historia y las capacidades del personaje.

Resolución de Pruebas

El método de Impulso Narrativo emplea una simple comparación de números. Si los atributos y habilidades necesarios del personaje son iguales o mayores que el número de dificultad, la Prueba o Chequeo se resuelve con éxito. El ZM decide el número de dificultad basándose en las necesidades de la Historia y lo detallada y creativa que fuera la descripción hecha por el jugador de la acción de su Miembro del Reparto. Si la interpretación de la acción es lo bastante buena, los números no deberían ser un factor a tener en cuenta y la acción debería resultar en un éxito automático.

Por ejemplo, Bertha la Bruja, interpretada por Holly, quiere convencer (empleando su habilidad de Elocuencia) a un guardia de seguridad para que la deje colarse en una fiesta privada. Holly lleva a cabo una gran actuación como Bertha, seduciéndole y contándole una historia extraña, pero creíble. El ZM no se molesta en comparar números o resultados, sino que, simplemente, interpreta que el guardia, con una atolondrada sonrisa, la deja pasar.

En otro ejemplo, Boris, un Superviviente desesperado, es interpretado por Louise. Está intentando entrar en un almacén para conseguir algunos suministros. El ZM decide que es una Prueba Difícil, y pide a Louise que le diga cuánto suman su Destreza y su Habilidad de Forzar cerraduras. La Destreza de Boris es de 4 y su Habilidad de Forzar cerraduras, de 5. El total de 9 es superior a lo requerido para una Prueba Difícil (normalmente, entre 6 y 8), así que Boris lo consigue.

Cuando dos personajes utilizan sus habilidades el uno contra el otro, gana la mayor combinación de Atributo y Habilidad. Sólo hay una circunstancia especial que cambie esto: un contrincante más débil que se ponga a la defensiva y sea especialmente cuidadoso puede aguantar un tiempo antes de ser derrotado por su enemigo superior. Un jugador que se invente una buena táctica o un "truco sucio" puede triunfar aun con pocas probabilidades. De nuevo, son la descripción, la habilidad narrativa y el criterio del ZM los que deciden finalmente la mayoría de los resultados.

Tabla de Números de Dificultad

| Tipo de Prueba | Número de Dificultad |
|----------------|----------------------|
| Fácil | 1-2 |
| Desafiante | 3-5 |
| Difícil | 6-8 |
| Muy Difícil | 9-10 |
| Heroica | 11-12 |
| Imposible | 13-15 |

Daño Sin Dados

En el método de Impulso Narrativo del Unisystem, el daño puede aplicarse utilizando los valores fijos (aparecen entre paréntesis en todas las armas o valores de daño). Por otra parte, éste puede adaptarse a las necesidades dramáticas de la partida. Así, una herida leve puede ser un corte en una extremidad, una contusión seria o una costilla rota. No es algo que te imposibilite de inmediato, pero requiere ayuda médica o sobrenatural o podría empeorar con el tiempo. La mayoría de las armas que infligen una media de menos de 10 puntos de daño causan heridas leves.

Una herida grave puede provocar varias cosas. Puede tumbar inmediatamente al personaje (la víctima puede o no sobrevivir a tan traumática experiencia) o puede matar a la víctima si no hay disponible ayuda médica (a pesar de todo, la víctima puede continuar moviéndose y actuando durante varios minutos o incluso horas). Recibir un disparo o ser apuñalado en el torso es la herida grave más común. El ZM decide si la víctima pierde el conocimiento (ya sea por el resultado de la conmoción o por la propia idea psicológica de que ha sido herido) o si ésta continúa actuando (se sabe de gente que ha continuado luchando o corriendo incluso tras recibir heridas mortales). Como regla general, cualquier arma cuyo daño medio esté entre 10 y 20 puntos produce heridas graves con un impacto directo. Considera que la mayoría de las pistolas provocan heridas graves en el torso, sin importar su daño medio. Incluso los calibres pequeños pueden hacer mucho daño rebotando dentro del cuerpo de la víctima.

Una herida crítica deja inconsciente instantáneamente al personaje, y probablemente lo mate. Las heridas críticas incluyen: decapitación, impactos en la cabeza por balas de gran calibre, que un tren te parta por la mitad y cosas igualmente traumáticas.



Utilizar el elemento aleatorio

Suele ser fácil quedar atrapado por los mecanismos del juego y perder el hilo de la Historia. Esto puede llevar a que los jugadores se aburran mortalmente de la partida. Para asegurarse de que esto no afecte a sus jugadores, los Zombie Masters deberían tener en cuenta los siguientes consejos.

Cuándo tirar

A veces, ZMs y jugadores caen en la costumbre de jugar a tirar dados: tiran dados para todo tipo de acciones, incluso aquellas que no tienen la menor importancia. Cuando un jugador quiera tirar para ver lo bien que aparca su coche su Miembro del Reparto (a no ser que esto sea importante por algún motivo), habréis empezado a jugar a los dados. Las tiradas han de hacerse cuando el resultado de una acción tenga un impacto en la historia, especialmente cuando el éxito no sea seguro. Las tiradas pueden añadir emoción y tensión a la partida porque nadie, ni siquiera el ZM, sabe cuál será el resultado final. ¿Terminará el Iluminado su Invocación antes de que el zombie le muerda? Éste es el tipo de situaciones donde una tirada puede ayudar a elevar el tono.

Los dados no mandan

Hay otro tipo de situación a tener en cuenta: imagina que se da un encuentro menor (un zombie ha sorprendido a dos Miembros del Reparto). Comienza una pelea, y el ZM tiene suerte, sacando varios dieces seguidos durante el ataque del monstruo. De repente, el Miembro del Reparto ha sufrido daño suficiente como para morir, arruinando así la trama principal.

Los ZMs deberían considerar "alterar" de vez en cuando los resultados de las tiradas si éstos son poco recomendables o perjudiciales para el argumento. En el ejemplo anterior, quizá se pueda ajustar el resultado de las tiradas para representar heridas menores o un fallo por los pelos.

De todas formas, es de sobra conocido que si el ZM ignora todas las tiradas para seguir adelante con la Historia, se pierde gran parte de la incertidumbre y la emoción de un juego de rol. El ZM debería de reducir esto al mínimo, para que los jugadores no lo descubran cuando necesite usarlo.

La regla básica

A no ser que se emplee el método de Impulso Narrativo, todas las acciones se resuelven de una manera básica. Tira un dado de diez caras (o D10) y añade el Atributo y/o Habilidad que el Zombie Master estime apropiada. Dile el resultado final al Zombie Master, que sumará o restará cualquier modificador (por ejemplo, percatarse de algo es más difícil en la oscuridad que a la luz del día). Si el resultado final es de 9 o mayor, el intento es fallido. Cuanto más alto sea el valor total, más exitosa es la acción (en algunos casos, basta sólo con tener éxito, en otros, el grado de éxito puede tener su importancia). Esta regla básica se aplica cuando se utilizan habilidades, se entra en combate, se emplea la magia, etc...

Pruebas: Uso de Habilidades y Atributos

La mayoría de acciones, desde ocultarse en la oscuridad hasta escribir el Premio Cervantes, se consideran Pruebas. Una Prueba siempre utiliza un Atributo y una Habilidad. El ZM decide qué Atributo y qué Habilidad son los apropiados para cada acción. Se tira el dado y se suman al resultado los Atributos, Habilidades y Modificadores apropiados. Cuanto más altos sean los rasgos usados, mayor será la posibilidad de tener éxito.

Por ejemplo, Tracy juega con una estudiante siniestra llamada Miranda, y quiere que su Miembro del Reparto identifique a la apestosa criatura humanoide que acecha en el patio del instituto. El ZM le dice a Tracy que utilice la Percepción de Miranda (para ver qué visión tiene Miranda de la criatura) y la Habilidad de Observación (la práctica del personaje de reparar en cosas que se le escapan a la mayoría de la gente). La Percepción de Miranda es 4, y su Observación, un pedazo de 2. Tracy tira 1D10 y saca 6. Este resultado, sumado a sus niveles de Habilidad y de Atributo asciende a un total de 12. Como está oscuro ahí fuera, el ZM aplica una penalización de -3 a la Prueba, reduciendo el total a 9, que sigue bastando para tener éxito. El ZM dice: "Miranda, ves que esa temblorosa figura es un alumno del instituto que murió el año pasado en un accidente de tráfico. Pero está muerto... ¡y anda! Tiene parte de la cabeza abierta y se acerca hacia ti. ¿Qué haces?"



Chequeos: utilizar sólo los Atributos

Algunas acciones utilizan sólo los Atributos del personaje, sin que pueda aplicarse ninguna Habilidad. Algunos ejemplos incluyen levantar cosas (que requiere Fuerza), recordar algo (que requiere Inteligencia), etc. Estas situaciones se conocen como Chequeos de Atributo o, sencillamente, Chequeos.

Hay dos Tipos de Chequeos: Sencillos y Complicados. Los Chequeos Sencillos son cosas relativamente fáciles: levantar un objeto empleando todo tu cuerpo, por ejemplo. Para resolver un Chequeo Sencillo de Atributo, tira los dados y suma el doble del Atributo en cuestión. Por ejemplo, un personaje con Fuerza 2 sumaría 4 a la tirada.

Los Chequeos Complicados son un reto mayor; levantar algo con una sola mano, por ejemplo, requiere un Chequeo Complicado de Fuerza. En estos casos, sólo se suma el valor del Atributo en cuestión (sin duplicarlo). Esto, por supuesto, reduce las oportunidades de éxito.

Por ejemplo, Ashe está vagando de noche por un bosque, solo. Lo que no sabe es que hay un zombie merodeando por ese mismo bosque, y que se está acercando a él. El ZM le dice que tire 1D10 y lo sume al doble del Atributo de Percepción de su Miembro de Reparto. El bosque está bastante tranquilo, y los zombies no son conocidos por su sutileza. La criatura ni siquiera está intentando ser sigilosa, así que es sólo un Chequeo Sencillo de Atributo. La percepción de Ashe es 4, que doblada suma un total de 8 a la tirada. Ashe tira el dado y saca un 7, sumando un total de 15. El ZM dice: "Ashe, oyes un gruñido gutural detrás de ti. Algo se abre paso desde el bosque para llegar hasta donde estás. Te alcanzará en menos de un minuto. Hace tanto ruido que puedes oírle a bastante distancia. ¿Qué haces?"

Qué Atributos utilizar

El ZM suele tener que elegir rápidamente qué Atributo emplear para una Prueba o Chequeo. En la mayoría de situaciones, se describe el Atributo pertinente en la descripción de la Habilidad. De todas formas, en situaciones tensas o dramáticas, el ZM debería evitar ralentizar el juego buscando en el texto y dejar la elección al sentido común. Las siguientes reglas generales deberían bastar para juzgar qué Atributo habría de utilizarse en cada Prueba o Chequeo.

Fuerza: Ésta se utiliza cuando se intenta algo relacionado con la fuerza bruta. Las Habilidades físicas, como Deporte, Trepar o Nadar, a veces requieren de Fuerza.

Destreza: Es uno de los Atributos más utilizados. La Destreza se aplica a cualquier Prueba o Chequeo que requiera precisión, equilibrio, rapidez y coordinación ojo-mano.

Constitución: La Constitución se emplea principalmente en Pruebas físicas que requieran resistencia y vitalidad a largo plazo, o en Chequeos contra enfermedades y toxinas.

Inteligencia: Todo lo que requiera principalmente de memoria y razonamiento utiliza la Inteligencia. Recordar un nombre, comprender una idea o concepto complicado, resolver un problema matemático o un enigma... todo eso hace uso de la Inteligencia.

Percepción: Hay ciertas coincidencias entre Inteligencia y Percepción. Cuando haya dudas, el ZM puede hacer que el Jugador utilice la mayor de las dos. Las coincidencias con Inteligencia se deben a que la memoria se utiliza para reconocer e identificar cosas. Por lo general, si una Prueba o Chequeo utiliza alguno de los cinco sentidos, se basa en la Percepción.

Voluntad: Este Atributo se suele utilizar principalmente a la defensiva, para resistir otras Habilidades, poderes o capacidades. Se emplea también en Pruebas o Chequeos donde el personaje intente intimidar a otro. La Voluntad ayuda a una persona a mantener contacto ocular durante un duelo de miradas, por ejemplo.



Intentos no cualificados

A veces, un personaje debe intentar hacer algo para lo que no ha sido entrenado. Los intentos no cualificados siempre sufren una fuerte penalización, pero un personaje dotado o con talento puede ser capaz de acertar a la primera. Utiliza el Atributo apropiado (no lo dupliques) con, al menos, un -2 (junto con cualquier otro modificador). Además, el nivel de éxito de la Prueba (ver más adelante) nunca puede ser demasiado alto. No importa lo alta que fuera la tirada: sólo puede obtenerse un resultado de Decente (segundo Nivel de Éxito).

Algunas habilidades requieren tanto entrenamiento y preparación que la gente no cualificada carece de toda oportunidad. Se puede aplicar una penalización de -6 a -10 si el personaje está intentando hacer algo muy complicado. Por ejemplo, intentar practicar la cirugía sin otra ayuda que la de algunos manuales médicos sufre una penalización de -10. Por otra parte, el ZM puede decretar que esos intentos fallen automáticamente (o, para mantener a los jugadores en suspense, les puede dejar tirar; quién sabe, puede que tengan suerte).

Por ejemplo: Eric está interpretando el papel de Nick, de 14 años, que va montado en coche con su padre. De repente, éste se desploma inconsciente sobre el volante (Nick /Eric no lo sabe, pero su padre fue mordido por un Zombie cuando escapaban de la gasolinera, y ahora el virus zombie se ha cobrado a su víctima). El aterrorizado chaval de 14 años intenta detener el coche antes de estrellarse. Esta Prueba normalmente se resolvería utilizando la Habilidad de Conducir y el Atributo de Destreza, pero Nick no tiene habilidad de Conducir, por lo que se asigna una penalización de -2 por la falta de habilidad. Nick tiene una Destreza de 4, así que sólo suma 2 a la tirada (su Destreza de 4 menos 2). Si el total es 9 o mayor (lo que requiere 7 o más al tirar el dado), Nick se las apañará para pisar el freno y detener el coche sin causar un accidente. De otra manera, sus aterrados intentos podrían hacer que el coche derrapa, diera alguna vuelta de campana o peor.

Pruebas y Chequeos Resistidos

A veces un personaje intenta hacer algo y otro personaje (bien un Miembro del Reparto, bien uno de los Secundarios) intenta detenerle o entorpecerle. Del mismo modo, un intento puede ser advertido o frustrado por el objetivo o víctima de la acción. Cuando esto ocurre, hay que resolver una Prueba o Chequeo Resistido.

Las Tiradas o Chequeos Resistidos utilizan la misma regla básica mencionada anteriormente. Ambas partes en contienda tiran el dado y añaden la Habilidad o Atributo pertinente. Si las dos fallan (nadie saca más de 9), ninguna de las partes consigue el objetivo deseado. Si una falla y la otra lo consigue, el personaje que ha tenido éxito vence. Si las dos lo consiguen, se comparan los resultados, y el mejor resultado (tras sumar o restar todos los modificadores) indica al ganador de la contienda. A continuación se detallan algunos ejemplos de Pruebas y Chequeos Resistidos.

Pulso: El pulso requiere que las dos partes hagan Chequeos Sencillos de Fuerza; el resultado más alto gana la contienda. La lucha puede alargarse durante más de una tirada a efectos dramáticos (por ejemplo, dos de tres o cuatro de cinco).

Persecución a pie: Las dos partes usan Destreza y Constitución. Si una persona empezó a correr antes, suma +2 a la tirada. Además, la parte con mayor Velocidad suma dos terceras partes de la diferencia entre las dos Velocidades. Simplemente resta la Velocidad menor de la mayor y suma dos terceras partes de la diferencia a la tirada del personaje más rápido. El ganador consigue, según sus intenciones, alcanzar al perseguido o dejar atrás al perseguidor.

Infiltrarse: El Personaje que intenta infiltrarse utiliza Destreza y Sigilo. El objetivo hace uso bien de su Percepción y Observación, bien de un Chequeo Sencillo de Percepción.

Combate: El combate es descrito al detalle más adelante, en este mismo capítulo. Muchas de las acciones del combate son Pruebas o Chequeos Resistidos.

El papel de la suerte

A veces, la gente logra hacer cosas que normalmente no podría hacer. Siguiendo este criterio, incluso la persona más experta la pifia o mete la pata de vez en cuando en Pruebas relativamente fáciles. Cuando, al tirar los dados (antes de sumar o restar cualquier modificador) se saca un 1 o un 10, hay una posibilidad de que ocurra algo especialmente bueno o malo.

La regla del 10

Cuando saques un 10, tira de nuevo, resta 5 y suma el resultado (si es mayor de 0) al 10. Así, si la segunda tirada es de 6, 7, 8 ó 9, el resultado final es de 11, 12, 13 ó 14 respectivamente. Si la segunda tirada es 5 o menos, no se suma nada y el resultado final es 10. Si se saca otro 10, se suma 5 a la tirada (para un total de 15) y se vuelve a tirar. Si un jugador encadena una serie de dieces, sigue sumando 5 al resultado y tirando de nuevo.

Por ejemplo: Malcom, interpretado por Jason, intenta saltar entre dos edificios utilizando su paupérrima Fuerza de 1 y su Destreza de 2. El Zombie Master impone un -5 porque los dos edificios están bastante separados. Sabiendo que su Miembro del Reparto está casi condenado, Jason se la juega y obtiene un 10. "Tira otra vez", le dice el ZM. Jason tira por segunda vez, ¡y saca otro 10! Su total por el momento es de 15, pero tiene que tirar una tercera vez. Esta vez saca un 3, que no tiene ningún efecto. El 15, más la Destreza y la Fuerza, da a Malcom un 18, que se reduce a 13 por la penalización de -5, suficiente para tener éxito. "Saltas mucho más lejos de lo que esperabas", le explica el ZM. Durante unos instantes, te has sentido como si pudieras volar, y aterrizas bien pasado el borde del edificio. Tiembles y tienes las rodilla débiles, y en tu interior sabes que no podrías repetir algo así ni en cien años".

Regla del 1

Cuando saques 1, tira de nuevo, resta 5 y, si el resultado es negativo, una tirada negativa reemplaza la primera tirada. Si el resultado es positivo, la tirada se queda como 1. Si la segunda tirada está entre 5 y 10, el resultado sigue siendo un 1. Si la segunda tirada es de 2, 3 ó 4, el resultado final es de -3, -2 ó -1, respectivamente. Si la segunda tirada es 1, la tirada anterior se reemplaza por un -5 y el jugador debe tirar de nuevo (aplicando esta misma regla).

Por ejemplo: Robin, una oficial de policía interpretada por Jennifer, está peleando con un zombie. La Fuerza de Robin es de 4. El ser con el que está enzarzada es bastante fuerte, y tiene Fuerza 5. Robin intenta doblegar al muerto. Los dos usan su Fuerza, duplicada, en un Chequeo Resistido. Segura de la capacidad de su personaje (un 8 contra un 10 antes de que los dados toquen la mesa), Jennifer tira su D10... y saca un 1. Su segunda tirada es de 3, dando un -2 que reemplaza a la tirada anterior tirada y le concede un total de 6 (su base de 8 menos 2). El ZM tira por el zombie. Saca un 7, que produce un total de 17. El ZM describe la situación: "Tu presa falla: la criatura se libera y te lanza por la habitación. Sonriendo macabramente, el monstruo se abalanza sobre ti. ¿Qué haces?"

Tabla del papel de la suerte

Resultado después de la segunda tirada

| Segunda Tirada | Regla del 10 | Regla del 1 |
|----------------|-------------------|-------------------|
| 1 | 10 | -5, tira de nuevo |
| 2 | 10 | -3 |
| 3 | 10 | -2 |
| 4 | 10 | -1 |
| 5 | 10 | 1 |
| 6 | 11 | 1 |
| 7 | 12 | 1 |
| 8 | 13 | 1 |
| 9 | 14 | 1 |
| 10 | 15, tira de nuevo | 1 |

Reglas alternativa

Para aquellos que deseen algo más sencillo, la segunda tirada podría ser 1D6-1. Si la primera fue 10, suma el resultado. Si fue 1, réstalo. Si la segunda tirada es 6, suma o resta 5 y tira de nuevo.

Esta opción requiere el uso de un dado diferente, e incrementa la oportunidad de conseguir un resultado final mayor o menor, pero ese cambio no es tan importante como para descompensar el juego.

El criterio del Zombie Master

El Zombie Master es el intérprete final del significado de una tirada. Algunos ZMs aplican las reglas al pie de la letra, y siempre consultan la Tabla de Resultados. Otros simplemente improvisan el significado de la tirada. La mayoría emplean una combinación de los dos. Recuerda, mantener el ritmo del juego es siempre más importante que las reglas. Parar la partida con el fin de consultar las reglas por una acción sin mucha importancia no merece la pena. Apechuga con ello y mantén la partida viva e interesante.

Modificadores

La mayoría de las Pruebas y Chequeos sólo tienen en cuenta las Habilidades y Atributos apropiados. Pero, a veces, las circunstancias hacen que algunas de las Pruebas o Chequeos resulten más fáciles o más difíciles. Es mucho más fácil subir por una escalera que por una cuerda engrasada. Disparar a un objetivo en la oscuridad es bastante más difícil que hacerlo a media tarde. Si el ZM cree que una Prueba o Chequeo debería ser más fácil o difícil por las circunstancias, puede imponer modificadores, positivos o negativos, a cualquier resultado. Asignar modificadores es algo que debería hacerse sólo cuando sea absolutamente necesario, y puede ralentizar el juego. El ZM determina qué circunstancias son lo bastante importantes como para aplicar modificadores, y decide cómo afectarán al resultado.



Tabla de Modificadores Básicos

| | |
|--|-------------------------|
| Rutinario: | No hace falta tirar. |
| Fácil: | +5 o más a la tirada. |
| Moderado: | +3 o +4 a la tirada. |
| Normal: | +1 o +2 a la tirada. |
| Desafiante: (incluye la mayoría de tiradas de combate): | Sin modificador. |
| Difícil: | -1 o -2 a la tirada. |
| Muy Difícil: | de -3 a -5 a la tirada. |
| Heroico: | de -6 a -9 a la tirada. |
| Casi Imposible: | -10 o peor. |

La Tabla de Resultados

A veces, no nos basta con saber que hemos tenido éxito, pues el grado de éste puede tener un impacto en el juego o en futuras acciones. Esto es especialmente cierto en las tiradas de interacción social, donde un alto nivel de éxito puede afectar las futuras interacciones con gente a la que se impresionó con anterioridad. También se aplica a logros artísticos, donde los Niveles de Éxito determinan la calidad de la obra. Además, en combate, un disparo o golpe especialmente afortunado puede terminar una pelea en ese mismo instante.

Cuando el grado o nivel de éxito de una Prueba sea importante, el ZM puede consultar la Tabla de Resultados, que sirve de guía acerca de lo buena que fue la tirada y lo impresionantes que fueron las acciones del personaje. Un ZM imaginativo puede usar el resultado para añadir drama a la Historia. Por ejemplo, una exhibición muy exitosa de habilidad de combate puede hacer que los otros enemigos se rindan o huyan, demasiado asustados para seguir luchando. Una actuación particularmente brillante puede conseguir a un personaje nuevos amigos y admiradores. La Tabla de Resultados está para ser una ayuda, no una carga, y puede utilizarse con la frecuencia que desee el ZM.

Tabla de Resultados

Un resultado de 9 significa normalmente que se consiguió lo que se intentaba (eso suele bastar en la mayoría de casos). Cuando es necesario medir el grado de éxito, los Niveles de Éxito vienen dados por el resultado final (una tirada que incluya todos los modificadores positivos y negativos).

9-10 Primer nivel (Válido): Se supera la Prueba o Chequeo. Si se trata de algo artístico, es sencillamente adecuado, y el público y/o crítica responderán con poco entusiasmo. Una Prueba larga y complicada consume el máximo tiempo requerido para realizarla. Los intentos de maniobra son superados a duras penas, y pueden parecer obra de la suerte antes que de la habilidad. Las habilidades sociales reportan beneficios mínimos para el personaje.

Combate: El ataque inflige el daño normal.

11-12 Segundo nivel (Decente): La prueba o Chequeo se llevó a cabo con relativa facilidad e incluso con elegancia. Los resultados artísticos están por encima de la media, provocando una cálida reacción por parte de muchos, aunque no de todos. Las Pruebas largas y complicadas requieren un 10% menos del máximo tiempo requerido. Los intentos de maniobra se consiguen con gracia. Las habilidades sociales consiguen algunos beneficios para el personaje (incluyendo un +1 a futuros intentos en la misma persona en situaciones similares).

Combate: El ataque inflige el daño normal.

13-14 Tercer nivel (Bueno): La prueba o chequeo se completó con facilidad. Los resultados artísticos son muy valorados por los entendidos y bien recibidos por el público (aunque algunos críticos pueden encontrar algún error). Las Pruebas largas y complicadas consumen un 25% (una cuarta parte) menos de lo normal. Las maniobras realizadas se logran aparentemente sin ningún esfuerzo, y parecen el resultado de una gran habilidad. Las habilidades sociales no sólo tienen éxito, sino que el personaje obtendrá un +2 en futuros intentos con la misma gente (ésta no se acumula a las siguientes tiradas; utiliza sólo la bonificación más alta).

Combate: Ésta es la tirada necesaria para acertar a una parte relativamente pequeña a la que se apunte específicamente, o para tener éxito en un disparo o golpe difícil (consulta la pág. 104 para ver los impactos en partes concretas del cuerpo).

15-16 Nivel cuatro (Muy bueno): La Prueba o Chequeo se superó con gran éxito. Los logros artísticos son recompensados con una gran respuesta por parte del público al que se dirigía. Las pruebas largas y complicadas pueden terminarse en la mitad del tiempo. Las habilidades sociales provocan una impresión duradera en la gente, concediendo una bonificación +3 a todos los futuros intentos con esa habilidad en la misma gente.

Combate: Aumenta la tirada de daño en 1 antes de aplicar el multiplicador.

17-20 Nivel cinco (Excelente): La Prueba o Chequeo consigue un resultado excelente. Cualquier logro artístico impresiona mucho a la audiencia, consiguiendo gran reconocimiento y fama. Las habilidades sociales obtienen una bonificación posterior de +4.

Combate: Aumenta la tirada de daño en 2 antes de aplicar el multiplicador.

21-23 Nivel Seis (Extraordinario): La Prueba o Chequeo tiene unos resultados asombrosos, logrando más de lo que se esperaba. Los Artistas consiguen fama con esa tirada, pero todos sus logros futuros serán comparados con ésta, lo que le puede valer la etiqueta de "artista de un solo éxito". Las habilidades sociales ganan una bonificación posterior de +5.

Combate: Incrementan la tirada de daño en 3 antes de aplicar el multiplicador.

24 y niveles posteriores (Alucinante): Por cada +3 al total por encima de 23, aumenta el Nivel de Éxito en 1, y las bonificaciones de las habilidades sociales en 1.

Combate: Suma un +1 a la tirada de daño por cada Nivel de Éxito adicional.

Ejemplo de modificación de daño: Luigi da un puñetazo a un oponente y su tirada de ataque es de 17 (quinto nivel de éxito: bonificación +2 al daño). El daño normal de los puñetazos de Luigi es de 1D4 x 3. Debido a su Nivel de Éxito, el daño es modificado a (D4 + 2) x 3, o de 9 a 18 puntos de daño. Incluso con una mala tirada, el ataque provoca una buena cantidad de daño.

Asustarse

En los oscuros y peligrosos mundos de *Zombie*, los personajes experimentarán con frecuencia sucesos aterradores. Sin duda alguna, en un mundo donde los muertos se han levantado y caminan entre nosotros, es bastante probable que alguien vea un cadáver descompuesto andando. En lugares así, incluso los más fuertes de espíritu se asustan de vez en cuando.

Chequeos de Miedo

Cuando se enfrenten en persona a alguna criatura terrorífica o alguna experiencia igualmente espeluznante, los Normales y Supervivientes deben pasar un Chequeo Sencillo de Voluntad. Si se falla el Chequeo de Miedo, la víctima sucumbe al pánico. La mayoría de las veces, el personaje se queda paralizado durante un Turno como mínimo, aunque también puede ser que huya. Los ZMs que quieran añadir más detalle pueden consultar la Tabla de Miedo (ver página siguiente).

Modificadores de Miedo

Hay ciertas circunstancias bajo las que es más fácil que el personaje tenga miedo. Los sucesos sangrientos y truculentos suman penalizaciones de -1 a -4, dependiendo de la intensidad de la violencia. Una criatura horrible puede implicar una penalización de -1 a -5. Algunos seres tienen cierto tipo de auras extrañas o intensas que inspiran un miedo básico y primario a la gente. Estas criaturas pueden implicar penalizaciones de -2 a -8 en todos los Chequeos de Miedo. Algunas descripciones de criaturas no-muertas del capítulo Seis: Mundos en el Infierno incluyen modificadores especiales a los Chequeos de Miedo.

Pérdidas de Esencia debidas al miedo

Perder los nervios provoca una pérdida temporal de Esencia. Si la Esencia baja por debajo de 0 a causa de una experiencia terrorífica, el personaje puede sufrir secuelas emocionales por el trauma. Puede que volver a ver la misma criatura de nuevo convierta al personaje en un histérico que no pare de chillar, o quizás se obsesione con encontrarla para matarla a ella y al resto de los suyos. Consulta las reglas de pérdida de Esencia que aparecen más adelante (ver pág. 114) o la Tabla de Miedo.

Uso de la Tabla de Miedo

La Tabla de Miedo puede utilizarse cuando un personaje falle un Chequeo de Miedo. Tira 1D10, resta la Voluntad y aplica cualquier penalización al chequeo como si fuera una bonificación. Así, un -4 al Chequeo de Miedo contaría como un +4 para la tirada en la Tabla de Miedo.

Si el resultado es menor de 9, la víctima sencillamente se ha asustado unos segundos pero ha podido recuperarse. Si el total es 9 o más, consulta la Tabla de Miedo. Esta Tabla utiliza los Niveles de Éxito para determinar cuánto sufrió el personaje como resultado de tan terrible shock.

El ZM puede usar la Tabla de Miedo como guía e inspiración, pero no debería permitir que las tiradas dirijan la partida. Si un resultado parece poco apropiado en ese momento o para ese personaje, el ZM debería improvisar su propio resultado del miedo.

Tiempo

Como cualquier otra historia, un juego de rol es una narración que ocurre en un determinado periodo de tiempo. Algunos juegos tienen detalladas segmentaciones en turnos, asaltos o fases. El Unisystem emplea un mecanismo normal para medir el tiempo (segundos, minutos, horas y días), reservando las medidas en Turnos (1-5 segundos), más arbitrarias, para el combate en situaciones tensas.

Adicionalmente, se debe hacer una distinción entre Tiempo Real y Tiempo de Juego. "Tiempo Real" es el que dedican los jugadores y el ZM a jugar. "Tiempo de juego" es el tiempo "ficticio" de la historia. El Tiempo de Juego pasa tan rápido como el ZM desee. Un acontecimiento decisivo que sólo emplee unos cuantos minutos de Tiempo de Juego puede necesitar de varias horas para resolverse. Por ejemplo, un combate con varios participantes podría ocupar sólo unos segundos de Tiempo de Juego, pero llevar varios minutos de Tiempo Real porque las vidas de los personajes están en peligro. Por la misma regla, un periodo de horas, días o incluso años pueden adelantarse en Tiempo Real si la historia lo requiere. "Bien, tras cuatro días de rituales continuados estáis listos para la ceremonia final". La mayoría de las reglas del Unisystem utilizan Tiempo de Juego y están diseñadas para emplear el menor Tiempo Real posible.





Tabla de Miedo

| Nivel de Éxito | Efecto |
|----------------|--|
| 1 | Temblores: Todas las acciones del personajes sufren un -2 durante 2 Turnos, y éste pierde 1 punto de Esencia. |
| 2 | Huida: La víctima escapa gritando durante 1 Turno. Si no tiene escapatoria, puede luchar o reaccionar de una manera más racional. El personaje pierde 2 puntos de Esencia. |
| 3 | Reacción física: El miedo provoca una reacción física algo desagradable (normalmente relacionada con funciones corporales que dejamos a vuestra imaginación). No sólo es embarazoso, sino que impone una penalización -1 a todas las acciones durante 1D4 (2) turnos. El personaje pierde 1D4 (2) puntos de Esencia. |
| 4 | Parálisis: El personaje no puede moverse durante 1D4 (2) Turnos. Sólo la intervención de otros personajes (que pueden sacudirle, abofetearle u obligarle a actuar de alguna otra forma) le permitirá llevar a cabo cualquier acción. El personaje pierde 1D6 (3) puntos de Esencia. |
| 5 | Desmayo: La conmoción y el miedo son tan intensos que el personaje cae inconsciente. Se necesita un Chequeo Complicado de Constitución para recuperar el conocimiento; esto puede intentarse cada minuto o cada vez que algo mueva al personaje. El personaje pierde 1D10 x 4 (20) puntos de Resistencia y 1D8 (4) puntos de Esencia. |
| 6 | Histeria total: La víctima se convierte en un maníaco balbuceante, vociferante y completamente inactivo durante 1D8 (4) Turnos. Pierde 1D10 (5) puntos de Esencia. |
| 7 | Todavía peor: Los resultados más altos se dejan a la imaginación del ZM. Éstos pueden incluir efectos que pongan en peligro su vida, como un infarto, coma o ataque de locura que dure horas o más... |



Combate

Zombie es un juego sobre la supervivencia, y siempre hay una posibilidad de que una confrontación sea una lucha a vida o muerte. A pesar de esto, *Zombie* no es un juego de estrategia. No hay reglas detalladas de movimiento ni sistemas de daño estrictos. El combate se resuelve como cualquier otra Prueba. Un personaje intenta hacer lo que quiere (el combate suele centrarse en hacer daño físico a los demás). Si tiene o no éxito depende de su Habilidad, lo que el objetivo haga para detenerlo (si puede) y la suerte de los dados (o la decisión del ZM en el Sistema de Impulso Narrativo).

Turnos

El Combate en el Unisystem puede ser tan formal o informal como desee el ZM. Para simplificar las cosas, las acciones se dividen en Turnos. Un Turno es un corto periodo de tiempo: entre 1 y 5 segundos de Tiempo de Juego. Básicamente, un periodo suficiente para que una persona normal realice una Prueba de combate, como apuñalar a un enemigo, disparar una pistola, ponerse a cubierto, etc. El motivo principal para emplear Turnos es mantener las cosas organizadas; en un Turno, cada personaje tiene una oportunidad de hacer algo, y puede que algo le suceda a él.

El Zombie Master determina qué acción o acciones son posibles en un Turno. Aunque algunas personas pueden hacer un montón de cosas en un par de segundos, las situaciones de combate son bastante estresantes. Algo tan simple como recargar una pistola puede retrasarse por los temblores que produce la adrenalina. Es fácil golpear al aire con un bate, pero dar un golpe dirigido a un personaje requiere concentración y sangre fría. Recuerda, esto se aplica tanto a los Miembros del Reparto como a los Secundarios. Mientras que la mayoría de zombies carecen de esas emociones, los oponentes humanos pueden sufrir miedo, "nervios del novato" y otros inconvenientes en el combate. El sentido común es lo más importante. Recuerda siempre que una acción prolongada (vaciar el cargador sobre un objetivo, por ejemplo) puede evitar que el personaje haga otra cosa durante un Turno de combate (como ponerse a cubierto si alguien le devuelve el fuego).

Dirigir el combate

Casa Turno concede a todos los personajes tiempo suficiente para realizar o intentar realizar la acción deseada (dentro de ciertos límites; algunas acciones pueden durar varios Turnos). El Turno puede dividirse en seis pasos (consulta el recuadro cercano).

En teoría, un combate completo no debería llevar más de un par de minutos de Tiempo Real (por supuesto, los grupos muy numerosos que entren en combate alargarán esa cantidad de tiempo). El ZM debería eliminar cualquier paso que considere que ralentiza innecesariamente una situación de combate. Determinar la iniciativa suele ser algo de sentido común. Las intenciones pueden resumirse en una frase o dos, a no ser que el ZM y los jugadores disfruten con una descripción detallada de las escenas de acción; una secuencia normal de ataque-defensa puede resolverse en dos tiradas.

Pasos dentro de un Turno

1. Intenciones: El ZM pregunta a cada jugador qué pretende hacer su personaje en el siguiente Turno.
2. Iniciativa: El ZM determina quién ataca primero o permite que se decida al azar.
3. Actuación: Se realizan los ataques, defensas y Pruebas o Chequeos que no sean de combate, comenzando por el personaje con la mayor iniciativa.
4. Daño: Todo daño provocado por los resultados de la Actuación se aplica al objetivo u objetivos (esto puede terminar con el combate en este preciso instante).
5. Repetición: Se resuelven las demás Pruebas y el daño provocado hasta que todos los personajes hayan tenido la oportunidad de actuar durante ese Turno.
6. Fin: El Turno termina y el proceso comienza de nuevo desde el paso 1.



Es labor del ZM el describir la acción. En lugar de decir "Le das, y le infliges diez puntos de daño", tus descripciones deberían ser más como "Alcanzas a ese tipo en el brazo. Por la cantidad de sangre que sale, se nota que es un corte profundo. El pobre aúlla de dolor y se echa hacia atrás". Mantén viva la ilusión; haz que los jugadores sientan que sus Miembros del Reparto están en una situación peligrosa. Esto resulta particularmente efectivo cuando el personaje le hace un agujero a un zombie y a la criatura le da lo mismo: sigue avanzando.

Intenciones

Lo que se va a intentar

Al principio de cada Turno, el ZM pregunta a los jugadores cuáles son las intenciones de los Miembros del Reparto. Cada jugador tiene que declarar sus acciones. Éstas pueden ser tan sencillas como "Me agacho para cubrirme" o "Le pego con mi bate de béisbol" o tan complejas como "Apunto a la cabeza del muerto viviente" o "Salto detrás de una caja, lanzo una granada y rezo".

El ZM decide si sus intenciones pueden llevarse a cabo, si les llevará un Turno o menos y qué habilidades son necesarias. El ZM puede indicar al jugador cualquier riesgo o problema que implique la acción, para aclarar si conoce o entiende los riesgos. Algunos ZMs acatan las intenciones del jugador aunque sean estúpidas o suicidas, mientras que otros intentan "guiar" a sus jugadores durante cada acción. Los dos extremos son malos. No hay nada malo en recordar a un jugador algo que haya olvidado en el fragor de la batalla (eso sí, si es algo que el Miembro del Reparto podría haber notado). Por otro lado, algunos jugadores pueden tomarse a mal que les digan constantemente lo que tienen que hacer.

Iniciativa Quién va primero

La mayoría del tiempo, esto debería ser de sentido común; el grupo o persona que inicia la situación de violencia suele ir primero al principio de una pelea. Después del primer Turno de combate, la Iniciativa depende de lo que pasó en el Turno anterior. Lo normal es que el combatiente que consiguió golpear o dañar a su objetivo vaya antes. El ZM puede decidir quién ataca según las circunstancias particulares de ese momento.

La Iniciativa puede determinarse al azar. Para hacerlo, cada jugador que tenga en situación a su Miembro del Reparto tira un dado de diez caras y suma su Destreza. La tirada más alta gana la Iniciativa durante ese Turno y hace el primer movimiento. El resto de personajes actúa en orden descendente de Iniciativa.

Recuerda que algunas Ventajas y Habilidades pueden afectar a la Iniciativa del personaje.

Como se ha dicho, algunas circunstancias pueden determinar también la Iniciativa. Los Personajes con armas a distancia normalmente atacan antes que los que lleven armas de combate cuerpo a cuerpo o no tengan ninguna. Un ataque mágico o psíquico, que requiera sólo un pensamiento para ser activado, irá, en la mayoría de circunstancias, antes que un ataque de cuerpo a cuerpo o a distancia. Un tío que le atice un puñetazo a otro también va antes. Un francotirador que dispare a un objetivo desprevenido a medio kilómetro de distancia ganará automáticamente la Iniciativa. Como siempre, el ZM tiene la última palabra.

Iniciativa de grupo

Para acelerar el juego, el ZM puede permitir tirar Iniciativa a cada grupo implicado en un combate o situación violenta en lugar de a cada personaje. Generalmente, esto significa que sólo se hacen dos tiradas (una para los Miembros del Reparto y otra para los Secundarios). El personaje de cada bando con la mayor Destreza es el que la suma a la tirada.

Aunque este método es más rápido, también resulta menos realista. Es más, permite que todos los miembros de un bando ataquen o actúen antes de hacerlo cualquier miembro del otro grupo. Si "los malos" superan numéricamente a los Miembros del Reparto y ganan la Iniciativa, podría resultar bastante letal.

Actuación Quién hace qué

El paso de la Actuación reúne cualquier Prueba o Chequeo que necesiten las acciones declaradas durante el paso de Intenciones. De esta manera, pueden suceder muchas cosas durante este paso. Algunas se discuten más adelante. Para el resto, los ZMs deberían determinar qué Pruebas o Chequeos habría que realizar (si es necesario), y luego interpretar los resultados de tales intentos.

Varias acciones

Por lo general, cada personaje debería realizar una acción por turno sin ninguna penalización. De todas maneras, se puede llevar a cabo más de una acción. La principal limitación es la habilidad: dividir la concentración es difícil. Cada acción adicional durante un Turno sufre una penalización acumulativa. En otras palabras, la acción extra sufre un -2, la tercera acción un -4 y así.

En combate cuerpo a cuerpo la cosas funcionan de manera distinta. En circunstancias semejantes, los personajes podrían realizar una Prueba o Chequeo de ataque y de defensa por Turno sin ninguna penalización. Cualquier acción aparte de ese ataque y esa defensa sufrirá un -2 acumulativo.

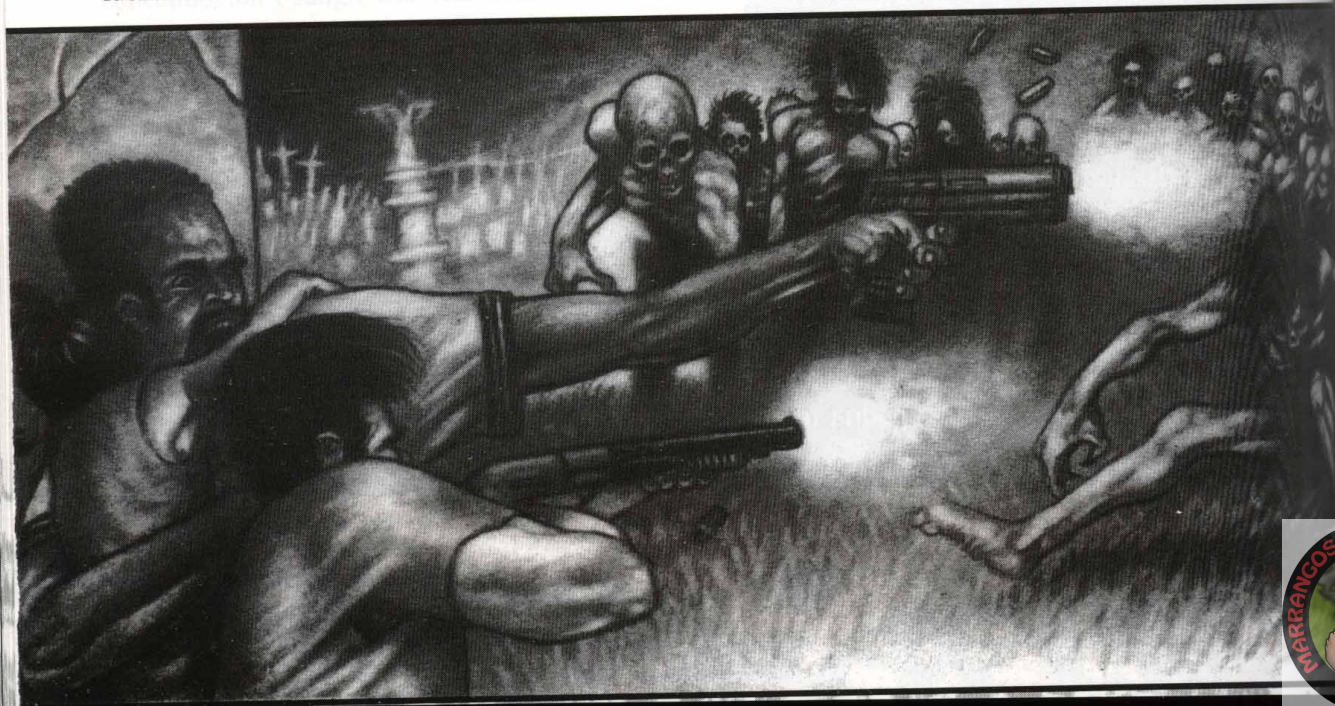
Por ejemplo: Jin, experto en Kung Fu e interpretado por Dan, se enfrenta a tres zombies. Los horribles monstruos le atacan todos a la vez. Jin golpea a uno de ellos e intenta esquivar los ataques. Su ataque y uno de los movimientos defensivos son gratis. El segundo movimiento defensivo sufre -2, y el último, -4. No sorprende demasiado saber que el último golpe le alcanza y que un zombie logra herir al luchador.

Combate Cuerpo a Cuerpo

El combate cuerpo a cuerpo es toda pelea a una distancia próxima con gente que emplee sus puños, pies o armas de mano (como cuchillos, espadas y bastones). En este tipo de combate, el personaje con la mayor Iniciativa tiene la posibilidad de golpear primero. El objetivo podría intentar una maniobra defensiva, como bloquear el ataque con su propia arma, esquivar, apartarse del camino o cosas así.

Golpear a un enemigo es una Prueba: utiliza la habilidad del personaje más apropiada (Pelear, Artes Marciales, Arma Cuerpo a Cuerpo) y Destreza. Si el enemigo tiene un arma de cuerpo a cuerpo, puede intentar parar el ataque usando su propia Habilidad con el Arma y su Destreza. Los personajes con Artes Marciales pueden parar las armas con sus propias manos; aquellos con Pelear o sin habilidades de combate cuerpo a cuerpo no pueden. En lugar de parar, el defensor puede apartarse de su camino. Esto requiere Destreza y la Habilidad Esquivar (si el personaje la tiene), o se resuelve como un Chequeo Complicado de Destreza (si no tiene la habilidad). Aun desarmado, una persona sin entrenamiento puede intentar apartarse del camino del arma superando un Chequeo Complicado de Destreza.

Una combinación de ataque y defensa se resuelve como una Prueba Resistida. Si el atacante consigue un resultado más alto que el defensor, el golpe alcanza al contrario y provoca daño. Si el defensor empatiza o consigue un resultado más alto, rechaza o esquivo el ataque. Se pueden aplicar algunos modificadores por iluminación (ver la Tabla de modificadores del combate a distancia, en la pág. 102) y por otras circunstancias a elección del ZM. Por lo demás, eso es todo.



Reglas Detalladas de Combate Cuerpo a Cuerpo

Algunos jugadores pueden querer añadir algo más de detalle a sus combates que simples tiradas de ataque y defensa. Estas reglas opcionales están pensadas para adaptar ese elemento.

Los ZMs deberían recompensar las buenas descripciones con algunas bonificaciones en las tiradas de Prueba apropiadas.

Posición defensiva: El personaje permanece a la defensiva, dejando pasar cualquier oportunidad de ataque en favor de la protección. Un personaje que emplee esta táctica obtendrá un +3 en todas las Pruebas o Chequeos que realice en ese Turno. Ésta es una buena táctica para mantener ocupado a un enemigo superior mientras se espera a que lleguen refuerzos, o para juzgar las habilidades de un enemigo antes de hacer cualquier movimiento (juzgar la habilidad del personaje puede requerir una Prueba de Percepción y la Habilidad de arma apropiada, aunque si el atacante le consigue golpear a pesar de la posición defensiva, no es necesaria la Prueba).

Posición ofensiva: El personaje se lanza totalmente al ataque para aplastar a su enemigo, dejando de lado toda oportunidad de defensa. Esto le da un +2 a todas las Pruebas de ataque realizadas ese Turno, pero no se puede hacer ninguna defensiva. Es una buena táctica si el enemigo está desarmado o si el personaje cree que puede aguantar cualquier daño provocado por su oponente.

La mayoría de las veces es demasiado arriesgado.

Finta: Una finta es un ataque en falso para distraer al enemigo y bajar sus defensas contra el golpe real. El engaño se resuelve como una Prueba Resistida: la Inteligencia y la Habilidad de combate contra la Percepción y la Habilidad de combate del oponente. Las habilidades de combate del atacante y el defensor no tienen por qué ser la misma. El atacante puede intentar fintar con su Habilidad de Pelear mientras que el defensor intenta descubrir la finta con su Habilidad de Artes Marciales, por ejemplo. Si el atacante gana la contienda, consigue un +1 por Nivel de Éxito en su siguiente Prueba de ataque.

Armas Improvisadas

A veces no se tiene un arma a mano en una situación peligrosa y uno debe usar una improvisada (una botella rota, la pata de una mesa, una silla, etc.). De todas formas, será menos efectiva que una auténtica arma equilibrada.

Cuando se utilizan armas improvisadas, el personaje emplea la Habilidad más parecida que tenga. Cualquier tipo de objeto cortante (botellas rotas, tenedores, picahielos, etc), utiliza la Habilidad Arma Cuerpo a Cuerpo (Cuchillo) (o la de Espada, pero con un -2 debido al menor alcance). Un objeto más grande que se utilice balanceándolo utiliza Arma Cuerpo a Cuerpo (Porra o Espada). Si no se dispone de ninguna habilidad de Arma Cuerpo a Cuerpo, utiliza un Chequeo Complicado de Destreza para atacar o defender. Si se usa a la defensiva, una silla o un objeto igualmente grande puede servir de escudo, dándole al personaje un +1 ó +2 a su tirada de parada. El ZM debería asignar penalizaciones por armas improvisadas pesadas y difíciles de manejar (de -1 a -3 en la mayoría de los casos).

Combate a distancia

El combate a distancia cubre todo tipo de armas de proyectil, desde una piedra a una ametralladora. El atacante que ganó la Iniciativa puede disparar al personaje; esta Prueba requiere la habilidad de combate a distancia apropiada y Destreza. La distancia, la iluminación y otros modificadores pueden afectar a la Prueba.

Defensas: En el combate a distancia, el objetivo tiene pocas opciones. Puede quedarse quieto y devolver el juego, esperando que el atacante falle, o bien ponerse a cubierto. Ponerse a cubierto requiere Esquivar y Destreza. Si el resultado es mayor o igual que el resultado de la Prueba del atacante, el objetivo puede echarse cuerpo a tierra o ponerse detrás de algo a tiempo para evitar los disparos. El único problema con esta táctica es que es lo único que puede hacer el personaje en ese Turno. Por eso, la mayoría de los tiroteos están dominados por el grupo que dispara primero; los objetivos son inmovilizados y no pueden devolver el fuego.



Apuntar: Un personaje que quiera disparar puede emplear algo de tiempo en apuntar con su arma. Esto retrasa su ataque hasta el final del Turno (dando al objetivo una oportunidad de disparar primero, buscar cobertura o realizar otras acciones), pero hace que tenga más posibilidades de acertar. Apuntar es una Prueba que requiere Percepción y la Habilidad en el arma del personaje; cada Nivel de Éxito suma un +1 a su intento de acertar.

Modificadores: Los modificadores para las armas a distancia son enumerados en una tabla cercana. Recuerda que la distancia afecta a la prueba. Los alcances para las distintas armas están enumeradas en la Tabla de armas de ataque a distancia (ver pág. 134). Si buscar los modificadores consume demasiado tiempo, el ZM es libre para prescindir de ellos o decidirlos al vuelo.

Disparar varios tiros

Uno a cinco segundos es tiempo suficiente para las armas de fuego automáticas y semiautomáticas. El subfusil medio tiene una cadencia cíclica de tiro (el número de balas disparadas si se deja apretado el gatillo) de más de 600 proyectiles por minutos. ¡Eso significa que en un segundo se disparan hasta 10 balas! Incluso una pistola semiautomática o un revólver de doble acción (que dispara tan rápido como se pueda apretar el gatillo) pueden vaciarse en cinco segundos. La principal desventaja de efectuar varios disparos es que la mayoría de balas fallarán su objetivo. Cuando se dispara rápido, la mayoría de armas automáticas sufren una elevación de la boca: el arma experimenta un retroceso y comienza a disparar cada vez más hacia arriba. Las semiautomáticas también sufren retroceso, lo que nor-

malmente arruina la puntería del personaje. Las reglas que vienen a continuación tienen en cuenta este factor.

Varios disparos con armas semiautomáticas: Cualquier arma que dispare cada vez que se pulse el gatillo puede disparar varias veces en un Turno. Cada disparo consecutivo sufre un -1 acumulativo (p. ej., el segundo disparo sufre un -1, el tercero un -2 y así, sucesivamente). Si la pistola tiene un fuerte retroceso (una Magnum .44, por ejemplo), la penalización es de un -2 acumulativo.

Fuego automático (ráfagas): La manera más eficaz de disparar un arma automática es hacer ráfagas cortas de entre 2 y 5 disparos. Esto permite que el atacante mantenga el control de su arma. Una ráfaga se dispara sin ninguna penalización. Cada Nivel de Éxito en la Prueba significa que el atacante consigue un impacto, con el número de balas disparadas en la ráfaga como máximo. Por ejemplo, un atacante que dispare una ráfaga de tres balas y consiga dos Niveles de Éxito, impactará con dos balas, y cada una infligirá daño por separado. Si consigue tres Niveles de Éxito o más, las tres balas alcanzan a su objetivo. Si se disparan varias ráfagas, cada ráfaga consecutiva sufrirá una penalización -3 acumulativa.

Fuego automático (rock and roll): Un clásico de las películas es cuando el atacante mantiene apretado el gatillo y cose a tiros a su objetivo. En la realidad, la mayoría de las balas se pierden por lo alto, ya que la boca del arma es empujado hacia arriba por el constante retroceso. Cada conjunto de diez disparos cuenta como "un grupo"; haz una Prueba de Impactar por cada grupo. Cada Nivel de Éxito significa que una bala impacta. Cada grupo de disparos después del primero sufre un -4 acumulativo.

Tabla de modificadores del combate a distancia

| | |
|---|--|
| A bocajarro: | +1 a todas las Pruebas para Impactar, y suma uno al Multiplicador de Daño. |
| Alcance corto: | Sin modificadores. |
| Alcance medio: | -1 a las Pruebas para Impactar. |
| Alcance medio: | -3 a las Pruebas de Impactar, y reduce el Multiplicador de Daño en 1. |
| Alcance extremo: | -6 a las Pruebas de Impactar, y reduce el Multiplicador de Daño en 2. |
| Mala iluminación (un callejón oscuro, velas, luz de luna): | -1 a todas las Pruebas de Impactar.* |
| Pésima iluminación (noche sin luna): | -4 a todas las Pruebas de Impactar.* |
| Oscuridad absoluta: | Tira 1D10 sin ningún modificador. Sólo una tirada natural de 9 o más impacta al objetivo. Si un personaje hace una Prueba Difícil de Percepción, puede sumar cada nivel de éxito a la tirada del D10, teniendo así en cuenta el uso de los otros sentidos aparte de la vista para detectar al objetivo.* |
| Disparos múltiples: | -1 por cada disparo consecutivo o -2 si el arma tiene mucho retroceso. |
| Miras telescópicas: | Una mira telescópica suma de +2 a +5 a las Pruebas de Apuntar. |

*Los modificadores por iluminación también se aplican al combate cuerpo a cuerpo.

Fuego Automático (fuego de contención): El fuego automático puede utilizarse para barrer una zona, neutralizando a los objetivos que se encontrasen allí (p. ej., haciendo que besen el suelo y recen lo que sepan) y alcanzando a cualquiera lo bastante estúpido para asomar la cabeza por la “zona de castigo” (el área barrida por los disparos). No se hace ninguna tirada, sólo se requiere la intención de barrer la zona con el fuego. En lugar de tener que mirar los ángulos de disparo y tener complicadas formulas para determinar qué área se cubre, supón que la mayoría de las armas automáticas pequeñas barren un área equivalente a una o dos puertas. Cualquiera que permanezca en la zona será alcanzado por 1D4 (2) disparos.

Escopetas

La mayoría de las escopetas disparan dos tipos de proyectiles: postas (pequeños proyectiles contenidos en un cartucho) y balas (proyectiles sólidos). Las postas se dispersan, creando un “cono” de proyectiles que se extiende a medida que avanza. Así es más fácil alcanzar a un objetivo que con una bala normal. Los personajes que usen una escopeta cargada con perdigones (los proyectiles más pequeños en cartucho) ganan un +2 para alcanzar a sus objetivos; las postas (perdigones más grandes) conceden un +1. Las balas se tratan como las balas normales. El daño de las escopetas se trata más adelante, en la pág. 105 de este mismo capítulo.

Mantener la frialdad

Un factor que rara vez se tiene en cuenta en la mayoría de juegos es la capacidad (o incapacidad) de la gente de permanecer en calma y bajo control cuando le disparan. La mayoría de la gente a la que disparan tiende a quedarse paralizada o aterrorizada. Sólo los más valientes, los más estúpidos o los veteranos en el combate pueden mantener su frialdad y hacer lo correcto cuando todos sus instintos le dicen que empiecen a correr ¡YA! Los ZMs que quieran dirigir partidas heroicas son libres de prescindir de este factor, aunque su uso puede evitar que los jugadores más macarras metan a sus personajes en tiroteos por cualquier tontería.

Cuando disparan a un personaje, éste tiene que pasar un Chequeo Sencillo de Voluntad para seguir adelante con sus intenciones originales. Un fallo indica que se queda quieto o duda, perdiendo su oportunidad de actuar en ese Turno. Esta regla se aplica también a los Secundarios, así que a veces es una buena idea disparar a ciegas en la dirección de los enemigos, sólo para hacer que “agachen la cabeza”.

Daño Cuánto va a doler

Cuando un personaje alcanza a su objetivo (o el enemigo alcanza al Miembro del Reparto), debe determinarse el daño infligido. El daño funciona de manera distinta a la resolución de Pruebas. Éste se mide en puntos, que son descontados de los Puntos de Vida del personaje o de los Puntos de Muerte del zombie. Si los Puntos de Vida quedan reducidos a 0 o menos, el personaje estará herido de gravedad y correrá el riesgo de morir. Los efectos del Daño se explican más adelante en este mismo capítulo (ver pág. 111).

La mayoría de formas de daño del Unisystem se determinan tirando un dado y multiplicando el resultado por un número (llamado Multiplicador, por razones evidentes). Por ejemplo, una pistola del calibre .22 inflige 1D4 x 2 puntos de daño. En este caso, el 2 es el multiplicador, y para determinar el daño, se tira un dado de cuatro y el resultado se multiplica por 2.

¿Por qué expresamos el daño de esta manera? Primero, el Multiplicador puede ser modificado en distintas situaciones. En el caso de la pistola, una bala que impacte a bocajarro hará más daño que una disparada a cientos de metros. El Multiplicador aumenta a bocajarro y disminuye en las distancias mayores. Además, algunas armas tienen un Multiplicador variable. La mayoría de armas de cuerpo a cuerpo, por ejemplo, basan su daño en la Fuerza del portador. Un bate de béisbol usado por un niño de once años no hace el mismo daño que en manos de un campeón de halterofilia. Para representar el daño del bate, el daño básico (1D8) utiliza la Fuerza del portador como Multiplicador.

Por último, aunque se pueden tirar varios dados y sumar el resultado, utilizar un Multiplicador aumenta las oportunidades de provocar el máximo y el mínimo daño posible. Cuando se tiran varios dados, los resultados bajos cancelan los altos y resulta una tirada media.

Los valores de daño para los puñetazos normales, las patadas y gran número de armas diferentes se presentan en el Capítulo Cuatro: Instrumentos de Destrucción. El daño que implican otro tipo de heridas aparece más adelante en este mismo capítulo.

Reducir las tiradas

El sistema "por defecto" del Unisystem se apoya en dos tipos de tiradas: las tiradas de resultado, en las que se usa 1D10 y suman modificadores, habilidades y Atributos; y las tiradas de daño y blindaje, que normalmente requieren una tirada de dado y se multiplican por un valor determinado. El segundo tipo de tirada sólo se utiliza en situaciones de combate. Algunos jugadores prefieren reducir el papel de la suerte en el combate o, sencillamente, reducir el número de dados a tirar. La manera más rápida de eliminar tiradas de daño y blindaje es utilizar el valor "medio" de las mismas (en realidad, es algo superior a la media). Este valor aparece entre paréntesis al lado de cada tirada de daño en las Tablas de Armas. En lugar de tirar el daño o el blindaje, sólo tienes que utilizar el número fijo cada vez que consigas acertar.

¡Dios mío, me han dado!

Cuando la gente resulta herida (y se da cuenta de ello; algunas personas pueden no percatarse ni siquiera de heridas mortales durante algún tiempo), su primera reacción suele ser impresionarse y sentir miedo. Aunque la herida no sea letal, cualquier persona corriente se desmayará, gritará o hará distintas cosas inútiles. Sólo la gente movida por la furia, las drogas o la pura determinación (o que sea demasiado estúpida) seguirá luchando a pesar de sus heridas. Para simular esto, el ZM pedirá a los personajes heridos en combate que superen un Chequeo Sencillo de Voluntad. Se puede aplicar una penalización igual al daño recibido por el personaje, pero el valor de ésta se deja al criterio del ZM (un combate dramático no debería ralentizarse porque el protagonista esté herido). En tales casos, el ZM puede decidir que el personaje está tan decidido (y tan lleno de adrenalina) que ignora cualquier herida que no le mate.

Apuntar a partes del cuerpo

Estas reglas pueden utilizarse a efectos dramáticos, pero añaden complejidad al combate. La siguiente tabla determina la penalización al ataque y el modificador del daño infligido. Las bonificaciones al Daño se aplican tras haber penetrado el proyectil (si el personaje no lleva blindaje, se modifica todo el daño).

Cabeza: -4 a impactar. El daño contundente se duplica; el daño cortante / perforante se triplica. El daño por bala se modifica en dos niveles (p. ej., las balas antiblindaje triplican su daño, las balas normales cuadruplican su daño, etc.).

Cuello / garganta: -5 a impactar. El daño contundente se duplica; el daño cortante o penetrante se cuadruplica. Un ataque cortante en esta zona que haga suficiente daño como para matar a su víctima la decapita. El daño por bala se modifica en un nivel (las balas antiblindaje duplican el daño, etc.).

Brazos y piernas: -2 a impactar. El daño que supere los Puntos de Vida/3 inutiliza la extremidad. El daño extra se pierde.

Mano / muñeca / pie / tobillo: -4 a impactar. El daño que supere los Puntos de Vida/4 inutiliza la zona. El daño extra se pierde.

Puntos vitales (corazón, pulmones, columna, hígado, etc.): -2 a impactar. Se duplica el daño contundente; el daño cortante o perforante se triplica. El daño por bala se modifica en un nivel (ver el daño por bala en Cuello / garganta).

Tipos y daños de armas especiales

No todas las armas son iguales. Algunas dañan de manera distinta a otras. Por supuesto, muchos de estos tipos de daño característicos sólo son aplicables contra otros humanos, y resultan inútiles contra los zombies (consulta Notas acerca de la carne, en la pág. 147). Se considera que aquellas fórmulas de daño que no tengan anotaciones especiales como las que vienen a continuación infligen daño normal.

Armas de dos manos: Las armas de combate cuerpo a cuerpo usadas con dos manos aumentan en 1 la Fuerza del portador. Por ejemplo, un personaje con Fuerza 3 blandiendo un hacha de dos manos tendría Fuerza 4 a la hora de calcular el daño.

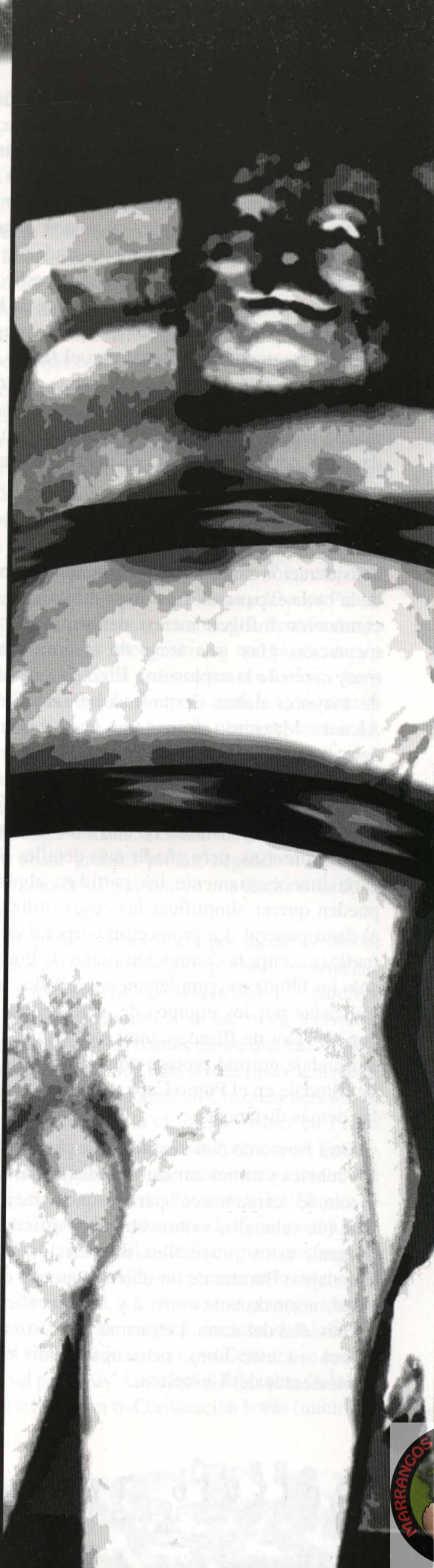
Armas cortantes o perforantes: Las armas afiladas o puntiagudas tienen más posibilidades de infligir daño permanente a sus víctimas. Un filo puede desgarrar tejido muscular e incluso cortar el hueso. Una punta puede penetrar hasta los órganos internos. Para simular esto, se duplica todo daño cortante o penetrante que reciba un objetivo (después de tener en cuenta cualquier reducción por blindaje). Las armas contundentes (desde los puños a tirar a alguien una caja fuerte) no disfrutan de semejante beneficio, aunque, por lo general, hacen más daño.

Balas normales: Una bala normal tiende a ensancharse y rebotar dentro del cuerpo humano, destrozando los huesos, perforando los órganos vitales y causando daños de distinto tipo. Así, el daño por balas normales se duplica tras penetrar el blindaje.

Balas de punta hueca: Las balas de fragmentación crean una herida mayor y tienden a emplear una mayor parte de su energía dentro del cuerpo de la víctima a medida que la bala se aplanan y se ensanchan dentro de la carne. El blindaje puede detener con facilidad estas balas. Duplica el valor de Blindaje y Barrera entre el objetivo y la bala, pero triplica el daño que logre traspasarlos.

Balas antiblindaje: Estos proyectiles sólidos y de alta velocidad atraviesan el blindaje y los obstáculos, pero también suelen impactar al objetivo en una trayectoria bastante rasante, provocando daños reducidos. Los proyectiles antiblindaje reducen a la mitad todo Valor de Blindaje o Barrera que encuentren en su camino, pero no modifican el daño infligido.

Escopetas: Las balas de escopeta se tratan como si fueran balas normales, duplicando su daño cuando alcanzan el cuerpo (hay también balas antiblindaje, que triplican el daño, como se explica arriba). El daño de las postas no se duplica, y cualquier protección que se lleve será el doble de eficaz contra ellas (incluso llevar ropa gruesa ofrece algo de protección contra los perdigones más ligeros que se usan en las cacerías). Por otro lado, los disparos cubren un área mayor, haciendo que resulte más fácil alcanzar al objetivo (como se ha explicado antes en la pág. 103 de este capítulo).



Explosivos: Los explosivos hacen daño de dos maneras distintas. La primera es la onda expansiva, que no es más que gas o aire viajando a tremenda velocidad. Pero más peligrosos que ésta son los fragmentos que salen lanzados como si de balas se tratase. Éstos proceden de los restos creados por cualquier cosa que encuentre la onda de choque (ladrillos, tierra, rocas), de recipientes especialmente diseñados o de metralla (el recipiente de la mayoría de las bombas está diseñado para romperse en afilados fragmentos de metal con el fin de hacer el mayor daño posible; algunas bombas caseras están llenas de clavos o rodamientos de bolas por el mismo motivo). La onda de choque disminuye rápidamente con la distancia; el daño por fragmentación, no.

Para simplificar las cosas, el daño explosivo en *Zombie* se expresa con un solo valor, que tiene en consideración tanto la fragmentación como el daño de la onda expansiva. Los dispositivos solamente de conmoción infligen menos daño que los de fragmentación. Hay tres áreas de efecto: Punto Cero (muy cerca de la explosión), Efecto General (el área de mayores daños después del Punto Cero) y el Alcance Máximo (el área tras la que la explosión deja de hacer un daño importante). Los alcances de los explosivos más comunes están enumerados en el Capítulo Cuatro: Elementos de Destrucción (págs. 136-137). Estas medidas no son exactamente científicas ni precisas, pero añadir más detalles obstaculizaría innecesariamente las partidas; algunos ZMs pueden querer simplificar las cosas utilizando sólo el daño general. La protección corporal es bastante ineficaz contra la conmoción (daño de Punto Cero); sólo los blindajes completamente sellados (como los utilizadas por los equipos de artificieros) protegen con su Valor de Blindaje total a cualquier distancia; el blindaje normal protege con la mitad de su Valor de Blindaje en el Punto Cero y con su VB normal en las demás distancias.

Otra forma de daño explosivo es la empleada por los cohetes y armas anticarro. Estas armas utilizan el efecto de "carga hueca" para traspasar mejor el blindaje (de vehículos y otros objetivos difíciles). Por lo general, estos proyectiles dividen los Valores de Blindaje o Barrera de un objetivo en una cierta cantidad, normalmente entre 2 y 5, dependiendo de la efectividad del arma. Las armas anticarro no se describen en este libro, pero aparecerán en futuros suplementos del Unisystem.

Veneno

Los venenos son sustancias extrañas que, cuando son introducidas en el cuerpo de una persona, provocan daños, heridas y hasta la muerte. Incluyen varias sustancias químicas fabricadas y sustancias segregadas o inyectadas por personas o criaturas sobrenaturales. En el mundo real, algunos venenos pueden matar a una persona casi instantáneamente, mientras que otras tienen diversos niveles de mortalidad. Como arma, el veneno es poco fiable y puede ser tan peligroso para el portador como para la supuesta víctima.

En términos de juego, los venenos tienen un Método de Administración (cómo se aplica el veneno) y un Valor de Potencia (su mortalidad). Los Métodos de Administración pueden ser ingestión (comido), inyección o contacto. Algunos venenos pueden aplicarse de más de una manera, pero su efectividad puede variar dependiendo de cómo sean administrados.

El Valor de Potencia determina cuánto daño provoca el veneno o lo difícil que es resistirse a sus efectos. El Valor de Potencia de un veneno depende del tipo de toxina. Hay tres tipos básicos de veneno: corrosivo, irritante y narcótico (también conocido como veneno nervioso). Cada uno tiene sus propias características. Los venenos corrosivos incluyen cierto número de ácidos y varios productos comunes de limpieza. Pueden quemar la piel directamente, infligiendo una cantidad de puntos de daño (consultar la Tabla de daño corrosivo) cada turno en que se permanezca expuesto (ser salpicado por el líquido significa que la víctima está expuesta hasta que se lave el agente corrosivo con agua). Si es ingerido, inflige el mismo daño hasta que el veneno se neutraliza con un antídoto o se expulsa vomitando.

Los Irritantes incluyen venenos del tipo del arsénico; son más lentos y requieren varias dosis. En lugar de hacer daño directo, el veneno resta Puntos de Vida lentamente; normalmente, un punto por cada dos puntos del Valor de Potencia del veneno y dosis ingerida. Por ejemplo, si el veneno tiene un Valor de Potencia de 1, el daño se produciría después de dos dosis. Este daño en Puntos de Vida sólo puede ser curado si el veneno es purgado del sistema. Cuando los Puntos de Vida de la víctima queden reducidos a 0, ésta puede morir (un Chequeo de Supervivencia pospone la muerte).

Los narcóticos, o venenos nerviosos, incluyen el curare, el cloroformo y la estricnina. Reducen directamente la capacidad del sistema nervioso de la víctima y otras funciones como la respiración.



Tabla de daño por corrosión

| Valor de Potencia del veneno | Daño |
|------------------------------|-------------|
| 1 | 1 punto |
| 2 | 1D4 (2) |
| 3 | 1D6 (3) |
| 4 | 1D8 (4) |
| 5 | 1D10 (5) |
| 6 | 1D6 x 2 (6) |

Los narcóticos, o venenos nerviosos, incluyen el curare, el cloroformo y la estricnina. Reducen directamente la capacidad del sistema nervioso de la víctima y otras funciones como la respiración. Pueden provocar pérdidas de conocimiento, parálisis o muerte. Estos venenos no infligen daño directamente. En su lugar, utilizan un Chequeo Sencillo de Potencia contra un Chequeo Sencillo de Constitución por parte de la víctima. Si la Potencia del veneno gana la contienda, la víctima sufre los efectos específicos del veneno. Normalmente, éstos incluyen desde mareos o pérdidas de conocimiento (para los narcóticos más débiles) hasta paros cardíacos o respiratorios (provocando la muerte por asfixia a no ser que se apliquen inmediatamente primeros auxilios o cuidados médicos).

A continuación se presentan algunos ejemplos de venenos. Los ZMs pueden deducir los datos de juego de otros venenos basándose en estos ejemplos.

Veneno de cobra: Esta potente neurotoxina corrosiva tiene un alto grado de mortalidad. El Método de Administración es por inyección. Dependiendo de la especie, este veneno tiene una fuerza de 3 a 6. Cada mordisco inyecta una dosis e inflige daño por corrosión basándose en su Potencia durante 5 turnos. Por ejemplo, el mordisco de una cobra relativamente débil (veneno de Potencia 4) infligiría 1D8 (4) puntos de daño durante 5 Turnos. Si se chupa del mordisco, el veneno inflige sólo la mitad de daño. Después de inyectarse un antídoto, se pueden evitar daños posteriores. Una cobra puede morder más de una vez en un periodo de 24 horas, pero la Potencia del veneno baja un nivel por cada mordisco posterior, ya que se reduce la dosis. En el ejemplo anterior, el siguiente mordisco de la cobra infligiría 1D6 (3) puntos de daño. Por otra parte, si la cobra muerde dos veces o más a la misma persona, el daño es acumulativo.

Algunas cobras pueden escupir veneno. Esto se trata como si fuera un Corrosivo de Potencia 1 (1 punto). Si

el veneno cae en los ojos de la víctima, debe pasar un Chequeo Complicado de Constitución o quedarse ciego durante una hora. Después de este tiempo, hay que pasar un Chequeo Sencillo de Constitución con un +4 o la ceguera se vuelve permanente.

Arsénico: Este veneno irritante puede encontrarse en algunos insecticidas y herbicidas. Al ser incoloro e insípido, el óxido de arsénico era un veneno muy popular en la antigüedad, aunque tardaba mucho en hacer efecto y la gente podía desarrollar una inmunidad a base de ingerir pequeñas dosis.

El Método de Administración es la ingestión. Una gran dosis de Arsénico tiene una Potencia de 6 e inflige 3 puntos de daño por hora hasta ser eliminado (normalmente provocando el vómito, aunque es preferible un lavado de estómago en un hospital). Las dosis más pequeñas tienen una Potencia de 2 e infligen 1 punto de daño por día. Los síntomas del envenenamiento gradual (ingiriendo una pequeña dosis durante 5 o más días) incluyen debilidad (resta 1 a la Fuerza y 10 a los Puntos de Resistencia), problemas estomacales, desorientación general (resta 1 a la Inteligencia) y una pigmentación verdosa en la piel. Cada dosis se suma a la dosis diaria (tras 5 días de envenenamiento gradual, la víctima sufriría 5 puntos de daño por día). No obstante, la atención médica puede eliminar rápidamente cualquier rastro de arsénico del organismo de una persona.

Curare: El curare es un veneno nervioso paralizante que puede llegar a matar. Los nativos del Amazonas lo usan para abatir grandes presas, llegando a tumbar a ciervos con una dosis pequeña en una flecha o dardo de cerbatana.

El curare puede administrarse por medio de dardos envenenados u otros medios de inyección, conteniendo cada aplicación una dosis de Potencia 4. Los dardos o dosis adicionales incrementan su fuerza en 1 nivel (p. ej., tres impactos con los dardos tienen una fuerza combinada de 6). Si la víctima falla un Chequeo Sencillo de Constitución Resistido contra un Chequeo Sencillo de Potencia, la Destreza de la víctima se reduce en 1 nivel por Nivel de Éxito del Chequeo de Potencia del Veneno. Si la Destreza baja hasta 0, la víctima estará totalmente paralizada y será incapaz de moverse. Si los Niveles de Éxito del veneno son mayores que la Constitución de la víctima más 1 (tres Niveles de Éxito para una persona normal de Constitución 2), el corazón se le detendrá y morirá en 20 minutos, a no ser que se obtenga asistencia médica o curación mágica. Incluso si la víctima superase el Chequeo Resistido, ¡su Destreza se reduciría en 1 nivel por dosis! Los efectos del curare (si la víctima sobrevive) duran 6-Constitución horas (mínimo 1 hora).



Curación Sobrenatural y venenos

Cualquier poder sobrenatural que cure las heridas puede deshacer el daño provocado por venenos corrosivos e irritantes. Si el veneno está en el organismo de la víctima, debe ser extraído o el daño o efecto continúa aunque se cure el daño anterior. El Milagro de Imposición de Manos deshace los efectos de cualquier veneno y lo elimina del cuerpo de la víctima, al coste de 10 Puntos de Esencia.

Enfermedad

Las enfermedades tienen tres características principales: Vector (cómo se transmiten), Virulencia (lo fácil que es cogerla) y Gravedad (cuánto daño hace).

Los Vectores incluyen aéreos (el virus o bacteria puede sobrevivir en el aire durante un tiempo, infectando a cualquiera que lo respire), por picadura (un insecto como la pulga o mosquito transmite la enfermedad), por contacto corporal (la persona debe tener algún tipo de contacto casual; tocando, por ejemplo, o compartiendo dormitorio), por excreciones (beber o comer cosas contaminadas con las excreciones del enfermo; esto también puede ser ocasionado por insectos que contaminen la comida o la bebida), por fluidos corporales (transmitida por el contacto íntimo, transfusiones de sangre, etc.) y, por supuesto, zombies.

Si el personaje se ve expuesto a la enfermedad, se utiliza la Virulencia en un Chequeo Resistido (Virulencia x 2 contra el doble de la Constitución de la víctima) para ver si coge la enfermedad. La exposición prolongada, la flaqueza (por heridas o cansancio), etc., producen penalizaciones de -1 a -6 al Chequeo de Constitución.

La Gravedad (Leve, Moderada, Grave o Terminal) determina cuánto daño inflige la enfermedad. Hay varias enfermedades que tan solo provocan debilidad y no son mortales salvo en circunstancias muy desfavorables, mientras que otras son siempre letales. Los efectos de la Gravedad incluyen penalizaciones a las Pruebas (debido al efecto debilitante de la enfermedad) y también la pérdida de Puntos de Vida y de Resistencia. Las enfermedades benignas no provocan daños permanentes. Las Enfermedades Moderadas incapacitan al personaje y pueden provocar daño, sobre todo si no son tratadas. Las Enfermedades Graves provocan daños y pueden tener efectos mortales. Las Enfermedades Terminales matan. Hay demasiados tipos de enfermedades con síntomas y efectos diferentes para

cubrir las aquí. Los ZMs que deseen introducir enfermedades en sus partidas pueden investigar y utilizar las pautas que damos para traducirlas a términos de juego.

A continuación se presentan algunos ejemplos de enfermedades.

Resfriado común: Esta enfermedad es típicamente aérea, tiene una Virulencia de 6 (es muy fácil cogerla) y una Gravedad más o menos Leve (-1 ó -2 a todas las Pruebas durante un día o dos). Reduce la Resistencia en un tercio mientras dure la enfermedad.

Ébola: Se transmite por contacto corporal (aunque cualquier día algún laboratorio de guerra bacteriológica inventará la versión aérea) y tiene un periodo de incubación de varios días. Su Virulencia está entre 4 y 6, y su Gravedad es Terminal. Cuando aparecen los síntomas, el paciente sufre una penalización de -1 en todos sus atributos. Los síntomas incluyen fiebre, dolores y malestar similar a la gripe. En un día o dos, comienzan las hemorragias internas (se pierden 6 Puntos de Vida en el primer día y 1D10+6 puntos cada día subsiguiente). Las tiradas de supervivencia requieren una Prueba Difícil de Constitución con -4 (sólo se permite una tirada).

Otras causas de daño

El combate cuerpo a cuerpo, los venenos y la enfermedad no son las únicas maneras que tiene un personaje de sufrir daño. A continuación se describen otras formas de sufrir heridas.

Ahogo y asfixia: Sin prepararse, un ser humano puede aguantar el aliento durante 1'5 minutos más 1D10 (5) x Constitución segundos. Después de este tiempo, el personaje puede perder el conocimiento y morir en un par de minutos.

Caídas: Al caer, un personaje recibe 1D6 (3) puntos de daño por metro de caída, hasta un máximo de 1D6 (3) x 50 (velocidad terminal). Algunas personas han sobrevivido a caídas desde grandes alturas. El daño suele suponer heridas y huesos rotos.

Fuego: Estar expuesto al fuego provoca 1D4 (2) puntos de daño por Turno. Estar envuelto por las llamas inflige 1D6 (3) puntos de Daño cada Turno. Un personaje que reciba más de 5 puntos de daño sufrirá quemaduras graves de segundo o tercer grado. Alguien que sufra más de 15 puntos de daño por fuego tendrá quemaduras de segundo y tercer grado en gran parte de su cuerpo: esto le puede causar daños permanentes o llegar a incapacitarle.



Blindaje

Desde los tiempos de los hombres de las cavernas, la gente ha intentado utilizar todo tipo de materiales para protegerse de los ataques. En un momento u otro se han empleado ropas gruesas, cuero, madera, metal, cerámica y plástico para desviar las puntas de lanza o las balas y para amortiguar los golpes, con la esperanza de inmunizar al portador contra cualquier daño. Hoy en día, la mayoría de la gente, con la excepción de la policía y algunos criminales, rara vez tiene o lleva ningún tipo de armadura o blindaje, pero éstos pueden encontrarse.

La protección de cualquier traje tiene un Valor de Blindaje (enumerado en la Tabla de Valor de Blindaje). Los Valores de Blindaje se expresan de manera parecida a los efectos del Daño, con un número variable (normalmente un tipo de dado), un Multiplicador y un valor fijo que se añade a la tirada. Esto representa el hecho de que ningún blindaje ofrece la misma cantidad de protección en cada centímetro del cuerpo. Cuando el personaje sea golpeado, haz la tirada, aplica el Multiplicador y suma el valor fijo. Si el blindaje es mayor o igual que el daño, el personaje no sufre daño alguno.

Tipos de Blindaje y distribución

Los personajes pueden llevar diferentes tipos de blindaje en distintas partes del cuerpo (un casco y una chaqueta ligera de Kevlar, por ejemplo). Si se utilizan las reglas opcionales para apuntar a partes específicas del cuerpo (ver pág. 104), simplemente utiliza el valor del blindaje que se lleva en esa zona en concreto.

Puede que algunos personajes quieran llevar dos tipos de blindaje, uno encima del otro; esto sucede sobre todo en los escenarios históricos o de fantasía, donde pueden combinarse distintos tipos de armadura y acolchamiento. El blindaje moderno no está diseñado para acumularse; llevar un chaleco de Kevlar encima de otro resulta extremadamente incómodo, y sólo es posible con las formas más ligeras de Kevlar. Y tampoco es tan efectivo como parece en un principio. Por lo general, cuando acumules blindaje, suma el valor medio del blindaje más débil, dividido entre dos, al Valor de Blindaje del más pesado, y aumenta la Carga en 1 nivel (p. ej., de nada se pasa a Ligera, de Ligera pasa a Media, etc.).

Carga

Uno de los problemas de llevar blindaje es que ralentiza al personaje y dificulta algunas acciones (como permanecer en silencio o reaccionar con rapidez ante el peligro). Estos problemas se miden por el Valor de Carga de la armadura. Los Valores de Carga se detallan en el Capítulo Cuatro: Elementos de Destrucción (ver pág. 126).

Romper Cosas

En términos de juego, todos los objetos (puertas, botellas, coches, tanques) tienen una Capacidad de Daño, un Valor de Blindaje y un Valor de Barrera. La Capacidad de Daño indica cuántos puntos de daño hacen falta para destruirlo o estropearlo. Básicamente, la Capacidad de Daño de un objeto cumple la misma función que los Puntos de Vida en los seres vivos. El Valor de Blindaje indica cuánto daño puede absorber el objeto sin sufrir ningún daño. El Valor de Barrera indica cuánta protección ofrece a alguien que se oculte tras él. En efecto, el Valor de Barrera actúa como un "blindaje" que los ataques deben atravesar para conseguir dañar a los que se escondan detrás de estos objetos.

La Capacidad de Daño y el Valor de Barrera son dos cosas diferentes. Por ejemplo, hace falta más daño para destruir totalmente una puerta que para lograr que una bala la atravesase (y dañe al quien se encuentre detrás). Principalmente, la Capacidad de Daño mide cuánto hace falta para conseguir que un objeto deje de funcionar, o para hacerle un agujero (en el caso de un muro, una apertura de un metro de radio).



Normalmente, el Zombie Master sólo se preocupará de la Capacidad de Daño de los objetos cuando la historia lo requiera. Si alguien quiere romper una ventana, debería hacerlo sin más; sin necesidad de tirar el dado. Por otra parte, si los personajes están empleando un hacha para romper una puerta antes de que el fuego consuma la casa en la que están atrapados, unas cuantas tiradas para ver cuánto tardan en escapar pueden incrementar la tensión.

Por ejemplo, Lucas es un policía con Fuerza 4 que intenta abrir una puerta de una patada, como en la tele. El daño de sus patadas es 1D4 x 5 (10). Realiza una Prueba de Impactar (con un +5, ya que la puerta no está esquivando precisamente) y obtiene un +2 al daño. El jugador de Lucas saca un 3, que con la bonificación aumenta hasta 5, haciendo un total de 25 puntos de daño. La cerradura tiene un Valor de Blindaje de 6 y 15 puntos de daño, así que se rompe y la entrada queda abierta. Si hubiera golpeado una cerradura reforzada (VB 20; CD 30), no sólo no hubiera roto la puerta, ¡sino que el ZM estaría en su

derecho de hacer que Lucas sufriese el daño provocado por la rotura de todos los huesos de su pie!

En otro ejemplo, el caco de dentro de la casa mira por la mirilla, ¡y decide dispararle sin abrir la puerta! El caco dispara con un revólver de calibre .45 a Bocajarro (entre él y Lucas sólo hay un par de metros de aire). El daño total es de 32 puntos. El Valor de Barrera es de 12, así que pasan 20 puntos y Lucas (que no lleva blindaje) recibe un total de 40 puntos (el daño por balas se duplica) y cae al suelo, inconsciente, pero aún vivo. Si la puerta no hubiera estado en medio, habría recibido un total de 64 puntos (el doble de 32), y probablemente dormiría el sueño eterno. Por supuesto, si el ladrón hubiera intentado disparar a través de una puerta de 2'5 cm de acero (Valor de Barrera 80), su disparo habría rebotado, ¡con bastantes probabilidades de alcanzarle!

Valor de Blindaje y Capacidad de Daño de objetos comunes

| Objeto | Valor de Blindaje | Capacidad de Daño | Valor de Barrera |
|--------------------------|----------------------|--------------------|---------------------|
| Vaso de vino | 0 | 1 | 0 |
| Botella de cristal | 1 | 5 | 0 |
| Ventana | 1 | 3-5 | 1 |
| Aparador | 5 | 5-10 | 6 |
| Mesa | 5 | 30 | 6 |
| Ordenador | 4 | 10-20 | 5 |
| Puerta | 5 | 30 | 10-12 |
| Cerrojo | 6-8 | 10-20 | -- |
| Puerta reforzada | 10-15 | 40-60 | 20-30 |
| Cerrojo reforzado | 20-25 | 30-50 | -- |
| Pared de madera | 5 + 1 cada 2'5 cm | 20 por cada 2'5 cm | 8 + 1 cada 2'5 cm |
| Pared de ladrillos | 9+1 cada 2'5 cm | 30 por cada 2'5 cm | 12 + 2 cada 2'5 cm |
| Pared de cemento | 18 + 2'5 cada 2'5 cm | 50 por cada 2'5 cm | 20 + 5 cada 2'5 cm |
| Pared de hormigón armado | 20 + 5 cada 2'5 cm | 75 cada 2'5 cm | 50 + 10 cada 2'5 cm |
| Pared de acero | 30 + 5 cada 2'5 cm | 100 cada 2'5 cm | 60 + 20 cada 2'5 cm |

Heridas

El daño en el Unisystem se mide en Puntos de Vida, que representan la vitalidad y resistencia del personaje. Cuando se agotan, la capacidad del personaje para moverse y realizar acciones queda reducida. Si bajan por debajo de 0, la víctima estará incapacitada y correrá peligro de muerte.

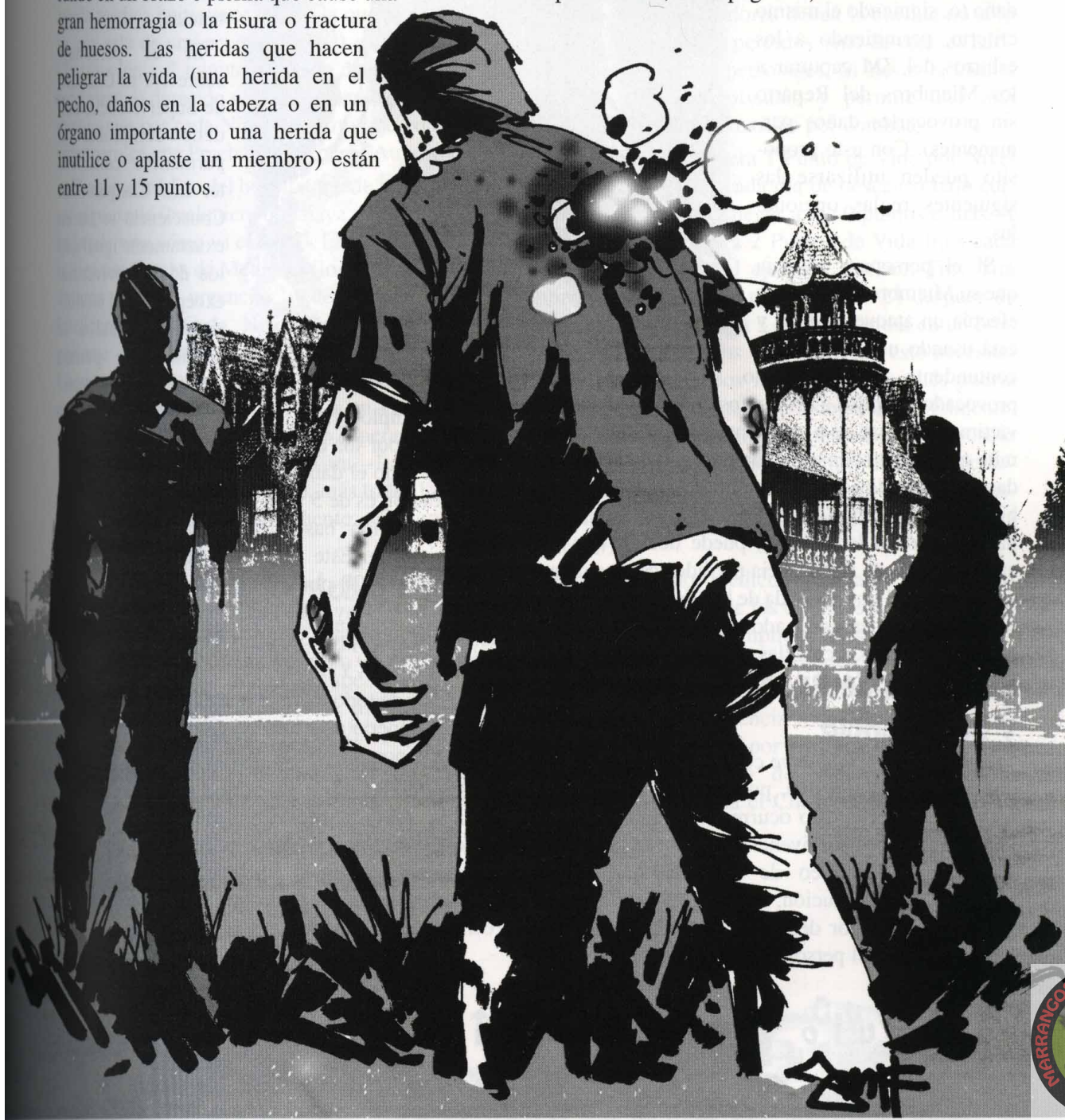
A la hora de describir las heridas, se anima al ZM a trascender los números y usar su creatividad. Como regla general, una herida que cause menos de 2 puntos es superficial; un corte o arañazo. Una de 3 a 5 puntos es profunda, pero no pone en peligro la vida de nadie salvo la de los individuos más débiles o enfermizos. Una herida de 6 a 10 puntos es grave, como una puñalada en el estómago o un corte profundo en un brazo o pierna que cause una gran hemorragia o la fisura o fractura de huesos. Las heridas que hacen peligrar la vida (una herida en el pecho, daños en la cabeza o en un órgano importante o una herida que inutilice o aplaste un miembro) están entre 11 y 15 puntos.

Efectos de las heridas

Durante el combate y demás situaciones tensas, la adrenalina evita que las heridas afecten a la actuación del personaje, salvo en aquellas más graves.

Un personaje que vea sus Puntos de Vida por debajo de 5 estará gravemente herido. La mayoría de las acciones sufren una penalización entre -1 y -5 debido al dolor y la conmoción.

Con 0 puntos o menos, el personaje estará aturrido, semiinconsciente y tirado en el suelo, necesitando un Chequeo de Voluntad y Constitución para volver a ponerse de pie. Este Chequeo estará penalizado por la cantidad de Puntos de Vida por debajo de 0. Cuando se alcanzan los -10 puntos, hay posibilidades de que el personaje muera (ver Chequeos de Supervivencia, en la pág. 112).



Noquear a la gente

Golpear a la gente en la cabeza o en la cara para noquearla o aturdira nunca es tan fácil como parece en las películas. Al golpear a alguien en la cabeza hay tantas posibilidades de matarlo como de noquearlo. La pérdida de conocimiento suele ser indicio de una herida grave y que puede causar la muerte. Un puñetazo en la mandíbula puede noquear a alguien o puede romperle la mandíbula (y, de paso, los nudillos del que golpea).

A pesar de todo, algunos ZMs pueden aplicar ciertas reglas "peliculeras" en sus partidas, permitiendo a los personajes enzarzarse en peleas no letales y en intentos de capturar a gente sin hacerle daño (o, siguiendo el mismo criterio, permitiendo a los esbirros del ZM capturar a los Miembros del Reparto sin provocarles daños permanentes). Con este propósito pueden utilizarse las siguientes reglas opcionales.

Si el personaje anuncia que su Miembro del Reparto efectúa un ataque no letal y está usando un instrumento contundente, cualquier daño provocado se aplica a los Puntos de Resistencia de la víctima, en lugar de a sus Puntos de Vida. Esto permite que los personajes puedan ser golpeados repetidamente, dejados fuera de combate y volver a estar bien en unas horas. Si el ZM quiere hacer una pequeña concesión a la realidad, puede decidir que por cada 4 Puntos de Resistencia perdidos de esta manera se pierda 1 Punto de Vida de heridas reales. Así, un personaje que sea noqueado tendría que curarse de algunos rasguños y costillas rotas tras la pelea.

Chequeos de Supervivencia y Consciencia

Cuando un personaje ve cómo sus puntos de vida quedan reducidos a -10, puede morir instantáneamente. Para ver si esto ocurre, el personaje realiza un Chequeo de Supervivencia. Se trata de una forma especial de Chequeo de Atributo que utiliza Voluntad y Constitución, con un -1 por cada 10 Puntos de Vida por debajo de 0 (redondeado a la baja) que tenga el personaje.

El Chequeo de Supervivencia sólo determina si el personaje muere ahí mismo o no. Superar el Chequeo no significa que el personaje esté fuera de peligro. Si no hay atención médica disponible, el personaje puede morir en tan sólo unos minutos. Cada minuto que pase sin recibir ayuda médica requerirá un nuevo Chequeo de Supervivencia con una penalización de -1.

Los Personajes con la habilidad de Primeros Auxilios u otras habilidades médicas pueden estabilizar a la víctima superando una Prueba. Los Personajes sin Primeros auxilios u otras habilidades pueden intentar ayudar a vendar otras heridas vis-

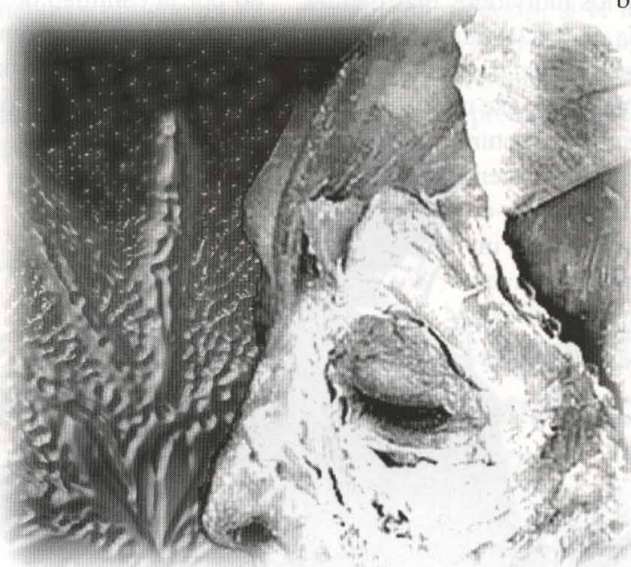
bles (queda en manos del ZM determinar si esto funciona o no, dependiendo de las circunstancias).

Si el personaje sobrevive al Chequeo de Supervivencia, aún debe comprobar si permanece consciente. Los Chequeos de Consciencia se hacen exactamente igual que los de Supervivencia, excepto que el modificador es igual a la cantidad de puntos negativos que se tengan.

Por ejemplo, Tiny (con 46 Puntos de Vida) es alcanzado por los disparos de un subfusil. Después de sufrir todo el daño, se queda con -24 puntos. Su Constitución es de 5 y su Voluntad, de 3, que suman una puntuación base de 8 para el Chequeo de Supervivencia. Este número se reduce en -2, pues está a más de 20 puntos por debajo de 0, sumando un total de 6. Tiny debe sacar 3 o más con 1D10 para conseguir el 9 que necesita. Obtiene un 6 (haciendo un total de 12), y sobrevive.

A pesar de todo, para permanecer consciente Tiny necesita superar un Chequeo parecido, ¡pero con un -24! No nos sorprende que falle y se desplome inconsciente.

Cada minuto necesita superar de nuevo su Chequeo de Supervivencia, primero con un -3 (el -2 original más un -1 adicional), después un -4, y así, sucesivamente, hasta que finalmente muera o reciba atención médica.



Recuperación

Para recuperarse de cualquier herida, hacen falta cuidados médicos y tiempo. Y, a no ser que la herida sea muy grave, el tiempo es el factor más importante.

Volver a la vida

Aunque el personaje se esté muriendo, la medicina moderna y los Iluminados pueden rescatar a una víctima del umbral de la muerte. De nuevo, la principal regla es el sentido común. Una víctima de varios disparos puede sobrevivir si no ha sufrido daños cerebrales importantes, pero a alguien decapitado ya no hay manera humana de ayudarlo.

El personaje que falle un Chequeo de Supervivencia puede regresar a la vida si consigue ayuda médica importante (como la que puede haber en una sala de urgencias moderna) en un plazo de Constitución x 2 minutos. Si hay disponible algún enfermero, la duración se puede extender durante un minuto más por cada Nivel de Éxito que consiga el enfermero en una Prueba de Primeros Auxilios.

El equipo médico del hospital puede intentar revivir al paciente (cualquiera que haya visto Urgencias en la tele sabe cómo va el tema). El doctor al mando realiza una Prueba de Medicina (los doctores típicos de una sala de urgencias tienen Medicina 4 e Inteligencia 3). Cada Nivel de Éxito otorga al paciente una bonificación de +1 para un nuevo Chequeo de Supervivencia. Las avanzadas técnicas de soporte vital del hospital añaden un +3 adicional. El personaje recién fallecido debe superar un nuevo Chequeo de Supervivencia, con un -1 por cada 5 puntos que esté por debajo de 0, más todas las bonificaciones descritas anteriormente. Si supera el Chequeo, vive. Si no...

Recuperación de Puntos de Vida

Muy bien, así que tu personaje ha resultado herido pero ha logrado sobrevivir. ¿Y ahora qué? El cuerpo humano puede recuperarse de una increíble cantidad de daño, pero, al contrario de lo que dicen las películas y la ficción, la gente que ha sido tiroteada o apuñalada no puede levantarse sin más y echar a correr sin arriesgarse a morir. Tampoco se puede restablecer la salud de alguien

con unos cuantos vendajes y transfusiones de sangre.

El ZM puede modificar las pautas ofrecidas a continuación para hacer su mundo como el de las películas o, por supuesto, tan realista como quiera. Las reglas asumidas por defecto suponen que resultar herido es algo malo. Evitar ser herido es mucho más seguro que jugarse los Puntos de Vida del personaje contra las suaves caricias de las balas y los cuchillos.

Tratamiento Médico

Una Prueba de Primeros Auxilios e Inteligencia recupera 1 Punto de Vida por Nivel de Éxito conseguido. Es posible que el herido utilice sus propios Primeros auxilios, pero sufrirá un modificador -2. Se permite una Prueba por herida sufrida. Esto requiere que los jugadores lleven la cuenta, no sólo de los Puntos de Vida perdidos, sino de cuántas heridas han sufrido sus personajes. Si llevar la cuenta ralentiza el juego, olvídalo y permite una sola Prueba de Primeros Auxilios por combate.

El personaje recupera 1 Punto de Vida por Nivel de Constitución por cada día de descanso bajo cuidados médicos hasta llegar a los 0 puntos o más. A partir de ahí, recupera 2 Puntos de Vida fijos cada día. Siguiendo con el ejemplo anterior, Tiny Tim (normalmente, con 46 puntos; con -24 después de las heridas) recuperaría 5 puntos por día en un hospital hasta alcanzar los 0 puntos (para esto necesitaría 5 días de cuidados intensivos). Después podría pasar 23 días en cama para recuperarse totalmente. En total, es casi un mes de convalecencia (y sólo porque tiene una Constitución muy alta; una persona normal que bajase hasta -24 puntos pasaría bastante más de un mes en el hospital, si es que logra sobrevivir).

Sin los cuidados médicos apropiados, un personaje herido por debajo de los 0 Puntos de Vida corre el riesgo de morir por complicaciones, como infecciones o pérdida de sangre. Mientras se recupera sin cuidados médicos, el personaje debe superar un Chequeo de Supervivencia todos los días, recuperando 1 Punto de Vida por Nivel de Éxito (hasta un máximo de 1 Punto de Vida por Nivel de Constitución). Si falla el Chequeo, pierde 1 Punto de Vida!



PÉRDIDA DE PUNTOS DE RESISTENCIA

Los Puntos de Resistencia miden la capacidad de un personaje para resistir la fatiga durante esfuerzos prolongados. El trabajo duro, como evitar activamente a los zombies durante largos periodos de tiempo, cuesta 1 Punto de Resistencia cada diez minutos. Las tareas realmente duras (correr a máxima velocidad mientras se lleva un saco de piedras) cuestan 1D4(2) Puntos de Resistencia por minuto. Los estallidos de actividad frenética, como un combate muy intenso, queman Resistencia a un ritmo mayor, consumiendo 1D4(2) puntos por Turno.

Tabla de Pérdida de Resistencia

| | |
|---------------------|---------------------|
| Trabajo duro | 1 cada 10 minutos |
| Trabajo muy duro | 1D4 (2) cada minuto |
| Actividad frenética | 1D4 (2) cada Turno |

La resistencia también puede bajar debido a los ataques "no letales" (ver Noquear a la gente, en la pág. 112).

Los personajes deben dormir al menos durante siete horas en cada periodo de 24 horas. Cualquier cantidad por debajo les hará perder 1 Punto de Resistencia por hora de sueño perdida. Por ejemplo, si el personaje duerme normalmente cinco horas cada noche, perderá 2 puntos por día; puntos que requerirán sueño extra para recuperarse. Es más, cada hora por encima de las 24 que el personaje esté despierto perderá 1 Punto de Resistencia más. Así, un personaje que esté levantado durante 36 horas seguidas perderá 19 (12+7) Puntos de Resistencia.

Efectos de la pérdida de Resistencia

Con 5 Puntos de Resistencia o menos, el personaje se siente aturdido y mareado, y todas sus acciones sufren una penalización -2. Si la Resistencia del personaje se ve reducida por cualquier motivo a 0 o menos, correrá el peligro de caer inconsciente. Será necesario un Chequeo de Supervivencia para seguir de pie, con un -1 por cada 5 puntos por debajo de 0 (redondeando a la alta). Este Chequeo se repite cada Turno (con el tiempo, el personaje caerá inconsciente).

Recuperar Puntos de Resistencia

Los personajes recuperan 1 Punto de Resistencia por Nivel de Constitución por cada media hora de sueño, o esa misma cantidad por cada hora de descanso. Los Puntos de Resistencia perdidos por falta de sueño sólo pueden recuperarse durmiendo.

PÉRDIDAS DE RESERVA DE ESENCIA

Los personajes que más se tienen que preocupar por la pérdida de Esencia son los Iluminados. No obstante, las conmociones y el terror puede arrebatar Puntos de Esencia a todos los Miembros del Reparto (ver Asustarse, en la pág. 96).

Para los que quieran interpretar el agotamiento mental provocado por el estrés de combatir a los zombies, se puede emplear otro tipo de pérdida de Reserva de Esencia. En situaciones estresantes que no sean de combate, como estar atrapado en un granero rodeado de zombies, los Normales y los Supervivientes pierden 1D4(2) Puntos de Esencia cada hora, y durante ese tiempo no es posible recuperar Esencia. Los Iluminados sufren la misma pérdida, pero recuperan su Voluntad en Esencia por hora, compensando esa pérdida. En una situación de combate, se pierden 2 Puntos de Esencia por Turno de combate a distancia y 3 puntos por Turno de combate cuerpo a cuerpo.

Efectos de la pérdida de Esencia

Un personaje que ve reducida su Reserva de Esencia se siente confundido y puede ser difícil obtener de él una fuerte respuesta emocional. Además, las Pruebas mentales sufren una penalización de -1 hasta que su Reserva de Esencia vuelva a la mitad de su capacidad.

Con una Esencia de 1 ó 0, la víctima cae en una profunda depresión. Cualquier Prueba o Chequeo tiene una penalización de -3 y le es difícil concentrarse o preocuparse por nada. Si la Esencia se ve reducida por debajo de 0, la víctima debe superar un Chequeo Complicado de Voluntad, con un -1 por cada 5 Puntos de Esencia por debajo de 0. Si falla, pierde temporalmente un nivel en un Atributo mental (el ZM puede dejar elegir al jugador) o puede ganar temporalmente una Desventaja Mental que valga al menos 2 puntos.

Si la Esencia baja por debajo de -30, el personaje tendrá que superar un Chequeo de Supervivencia, con una penalización de -1 por cada 10 puntos por debajo de -30. Los personajes muertos por la pérdida de Esencia no tienen una causa de muerte aparente. La ciencia médica sólo diagnosticará un "ataque al corazón".

Recuperar Puntos de Esencia

Los Iluminados pueden recuperar la Esencia perdida en cuestión de minutos (tantos puntos como su Voluntad cada 5 minutos). Los demás están limitados a recuperar 1 Punto de Esencia por cada nivel de Voluntad cada hora.



Reglas para vehículos

El combate con vehículos (cualquier combate donde intervengan uno o más vehículos) es tratado en su mayor parte como el combate normal, con unas cuantas modificaciones. Como el Unisystem no es un juego de estrategia, las reglas no se preocupan de complejos movimientos ni modificadores de distancia. En su lugar, el combate con vehículos se trata de manera más cinematográfica (piensa en La Guerra de las Galaxias, no en Harpoon [N. del T.: conocido juego de tablero de combates aeronavales modernos]). Al igual que el resto de reglas, lo que viene a continuación sólo debería utilizarse cuando la Historia lo pida.

Atributos de los vehículos

Los vehículos tienen una serie de Atributos, comparables a los de los personajes, que determinan sus capacidades. La mayor parte del tiempo, sólo se utilizan en combate u otros acontecimientos orientados a la acción (la obligatoria persecución de coches, por ejemplo). Preocuparse por la Maniobrabilidad durante un viaje rutinario es una pérdida de tiempo.

Peso: El peso medio en kilos del vehículo vacío. Para los vehículos de carga, una cifra separada indica su capacidad de carga.

Velocidad: En kilómetros por hora, este Atributo está dividido en velocidad máxima y velocidad media.

Aceleración: Indica cuántos kilómetros por hora puede aumentar la velocidad de un vehículo en un Turno. Todos los vehículos pueden reducir sin peligro 45 km/h por Turno. Las frenadas más fuertes requieren una Prueba con un modificador de -1 por cada 7'5 km/h de frenada por encima del máximo seguro.

Autonomía: Básicamente, indica cuántos kilómetros puede viajar un vehículo en función de cuántos kilómetros recorre por litro y cuánto combustible puede llevar. Para los vehículos aéreos, la autonomía efectiva suele ser la mitad de su autonomía total, ya que la mitad marca el "punto de no retorno". En ese punto, el vehículo no tiene suficiente combustible para volver a su origen (suponiendo, por supuesto, que necesite volver a él). La autonomía puede variar ampliamente en esos niveles medios. Los vehículos aéreos pueden quemar un montón de combustible realizando complicadas acrobacias o yendo a máxima velocidad.

Dureza: Es una medida general de la resistencia del vehículo y sus sistemas redundantes y de control de daños. Determina cuánto tiempo puede seguir funcionando un vehículo incluso cuando ha resultado gravemente dañado. La mayoría de vehículos son máquinas relativamente delicadas: rompe las partes suficientes y dejarán de funcionar. Otros, como los tanques ultramodernos, pueden resistir gran cantidad de castigo. Este atributo es más o menos el equivalente al de Constitución de los seres humanos. La Dureza se mide del 1 al 6, y los vehículos más extraordinarios pueden tener valores de 7 o más.

Maniobrabilidad: Es una medida de la Maniobrabilidad y la respuesta a las órdenes del conductor o piloto, dentro de las capacidades del vehículo, por supuesto. No importa cuánta maniobrabilidad tenga un tanque, nunca va a ser capaz de maniobrar en espacios reducidos tan bien como la más torpe de las motos. La Maniobrabilidad es comparable a la Destreza de los seres humanos. En algunas Pruebas de conducción y pilotaje, la Maniobrabilidad reemplaza o modifica a la Destreza del piloto.

Capacidad de Daño (CD): Es una estimación aproximada de cuánto daño puede aguantar un vehículo antes de ser destruido o quedar inoperable. Obviamente, dañar un componente vital inutiliza el vehículo mucho antes de agotar su Capacidad de Daño, pero, para propósitos generales, la mayoría de vehículos civiles tienen una CD de 30 más 3 puntos por cada 250 kg de peso, redondeando a la baja. Los vehículos militares tienen una Capacidad de Daño básica de 50 más 5 por cada 250 kg de peso. Así, un coche de 1.000 kilos tendrá una Capacidad de Daño de 42 puntos, y un tanque de 30 toneladas tendrá una Capacidad de Daño de 650. Algunas partes importantes, como torretas, alas y similares tienen su propia Capacidad de Daño, que normalmente está entre el 20% y el 100% de la CD de la estructura principal. Por lo general, los modificadores al daño (como cortante o perforante, o los modificadores por el tipo de bala; consulta pág. 105) no se aplican a los vehículos, que sólo sufren el daño básico.

Valor de Blindaje (VB): Casi todos los vehículos son un poco más difíciles de dañar que las personas. El metal, la madera o el plástico de sus carrocerías son lo bastante fuertes como para proteger de algunos ataques y, en el caso de vehículos acorazados, se suma el blindaje para dar más protección. La mayoría de los coches tienen un VB de 2 a 10, depen-



diendo de la solidez de sus carrocerías. Los coches pueden ser "a prueba de balas" añadiendo paneles de Kevlar y otros materiales durante su construcción. Los coches blindados típicos tienen el equivalente a una placa de acero de entre 5 y 20mm.

Para determinar el VB de los vehículos militares, toma el espesor del grosor de blindaje de una localización dada (normalmente, expresado en milímetros de blindaje de acero, aun cuando no sea acero) y utiliza la siguiente fórmula:

Menos de 25mm: Multiplica el espesor total en milímetros por 3 y suma una variable de $1D8 \times (\text{Grosor del Blindaje}/5)$. Así, un vehículo con un blindaje equivalente a 10mm de acero tendría un VB de $30 + 1D8 \times 2$ (38).

25mm: 25mm de acero tienen un VB de $75 + 1D10 \times 2$ (85)

Por encima de los 25mm: Toma el grosor del blindaje (en milímetros) y suma 50 al total. A esto se le suma un número variable igual a $1D10 \times (\text{Grosor}/25)$. Así, por ejemplo, un tanque con un grosor de blindaje frontal de 200mm tendría un VB total de $250 + 1D10 \times 8$ (290).

Precisión: Este atributo sólo se aplica a vehículos con sistemas de armamento, y mide cosas como radar, láser y demás sistemas de localización y puntería. En algunas ocasiones, la precisión reemplaza o modifica a la Destreza a la hora de disparar armas instaladas en los vehículos; en estos casos, el personaje utiliza la Destreza y la Habilidad en el arma, normalmente con una penalización.

Vehículos en acción

La mayor parte del tiempo, utilizar un vehículo no requiere ninguna Prueba o Chequeo. Si tiene las habilidades de Conducir y Pilotar apropiadas, el personaje se monta y va donde quiere. En los momentos más tensos (perseguir a un enemigo o darse cuenta de que han manipulado los frenos del coche), se necesitan Pruebas de Conducir / Pilotar y Destreza. La mayoría de las veces, esto debería decidirlo el ZM según lo requiera cada situación individual.

Conducir a altas velocidades: Como suele decirse, la velocidad mata. Ir a velocidades muy altas por una autopista vacía y recta no tiene mayor problema. Los problemas vienen cuando el personaje tiene que hacer algo más que ir en línea recta. Maniobrar a velocidades por encima de los 75 km/h requiere una Prueba de Destreza y Conducir (si la Destreza del personaje supera la puntuación de Maniobrabilidad del vehículo, usa la puntuación de Maniobrabilidad). Los posibles

modificadores incluyen un -1 por cada 15 km/h por encima de 75; -2 por intentar dar un giro brusco o tomar una curva cerrada; de -1 a -3 por intentos repentinos de maniobrar (evitar a un ciervo que salta de repente frente al coche tendría un -3). La ventaja Reacción rápida concede al personaje una bonificación +2 en estas maniobras. Las consecuencias del fracaso pueden ir desde un giro parcial a dar vueltas de campana, estrellarse contra un obstáculo o algo peor.

Persecuciones: En gran parte son como las persecuciones normales a pie (ver Pruebas y Chequeos Resistidos, en la pág. 92). Haz Pruebas Resistidas de Destreza y Conducir o Pilotar (si la Destreza del personaje supera la puntuación de Maniobrabilidad, utiliza la Maniobrabilidad en su lugar). La primera persona o vehículo que comience a moverse gana un +1 en la Prueba. El vehículo más veloz recibe un +1 por cada 7'5 km/h en que supere la velocidad del otro vehículo. Si se va a velocidades muy altas, los dos bandos tendrán también que superar un par de Pruebas utilizando los modificadores para altas velocidades indicados arriba, para asegurarse de que no les pasa nada durante la persecución. Una persecución debería durar al menos un minuto o dos. Para hacer las cosas más emocionantes, el ZM puede decidir que el perseguidor necesita acumular un número de Niveles de Éxito por encima de los propios Niveles de Éxito del perseguido. El ZM debería describir la persecución y, si tiene lugar en una carretera poblada o en las calles de una ciudad, poner cierto número de complicaciones (peatones, otros coches, patrullas de carretera) para ponerle salsa a la cosa.

Colisiones: Cuando un vehículo choca contra algo, provoca daños tanto a su objetivo como a sí mismo. El daño básico es igual a $1D10$ (5) veces un factor igual al peso del vehículo (en toneladas) y $1/15$ de su velocidad (o la diferencia de velocidades si el vehículo choca contra un objeto móvil) en kilómetros por hora, redondeando a la alta. Por ejemplo, un camión de 2 toneladas que vaya a 75 km/h inflige $1D10 \times 7$ puntos de daño (2 por el peso más 5 $[75 / 15]$ por la velocidad). Si el vehículo es muy grande, como un navío, el daño sólo utiliza la velocidad del vehículo como multiplicador, no su peso.

Si el objetivo es bastante más ligero que el vehículo (coche contra un peatón), el vehículo sólo sufre un tercio del daño. Si el objetivo es más pequeño (camión contra coche), el vehículo más pesado sólo sufre la mitad del daño. Si el impacto es contra un objeto mucho más pesado (un tanque o un muro de cemento), el vehículo sufre $1D10+2$ multiplicado por su



Experiencia

La gente cambia con el tiempo. En el Unisystem, los personajes viven y aprenden, y se vuelven más experimentados a medida que participan en las Historias creadas durante el transcurso del juego. Tras algunas de estas Historias, el personaje será más hábil y poderoso de lo que era cuando comenzó. Esto también está corroborado por la ficción: los Hobbits de la trilogía de *El Señor de los Anillos* son mucho más duros, fuertes y experimentados al final de su heroica búsqueda.

La mejora del personaje se representa en el Unisystem mediante los puntos de experiencia, que se otorgan a todos los jugadores al final de cada sesión de juego. Cuanto mejor haya sido el juego y la actuación del personaje, más puntos debe ganar. Con estos puntos, los jugadores pueden mejorar los Atributos, Habilidades y otros elementos de su Miembro del Reparto.

Este sistema de puntos de experiencia es utilizado en todos los juegos del Unisystem, tanto en los que utilizan dados como en los que no.

Otorgar experiencia

Durante cada sesión de juego (o al final de ella), el ZM recompensa a cada jugador con algunos puntos de experiencia. Más adelante hay unas pautas para saber cuántos puntos de experiencia deberían ser otorgados por sesión: las recompensas medias están entre 2 y 6 puntos.

Mejorar los personajes

¿Y qué hacen los jugadores con todos esos puntos de experiencia? Funcionan de manera parecida a los puntos de personaje utilizados en la creación del Miembro del Reparto. Pueden utilizarse para incrementar los Atributos y los niveles de habilidad, para adquirir nuevas Ventajas y reducir o eliminar las Desventajas, o para incrementar las Capacidades Metafísicas. Sin embargo, el coste de estas mejoras es diferente al de su adquisición durante la creación del personaje. Después de definir a un Miembro del Reparto, resulta mucho más difícil avanzar en ciertos terrenos. Para determinar cómo mejorar las características del personaje, consulta la Tabla de Mejora del Personaje (ver pág. 119).

Mejora de Atributos

A diferencia de las habilidades y poderes, los Atributos representan unas cualidades del Miembro del Reparto relativamente fijas. Como resultado, los

Atributos no pueden subirse más de un nivel tras la creación del personaje. Si el Atributo era de 5 o menos antes de la mejora, el incremento de nivel cuesta 5 puntos de experiencia. Si el Atributo era de 6 o más antes de la mejora, el incremento cuesta 10 puntos de experiencia.

Razones para mejorar

Tener los suficientes puntos de experiencia para subir a un personaje no suele ser suficiente. Debe haber algún tipo de explicación de por qué el Miembro del Reparto mejora en ese terreno y, normalmente, estas razones son determinadas durante el transcurso del juego. Si el Miembro del Reparto utilizó una habilidad o Atributo repetidamente en las sesiones de juego anteriores, tendría sentido que esa habilidad o Atributo mejorase. Para aprender una habilidad nueva, el Miembro del Reparto debe pasar algún tiempo trabajando en esa habilidad antes de tener derecho a gastar los puntos para conseguirla. Para adquirir una Ventaja, eliminar una Desventaja o conseguir nuevos Poderes Metafísicos, deben darse una serie de sucesos o circunstancias que provoquen que esa característica salga a la luz o desaparezca.

Recompensa en puntos de experiencia

Estar ahí: Todos los Miembros del Reparto que hayan participado en la sesión de juego reciben 1 punto.

Buena interpretación: 1 punto, por ejemplo.

Avanzar la trama manteniéndose fiel al personaje: De 1 a 3 puntos. Esto recompensa a los jugadores cuya interpretación, ideas y acciones del Miembro del Reparto han ayudado desarrollar la historia.

Interpretación heroica: De 1 a 3 puntos. Se otorga a los jugadores cuyos Miembros del Reparto permanecen fieles a sí mismos incluso cuando esto les hace sufrir. Los individuos heroicos que arriesgan su vida por los demás, o incluso los cobardes que huyen o se rinden cuando sería correcto luchar, son buenos ejemplos de esto.

Inventiva: De 1 a 3 puntos. Se otorga a los jugadores que utilizan tácticas impresionantes e inesperadas para resolver los problemas que se presentan durante el argumento. Sin embargo, sólo se aplica si el astuto plan o táctica era fiel al Miembro del Reparto (no al jugador). Si el tonto del pueblo de repente comienza a tener arranques de genialidad maquiavélica sin ningún buen motivo, no debería dársele ninguna recompensa.



Ahorrar puntos de experiencia

El jugador no tiene por qué gastar en ese mismo momento los puntos de experiencia ganados. Puede elegir ahorrarlos para después, quizá esperando a conseguir los suficientes como para subir una característica en concreto.

Tabla de mejora del personaje

| Mejora | Coste en puntos |
|---------------------------------|--|
| Atributo | Ver texto de la pág. 118 |
| Habilidad ya existente | El coste del siguiente nivel (p. ej., ir de nivel 3 a 4 cuesta 4 puntos). |
| Habilidad especial ya existente | El coste del siguiente nivel +1 (p. ej., ir de nivel 3 a 4 cuesta 5 puntos). |
| Nueva Habilidad | 6 puntos para nivel 1 |
| Nueva Especialidad | 6 puntos |
| Nueva Habilidad Especial | 8 puntos para nivel 1 |
| Ventaja | Igual que en la creación del personaje |
| Eliminar Desventaja | Paga el valor original de la Desventaja |
| Nuevos Milagros | 10 puntos por nuevo Milagro |





Capítulo cuatro

Elementos de destrucción

"Esto es mi escoba de fuego!

Es una Remington de dos
cañones del calibre 12; lo
mejor que puede ofrecer

Almacenes S - m a r t .

La encontraréis en
la sección de Calza y pesca.

Compre elegante

Compre S-mart."

--El Ejército de las Tinieblas



La carne gris moteada se plegó alrededor de la punta del escalpelo y lentamente cedió al paso. La sangre, fría desde hacía tiempo, brotó con poco entusiasmo entre los bordes de la herida. Cuidadosamente, el Dr. Gerald Becker llevó la cuchilla a través del pecho del cadáver, abriéndolo de hombro a hombro. Girando la cuchilla hacia abajo, hizo una incisión desde el esternón hasta el pubis. Devolviendo el escalpelo a la mesa, cogió el separador para las costillas.

"Aquí" pensó, "es donde se marean esos bastardos del Departamento de Defensa".

Pero, a medida que la caja torácica se partía y abría con lentitud, no se mareó ninguno de los tipos del Departamento, ni tan siquiera contuvieron una náusea.

Gerald deseó tener una enfermera que le ayudase, o al menos un auxiliar, pero el agente especial Douglas y su equipo querían que hubiera los menos testigos posibles. Un ejemplo típico del pensamiento burocrático: la mitad de la ciudad sospechaba que pasaba algo y esto sólo confirmaría esa idea. Observó brevemente el depósito, con sus puertas colgando de las bisagras y las ventanas rotas. Maldita sea, la mitad del hospital ya sabía que pasaba algo.

Con las costillas bien abiertas, Gerald levantó los pulmones de la cavidad torácica, dejándolos colgar del borde. Luego extrajo el corazón, el hígado y el estómago, apilándolos en una bandeja detrás de la mesa de autopsia, y dio un paso atrás:

—Aquí tienen su prueba, caballeros.

Los cuatro hombres avanzaron al unísono y observaron la cavidad torácica. Podrían pasar por hermanos; todos eran altos y de hombros anchos, con el pelo corto, al estilo militar, y expresión ceñuda en sus anodinas caras. Llevaban trajes oscuros debajo de sus gabardinas. De entre los cuatro, sólo el líder, el agente especial Douglas, llevaba sombrero: uno flexible, bastante maltratado y de color gris. Gerald se preguntó si sabría que se estaba quedando calvo, como muchos de esos tipos tan machos.

Después de observar atentamente durante cinco minutos, el agente especial Douglas preguntó:

—¿Cómo dio con esto?

Gerald no podía creer lo tranquilos que estaban. Cuando vio una de esas cosas por primera vez, hizo un sonido a medio camino entre un grito y un quejido:

—Como ya sabe, fui destinado aquí para investigar un brote de lo que parecía una nueva cepa de cólera. Kriley es una ciudad pequeña y han perdido la mitad de su población infantil y anciana debido a la enfermedad.

El agente especial Douglas se ajustó su sombrero y comentó:

—He leído su informe al respecto.

Gerald se preguntó: "Seis fallecidos en un periodo de 48 horas, ¿y eso es lo único que dice? ¿Es que tiene hielo en las venas?". Miró de nuevo a los otros tres agentes del DdD, que le estaban mirando... no, no mirando: estudiando, como si fuera un alumno y ellos un grupo de profesores que no le quitaban el ojo de encima ni una puta vez.

—Por favor, continúe, Doctor Becker.

—Cuando llegué aquí, me puse directamente a trabajar. Al principio no noté nada raro. Estaba muy ocupado intentando buscar una explicación y una forma de combatir esta nueva cepa de cólera. No noté nada raro hasta mi tercera noche aquí.

El agente especial Douglas miraba fijamente una de las cámaras frigoríficas que se utilizaban para almacenar cuerpos.

La puerta había sido arrancada y había huellas de dedos marcadas con sangre por todo el interior de la cámara. Gerald tembló al verla y continuó hablando.

—Era de noche y estaba volviendo al hotel. Estaba cansado y no prestaba atención. Tropecé con alguien que andaba en dirección opuesta. Los dos nos caímos de culo. Por supuesto, me apresuré a disculparme y ayudar a la otra persona a levantarse. Cuando pude verle bien la cara, comprendí que ya lo había visto antes. Aquí. En el depósito. ¡Le había hecho una autopsia hacía menos de veinticuatro horas!

—¿Se lo contó a alguien? ¿A la policía local o al personal del hospital? —preguntó el agente especial Douglas.

Gerald le echó una mirada:

—¿Qué les iba a contar? ¿Que los muertos estaban volviendo a la vida?

—¿Qué hizo después?

—Sabía que la custodia de los restos había sido encargada a la funeraria del pueblo, así que, a pesar de la hora que era, me dirigí hacia allí. Estaba abierto y había un montón de gente arremolinada. Iban y venían un montón de vehículos. Algunos de esos vehículos eran conducidos por gente que había estado en esta sala hacía menos de doce horas.

Los otros agentes del DdD se habían dispersado. Uno ojeaba los papeles de Gerald, otro llamaba por teléfono y el tercero miraba las muestras parciales que Gerald tenía flotando en formol.

—No recuerdo haberles invitado a examinar mis notas.

—Después de descubrir los extraños sucesos de la funeraria —insistió el agente especial Douglas—, ¿contactó con las autoridades locales?

Gerald sacudió su cabeza:

—Aún no. Era demasiado fantástico para ser verdad. Me di la vuelta y me dirigí de nuevo al depósito, donde también estaban ocurriendo cosas extrañas. Pregunté a una enfermera y me dijo que se había ido la corriente en el ala de cuidados intensivos. Por algún motivo, los generadores de emergencia no se habían activado y habían muerto ocho pacientes. El sheriff estaba allí y me dijo que había una ola de robos y secuestros. La familia del alcalde y otros ciudadanos destacados habían desaparecido.

—¿Hubo alguna petición de rescate?

—No, y, en mi opinión, no había motivos para esperar ninguna.

El agente especial Douglas se extrañó mientras se rascaba bajo el ala de su sombrero flexible

—¿Por qué?

—No tenía sentido. ¿Por qué secuestrar a ciudadanos de una pequeña ciudad de Oregón? Seguro que no por dinero. El Sheriff y yo sospechábamos algo mucho peor.

—¿Y esas sospechas se confirmaron?

—A la mañana siguiente. En el cementerio.

—Ah. Los saqueos de tumbas.

—Profanaciones —escupió Gerald—. La ciudad tenía un cementerio. Cada tumba con menos de una década había sido excavada, sus ataúdes destruidos y los cuerpos extraídos.

—¿Investigar este tipo de crímenes corresponde realmente al Departamento de Defensa?

—No, pero sabía que todo estaba relacionado de alguna manera.

—¿Intuición?

—Exacto.

El agente especial Douglas frunció el sueño.

—No creo en la intuición.

—Genial —Gerald se despegó los manchados guantes quirúrgicos—. Pero, ¿qué debemos hacer ahora? Los ciudadanos supervivientes se han encerrado dentro del gimnasio del instituto.

—¿Cómo mató a tantos muertos vivos?

—Odio decirlo, pero... por intuición. Me fijé por casualidad en uno de los vigilantes. Estaba de pie, cerca de mí, apoyado en una pala. El dedo pulgar de su mano derecha estaba torcido en un ángulo extraño. Podía ver el hueso de un nudillo saliendo de su piel.

—¿Le dolía?

—No. Sólo estaba ahí de pie, escuchándome hablar con el sheriff y sus hombres.

—Debió parecerle raro.

—Muy raro. Cuando le abordé, me dijo que no le dolía e intentó darse la vuelta. Conseguí ver mejor su mano y comprobé que las puntas de sus dedos estaban azules y que tenía los labios de un color pálido. Comencé a sospechar que él era uno de los muertos vivos. Pedí al sheriff que lo detuviese y fue en ese momento cuando comenzó a luchar y a intentar huir.

—¿Fue entonces cuando el ayudante del sheriff fue asesinado?

—Sí. Cuando eso ocurrió, el sheriff sacó su revólver y abrió fuego. El primer disparo hizo un agujero justo en la cabeza del vigilante. Debió matarlo, pero en lugar de eso echó a correr. El sheriff disparó dos veces más, alcanzando a ese hijo de puta en ambas piernas. Cayó, pero siguió moviéndose, arrastrándose. El ayudante que quedaba, el sheriff y yo le alcanzamos rápidamente. Vaciaron el resto de sus revólveres en el vigilante. Eso le detuvo. Una de las balas le hizo un agujero entre la parte baja de la espalda y el estómago. Ahí fue cuando vi la materia extraña. Lo que su socio tiene ahí en formol.

El agente especial Douglas se acercó a la jarra que su subordinado estaba examinando.

Parecía como si alguien hubiese partido un bogavante y lo hubiera puesto a flotar en una jarra de melaza.

—Interesante.

—Usted ha visto algo como esto antes, ¿verdad?

—No puedo hacer ningún comentario.

—He oído rumores de que hace siete años derribaron una nave espacial en Nuevo México.

—He dicho que no puedo hacer ningún comentario —el agente especial Douglas dejó la jarra con el espécimen cerca del cadáver—. Pero, por favor, continúe su historia.



—Después de eso, las piezas encajaron rápidamente. Una vez nos dimos cuenta de lo que pasaba, el sheriff reunió a un grupo de ciudadanos armados e incendió la funeraria. Matamos a algunas cosas de esas más y, tras algo de investigación, me di cuenta de que esas formas de vida que controlaban los cadáveres tenían una composición parecida a la de los artrópodos —Gerald les sonrió con satisfacción—. Así es como me di cuenta de que el DDT podría ser efectivo contra ellos. Cogimos a un voluntario para echar la porquería sobre uno de los muertos vivientes, y se colapsó a los diez segundos de exposición. Una vez supimos eso, combinamos el DDT con algunos otros compuestos químicos y comenzamos a fumar. Con el equipo necesario, no fue ningún problema. El sheriff y los otros están ahora limpiando el resto de sus "nidos". No sé por qué les cuento esto; está todo en mi informe.

—¿No estaba preocupado por el peligro para los ciudadanos inocentes? —el agente especial Douglas había vuelto a examinar el cadáver.

—¡Mire a qué nos enfrentamos! —Gerald se sentó cerca de él y golpeó con un puntero en la cosa enroscada alrededor de la parte baja de la espina dorsal del cadáver. Su carne era pálida y lechosa, y su cuerpo, segmentado, parecido al de un insecto. Parecía menos muerto que relajado, dispuesto a saltar sobre ellos en represalia, en caso de ser molestado—. Teníamos que actuar con rapidez antes de que se extendieran. Piénselo: podríamos estar enfrentándonos a un enemigo que nunca necesitaría comer o dormir, y podría reabastecer sus filas tan sólo con asaltar el cementerio local.

—¿Ha averiguado de dónde vienen estas cosas?

—No —Gerald movió su mano, negándolo—. Había un hombre que aseguraba saberlo... pero no nos podemos fiar de él.

—Entonces, la reina está segura.

—¿Reina? —Gerald le rodeó—. ¡Usted sabe qué está pasando aquí!

Los otros tres agentes comenzaron a acercarse al Dr. Becker. El agente especial Douglas se quitó el sombrero, revelando que el tercio frontal de su cráneo había sido arrancado de alguna manera. Las astillas expuestas de su cráneo eran amarillo-grisáceas, y su cerebro se había convertido en un retorcido nido de gusanos. Se precipitaban fuera de la herida y bajaban por su rostro extremadamente pálido.

—Kriely sólo era una prueba, una prueba para ver si nuestro plan de invasión era factible para una especie como la vuestra. Nos has enseñado que si queremos intentar una invasión a gran escala, debemos de ser más sutiles y conseguir rápidamente el control de vuestras autoridades civiles.

Hubo un gran estruendo cuando Gerald volcó la mesa metálica en su intento por escapar. Los silenciosos agentes del DdD, que no eran agentes del DdD, lo tiraron al suelo y lo sujetaron. Sus frías manos rompieron su ropa, desviéndolo hasta la cintura. La cosa que no era el agente especial Douglas recogió el escalpelo sucio del suelo y se acercó al doctor, mirándolo amenazadoramente y haciendo llover gusanos sobre su pecho desnudo.

—Como muestra de gratitud, le libramos de ver cómo su tristemente limitada especie es conquistada y esclavizada.

La carne temblorosa y rosada del cuello de Gerald Becker se plegó alrededor de la punta del escalpelo y lentamente cedió al paso...

Introducción

Este capítulo enumera y describe una serie de objetos diferentes que resultarán de utilidad a los Miembros del Reparto en sus intentos por sobrevivir a los oscuros mundos de Zombie. Evidentemente, esta lista no es exhaustiva. Los Zombie Masters pueden adaptar cualquier objeto de cualquier periodo temporal y ambientación deseados consultando la lista de ejemplos dados y mostrando un mínimo de creatividad. Es más, el equipo aquí enumerado es genérico: los objetos especiales o personalizados, así como los detalles específicos de la ambientación deberían ser creados individualmente, excepto si vienen descritos en la información de la ambientación.

Todos los objetos incluyen una descripción, Valor de Carga, Precio y Disponibilidad. Otros, como las armas y el blindaje, presentan características adicionales, como el daño que provocan o su Valor de Blindaje.

El **Valor de Carga (VC)** mide el peso de un objeto, más un factor adicional para representar su volumen. Los dos interfieren en el movimiento y “cuestan” Resistencia. Un personaje puede llevar la mitad de su capacidad máxima de carga (ver Fuerza, en la pág. 30) sin penalización. Desde ese punto hasta un 125% de su capacidad de carga, el personaje está ligeramente cargado y sufre una penalización de -1,5 a su Velocidad y -1 a todas las Pruebas o Chequeos que requieran movimiento (como Sigilo o las tiradas de iniciativa). Es más, a ese nivel de carga, se pierden 1D4 (2) Puntos de Resistencia cada 10 minutos. La carga media va entre el 126 y el 150% de ese peso, impone un -3 al movimiento y cuesta 1D4 (2) Puntos de Resistencia cada cinco minutos. La carga pesada se sitúa entre el 151 y 175%, impone un -4,5 al movimiento y cuesta 1D4 (2) Puntos de Resistencia cada dos minutos. La carga superpesada sube hasta el máximo peso permitido, impone un -5 al movimiento y cuesta 1D4 (2) Puntos de Resistencia cada minuto.

El **Precio** se expresa en dólares de finales del siglo XX. Esta cantidad es la normal para una ambientación moderna (pero puede variar incluso de un 50 a un 300%), antes o justo después de que se levanten las hordas de zombies. Duplica o triplica el precio en un trasfondo en guerra, donde los zombies y los humanos estén enzarzados en un enfrentamiento por el destino del mundo. En un trasfondo post-apocalíptico, después de que los zombies hayan triunfado sobre todos salvo algunos supervivientes aislados, el precio es irrelevante. Si te encuentras el objeto, y los otros “pretendientes” son ahuyentados, te lo puedes quedar. Este rasgo puede modificarse bastante o ser ignorado completamente en otras ambientaciones, particularmente las antiguas o fantásticas.

La **Disponibilidad (Disp)** representa la dificultad de encontrar el objeto. Los objetos Comunes (C) pueden encontrarse en la mayoría de los lugares con relativamente poco esfuerzo. Los objetos Infrecuentes (I) son más difíciles de rastrear, pero pueden conseguirse con algo de esfuerzo. El equipamiento Raro (R) sólo puede encontrarse en un número limitado de lugares, y requiere un serio esfuerzo para localizarse. De nuevo, este rasgo puede ser alterado o eliminado en ciertas ambientaciones.



La economía del trueque

En algunas ambientaciones de Zombie, la civilización tal y como la conocemos se ha colapsado o ha cambiado significativamente. En semejantes circunstancias, puede que el papel moneda no tenga ningún valor, pero eso no significa que cesen las transacciones. Aquellos que desean intercambiar bienes (en lugar de luchar por ellos) utilizan un sistema de trueque. Los precios ofrecidos en este capítulo pueden utilizarse para determinar un valor bruto de compra, pero surgen otros muchos factores. La necesidad percibida, la escasez local, la hora del día, el humor y otras circunstancias afectan a la negociación. La

habilidad Regatear del personaje resulta de vital importancia. El precio final de los bienes es el acuerdo que se pacte entre los trocadores.

En zonas donde haya resurgido la civilización o permanezca un atisbo de ella puede surgir algún tipo de divisa. Aparte del trueque, los materiales con algún valor, como la munición, el tabaco o los productos enlatados, pueden sustituir al dinero. A pesar de todo, los precios en estas nuevas divisas pueden no tener relación con el precio sugerido en dólares. De nuevo, son los deseos de los negociantes y la habilidad de Regatear los que fijan el precio final.

| Equipo científico | VC | Precio | Disp |
|--|--------|--------|------|
| Contador Geiger | 1/1 | 200\$ | I |
| Frascos y herramientas para recogida de muestras | 10/5 | 100\$ | I |
| Tienda de cuarentena | 100/50 | 3500\$ | R |
| Traje anticontaminación | 30/15 | 1000\$ | R |
| Traje antirradiación | 50/25 | 2500\$ | R |

| Equipo electrónico | VC | Precio | Disp |
|-------------------------------|-------|--------|------|
| Ordenador portátil | 10/5 | 2500\$ | C |
| Radio de vehículo | 25/12 | 1000\$ | I |
| Receptor portátil | 1/1 | 150\$ | C |
| Teléfono móvil | 1/1 | 200\$ | C |
| Teléfono o radio manos libres | 1/1 | 200\$ | I |

| Equipo médico | VC | Precio | Disp |
|----------------------------|------|--------|------|
| Botiquín primeros auxilios | 2/1 | 100\$ | C |
| Botiquín urgencias | 6/3 | 250\$ | I |
| Inyector automático | 1/1 | 100\$ | I |
| Maletín de doctor | 10/5 | 1000\$ | I |

| Equipo vigilancia | VC | Precio | Disp |
|---------------------------|-----|--------|------|
| Anteojos de infrarrojos | 2/1 | 250\$ | I |
| Anteojos visión nocturna | 4/2 | 3000\$ | I |
| Cámara (profesional) | 2/1 | 800\$ | C |
| Grabadora (profesional) | 2/1 | 300\$ | C |
| Prismáticos | 2/1 | 100\$ | C |
| Telescopio | 4/2 | 300\$ | C |
| Videocámara (profesional) | 6/3 | 2000\$ | I |

| Equipo supervivencia | VC | Precio | Disp |
|-----------------------------|-------|--------|------|
| Balsa neumática | 60/30 | 500\$ | I |
| Brújula | 1/1 | 50\$ | C |
| Correa de combate | 2/1 | 15\$ | C |
| Cuerda | 2/1 | 20\$ | C |
| Depuradora de agua | 2/1 | 100\$ | C |
| Equipo de escalada | 10/5 | 200\$ | C |
| Equipo de submarinismo | 20/10 | 500\$ | I |
| Herramienta multiuso | 1/1 | 20\$ | C |
| Linterna | 2/1 | 150\$ | C |
| Máscara antigás | 4/2 | 200\$ | C |
| Mochila | 4/2 | 75\$ | C |
| Pistola de bengalas | 2/1 | 100\$ | C |
| Raciones de supervivencia | 1/1 | 10\$ | C |
| Saco de dormir | 2/1 | 50\$ | C |
| Tienda de campaña | 30/15 | 150\$ | C |
| Traje de camuflaje | 8/4 | 200\$ | C |

| Equipo variado | VC | Precio | Disp |
|-----------------------|-------|--------|------|
| Detector de metales | 2/1 | 250\$ | I |
| Esposas | 1/1 | 50\$ | C |
| Extintor | 4/2 | 50\$ | C |
| Juego de ganzúas | 1/1 | 200\$ | I |
| Juego de herramientas | 20/10 | 1000\$ | C |
| Soplete | 2/1 | 75\$ | C |



Equipo científico

Contador Geiger: El contador Geiger es un pequeño aparato portátil que mide los niveles de radiación. La unidad no tiene distancia efectiva y sólo mide la radiación de la zona inmediata.

Frascos y herramientas para recogida de muestras: Una serie de frascos que pueden precintarse para contener muestras biológicas, químicas y orgánicas; esto incluye también las pinzas, cuchillas y portaobjetos necesarios para recolectar tales muestras.

Traje anticontaminación: Es un gran traje de talla única que incluye botas de goma, guantes y una máscara antigás. Los trajes anticontaminación protegen al portador contra gases perjudiciales, microorganismos, productos químicos y ácidos débiles. Son bastante robustos, pero no tienen ningún tipo de blindaje. Si alguna arma consiguiera acertar e infligir cualquier cantidad de daño letal, se romperá la integridad del traje, que deberá repararse inmediatamente para evitar la contaminación. A este fin, los científicos que trabajan en entornos peligrosos suelen cortar previamente cinta aislante y llevarla pegada en las piernas del traje para que actúe como parches instantáneos. Sin importar la Fuerza del personaje, llevar un traje anticontaminación cargará ligeramente al portador.

Traje antirradiación: Los trajes antirradiación son trajes pesados, forrados con plomo, que se utilizan para proteger a los obreros contra niveles letales de radiación ionizante. Este traje cuenta con filtros y es estanco, proporcionando la misma protección contra productos químicos y microorganismos que el traje anticontaminación. Además, el revestimiento de plomo y el grueso material del propio traje protegen contra niveles de radiación y calor que, de otra manera, resultarían mortales en cuestión de segundos. El grosor y la resistencia del traje también proporcionan un Valor de Blindaje de 1D6+4 (7). Sin importar la Fuerza, llevar un traje antirradiación siempre impone una carga media.

Tienda de cuarentena: Una tienda neumática, grande y hermética, para contener a individuos o especímenes grandes sospechosos de estar contaminados con agentes potencialmente peligrosos. La tienda está equipada con una compuerta para permitir una entrada y salida seguras. Es lo bastante grande para que cuatro individuos trabajen cómodamente con un sujeto. La tienda tarda 15 minutos en desplegarse completamente, e incluye cuatro trajes anticontaminación. Cuando está deshinchada, es lo bastante pequeña como para ponerla detrás de un 4x4.

Equipo electrónico

Todos los dispositivos que utilicen baterías pueden ser recargados desde un enchufe en un tiempo similar a la duración de la batería (eso siempre que exista algún enchufe que funcione en un mundo asolado por los zombies).

Ordenador portátil: El portátil es un potente ordenador que incluye software de comunicaciones y un módem celular. Tiene instalados los programas necesarios para comunicarse con cualquier red o sistema de comunicaciones y el equipo necesario para conectarse a tomas telefónicas, cabinas, conexiones en red y hasta escuchas telefónicas. El ordenador puede utilizar su batería interna durante 6 horas aproximadamente, o puede enchufarse a cualquier toma para su uso indefinido.

Radio manos libres: Es un transmisor de radio, pequeño y fácil de ocultar, que puede ajustarse a la cabeza y permite usar las manos con libertad. El auricular se lleva en la oreja como un dispositivo de audio y el micrófono se ajusta a la ropa del portador, normalmente en la solapa o el cuello de la camisa. La radio se activa con la voz y se enciende y apaga cuando es necesario. La batería se acopla a la cintura y tiene un cable que la une con el auricular y el micrófono. Estas radios suelen utilizarlas los guardaespaldas y miembros de fuerzas de seguridad para mantenerse entre ellos. Tienen un alcance de un kilómetro. La batería dura unas 6 horas. Se le puede añadir una unidad de codificación por unos 200\$.

Radio de vehículo: Las radios de vehículo son transmisores instalados en un vehículo y utilizan la batería de ese vehículo. Estas radios tienen un alcance de unos 90 kilómetros. Los componentes para codificar la señal cuestan unos 150\$ extra.

Receptor portátil: El receptor portátil (también conocida como walkie-talkie) es un duradero transmisor con un alcance de unos 45 kilómetros. La señal puede ser codificada con un accesorio especial que cuesta 100\$. La batería dura hasta 1 día y las baterías adicionales cuestan 25\$.

Teléfono móvil: Este teléfono es idéntico a los teléfonos móviles que se comercializan. Cualquier personaje puede conseguir un móvil en una tienda de electrónica, si es que queda alguna libre de muertos. La duración de la batería es de unas 6 horas.

Equipo Médico

Botiquín de primeros auxilios: Este pequeño botiquín se utiliza para administrar primeros auxilios, e incluye vendas, antibióticos y pomadas contra las quemaduras. El botiquín contiene suministros suficientes para seis usos.

Botiquín de urgencias: Un botiquín de urgencias contiene el equipo estándar de los EMT [N. del T.: en EEUU, Técnico de Emergencias Médicas]. Utilizar el botiquín concede un +2 en las Pruebas de Primeros Auxilios o de Medicina, sólo para estabilizar al paciente. El botiquín sólo contiene suministros para seis usos.

inyector automático: El inyector sirve para administrar una medicina o sustancia dentro del cuerpo. Básicamente, consiste en un recipiente y una aguja reutilizable que puede llenarse con lo que desee el usuario, con dosis que pueden ir desde una fracción de 1 cc a una cucharada (5ml). No se necesitan conocimientos médicos para usarlo, pero sin esos conocimientos, acertar con la dosis será pura casualidad. Por supuesto, si el objetivo es llenar a un zombie de Superagente Naranja con polvo de Suelo Sagrado, las preocupaciones por la dosis serán mínimas. Acertar con un inyector requiere tener éxito en combate con arma improvisada, y no tiene otro efecto.

Maletín de doctor: Este maletín contiene los utensilios y medicinas necesarias para examinar y tratar dolencias y heridas menores con la habilidad de Medicina. Sin el equipo y los suministros que proporciona el maletín de doctor, cualquier Prueba de Medicina sufrirá un -3. Cada maletín contiene un frasco de tranquilizantes.

Equipo de Supervivencia

Balsa neumática: La típica balsa neumática que pueden llevar a cuatro personas adultas y viene con un par de remos. Las balsas neumáticas permiten moverse sin motor a través del agua.

Brújula: Este instrumento básico siempre señala el norte magnético. Es útil para decidir hacia dónde correr.

Corraje de combate: Un arnés, sujeto a los hombros, con varios bolsillos y bolsitas. También tiene puntos de enganche para llevar armas, equipo y suministros.

Cuerda: Un cordón sintético, de nailon o cáñamo (las cuerdas sintéticas son más ligeras y resistentes que las cuerdas naturales de tamaño similar). Hay variedad de colores y tamaños. El descenso en alpi-

nismo resulta casi imposible sin una cuerda.

Depuradora de agua: La depuradora se utiliza para producir agua potable a partir de cualquier fuente de agua sucia con demasiado contenido mineral o contaminada. La unidad tiene su propia batería que puede durar hasta dos meses de uso esporádico o 1 mes de uso frecuente. La batería y el filtro deben cambiarse más o menos al mismo tiempo, y cuestan 50\$ y 20\$ respectivamente.

Equipo de escalada: Incluye todo el equipo necesario para trepar y descender por superficies totalmente verticales, como precipicios y edificios. Se incluyen cuerdas, pitones, crampones, martillos, picos y ganchos. Tal equipo concede un +4 a todas las Pruebas de Trepar.

Herramienta multiuso: Tiene tenazas, sierra, cuchillo, etc., y puede emplearse como un cuchillo pequeño.

Linterna: Una linterna de potencia industrial, grande y sumergible, con un alcance de unos 50 metros.

Máscara antigás: Es una máscara de goma que filtra gases tóxicos, como humo, gas lacrimógeno y la mayoría de gases nerviosos. Protege ojos, nariz y boca (las zonas más vulnerables a los gases tóxicos). Llevar la máscara restringe la visión del portador, imponiendo un -2 a todos los Chequeos de Percepción o Pruebas de Observación.

Mochila: Un sencillo saco, impermeable y con varios compartimentos, unido a una placa de metal. Según su tamaño, pueden aguantar entre 25 y 100 kilos de suministros y equipo variado.

Pistola de bengalas: Esta pequeña pistola tiene un gran cañón y se utiliza para lanzar bengalas. Éstas suben volando varios metros en el aire e iluminan una zona con un diámetro de 100 metros (con su centro justo debajo de ellas) con una luz tenue. Las zonas que ya tengan una luz tenue o mejor no resultan afectadas. Cuando se dispara una bengala, cualquiera que no tome medidas (protegiéndose los ojos) debe pasar un Chequeo Sencillo de Destreza o la mirará por puro acto reflejo, quedando cegado temporalmente mientras dure la bengala más 1D6 Turnos adicionales. Ser alcanzado por una bengala inflige 1D6 x 3(9) puntos de daño normal. Si se infligen 10 o más puntos de daño, la bengala se aloja en el cuerpo o la ropa. El objetivo sufre también quemaduras por el calor intenso de 1D10(5) puntos por Turno. Las bengalas vienen con 6 cartuchos. 12 cartuchos adicionales cuestan 30\$.



Raciones de supervivencia: Estas raciones proporcionan todos los nutrientes que necesita una persona en una comida. Vienen en varios sabores (hasta de pollo al curry), pero su gusto deja mucho que desear. Las raciones sin abrir pueden seguir siendo comestibles durante un año o dos.

Saco de dormir: Un saco de dormir de calidad está hecho de una mezcla de polímeros, y se pliega en un paquete manejable. Los sacos de dormir modernos pueden proteger contra frío y calor.

Traje de camuflaje: Es la vestimenta militar estándar para el combate. Incluye botas, guantes, poncho, etc... Las prendas tienen numerosos bolsillos para guardar equipo incidental. Los Chequeos de Sigilo ganan un +2 cuando se lleva un traje adecuado para el terreno en cuestión. Las variedades son bosque, selva, desierto, ártico y nocturno (negro).

Traje de submarinista: Es un traje submarino aislado y con aparato de respiración, e incluye máscara, aletas, cinturón de lastre, tubo de respiración y bombonas de oxígeno. Las bombonas duran hasta una hora bajo el agua.

Tienda de campaña: Disponible en gran variedad de materiales (algodón, nailon, polímero o fibra de carbono), la tienda proporciona un refugio primitivo pero eficaz contra los elementos. Una tienda estándar puede alojar con comodidad a dos personas de tamaño medio, pero hay modelos más grandes donde pueden caber más. Las tiendas suelen ser rápidas de desplegar y pueden anclarse al suelo en caso de mal tiempo. Cuando se pliegan, ocupan muy poco espacio.

Equipo de Vigilancia

Anteojos de infrarrojos: Estos anteojos permiten al portador ver en el espectro infrarrojo en lugar de en el espectro visual normal. Esto concede al usuario una clara imagen monocroma de los alrededores, incluso en una oscuridad total, siempre que tenga una fuente de luz infrarroja (como una linterna o foco). Los anteojos de infrarrojos no restringen la visión normal.

Anteojos de visión nocturna: Los anteojos de visión nocturna funcionan de manera muy parecida a los teleobjetivos intensificadores de luz estelar y las miras para armas, amplificando cualquier luz existente, por mínima que sea. La gafas permiten a su portador ver claramente en una oscuridad casi absoluta, siempre que haya algún tipo de luz disponible, por tenue que sea. Las gafas de visión nocturna no res-

tringen el campo de visión del portador, aunque imponen una penalización de -2 a los Chequeos de Percepción o las Pruebas de Observación. Tienen una batería interna de 12 horas de duración.

Cámara: Es una cámara de calidad profesional con todos sus accesorios, incluyendo teleobjetivo, trípodes, filtros y flashes. Aunque todo el mundo puede usar una cámara para capturar una escena, un fotógrafo hábil puede ser capaz de registrar elementos que pueden escapar a otros observadores. Además de la cámara estándar, hay disponibles distintos modelos especializados, aunque sólo un fotógrafo experimentado estará habituado a su uso. Éstos incluyen micro (36 exposiciones), infrarrojo (requiere un flash infrarrojo o alguna fuente de luz infrarroja), sumergible, intensificador de luz estelar (las fotos pueden tomarse con cualquier nivel de luz, sin importar la oscuridad) y termográfico (los objetos aparecen en colores diferentes dependiendo de su calor). Excepto en los casos indicados, todas las cámaras están cargadas con película suficiente para 50 exposiciones.

Grabadora: Este aparato es una grabadora de audio de calidad profesional que puede grabar directamente con un micrófono integrado o con cualquier tipo de receptor de audio, como "escuchas" telefónicas o micros parabólicos o de auriculares. La grabadora está cargada con bobinas de 24 horas de cinta para operaciones de vigilancia prolongadas.

Prismáticos: Estos aparatos están disponibles en diferentes formas y tamaños. Los prismáticos pueden aumentar las imágenes distantes 25 veces; así, un objeto a 500 metros puede examinarse como si estuviera a 20 metros.

Telescopio: Este pequeño telescopio (aproximadamente de un metro de largo) es útil para la vigilancia a largas distancias, proporcionando una visión clara hasta un máximo de 20 kilómetros. El telescopio se monta en un trípode estabilizado por giroscopio para obtener una visión firme y clara incluso a máxima distancia. Incluye un medidor láser de distancia integrado que muestra los datos en el visor del telescopio.

Videocámara: Éstas son las videocámaras grandes y de calidad profesional utilizadas en las noticias de televisión y las películas rodadas en vídeo. La videocámara puede dar una producción de calidad profesional, pero sólo en manos de un cámara experimentado. Las cámaras necesitan cinta de vídeo para grabar, pero son capaces de transmitir su imagen a un receptor situado hasta a 750 m de distancia.

Equipo Variado

Detector de metales: Esta pequeña unidad suena, pita o se enciende cuando cualquier objeto de metal entra en su campo de detección. Tiene un alcance de sólo un metro y utiliza una batería de 6 horas.

Esposas: Son unas esposas normales de metal como las que usa la policía. Para liberarse hace falta la llave o una Prueba de Escapismo. Es posible utilizar un Chequeo Complicado de Fuerza con un modificador de -5, pero en el proceso se sufrirán 1D8 + 4 puntos de daño. Un zombie puede liberarse en 1D10 Turnos sin importar el daño que se haga a sí mismo.

Extintor: Un aparato de tamaño industrial, diseñado para extinguir cualquier tipo de fuego con espuma blanca. Cada unidad contiene suficiente espuma para apagar un fuego moderadamente grande.

Juego de ganzúas: Las ganzúas son una herramienta típica de cerrajeros y ladrones. El juego consiste en una serie de ganzúas y barras de tensión que permiten a alguien experimentado en su uso abrir prácticamente cualquier cerradura. Las ganzúas se enrollan en un suave trapo negro con varios bolsillos.

Juego de herramientas: Todos los juegos de herramientas van dentro de una caja grande pero transportable. Las herramientas permiten el uso de la correspondiente habilidad de Oficio, Electrónica o Mecánica sin penalizaciones.

Soplete: Esta pequeña unidad emite una llama casi invisible de intenso calor. Con tiempo, cortará casi cualquier sustancia, incluyendo los metales más duros. Si se aplica a la carne viva o muerta, el soplete inflige 1D10 puntos de daño por Turno, pero requiere acertar en combate con arma improvisada.



Tabla de armas de combate cuerpo a cuerpo

| Tipo de arma | Dañó | VG | Precio | Disp |
|--------------------------------|-----------------------------|-------|--------|------|
| Puñetazo | 1D4 (2) x Fuerza * | n/a | n/a | n/a |
| Patada | 1D4 (2) x (Fuerza + 1) * | n/a | n/a | n/a |
| Cuchillo pequeño | 1D4 (2) x (Fuerza - 1) ** | 1/1 | 10\$ | C |
| Cuchillo normal | 1D4 (2) x Fuerza | 1/1 | 25\$ | C |
| Espada corta / Cuchillo grande | 1D6 (3) x Fuerza** | 2/1 | 50\$ | C |
| Florete | 1D6 (3) x Fuerza** | 2/1 | 75\$ | I |
| Espada ancha | 1D8 (4) x Fuerza**& | 4/2 | 150\$ | R |
| Espada bastarda | 1D10 (5) x Fuerza**& | 4/2 | 200\$ | R |
| Espadón | 1D12 (6) x (Fuerza + 1) **@ | 8/4 | 250\$ | R |
| Estoque (filo) | 1D6 (3) x Fuerza**& | 2/1 | 150\$ | I |
| Estoque (punta) | 1D8 (4) x Fuerza**& | 2/1 | 150\$ | I |
| Katana | 1D10 (5) x Fuerza**& | 2/1 | 500\$ | I |
| Lanza | 1D6 (3) x Fuerza**& | 4/2 | 150\$ | R |
| Lanza (cargar) | 1D8 (4)x (Fuerza + 1) **& | 4/2 | 150\$ | R |
| Bastón (golpe seco) | 1D6 (3) x Fuerza | 4/2 | 75\$ | I |
| Bastón (barrido) | 1D8 (4) x (Fuerza + 1)@ | 4/2 | 75\$ | I |
| Maza pequeña | 1D8 (4) x Fuerza | 2/1 | 50\$ | R |
| Maza | 1D10 (5) x Fuerza % | 4/2 | 100\$ | R |
| Maza grande | 1D12 (6) x (Fuerza + 1) & | 6/3 | 150\$ | R |
| Hacha de leñador | 1D8 (4) x Fuerza**& | 1/1 | 25\$ | R |
| Hacha de batalla | (1D8 + 1)(5) x Fuerza**& | 4/2 | 100\$ | C |
| Gran hacha | 1D12 (6) x (Fuerza + 1) **@ | 6/3 | 200\$ | R |
| Alabarda | 1D12 (6) x (Fuerza + 2) **@ | 10/5 | 250\$ | R |
| Porra pequeña / palo | 1D6 (3) x (Fuerza + 2) **@ | 1/1 | n/a | C |
| Porra de policía / palo grande | 1D6(3) x Fuerza | 2/1 | 10\$ | C |
| Bate / porra / tubería / silla | 1D8 (4) x Fuerza & | 2/1 | 25\$ | C |
| Sierra mecánica | 1D10(5) x Fuerza**& | 20/10 | 100\$ | C |
| Botella rota | (1D4 - 1)(1) x Fuerza** | n/a | n/a | n/a |

* Inflige daño en Puntos de Vida, a menos que se empleen las reglas de daño a la Resistencia.

** Indica un arma cortante o perforante. El daño se calcula con normalidad y se resta la protección por blindaje. El daño restante se duplica.

& El arma puede utilizarse con las dos manos, elevando la Fuerza del personaje en 1 punto cuando se calcula el daño. Por ejemplo, la lanza hace 1D6(3) x Fuerza con una mano y 1D6(3) x (Fuerza + 1) con dos manos.

@ El arma debe utilizarse con ambas manos. Los modificadores de daño ya han sido tenidos en cuenta en la fórmula..



Alabarda: Un arma con un gran mango, alto como una persona, y con un arma de filo en un extremo.

Bastón: Arma de madera, larga y de dos manos, de un metro o dos de largo.

Cuchillo: Un arma de filo convencional. Una simple arma cortante que se utiliza con una mano. Un cuchillo pequeño es algo menor de 30 centímetros; un cuchillo normal mide hasta 60 centímetros; un cuchillo grande es aún mayor.

Hacha: El hacha es un objeto familiar, rápidamente reconocible por su letal filo. Puede utilizarse como herramienta doméstica y como arma de combate. Un hacha de leñador mide unos 30 centímetros. Un hacha de batalla mide el doble y tiene dos filos o una púa en el lado contrario al de la cuchilla. La gran hacha tiene dos filos, se usa a dos manos y mide más de 1,3 m.

Espada: El concepto de espada es sencillo: un gran cuchillo con una empuñadura al final que se usa para ataques penetrantes y cortantes. Una espada ancha es un arma recta y de doble filo que mide cerca de un metro. Una espada bastarda tiene una amplia cuchilla, se puede usar con una o dos manos y mide más o menos 1'3 metros. Un espadón es aún más ancho y largo y debe utilizarse con ambas manos. Un florete es largo, puntiagudo y sin filo, y mide al menos un metro de largo. Un estoque es largo y estrecho, con un sólo filo y de longitud similar al anterior. La katana tiene una cuchilla cuidada y ligeramente curva, y mide cerca de un metro de longitud.

Lanza: Una lanza es un palo de madera con una punta de metal en uno de sus extremos. Mide entre 1 y 2 metros.

Maza: Las mazas se fabrican de hierro o acero. A veces, la cabeza tiene una serie de pinchos o rebordes. Una maza estándar mide unos 60 centímetros. Sorprendentemente, las mazas pequeñas son más cortas y las grandes más largas. ¿Quién lo hubiera pensado?

Porra: La porra puede ser considerada como el primer arma construida como tal. No hay mucho más que decir.

Sierra eléctrica: Una poderosa herramienta que funciona por electricidad o por gas, generalmente usada para cortar árboles y zombies persistentes. Son armas peligrosas pero poco manejables.



Tabla de armas de ataque a distancia

Se han empleado cifras aproximadas para los datos de las armas a distancia. Los expertos en armas son libres de anotar distancias más exactas o usar los datos del último número de Armas y Municiones, dependiendo del arma utilizada. Recuerda que las balas también modifican el daño.

| Arma | Alcance | Daño | Cap | VC | Precio | Disp |
|----------------------------|---------------------|----------------------|-------|-------|--------|------|
| Piedras | 3/7/10/13/20 | 1 x Fuerza | n/a | 1/1 | n/a | C |
| Cuchillos arrojadizos | 3/5/8/10/13 | 1D4(2) x (Fuerza -1) | n/a | 1/1 | 25\$ | C |
| Arcos cortos | 5/13/40/65/100 | 1D6(3) x Fuerza | 1 | 6/3 | 200\$ | C |
| Arcos largos /compuestos | 10/30/50/100/200 | 1D8(4) x Fuerza | 1 | 8/4 | 300\$ | C |
| Ballestas | 7/40/65/150/250 | 1D8(5) x Fuerza | 1 | 6/3 | 250\$ | I |
| Pistolas | 2/10/20/60/120 | | | | | |
| Calibre .22 | | 1D4x2 (4) | 8-10 | 1/1 | 200\$ | C |
| Calibre .32 | | 1D6x2 (6) | 6-9 | 1/1 | 250\$ | C |
| Calibre .38 | | 1D6x3 (9) | 6-8 | 1/1 | 300\$ | C |
| 9mm | | 1D6x4 (12) | 10-15 | 1/1 | 500\$ | C |
| 10mm | | 1D6x5 (15) | 10-15 | 1/1 | 600\$ | C |
| Calibre .45 | | 1D8x4 (16) | 7-10 | 2/1 | 750\$ | C |
| Pistolas de alta velocidad | 4/15/30/90/180 | | | | | |
| Magnum .357 | | 1D8x4 (16) | 6-10 | 1/1 | 800\$ | C |
| Magnum .44 | | 1D6x6 (18) | 6-10 | 2/1 | 800\$ | I |
| Subfusiles | 3/15/30/100/200 | | | | | |
| 9mm | | 1D6x4 (12) | 20-40 | 6/3 | 700\$ | I |
| Fusiles civiles* | 10/50/150/600/1000 | | | | | |
| .22 LR | | 1D6x4 (8) | 1-10 | 8/4 | 500\$ | C |
| 5.56mm | | 1D8x4 (16) | 1-30 | 10/5 | 600\$ | C |
| .30-06 | | 1D8x6 (24) | 1-10 | 8/4 | 700\$ | C |
| 7.62mm | | 1D8x5 (20) | 1-30 | 8/4 | 800\$ | C |
| Escopetas (calibre 12) | | | | 8/4 | 500\$ | C |
| Perdigones | 10/30/50/75/100 | 1D6x5 (15) | 1-8 | | | |
| Postas | 10/30/50/100/200 | 1D8x6 (24) | 1-8 | | | |
| Balas | 5/50/100/200/300 | 1D8x5 (20) | 1-8 | | | |
| Fusiles de asalto | 10/50/150/600/1000 | | | | | |
| 5.56mm | | 1D8x4 (16) | 20-30 | 8/4 | 1200\$ | I |
| 7.62mm | | 1D8x5 (20) | 20-30 | 10/5 | 1500\$ | I |
| Fusiles de francotirador | | | | | | |
| 7.62mm | 15/75/225/900/1000 | 1D8x5 (20) | 20 | 10/5 | 1500\$ | I |
| Calibre .50 | 15/72/250/1200/5000 | 1D10x6 (30) | 10 | 28/14 | 1800\$ | R |

* Disparo tiro a tiro o semiautomático.

| Arma | Alcance | Daño | Cap | VC | Precio | Disp |
|----------------|----------------------|-------------|-----|--------|--------|------|
| Ametralladoras | | | | | | |
| 5.56mm | 10/100/300/1000/3000 | 1D8x4 (16) | 200 | 22/11# | 1800\$ | R |
| 7.62mm | 10/150/300/1000/4000 | 1D8x5 (20) | 100 | 24/12# | 2000\$ | R |
| Calibre .50 | 15/200/400/2000/6000 | 1D10x6 (30) | 100 | 84/42& | 4000\$ | R |

El VC incluye un bípode (1/1) y munición (6/3)

& El VC incluye un trípode (40/20) haciendo que sea un arma exclusivamente estacionaria o de vehículos.

Alcance: Estos números están expresados en metros y reflejan los alcances a bocajarro, corto, medio, largo y extremo. Los alcances enumerados son los límites: todo lo que esté por debajo del límite se considera dentro de ese alcance, y cualquier cosa por encima entra dentro del siguiente nivel de alcance. Recuerda que las balas pueden llegar a cierta distancia después de pasar el alcance extremo y seguir resultando mortales, pero las posibilidades de alcanzar al objetivo designado son básicamente nulas.

Daño: Se indica el daño provocado por el tipo de balas más populares para ese tipo de arma.

Cap: La capacidad del cargador indica cuántas balas contiene un arma completamente cargada. Aquí las cosas pueden variar mucho. Por ejemplo, en casi cualquier calibre, un fusil puede ser de un sólo disparo, de cierre de báscula o semiautomático con un cargador de 30 balas. Los revólveres tienen 5 ó 6 disparos, mientras que las semiautomáticas pueden tener hasta 15 ó 17 balas (las leyes recientes de los EEUU limitan el tamaño del cargador a 10 balas, pero eso es algo que se evita con facilidad). Se indica una gama, desde los cargadores y revólveres más pequeños hasta las más grandes del mercado.

Armas de la Segunda Guerra Mundial

Éstas eran las armas cortas y fusiles básicos de la Segunda Guerra Mundial. Para facilitar las cosas, los datos de las granadas son los mismos para las modernas y para las de la 2ª GM.

Colt: Es el arma preferida de los oficiales de los EEUU, y utiliza el mismo alcance, daño y VC que la pistola moderna del calibre .45. La capacidad era de 7 disparos.

Luger: Esta arma de los oficiales alemanes tiene el mismo alcance, daño y VC que la pistola moderna de 9mm. Su capacidad es de 8.

Carabina M1: El fusil de los oficiales americanos utilizaba un pequeño cartucho del calibre .30 con menos potencia y alcance que el Garand. Utiliza el daño de las balas de 9mm. El alcance es de 10/30/60/200/1000, el VC es 6/3 y la capacidad, de 15 ó 30 (1945).

Garand M1: Este fusil de los soldados americanos era semiautomático y tenía el mismo alcance, daño y VC que los fusiles civiles del calibre 7.62. Su capacidad es de 8.

Fusil Mauser: El fusil de los soldados alemanes era de cerrojo y utiliza el mismo alcance, daño y VC que el fusil civil del 7.62. Su capacidad es 5.

Ametralladora calibre .30: Esta arma del ejército americano se montaba en un trípode y requería una dotación de tres personas (tirador, cargador y observador). Alcance: 10/150/300/2000/6000, Daño: 1D8x6 (24), Cap: 240, VC: 30/15 (arma) 30/15 (trípode).

Ametralladora MG42: Esta arma pesada alemana utiliza los mismos datos que su contrapartida americana.

Granadas y explosivos

Está claro que hacer saltar a los zombies por los aires desde lejos es la mejor manera de combatirlos. Sin embargo, encontrar un armamento tan mortífero puede ser un problema en algunas ambientaciones. Aquí examinamos las granadas y morteros.

Granadas

Las granadas normales se activan y lanzan, y explotan al contacto o cuando se agota el temporizador de la espoleta. Las hay de dos tipos: ofensivas y defensivas. Las granadas ofensivas tienen menos potencia que las defensivas. Las defensivas están diseñadas para ser usadas por tropas en trincheras y otras fortificaciones; su radio de explosión suele ser mayor que la distancia a la que pueden ser lanzadas, así que los usuarios deben arrojarlas y agacharse para cubrirse. Las granadas ofensivas están diseñadas para ser utilizadas por tropas que estén en campo abierto, y tienen un radio de explosión más pequeño para que los atacantes no sean afectados por la explosión mientras se acercan al objetivo.

Las granadas utilizan Pruebas de Fuerza y Lanzar (Esferas). Más de tres Niveles de Éxito sitúan al objetivo en contacto con el Punto Cero. Tres niveles de éxito sitúan al objetivo en el Punto Cero, pero no en contacto. Dos Niveles de Éxito provocan el daño por Efecto general y un solo Nivel de Éxito sólo hace el daño por Alcance máximo. Si se falla la

Prueba o Chequeo, la granada rebota lo bastante lejos como para no afectar al objetivo. Aunque, a elección del ZM, puede aterrizar cerca de otra persona y hacer daño.

Las granadas de 40mm se lanzan desde un arma y explotan al contacto. Estas armas vienen en dos maneras básicas. La primera es un lanzador de un sólo disparo que debe abrirse, como una escopeta, para recargarse. La segunda se acopla debajo del cañón de un fusil de asalto. Las dos tienen el mismo alcance, capacidad y precio. Todos los lanzagranadas tienen un alcance seguro para el disparo de al menos 30 metros; desde más cerca, el usuario se arriesga a ser alcanzado por la explosión.

Los lanzagranadas precisan Pruebas de Destreza y Arma de fuego (Lanzagranadas). Se aplican las mismas reglas de dispersión que en las granadas de mano.

Morteros

Los morteros consisten en un tubo, un trípode y obuses. Se apunta con el tubo ajustando el trípode. A continuación, se echa un obús en el tubo y éste es propulsado por los aires para caer sobre el objetivo. Las diferencias en los alcances son, por lo general, irrelevantes en los disparos de mortero. Todos los morteros tienen un alcance mínimo de disparo de unos 100 metros. Por razones de seguridad, los tubos no pueden superar cierta altura; de otra manera, el usuario se arriesgaría a ser alcanzado por la

Tabla de armas explosivas

| Arma | Alcance | Cap | VG | Precio | Disp |
|-----------------|-------------------|-----|-------|--------|------|
| Granada de mano | 3/7/10/13/20 | 1 | 1/1 | 100\$ | R |
| Lanzagranadas | 30/50/100/200/350 | 1 | 4/1 | 600\$ | R |
| Mortero de 60mm | de 100 a 3500 | 1 | 40/20 | 5000\$ | R |

Tabla de áreas de efecto de explosiones

Los radios de estas áreas se expresan en metros.

| Tipo de explosivo | Punto Cero | Efecto general | Alcance máximo |
|---------------------|------------|----------------|----------------|
| Granada ofensiva | 1 | 3 | 5 |
| Granada defensiva | 2 | 6 | 10 |
| Granada de 40mm | 2 | 6 | 10 |
| Cartucho de mortero | 3 | 8 | 15 |

Tabla de daño explosivo

Cada arma tiene tres números de daño que se aplican a cada uno de los tres objetivos. Si una bomba, granada u obús explota en contacto directo con el objetivo, el daño de Punto Cero se duplica contra ese objetivo.

| Tipo de arma | Punto Cero | Efecto General | Alcance Máximo |
|-------------------|---------------|----------------|----------------|
| Granada ofensiva | 1D6 x 8 (24) | 1D6 x 6 (18) | 1D6 x 2 (3) |
| Granada defensiva | 1D6 x 10 (30) | 1D6 x 8 (24) | 1D6 x 3 (9) |
| Granada de 40mm | 1D6 x 12 (36) | 1D6 x 10 (30) | 1D6 x 4 (12) |
| Obús de mortero | 1D8 x 10 (40) | 1D8 x 8 (32) | 1D8 x 4 (16) |

explosión. Los morteros se disparan con una Prueba de Percepción y Arma de fuego (Mortero). Se aplican las mismas reglas de dispersión que en las granadas de mano.

Armas Incendiarias

Las armas incendiarias provocan daño por fuego y por calor. Tienen gran variedad de formas, desde granadas de fósforo a bombas de napalm. Sin embargo, pocas de estas armas suelen estar disponibles. En las ambientaciones que se ofrecen en este libro, seguramente sólo se encontrarán “cócteles molotov” y lanzallamas.

Cóctel molotov: Esta bomba de fabricación casera consiste en una botella u otro recipiente rompible llena de combustible y con un trapo haciendo las veces de mecha. Cuando se enciende y se lanza, el recipiente se rompe, extendiendo el líquido inflamable en una zona de unos tres metros de diámetro. Los cócteles molotov pueden lanzarse a distancias similares a las de una granada. Todo el que entre en contacto con el líquido inflamable sufrirá 1D4(2) puntos de daño por Turno. Todo el que esté en el Punto Cero cuando la bomba estalle quedará envuelto por las llamas y sufrirá 1D6(3) puntos por Turno. Los cócteles molotov utilizan pruebas de Fuerza y Lanzar (Esferas)

Lanzallamas: Esta arma consiste en una especie de fusil unido a una o más bombonas con gel incendiario. El gel es expulsado por la pistola e incendiado, creando un chorro de llamas. El líquido ardiente salpica, fluye y enciende cualquier líquido inflamable. Los alcances de los lanzallamas modernos son 30/40/50/60/65, y 10/20/30/40/50 para los de la

Segunda Guerra Mundial. Cada unidad tiene un VC de 50/25 e impone automáticamente una carga media al personaje.

El gel puede dispararse por ráfagas, aunque no pueden lanzarse más de tres ráfagas en un Turno (cada una cuenta como una acción separada). Si un chorro del gel inflamado entra en contacto con una persona, ésta sufre 1D6(3) puntos de daño por Turno. El gel también puede rociarse contra uno o más objetivos a alcance medio pulsando continuamente el gatillo. Esto último gasta 1D6 ráfagas en un Turno; cada Nivel de Éxito en la Prueba de Destreza y Arma de fuego (Lanzallamas) significa que una ráfaga acierta (el usuario decide cuántas ráfagas dirige a cada objetivo dentro de su alcance). Los que queden envueltos en llamas (al ser alcanzados por 3 o más ráfagas) sufren 1D6 x 2 (6) puntos de daño por Turno. El gel inflamable es muy difícil de apagar. Cada bombona contiene 10 “ráfagas” de gel.

Los lanzallamas son muy vulnerables. Los que dirijan su ataque a las bombonas con armas perforantes, perforantes o balas sufren un -2 a la Prueba, y deben superar un VB de 6. Aún así, la penetración casi asegura la explosión. Tira 1D10. Sólo con un 1 ó 2 se salva el portador. Al explotar, las bombonas envuelven en llamas al portador y alcanzan con una ráfaga a todos aquellos que estén a menos de 5 metros. En la actualidad, los soldados disponen de un aparatoso traje protector (VC 25/12: impone automáticamente carga ligera) que reduce el daño del gel a un punto por Turno. Las tropas americanas no están equipadas con lanzallamas, pero algunas de otros países, sí.



Tabla de blindaje corporal

La ropa y el cuero proporcionan algo de protección contra las armas de combate cuerpo a cuerpo, pero poca contra las de fuego. Los chalecos antibalas y la protección para extremidades están hechos de Kevlar y materiales compuestos. Los blindajes de clase I, IIa y II son pesados pero flexibles, y pueden utilizarse con ropa normal. Los de clase III y IIIa son parecidos al plástico, más gruesos, pesados y rígidos, y sólo pueden ocultarse con ropas amplias o voluminosas. Los de clase IV son más como una placa para el torso o placas por los miembros. El blindaje de clase IV es, teóricamente, capaz de detener balas antiblindaje de calibre .308.

La armadura del ejército de los EEUU es de clase IV para las unidades de combate (torso), con un casco de clase III. Los SWAT y los equipos de asalto del FBI tienen blindaje, cascos y protección de clase III o IV para los miembros. Los costes dados a continuación son para chalecos. Duplica el precio para la protección tanto del torso como de las extremidades.

| Tipo de blindaje | Valor de Blindaje | VC | Precio | Disp |
|-------------------------|-----------------------------------|----------|--------|------|
| Armadura acolchada | 1D4 - 1 | 1/1\$ | 200\$ | I |
| Chaqueta de cuero | 1D4 (2) | 2/1\$ | 200\$ | C |
| Armadura de cuero | 1D6 + 1 (4) | 10/5@\$ | n/a | R* |
| Cota de malla | 1D6 + 6 (9) | 40/20#\$ | n/a | R* |
| Armadura placas y malla | (1D8 x 2) + 8 (16) | 50/25%\$ | n/a | R* |
| Armadura de placas | (1D8 x 3) + 8 (20) | 70/35&\$ | n/a | R* |
| Casco de cuero | 1D6 + 1 (4) | 2/1\$ | n/a | R* |
| Casco de metal | (1D8 x 2) + 8 (16) | 8/4\$ | n/a | R* |
| Blindaje Clase I | 1D6 + 7 (10) | 4/2 | 300\$ | C |
| Blindaje Clase IIa | (1D6 x 2) + 9 (15) | 4/2 | 425\$ | I |
| Blindaje Clase II | (1D6 x 2) + 14 (20) | 8/4@ | 475\$ | I |
| Blindaje Clase IIIa | (1D8 x 2) + 17 (25) | 10/5# | 525\$ | R -- |
| Blindaje Clase III | (1D8 x 3) + 18 (30) | 12/6# | 650\$ | R -- |
| Blindaje Clase IV | (1D8 x 5) + 20 (40) | 16/8# | 800\$ | R -- |
| Casco antidisturbios | (1D8 x 2) + 17 (25) | 8/4 | 100\$ | I -- |
| Casco | Utiliza tipo de armadura I-IV 2/1 | | 100\$ | I -- |

@ Al margen de su VC, este objeto impone una carga ligera al personaje que lo lleve.

Al margen de su VC, este objeto impone una carga media al personaje que lo lleve.

% Al margen de su VC, este objeto impone una carga pesada al personaje que lo lleve.

& Al margen de su VC, este objeto impone una carga extra pesada al personaje que lo lleve.

\$ Las armaduras arcaicas y ligeras no están diseñadas para detener proyectiles de alta velocidad. Con tales armaduras, divide el VB entre 2 cuando se empleen balas normales, y entre 3 cuando sean antiblindaje. No dupliques el VB al ser alcanzado por balas de punta hueca"

* Fuera de la Sociedad del Anacronismo Creativo [N. del T.: Society for Creative Anachronism, asociación internacional dedicada a investigar y recrear la historia europea anterior al siglo XVII], esta armadura es muy difícil de encontrar en una ambientación moderna. Los ZMs pueden decidir que sólo esté disponible en ambientaciones antiguas, como Milenio Mortal (ver pág. 196).

-- Los civiles lo tendrán bastante difícil para conseguir algo más pesado que un chaleco de clase IIIa (cualquier cosa por encima de ese nivel resulta difícil de ocultar, y seguro que las autoridades investigarán a las personas que compren blindajes pesados de combate).

Vehículos

Dados los diversos escenarios y épocas del juego, en una partida de Zombie: All Flesh Must Be Eaten pueden aparecer gran cantidad y variedad de vehículos. Aquí se proporcionan las estadísticas básicas de algunos de ellos. La explicación de éstas puede encontrarse en el capítulo 3: Curso de resurrección (pág. 115).



Bicicleta

| | |
|-----------------------------|--------------------------|
| Peso: 15/7'5 | CD: 20 |
| Velocidad: 30/18 | VB: 0 |
| Aceleración: Fue x 3 | Precisión: n/a |
| Autonomía: * | Precio: 300\$ |
| Dureza: 1 | Disponibilidad: C |
| Maniobrabilidad: 6 | |

*La autonomía depende de la forma física del ciclista. Se pierde 1 Punto de Resistencia cada 10 minutos de paseo normal. Esto puede ser modificado según el terreno, el tiempo, etc. Correr a máxima velocidad resta 1D4 (2) Puntos de Resistencia por Turno.



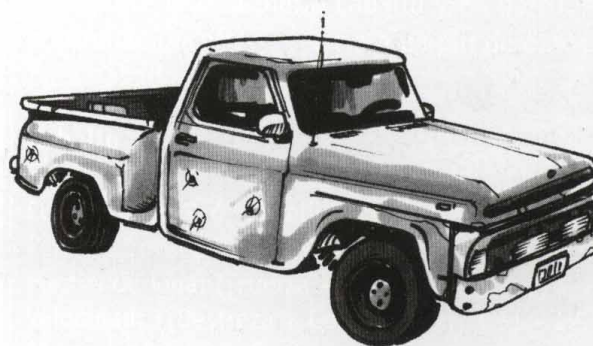
Motocicleta

| | |
|---------------------------|--------------------------|
| Peso: 250 | CD: 33 |
| Velocidad: 240/105 | VB: 2 |
| Aceleración: 68 | Precisión: n/a |
| Autonomía: 337 | Precio: 10.000\$ |
| Dureza: 1 | Disponibilidad: C |
| Maniobrabilidad: 5 | |



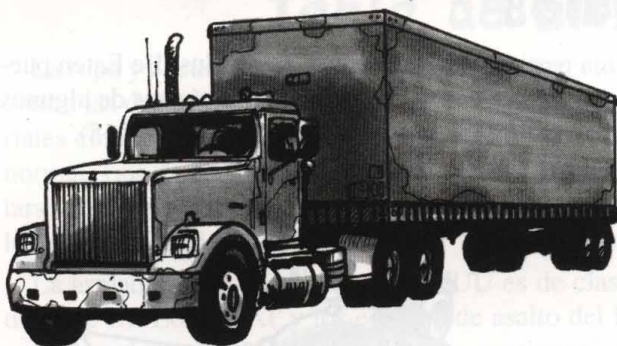
Sedán

| | |
|---------------------------|--------------------------|
| Peso: 1.250 | CD: 45 |
| Velocidad: 195/98 | VB: 2-5 |
| Aceleración: 45 | Precisión: n/a |
| Autonomía: 825 | Precio: 25.000\$ |
| Dureza: 2 | Disponibilidad: C |
| Maniobrabilidad: 4 | |



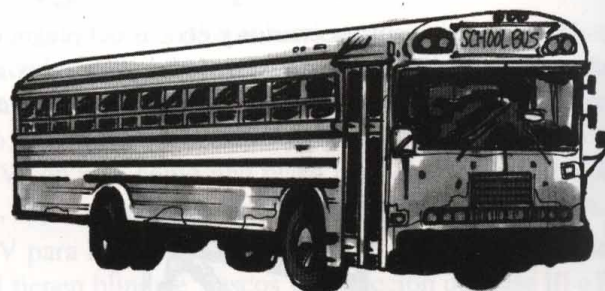
Camioneta

| | |
|---------------------------|--------------------------|
| Peso: 1.750 | CD: 51 |
| Velocidad: 165/98 | VB: 2-5 |
| Aceleración: 38 | Precisión: n/a |
| Autonomía: 675 | Precio: 20.000\$ |
| Dureza: 3 | Disponibilidad: C |
| Maniobrabilidad: 3 | |



Camión de 18 ruedas

| | |
|---------------------------|--------------------------|
| Peso: 10.000 | CD: 150 |
| Velocidad: 135/90 | VB: 4-6 |
| Aceleración: 23 | Precisión: n/a |
| Autonomía: 525 | Precio: 40.000\$ |
| Dureza: 4 | Disponibilidad: I |
| Maniobrabilidad: 2 | |



Autobús

| | |
|---------------------------|--------------------------|
| Peso: 12.500 | CD: 150 |
| Velocidad: 135/90 | VB: 4-6 |
| Aceleración: 23 | Precisión: n/a |
| Autonomía: 600 | Precio: 50.000\$ |
| Dureza: 4 | Disponibilidad: I |
| Maniobrabilidad: 2 | |



Todo terreno

| | |
|---------------------------|--------------------------|
| Peso: 1.000 | CD: 70 |
| Velocidad: 105/75 | VB: 2 |
| Aceleración: 30 | Precisión: n/a |
| Autonomía: 480 | Precio: 15.000\$ |
| Dureza: 4 | Disponibilidad: I |
| Maniobrabilidad: 3 | |



Furgoneta

| | |
|---------------------------|--------------------------|
| Peso: 2.250 | CD: 57 |
| Velocidad: 165/98 | VB: 2-5 |
| Aceleración: 30 | Precisión: n/a |
| Autonomía: 675 | Precio: 30.000\$ |
| Dureza: 2 | Disponibilidad: C |
| Maniobrabilidad: 2 | |

Camión militar (Dos y media*)

| | |
|---------------------------|--------------------------|
| Peso: 6.000 | CD: 170 |
| Velocidad: 90/60 | VB: 6-8 |
| Aceleración: 23 | Precisión: n/a |
| Autonomía: 525 | Precio: n/a |
| Dureza: 4 | Disponibilidad: I |
| Maniobrabilidad: 2 | |

* [N. del T.: Dos toneladas y media].





Transporte de tropas blindado

| | |
|---------------------------|---------------------------|
| Peso: 12.500 | CD: 300 |
| Velocidad: 68/45 | VB: 75+1D10x2 (85) |
| Aceleración: 23 | Precisión: n/a |
| Autonomía: 480 | Precio: n/a |
| Dureza: 5 | Disponibilidad: R |
| Maniobrabilidad: 2 | |
| Armamento: | |

Ametralladora de calibre .50



Todoterreno Hum-Vee*

| | |
|---------------------------|--------------------------|
| Peso: 3.000 | CD: 110 |
| Velocidad: 120/75 | VB: 4 |
| Aceleración: 23 | Precisión: n/a |
| Autonomía: 480 | Precio: n/a |
| Dureza: 5 | Disponibilidad: I |
| Maniobrabilidad: 3 | |
| Armamento: | |

Ametralladora M60

Alcance: 125, Daño: 1D8 x 5 (20), Cap: 100

* [N. del T.: Hum-Vee (JUM-VI) es la pronunciación del acrónimo HMMWV, que significa *High-Mobility Multipurpose Wheeled Vehicle*, o "vehículo rodado polivalente de gran movilidad"].



Helicóptero Huey*

| | |
|---------------------------|--------------------------|
| Peso: 2.500 | CD: 100 |
| Velocidad: 195/135 | VB: 5 |
| Aceleración: 60 | Precisión: n/a |
| Autonomía: 375 | Precio: n/a |
| Dureza: 4 | Disponibilidad: R |
| Maniobrabilidad: 4 | |
| Armamento: | |

Ametralladora de calibre .50

* [N. del T.: clásicos helicópteros de transporte de tropas en Vietnam].

Para Milenio Mortal, los medios básicos de transporte eran a pie, a caballo y en barco. A continuación ofrecemos un ejemplo de datos para caballos:

Caballo

| | |
|--|--------------------------|
| Fuerza 4-6 | Destreza 3-5 |
| Constitución 2-4 | Inteligencia 0-1(animal) |
| Percepción 3-4 | Voluntad 2-5 |
| Puntos de Vida: ([Fuerza + Constitución] x 5) + 15 | |
| Velocidad: ([Destreza + Constitución] x 3) + 22,5 | |
| Ataque: 1D8 (4) x Fuerza | |
| Habilidades: Observación 3; Pelear 2 | |

Caballo de guerra

| | |
|--|--------------------------|
| Fuerza 6-9 | Destreza 3-5 |
| Constitución 4-6 | Inteligencia 0-1(animal) |
| Percepción 3-4 | Voluntad 2-5 |
| Puntos de Vida: ([Fuerza + Constitución] x 5) + 20 | |
| Velocidad: ([Destreza + Constitución] x 3) + 30 | |
| Ataque: 1D10 (5) x (Fuerza + 1) | |
| Habilidades: Observación 3; Pelear 4 | |



Capítulo Cinco

Anatomía de un Zombie

"El cerebro
es su motor, Sarah,
la energía que los guía.
No
necesitan
ningo sanguíneo,
ninguno de sus
órganos"

--El día de los muertos



Mi marido y yo no podíamos dejar la ciudad con el resto de los evacuados.

Los dos dimos positivo en la prueba del virus PHADE. Eso nos dejaba dos años más de vida; tres como mucho. Dios, probablemente nos habrían matado en el acto si no fuera por la insistencia del presidente en tratar "humanitariamente" a los americanos infectados. Humanos o no, sólo los ciudadanos con un resguardo sanitario limpio podían ir a las zonas de cuarentena del medio oeste. Mi marido y yo, junto a los demás, fuimos obligados a permanecer en la ciudad, observados por científicos que nos veían como un puñado de ratas de laboratorio y protegidos por soldados que tenían miedo de tocarnos.

Aún no puedo creerlo. El SIDA ya habría sido bastante, pero cuando pienso en lo que me hará el PHADE... mi cuerpo pudriéndose desde el interior, mi piel arrugándose como el papel viejo de las paredes; y cuando mi corazón se rinda al virus, será cuando empiece la fiesta. De algún modo, el PHADE hará funcionar mi sistema nervioso y me convertirá en algo ni vivo ni muerto. He visto los vídeos de lo que la prensa ha llamado "Zombies PHADE". He visto lo que hacen; cómo se alimentan. No sé qué es peor: consumir o ser consumido.

Quizá lo peor sea saber que al final serán las dos cosas.

Hace unos pocos meses, los militares declararon la ley marcial y nos trasladaron a todos a una serie de casas de vecindad muy altas en el East Side. Dijeron que así les sería más fácil protegernos. Los apartamentos eran más grandes y bonitos de lo que nunca nos podríamos permitir, así que intenté mirar el lado bueno. Sin embargo, Brian, mi marido, insistía día sí día no en que sólo estábamos ahí para que, cuando llegase el momento, pudieran liquidarnos más fácilmente. Desde que dimos positivo, Brian no había sido precisamente la mejor de las compañías.

Nuestro matrimonio era problemático y ninguno de los dos había sido precisamente la imagen de la fidelidad. Sé que Brian me culpa por esto. Creo que aún me quiere, pero no me toca; ni siquiera al pasar. ¡Es como si pensase que yo estoy más enferma que él! Yo duermo en un dormitorio y él en otro. Tampoco es que nadie de por aquí duerma mucho. La mayoría de la gente echa siestas por la mañana y por la tarde. Nadie duerme ya de noche.

Verás, los zombies saben dónde estamos, y vienen cada noche para intentar cogernos. Desde que anochece hasta que amanece, no oímos más que disparos y, de vez en cuando, los gritos de algún soldado desafortunado. Por eso empezamos a tener las reuniones. No fue una decisión consciente, ya me entiendes; es sólo que estas noches son demasiado horribles para pasarlas sola.

Al principio nos reuníamos grupos de gente que nos conocíamos. Pero a medida que los zombies continuaban sus interminables ataques nocturnos, los distintos grupos empezaron a juntarse. Pronto fuimos más de cincuenta personas congregándonos por la noche en el ático. Comíamos, bebíamos, reíamos e intentábamos acallar tanto los horrores que ocurrían fuera como la pesadilla que se desarrollaba en nuestros cuerpos. La mayoría de las noches, Brian se sentaba en el balcón del apartamento que estuviéramos usando y bebía.

Algo bueno de nuestros guardianes es que son generosos con la bebida y la comida. Supongo que les da igual, ninguno de nosotros va a morir de un ataque al corazón, ¿no?

La reunión de anoche estaba muy bien. Alguien había birlado un karaoke de alguna parte y estábamos poniéndonos ciegos, berreando lo mejor que podíamos las canciones de nuestra época dorada.

Todos menos Brian, por supuesto. Estaba fuera, en el balcón. De vez en cuando, le miraba y le descubría observándonos con reproche. Le hacía gestos para que se uniera a nosotros, pero sólo apartaba la mirada.



A mitad de nuestra incoherente versión de Paradise by the Dashboard Light¹, Brian comenzó a gritar. Por un momento, tuve una visión de él tirándose por la barandilla, pero aún estaba ahí. Señalaba y gesticulaba en dirección al oscuro horizonte. Corrí para ver a qué señalaba, seguida de muchos de los otros.

Eran zombies, miles de ellos, que se reunían en torno a nosotros.

Las calles estaban inundadas de ellos; ¡todas las calles! Eran muros de carne muerta, dirigiéndose hacia nosotros. Los soldados les disparaban, pero de ninguna manera iban a tener balas suficientes. Incluso usaban las ametralladoras que había en los tanques, pero por cada zombie que hacían tri-
zas, otros cuatro ocupaban su lugar para alcanzarnos.

Alguien comenzó a cantar Amazing Grace². Instintivamente, fui hacia Brian, pero me apartó con un quejido furioso.

No sé, supongo que algo estalló en mi interior. Sólo quería que me abrazase; ¿era mucho pedir? Pasé por delante de él e irrumpí en medio del apartamento. Cogi el micrófono del karaoke y dije... bueno, no recuerdo exactamente lo que dije, pero fue algo en plan: "¡Sabéis lo que va a pasar! ¡Sabéis que esos helicópteros que oímos no están aquí para rescatarnos! ¡Se van a llevar a los soldados y a los doctores y nos van a dejar aquí!"

Vací un vaso entero de algo con alcohol y dije: "¡Vivamos esta noche, porque por la mañana estaremos muertos!"

Entonces, agarré al hombre más cercano y le di un buen beso. El miedo y la desesperación alimentaban nuestras reacciones. Caímos sobre una silla llena de cosas, arrancándonos la ropa. No pensábamos, éramos como animales.

Fue como abrir una presa. Se nos unió otra pareja en el suelo y después otra. Era surrealista, la mitad de la reunión rezando en el balcón mientras la otra montaba una maldita orgía. Me perdí en el estupor erótico, creo que nos pasó a todos. Intentábamos perdernos en un mar de caras y manos de extraños. Por un momento lo hicimos.

Algunas horas después, estábamos agotados. Los militares y los muertos seguían a lo suyo. Y hablando de aguante, Brian se había ido. Por un momento, me recreé en la idea de que verme en brazos de otro debió hacerle estallar. Entonces se me ocurrió otra idea; fue una tontería, pero me hizo correr a medio vestir hacia el salón de nuestro apartamento.

Por supuesto, ya era demasiado tarde. Encontré a Brian en la bañera con las muñecas cortadas. La expresión de su rostro era la más serena que jamás haya visto.

Hay procedimientos cuando muere alguien infectado por el virus PHADE. El nuestro era relativamente fácil: llamas a los soldados, empaquetan el cuerpo para una rápida cremación y te envían a un capellán consejero del ejército para aliviar tus penas. Yo no lo hice. Me levanté y me fui a mi habitación.

Aún se oye en las calles el sonido de los disparos. Para entretenerme, me pregunté quién estaría ganando. Esperé durante casi dos horas. El virus PHADE debe estar terminando ya con Brian y sé que va a entrar buscándome por esa puerta en cualquier momento.

Y va a tocarme.

Por última vez.

¹ NdT: una canción de Meat Loaf.

² NdT: un conocido salmo.



Introducción

No todos los zombies se crean de la misma manera. De hecho, zombie es un término tan genérico como pueda ser vampiro u hombre lobo: puede describir una serie de monstruos diferentes que entran en la misma categoría de cadáveres andantes. Dejando de lado el hecho de que todos los zombies estuvieron una vez muertos, hay una miríada de formas en las que puede manifestarse un muerto viviente. Este capítulo intenta clasificar cierto número de aspectos distintos de los zombies, y ofrece los datos de juego para ello. Esto permite al Zombie Master crear sus propios zombies de la nada (o, si lo prefieres, desde varios metros por debajo del suelo).

El proceso es sencillo. Los aspectos del zombie están separados en una serie de categorías que van desde cómo matarlos o de qué se alimentan hasta cualquier tipo de poder especial que posean. Lee cada sección y elige los aspectos que mejor sirvan a las necesidades del no-muerto. Júntalas y ya tienes un zombie completo, listo para aterrorizar a los vecinos, turistas y Miembros del Reparto en cuanto lo vean.

Para los devoradísimos que nos están leyendo, cada aspecto tiene asignado un valor de Poder (comparable a los puntos de personaje). Cuanto mayor sea el valor, más poderoso será ese aspecto (y más duro el zombie resultante). Esto permite a los ZMs juzgar la fuerza de sus muertos vivientes. En principio, un Miembro del Reparto puede enfrentarse a un grupo de zombies con un nivel de Poder igual a los puntos de personaje utilizados para crear a éste. Para pasar una tarde divertida, dos o más jugadores con equipos de zombies pueden jugar hasta morir por segunda vez (especialmente compatible con el trasfondo de El Alba de los Señores de los Zombies, en la pág. 206). Concede a cada jugador un número fijo de puntos para gastar diseñando zombies, y luego, ¡que empiece el festín de sesos!

La base

El zombie básico no es ningún campeón del mundo. Su fuerza está en el número, no en su potencial individual. La Inteligencia de -2 significa que el zombie no tiene las capacidades de habla ni de utilizar herramientas, no puede resolver problemas ni es capaz de recordar cosas a largo plazo. Su inteligencia infrahumana le permite vagar por ahí, buscar comida y levantarse cuando se cae. Tienen Puntos de Muerte (PM) que, básicamente, son iguales que los Puntos de Vida de los personajes. Por último, los zombies no se preocupan por la resistencia; no va mucho con ellos.

Las características adicionales se detallan a lo largo de este capítulo. Pueden tomarse alternativas para aumentar el Poder del zombie.

Zombie básico

Fue: 2 Des: 1 Con: 2
Int: -2 Per: 1 Vol: 2

PM: 26
PR: n/a
Vel: 3
Esencia: 6
Habilidades: Pelear 2
Ataque: Mordisco Daño:
1D4 x 2 (4) cortante.
Punto Débil: Todos
Movimiento: Lento pero
seguro
Fuerza: La de un muerto
cualquiera

Sentidos: Como los muertos
Mantenimiento: Diario;
Toda la carne ha de ser
devorada
Inteligencia: Tonto de
remate
Propagación del amor: Sólo
a los muertos.
Poder: 5



Notas acerca de la carne

Como todo el mundo sabe, los zombies sufren daño de una manera algo distinta a la gente normal. A no ser que esté pasando algo raro, no sufren el shock ni el dolor, ni se desangran. Los brazos cortados, la decapitación y las mutilaciones son normales en la jornada laboral del zombie. Cuando se combate contra zombies, se aplican las siguientes reglas.

Localización de golpes

Suele ser importante saber dónde ha alcanzado el Miembro del Reparto a un zombie. Y eso es crucial para la supervivencia del personaje en los casos en que tengan un solo punto débil, como el cerebro. Si es necesario, cuando un zombie haya sido alcanzado, utiliza el Diagrama de localización de golpes para determinar dónde. Por supuesto, la mayoría no lo dejará al azar. Si un Miembro del Reparto conoce el punto débil de un zombie, puede apuntar a esa zona específica y aplicar el modificador adecuado a su tirada (ver Punto Débil, en la pág. 148).

Diagrama de localización de golpes

Cabeza / cuello: 1
 Brazo / muñeca / mano derecha: 2
 Brazo / muñeca / mano izquierda: 3
 Tronco: 4-6
 Pierna / tobillo / pie derecho: 7-8
 Pierna / tobillo / pie izquierdo: 9-10

Efectos del daño

Ahora viene la parte buena: destrozar al monstruo. Primero, se calcula el daño normal, como de costumbre. Después, se aplican los modificadores por tipo de ataque (fuego, productos químicos, etc.). Recuerda que estos multiplicadores provienen de la debilidad del zombie (ver pág. 148); los modificadores normales, como el tipo de bala, los ataques cortantes, etc., no se utilizan (a menos que se especifique en el trasfondo del mundo). Por último, los efectos del daño varían según el lugar donde haya sido alcanzado el zombie.

Cabeza: Si la cabeza es el Punto Débil del zombie, éste sufre el daño normal en Puntos de Muerte. Si el daño acumulado supera los Puntos de Muerte del zombie, la criatura cae y ahí se queda. Si el cerebro no es el Punto Débil del zombie, el daño suele ser ignorado. Si un solo ataque supera los 20 Puntos de Muerte, decapita al zombie. Recuerda que esto no tiene efecto en su actuación (aunque invalida el ataque de mordisco).

Brazos: El daño es ignorado a no ser que se inflijan 15 Puntos de Muerte o más de un solo golpe o disparo. Si es así, el brazo es cortado. Los zombies que se quedan sin ambos brazos pierden todo ataque con los puños o garras y sufren un -2 en todos los mordiscos. Su habilidad manual también resulta bastante perjudicada... bueno, si es que tenían alguna.

Piernas: El daño es ignorado a no ser que se inflijan 15 Puntos de Muerte o más de un solo golpe o disparo. Si es así, la pierna es cortada. Los zombies que se quedan sin una pierna pierden la mitad de su Velocidad y sufren un -2 a todos los ataques. Los zombies que pierdan ambas piernas pueden arrastrarse a Velocidad 1,5 y sufren un -4 a todos los ataques.

Torso: Si el corazón o la columna son el Punto Débil del zombie y se apunta específicamente a ellos, éste sufre el daño en Puntos de Muerte. Si el daño acumulado supera los Puntos de Muerte del zombie, la criatura cae y fallece. De no ser así, el daño al torso no suele tener efecto. Si un solo ataque supera los 20 Puntos de Muerte, el zombie es derribado. Levantarse le lleva un Turno; por lo demás, no tiene otro efecto (aparte de la mala pinta, aunque tampoco la tenían muy buena al principio).

Otros tipos de daño

Machacar, cortar y pinchar no son las únicas maneras de acabar con un zombie. También es efectivo quemarlos, trocearlos o bañarlos con productos químicos, siempre que se haga concienzudamente. Todo daño que no sea causado por balas o armas y que inflija 100 Puntos de Muerte acumulados destruye por completo al zombie. Cualquier cuchillo, espada o arma cortante que inflija más de 200 Puntos de Muerte de daño acumulado trocea al monstruo lo suficiente como para detenerlo. Recuerda que el daño cortante no gana ningún modificador contra los zombies.



El Punto Débil

La dureza es la característica que mejor define la amenaza que un zombie supone para los vivos. Tradicionalmente, los zombies sólo podían ser detenidos dañando su cerebro, bien con una bala o con algún otro ataque perforante. Por supuesto, hay muchas otras opciones que pueden hacer a los zombies más peligrosos y menos predecibles.

Si se elige más de un Punto Débil con nivel de Poder positivo, los Puntos Débiles después del primero restan un nivel de Poder. Por ejemplo, si se cogen como Puntos Débiles el Corazón y la Columna, el Corazón vale +7 y la Columna pasa a -1.

Todos

Poder: 0

Cualquier ataque que afecte a los vivos afecta también a los muertos. No hay una zona especialmente susceptible. Todos sufren el daño en los Puntos de Muerte hasta morir otra vez. Ve a por ellos y machácalos sin más.

Ninguno

Poder: +10

Puede ser que el zombie no tenga ningún punto débil. La fuerza que lo haya resucitado habrá reanimado cada parte. Así, cada célula del monstruo no-muerto funciona con su propio poder sobrenatural. Córtale la cabeza, y el resto del cuerpo seguirá andando. Incluso la cabeza decapitada morderá si alguien se acerca demasiado. Los miembros amputados se retorcerán, buscando algo desesperadamente. Destruir uno de estos zombies requiere trocearlos en tantos pedazos que no puedan hacer nada peligroso o quemarlos hasta reducirlos a cenizas. También serviría una cuba de productos químicos, si es que hay una cerca. Los Puntos de Muerte no son aplicables (ver Otros tipos de daño, en la pág. 147).

Cerebro

Poder: +6

El clásico Punto Débil que nunca pasa de moda. Incluso muerto, el cerebro sigue siendo el sillón de mando, o algo así. Dañar el cerebro provoca que el no-muerto no pueda seguir enviando señales explicando qué hacer al resto del cuerpo. Técnicamente, si alguien pudiera injertar una nueva cabeza en el viejo cuerpo reanimado, funcionaría otra vez, pero eso parece poco probable. -5 a golpear cuando se apunte a la cabeza. Los Puntos de Muerte están todos localizados en la cabeza, y destruir cualquier parte del cuerpo que no sea ésta no tendrá ningún efecto en el zombie. Los Puntos de Muerte son 15.

Corazón

Poder: +7

¿Qué hace a un zombie seguir adelante? El corazón es responsable de bombear la sangre que le pueda quedar al monstruo hacia sus reanimados miembros y cabeza. Mirándolo de ese modo, una estaca de madera en el corazón funcionará bien, aunque un par de balas seguro que lo hacen más rápido y fácil. -6 a impactar cuando se arranque al corazón. Los Puntos de Muerte están todos localizados en el corazón, y destruir cualquier parte del cuerpo salvo ésta no tendrá ningún efecto en el zombie. Los Puntos de Muerte son 15.

Columna

Poder: +5

La columna mantiene unido el cuerpo. Aunque todo lo demás esté muerto, las neuronas aún tienen que dar las órdenes a los músculos de cómo y cuándo moverse para derribar a ese pedazo de vivo. Aunque se pierda la cabeza, el cuerpo puede seguir adelante. De todas formas, esas cosas suelen actuar por instinto. Sin embargo, corta la columna vertebral y las neuronas ya no dirán nada más. Esto es más fácil decirlo que hacerlo. Una pala en la parte baja funciona bien, si el zombie se queda quieto. Asimismo, las balas suficientes en el lugar adecuado también valen. El problema se complica por el hecho de que la mejor manera de llegar a la columna es por la espalda del zombie, y la mayoría de las veces no suelen cooperar mucho. -4 para golpear la columna por detrás; -5 para golpear la columna por delante. Los Puntos de Muerte están todos localizados en la columna, y destruir cualquier parte del cuerpo que no sea ésta no tendrá ningún efecto en el zombie. Los Puntos de Muerte son 15.

Fuego

Poder: -5

La muerte seca la piel, y ninguna cantidad de hidratante puede evitarlo. Algunos zombies son especialmente susceptibles al fuego. Un poco de gasolina o de napalm y arderán como en las fallas. Pero sólo porque estos zombies arden más rápido que un ser humano normal no significa que su muerte sea inmediata. Además, mientras las personas que arden tienden a huir despavoridas por el pánico o a rodar por el suelo, los zombies apenas se percatan de que las llamas consumen su carne. Siguen acercándose. Esto significa que, durante unos minutos, el zombie está quemándose y puede incendiar otras cosas mientras anda, como a los personajes. Se duplica el daño de los ataques de fuego. Los Puntos de Muerte son 15.



Productos químicos Poder: variable

El ácido funciona bien en la mayoría de los zombies; al menos, si hay disponible una cantidad suficiente. Eso sí, es bastante desagradable ver a una de estas criaturas fundirse hasta quedar reducida a un charco de baba. Algunas son particularmente susceptibles a ciertos productos químicos. Los maestros del vudú tenían polvos y pociones para retirar la vida a un zombie. Ciertas neurotoxinas pueden paralizarlos (¿y quién puede ver la diferencia entre un zombie paralizado y un cadáver?). En algunos casos, la mera exposición de la carne del zombie al producto químico será suficiente. Otras veces deberá inyectarse. Duplica el daño por ataques con productos químicos o tira 1D8 (4) por Turno para los productos que normalmente no hagan daño. Deben especificarse los productos exactos y el método de administración. Poder: de -1 a -10 según el tipo de producto, su capacidad destructiva, su disponibilidad y la dificultad de su método de administración.

Objetos benditos Poder: variable

Hay algunos zombies que resucitan por motivos estrictamente religiosos. En este caso, la única forma de detenerlos puede ser con algo bendecido por Dios u otro poder superior. Por ejemplo, las balas "cosher" (NdT: permitidas por la ley judía) pueden afectar a un zombie igual que a un vivo, mientras que el agua bendita puede actuar como el ácido. Los zombies susceptibles a semejantes métodos suelen tener problemas al atacar a aquellos que tienen una gran fe o cuando intentan destruir iglesias, y suelen ser respetuosos con los lugares sagrados. Aunque a veces no. Se duplica el daño por objetos benditos. El objeto exacto, la bendición y el método de administración deben especificarse. Poder: de -1 a -10, dependiendo del objeto exacto, la bendición y la dificultad de su método de administración.

Movimiento

Una de las primeras cosas de un zombie en las que uno repara (al margen de lo asqueroso que sea y de si está o no intentando matarte) es en su forma de moverse. La mayoría de las veces, los zombies suelen ser bastante lentos. Se tambalean parsimoniosamente, arrastrándose de un lado a otro. La principal razón es que los zombies están bastante lejos del ideal de flexibilidad. Intenta andar sin doblar las rodillas, codos u hombros (venga, inténtalo; no hay nadie mirando); por eso se mueven así. Sin embargo, no todos tienen esas articulaciones tan deficientes. Algunos se mueven tan bien como los seres humanos, y otros incluso mejor. Primero escoge una de las tres velocidades básicas. Luego elige cualquier capacidad especial de movimiento que desees.



Lento pero Seguro**Poder: 0****saltar****Poder: +3**

Estos muertos tradicionales no pueden correr, y hasta cuando andan lo hacen a mucha menos velocidad que los seres humanos normales. Por otra parte, como pasa con todos los zombies, jamás se cansan. Destreza 1; Velocidad 3.

Como los vivos**Poder: +3**

El zombie tiene la misma movilidad que una persona viva. Normalmente, va acompañada por espantosos crujidos y chirridos de las articulaciones y huesos muertos, pero si a los muertos no parece importarles mucho, ¿por qué a ti sí? Incluso aunque estos zombies puedan moverse igual que los vivos al andar, siguen sin poder correr bien. El zombie típico no tiene el mejor de los sentidos del equilibrio y tiende a caerse rápidamente al correr. El zombie puede andar con rapidez, normalmente hasta la mitad del ritmo normal de un ser vivo. Destreza 2; Velocidad 6.

Muerto pero rápido**Poder: +10**

Estos zombies pueden moverse mejor y más rápido que las personas normales, lo que los hace especialmente peligrosos. Los zombies que se mueven rápidamente suelen parecer extraños a los vivos porque sus movimientos no son normales. Agitan salvajemente sus brazos y se mueven como si tuvieran gomas elásticas en lugar de miembros. Corren dando grandes zancadas. Puede sonar gracioso, pero no lo es cuando se acerca un grupo de ellos hacia ti. Destreza 3; Velocidad 27.

Propiedades especiales de Movimiento**Cavar****Poder: +3**

La mayoría de los zombies comienzan inertes, enterrados a unos metros bajo tierra. Es normal que algunos de ellos desarrollen un talento especial para moverse como topos (o como los gusanos que se alimentan de su carne muerta). El zombie tiene la habilidad de crear un túnel en el suelo para recorrer grandes distancias. Éste no es el mejor de los medios para viajar, normalmente no se avanzará más de un par de metros por minuto y sólo a través de arena y tierra (no de roca). Pero puede seguir siendo una gran sorpresa para los vivos cuando los zombies comiencen a aparecer desde debajo de los tabloncillos del suelo o por las paredes del sótano.

Pocos zombies poseen esta técnica de moverse por lo alto, pero no es algo de lo que no se tenga noticia. Literalmente, el zombie puede saltar grandes alturas o recorrer grandes distancias si salta hacia delante. Esta técnica de movimiento, similar a la de las ranas, se usa principalmente para atacar a una presa o superar obstáculos. Es producto de la musculatura reanimada del zombie más que de la velocidad que lleve. Prepararse para el salto puede seguir siendo un proceso lento si se trata de un zombie. Sin embargo, una vez en el aire, las leyes de la física surten efecto, y se mueve rápido y alto. Puede saltar obstáculos de hasta 2 metros de altura y hasta 4 metros hacia delante.

Embestida**Poder: +3**

Los zombies van tranquilamente por la no-vida sin ninguna prisa o urgencia. Pero todo cambia cuando se acercan a la deliciosa carne viva de los humanos. Entonces es cuando el instinto les domina y son capaces de tener repentinos arranques de velocidad. Como un gato persiguiendo a su presa, el zombie se mueve a velocidad normal hasta que está a distancia de ataque. Entonces, como un rayo, embiste hacia delante (hasta unos 3 metros de media) tan rápido como un gato. Esto suele pillar desprevenidos a los vivos la primera vez, pero si sobreviven a este ataque por sorpresa, seguramente no cometerán el mismo error dos veces. +2 a la Iniciativa en combate cuerpo a cuerpo.

Acuático**Poder: +2**

La mayoría de zombies no se las arreglan muy bien en el agua. O flotan indefensos o se hunden hasta el fondo como una piedra y se quedan atascados en el barro. Sin embargo, hay algunos muertos que pueden ir por las profundidades acuáticas admirablemente bien. Estos zombies o bien nadan a un ritmo lento o, como no tienen necesidad de respirar, andan por el fondo tranquilamente. Lo bueno de esta habilidad es que les permite hacer las dos cosas. Así, a diferencia de otros muertos, no quedarán atrapados en el fondo de la piscina. Ganan la habilidad de Nadar a 2. Velocidad submarina 4,5.

Trepar**Poder: +2**

Por regla general, los zombies no trepan. Primero, tienden a pensar bidimensionalmente (comida y más comida) y, segundo, trepar suele requerir más coordinación y destreza de las que el zombie tendrá jamás. En este caso, la criatura tiene la capacidad de



tregar por medio de una combinación de destreza aumentada y fuerza no-muerta. Al no preocuparse por el dolor y utilizar su fuerza para clavar las garras en cualquier superficie que necesite trepar, puede escalar superficies que harían detenerse a un alpinista experimentado. Así, el zombie puede escalar fácilmente cosas como verjas, barricadas de madera e incluso las paredes de algunas casas y edificios. No puede trepar por el cemento liso, los muros de cristal de algunos edificios ni cualquier superficie muy dura. Gana la habilidad de Trepar a 2. Velocidad de escalada: un metro por Turno.

Fuerza

Ahora que el zombie puede ser destruido y puede moverse, es la hora de decidir lo fuerte que es. La muerte hace cosas curiosas con la gente, especialmente la parte de la muerte en la que el cadáver revive e intenta matar a los vivos. A algunos zombies la reanimación los deja secos; como una mera sombra de su antigua forma física. A otros, no les cambia nada, mientras que los hay que se vuelven incluso más fuertes; a veces, mucho más fuertes de lo que eran antes.

En esta sección, escoge primero un nivel de fuerza. Después, cualquiera de las capacidades especiales relacionadas con fuerza que podrían complementar la potencia del zombie.

Flacucho

Poder: -3

No hay nada como morir para librarse de esos antiestéticos kilillos de más. Por desgracia, como todos sabemos, el músculo desaparece mucho más rápido que la grasa. Los zombies de tan bajo calibre están por debajo de la media humana de fuerza. Sin embargo, estos zombies tan débiles suelen ser más rápidos que otros y pueden tener habilidades especiales que compensen su falta de fuerza. O eso, o vienen en grandes cantidades. Fuerza 1.

La de un muerto cualquiera

Poder: 0

Estos muertos vivientes volvieron con toda la fibra muscular de un tío normal. No tienen nada especial, pero tampoco nada por debajo de la media. Fuerza 2.

Fuerte como un tofo

Poder: +5

El zombie ha vuelto con una importante mejora en lo que se refiere a fuerza. Aunque es mucho más fuerte que la media, el zombie no sobrepasa el alcance o experiencia humana... al menos, en cuanto a fuerza se refiere. Fuerza 4.

Fuerza monstruosa

Poder: +10

La reanimación ha hecho al zombie bastante especial, alguien capaz de romper piedras con la cabeza, hacer agujeros en muros y doblar barras de hierro. Los zombies que han sido mejorados de esta forma podrían ganar el concurso de Hombre Más Fuerte del Mundo con una sola mano sin empezar a sudar siquiera. Fuerza 7.

Propiedades especiales de fuerza

Resistente al daño

Poder: +5

La muerte ha hecho que la carne y los huesos del zombie se vuelvan resistentes al daño. La piel es dura como el cuero y los músculos, flexibles y resistentes como la goma vulcanizada. Hasta los huesos se han vuelto más duros; casi tanto como piedras. Esto hace al zombie mucho más difícil de matar, incluso aunque tenga un punto débil como el cerebro. Todas las armas excepto el fuego y los productos químicos le infligen la mitad del daño.

Ignifugo

Poder: +1/+3

Ser enterrado al lado de una fábrica de amianto tiene sus ventajas. Sea cual sea el motivo, el zombie es ahora resistente al fuego en todas sus formas. Los zombies sufren la mitad del daño (+1) infligido por fuego o ningún daño en absoluto (+3). Los zombies que tengan el fuego como su punto débil no pueden tener esta propiedad especial.

Garras

Poder: +8

Por naturaleza, los humanos no son las máquinas de matar más impresionantes, pues carecen de armas naturales para acabar con sus presas. Tras la muerte, algunos zombies desarrollan mecanismos de destrucción más potentes, normalmente en forma de garras. Lo más frecuente es que el zombie se arranque a mordiscos la carne de la punta de los dedos, descubriendo un centímetro o dos de hueso. Estas puntas de hueso se vuelven prematuramente afiladas y capaces de desgarrar carne, cuero e incluso láminas finas de metal (como el techo de un coche). No hay modificador para el combate cuerpo a cuerpo. Infligen 1D6 (3) x Fuerza de daño cortante y son antiblindaje.



Dientes

Poder: +4

Por supuesto, si los zombies hablasen, los llamarían colmillos porque da más miedo, pero básicamente son los dientes normales de los humanos con alguna modificación. La más importante es que la fuerza de la mandíbula ha aumentado dramáticamente. Como resultado, el mordisco de un zombie tiene las mismas ventajas que la propiedad especial Zarpa de acero (sólo que es más fácil coger algo que morderlo). El mordisco del zombie también inflige daño extra cuando consigue engancharse a su objetivo. Continúa haciendo daño cada Turno hasta que el zombie se quede sin carne o se despegue de alguna forma (un soplete servirá bastante bien). -3 a golpear en combate cuerpo a cuerpo. El daño es de 6 por Turno.

El abrazo de la muerte Poder: +5

Camina temblando hacia delante, con los brazos extendidos. Hace una semana era un ser querido. Pero se ahogó en un terrible accidente mientras pescaba en el hielo. Aún así, no ha perdido su afecto. Todo lo que quiere es dar un abrazo... de muerte.

El zombie necesita tener los dos brazos alrededor del objetivo, pero, si lo consigue, no habrá manera de librarse. El zombie agarra a su objetivo en un fuerte abrazo y comienza a extraerle la vida. Los dos suelen caer al suelo mientras el zombie agarra con sus piernas al personaje, haciendo daño cada Turno hasta que alguien lo detenga. Incluso si el zombie es destruido, seguirá sujeto (aunque ya no apriete). Mejor será que lo corten para liberar a la víctima antes de que venga otro. -2 a golpear en combate cuerpo a cuerpo para dar el abrazo. Una vez abrazado, su fuerza es igual a 10; el daño del abrazo es igual a $1D4(2) \times 10$ por Turno.

Zarpa de acero

Poder: +1

Una vez el zombie agarra algo con una de sus manos, nada va a hacer que lo suelte. Romper por la fuerza su tenaza es casi imposible, sin importar cuántos movimientos pelicularos chulos de aikido se hagan. La única manera de que el zombie te deje ir es cortándole los dedos de uno en uno. Aunque la mano se separe del resto del cuerpo, seguirá agarrándote. Por supuesto, el zombie puede soltarse cuando quiera, pero rara vez ocurrirá una vez haya puesto sus manos sobre un buen montón de carne. La fuerza de la tenaza es igual a 10.

Sentidos

Vale, el zombie puede ser destruido, moverse y poner las pilas a la gente, pero, ¿cómo va a encontrar a esa gente? Bien, unos cuantos años, o incluso meses, en la tumba pueden causar estragos en la visión de uno, especialmente cuando entran los gusanos. Aún así, por algún motivo, la mayoría de los zombies conservan una capacidad bastante aceptable de seguir posibles fuentes de alimento.

Primero decide a qué nivel funcionan los sentidos básicos del zombie. Luego, añade algún sentido especial para hacerlos aún más letales.

Como los muertos

Poder: 0

Estar algunos días/ meses/ años bajo tierra no ha hecho precisamente maravillas con los sentidos del zombie, que están bastante por debajo de la media humana. Los zombies sólo pueden distinguir formas borrosas moviéndose; por ejemplo, sólo la silueta de una figura humana. Sus sentidos del olfato y el tacto se han perdido por completo y su oído es bastante pobre. Básicamente, el zombie perseguirá cualquier cosa que se mueva sin hacer demasiadas distinciones. Incluso así, no atacará a otros zombies. Un zombie siempre reconoce a un hermano muerto viviente. Percepción 1.

Como los vivos

Poder: +1

El zombie regresa con la percepción de un humano normal (¡Son para verte mejooooor!). Hay una contrapartida a todo esto: como el zombie conserva su sentido del tacto, también puede sentir dolor. Aunque los ataques a las partes no vitales no infligen daño real, ellos lo sienten como si lo hiciera. Como resultado, el zombie se distrae temporalmente cada vez que recibe un daño importante. Es incapaz de actuar en el Turno siguiente a haber sufrido más de 10 Puntos de Muerte de un sólo ataque. Percepción +2.

Como un halcón

Poder: +2

El proceso de recuperación fue más que completo y el zombie conserva todos sus sentidos por encima del nivel medio humano. De nuevo, el zombie puede sentir dolor (ver Como los vivos). Por el lado positivo, su visión es lo bastante buena como para ver quién le está disparando y preparar una venganza adecuada. Percepción 3.



Como nada que hayas visto en tu vida Poder: 10

La muerte ha dado al zombie una claridad sensitiva sin igual en la naturaleza. Los ojos del zombie disponen de zoom y sus oídos oyen como aparatos espía del FBI. Pocas veces se les escapa algo, especialmente si vive y respira. De hecho, pueden oír respirar a cien metros de distancia. Estos zombies super-perceptivos son cazadores mortales, pero sienten dolor (ver Como los vivos). Percepción 7.

Propiedades especiales de los sentidos**Vision de rayos XPoder: Percepción x2**

El zombie tiene la capacidad de ver a través de paredes, árboles y cualquier cosa que tenga menos de un metro de espesor y que no sea de plomo. De hecho, el zombie probablemente vea así el mundo todo el rato: como una serie de objetos sólidos y semitransparentes, algunos de los cuales se mueven y parecen especialmente deliciosos. El alcance es igual a diez veces la Percepción en metros.

Sentir vida Poder: Percepción x2

Estos zombies siempre saben de dónde va a salir su próxima comida: justo al doblar la esquina. Estar muerto ha dado al cadáver andante la capacidad de sentir la presencia de seres vivos hasta una cierta distancia, sin importar que obstáculos haya entre él y su cena. Por supuesto, ser capaz de sentir algo vivo no significa que el zombie pueda llegar hasta ello. Sin embargo, como son criaturas simples, una vez han encontrado una fuente cercana de comida tienden a quedarse tan cerca como les sea posible. Así que no es una gran idea quedarse en el viejo granero: los zombies no podrán pasar (por el momento), pero seguirán acumulándose fuera, esperando a que salgas. ¡Saben que hay comida dentro y están hambrientos! Su alcance es igual a diez veces su percepción en metros.

Rastrear el olor Poder: Percepción

Como un sabueso bien entrenado, el zombie tiene olfato para la carne humana. Aunque por lo general los sentidos de los zombies sean terribles, a la hora de rastrear una presa no hay nada que detenga a este cadáver reanimado. Puede seguir el olor de los seres vivos que hayan pasado hasta hace 24 horas. Como cualquier rastreador, pierde el olor si el objetivo pasa por agua, aunque, si se trata sólo de un arrollo, la criatura podría captar el olor desde la otra orilla. Los zombies tienden a seguir estos rastros hasta que encuentran algo que comer. Una vez encuentran una posible presa, suelen seguir ciegamente ese rastro en particular hasta que la vuelven a encontrar. La Percepción se duplica cuando se olfatea (mínimo 4).



Infravisión Poder: Percepción x 2

No, los zombies elfos o enanos no son los únicos que vuelven con infravisión. Estos zombies se guían por el calor dejado por los seres vivos, igual que un misil teledirigido. De hecho, la mayoría de los zombies con esta habilidad sólo pueden diferenciar a los vivos de los muertos por su rastro de calor. Esto les permite cazar de día y de noche, pero puede darles algunos problemas en un día de verano realmente caluroso, donde los cuerpos de los zombies pueden alcanzar temperaturas superiores a los 33 grados. Además, pueden ser distraídos por fuentes de calor intenso. El alcance es igual a su Percepción en metros.

Sustento

Recuerda: la muerte no siempre detiene las punzadas del hambre. Los zombies siguen necesitando llenar sus atrofiados estómagos o tal vez sólo quieran saciar la necesidad infantil de tener algo en la boca. La mayoría de los muertos vivientes necesitan alguna fuente de energía para seguir adelante. La naturaleza exacta de esta fuente depende del motivo por el que volvieron de la muerte en primer lugar. Sea cual fuere la causa, estos zombies necesitan comer si quieren tener una larga y productiva vida.

La necesidad de alimentarse

El primer paso en este aspecto es elegir con qué frecuencia necesitan alimentarse estos zombies. Lo que consuman exactamente se detalla más adelante.

Diario

Poder: 0

Todo el mundo necesita sus tres buenas comidas diarias para continuar viviendo, y estos zombies no son ninguna excepción. No necesitan comer mucho, pero deben consumir a diario al menos unos 300 gramos de lo que quiera que coman. Después de un día sin comer, el zombie comienza a perder fuerza. Por cada día de inanición, el zombie pierde un cuarto de su puntuación de Fuerza original (redondeado hacia arriba a la hora de usar el Atributo) hasta un mínimo de cero. Una vez que su Fuerza baja por debajo de uno, la criatura queda muy debilitada y puede hacer poco más que arrastrarse lentamente. La falta de comida no destruirá al zombie, pero le permitirá hacer poco más que estar tirado por ahí gimiendo "cereeeeeebros..."

Ocasional

Poder: +2

El zombie puede estar hasta tres días sin comer, pero cada cuarto día necesitará consumir al menos unos 450 gramos de su nutriente preferido. No tiene por qué comerlos de una vez, pero necesita hacerlo al menos cada periodo de tres días. Cada día después de eso, el zombie comenzará a perder fuerza (ver Diario).

Semanal

Poder: +4

El zombie puede aguantar con la mínima cantidad de comida. Una vez a la semana necesitará tener un buen almuerzo de al menos unos 700 gramos o comenzará a sufrir los efectos de la inanición (ver Diario).

¿Quién necesita comer? Poder: +8

Estos extraños zombies no tienen ninguna necesidad de alimentarse: matan sólo por diversión. A menudo, estos zombies son impulsados por algo en el ambiente, como la luz solar o cantidades industriales de radioactividad. Si el zombie fuese desconectado de su fuente de energía reanimadora (en apariencia interminable), perdería fuerza como si estuviese muriendo de hambre (ver Diario).

El menú

Lo único que tienen en común casi todos los zombies es la necesidad de alimentarse de los vivos. Es parte del orden cósmico, de la naturaleza de la bestia y todo eso. Los diferentes zombies tendrán inclinación por ciertas partes de los vivos, algunas de las cuales son más fáciles de conseguir que otras.

Toda la carne ha de ser devorada Poder: 0

[N. del T.: Para los que no sepáis inglés, ésta sería más o menos la traducción literal del subtítulo del juego] Muchos zombies no son demasiado exigentes; aceptarán cualquier jugoso trozo de carne al que puedan hincar el diente. Esta dieta va bien para los zombies que necesitan comer mucho.

Cereeeeeebros

Poder: +3

La clásica comida para zombies; a los muertos vivientes les encanta el suave sabor del cerebro humano. A menudo, es en lo único en lo que pueden pensar, repitiendo la palabra una y otra vez. El truco está en conseguir abrir el cráneo, así que sólo los zombies con gran fuerza o la capacidad de usar herramientas deberían tener los cerebros como principal fuente de alimento.



Dulces tripas**Poder: -3**

Lo que nosotros llamamos órganos. Elige un órgano en particular con el que el zombie se encariñe y lo tendrás loquito por él. El hígado es muy popular, pero un solo riñón nunca es suficiente para satisfacer a un zombie. Y luego está el corazón, el eterno favorito de los muertos más románticos.

Sangre**Poder: -2**

Ya no es sólo para los vampiros. Los zombies necesitan beber sangre fresca para seguir adelante. A diferencia de esos elegantes chupasangres que pueden tomar un poco y luego dejar viva a la víctima, los zombies tienden a romper la piel y tomar toda la que pueden, tan rápido como les es posible. Sólo para que lo recuerdes, cuanto más grandes sean los agujeros de la víctima, más sangre habrá disponible para un zombie hambriento en periodo de crecimiento.

Chupa almas**Poder: +5**

Para los zombies orientados más a lo sobrenatural que hay por ahí, la carne de los vivos no suele ser muy válida. Ellos ansían algo más importante: su alma inmortal. Devorar el alma de los vivos suele requerir algún tipo de ataque físico. Entre los ejemplos tenemos un gran y baboso beso, arrancar la garganta o, sencillamente, exprimir a la víctima para extraerle la vida. Sea cual fuere el método de recolección, siempre será doloroso y puede dejar a la víctima muy, pero que muy muerta (claro está, hasta que se levante otra vez). Los zombies absorben tantos Puntos de Esencia como el doble de su Voluntad, pero sólo consumen (se benefician de) la mitad (el resto se pierden). Cada Punto de Esencia consumido es igual a unos 30 gramos de sustento, a efectos de aplicar las reglas de inanición.

Inteligencia

No importa qué necesite comer, cómo se mueva, qué vea o lo fuerte que sea; el factor que rige todas las habilidades del zombie es el intelecto (o la falta de éste). Algunos zombies son criaturas puramente instintivas que andan, se alimentan y se dirigen al siguiente objetivo. Otros conservan algo de su antigua inteligencia. A veces, estas capacidades intelectuales vienen en fragmentos; pueden hablar, pero no recuerdan cómo conducir. Algo que tiende a hacer que los zombies resulten manejables cuando luchan con humanos es que son muy, pero que muy estúpidos. De hecho, la mayoría de zombies entran en la categoría de “no demasiado brillantes”. Los que son más listos que el cadáver medio deben construirse lentamente, poder cerebral a poder cerebral.

Tonto de remate**Poder: 0**

Es la inteligencia básica para zombies. Detectan algo vivo e intentan matarlo; fin de la historia. No pueden abrir puertas o trepar por algo demasiado bien, ni hacer mucho más que andar en línea recta y tirar cosas. El zombie tiene Inteligencia -2, sin importar lo listo que fuera en vida, y no puede usar herramientas ni hablar ningún idioma.

Idioma**Poder: +1**

El zombie aún puede hablar, aunque no produce un sonido muy agradable. Es más, puede entender lo que otros dicen, ya sean zombies o humanos. Por supuesto, su habilidad con el idioma está limitada a la que tuviera en vida. Los zombies parlantes pueden cooperar unos con otros e incluso hacer tratos con los vivos. No sólo pueden hablar, también pueden leer y comprender los peligros de palabras como “inflamable” o “explosivo”. Al menos, pueden coger la radio de un coche patrulla y llamar pidiendo más policías. Añade Idioma (local) a nivel 5.



Uso de herramientas Poder: +3 por nivel

Hay tres niveles de esta capacidad intelectual. El Uso de herramientas es una combinación de intelecto y destreza manual. Aunque un zombie sea lo bastante listo para hablar, no ha de tener necesariamente la capacidad de conducir un coche porque no puede hacer que su cuerpo funcione así. A nivel 1, el zombie puede usar herramientas sencillas, como palos, pomos, armas de cuerpo a cuerpo y cualquier cosa que no requiera pensar mucho. A nivel 2, puede manejar máquinas que requieran pensar un poco, como teléfonos, interruptores eléctricos o armas de fuego. A nivel 3, puede manejar máquinas complejas que requieran hacer varias cosas a la vez, como conducir un coche o manejar un ordenador. Cualquiera de estos niveles proporciona también Inteligencia 1.

Astucia animal Poder: +2/+4

Estos zombies son capaces de resolver ciertas cosas y aprenden de la experiencia. En el nivel más bajo (Poder +2), el zombie consigue Inteligencia 0 y sabe utilizar el camino más directo para acercarse a su presa, tender una emboscada y evitar ataques dañinos. En el nivel más alto (Poder +4), la Inteligencia del zombie es 1, pero puede actuar sólo como un animal inteligente. Puede abrir puertas empujando, levantar cosas sin empuñarlas o tender trampas toscas para atrapar a una presa. Estas capacidades pueden incluir una rudimentaria comunicación y capacidad para el trabajo en equipo, pero nada por encima de las posibilidades de un animal relativamente listo. No es posible el uso de herramientas.

Trabajo en equipo Poder: +4

Algunos zombies parecen comunicarse los unos con los otros con algún tipo de percepción extrasensorial. Siempre saben cómo colaborar cuando están en grupo, bien sea para derribar una puerta combinando su fuerza o para rodear a algún humano desgraciado y acercarse para matarlo. Esta capacidad natural para el trabajo en equipo no requiere comunicación verbal entre los zombies. El alcance de la comunicación es de 20 metros.

Memoria a largo plazo Poder: +5

Los muertos vivientes con esta aptitud aprenden de sus errores y de los errores de los demás. Así, si ven que sus colegas están atacando a los humanos por una entrada en concreto y les están reventando las cabezas, intentarán encontrar una manera más segura para llegar a ese bocado sabroso y bien armado. Pueden recordar dónde se esconde un humano, ir a coger un palo, y volver y usarlo para derribar la puerta. Los zombies con este rasgo son mucho más fáciles de entrenar, ya que recuerdan las instrucciones dadas y saben que, cuando hagan lo que se les ha dicho, recibirán una recompensa (los castigos no funcionan, ya que la mayoría de los zombies no sienten dolor). Esta propiedad es un requisito para conservar habilidades poseídas en vida (cada nivel de habilidad se suma al Nivel de Poder). El zombie gana Inteligencia 2 a efectos de memoria (sin idioma).

Resolver problemas Poder: +15

El zombie es capaz de tener arranques de lógica realmente complicada cuando se trate de llegar hasta su siguiente víctima. Por ejemplo, puede percatarse de que el guardia muerto del centro comercial tenía una llave para abrir la puerta detrás de la que se esconden esos tres apetitosos humanos. O algo incluso más sencillo, como mover una caja al lado de una ventana para llegar lo bastante alto, romper la ventana y colarse. La mayoría de los zombies, incluso los que usan herramientas, no llegan tan lejos, prefiriendo ir (mental y físicamente) en línea recata. Los zombies ganan Inteligencia 2 sólo a efectos de resolución de problemas (sin idioma ni memoria). Incluye gratis la propiedad Uso de herramientas a nivel 3 y permite incrementos en la Inteligencia hasta llegar al nivel que se tenía en vida (cada nivel se suma al Nivel de Poder).

Propagación del amor

¿De dónde vengo, mami?

Bueno cielo, primero papi te mordió y luego moriste...

Aunque la mayoría de los zombies comienzan su no-vida en la tumba, en cuanto el mundo comienza a estar plagado de muertos vivientes no les lleva mucho crear nuevos zombies. La manera exacta en que los viejos zombies crean nuevas criaturas varía. Elige o modifica una de las siguientes (se pueden encontrar variaciones en el Capítulo Seis: Mundos en el infierno), o inventa una que se adapte mejor a la ambientación empleada.

solo a los muertos

Poder: -2

Los zombies tienen que matar a sus víctimas para que se vuelvan miembros del club. Todo el que muera a manos de un zombie resucita en unas cuantas horas. Por supuesto, si la víctima cae presa de un grupo de zombies buscando carne fresca, puede que no quede mucho que resucitar. Sin embargo, la mayoría de zombies dejan de comerse a la persona cuando muere, así que normalmente sólo se pierden unos cuantos gramos de carne, que no es suficiente para marcar ninguna diferencia.

Un mordisco y estás enganchado Poder: +2

El zombie sólo necesita morder a un ser vivo para iniciar la reacción en cadena. El proceso suele tardar un día o dos en completarse, y en ese tiempo es posible invertir los efectos si la víctima es tratada por un médico investigador competente. De otra manera, el mordido va directo de vivo a no-muerto sin llegar siquiera a desmayarse y fallecer.

Enterrar el cuerpo

Poder: -2

A veces, no es el zombie el que reanima el cadáver, sino algo en el mismo suelo o aire. Para levantarse de nuevo, el cuerpo debe ser enterrado en determinado suelo, guardado en cierto recipiente o bañado con productos químicos concretos. Los zombies creados así tienen el instinto natural de enterrar los cuerpos y así aumentar su comunidad de muertos a cada paso que dan. Resucitar desde una tumba poco profunda o despertar tras ser embalsamado suele llevar entre seis o doce horas, pero a veces ocurre más rápidamente.

Propiedades especiales de los zombies

Ahora que los numerosos aspectos básicos del zombie están calculados, se puede aumentar el poder destructivo de la criatura con todo tipo de capacidades especiales. Lo normal es que tengan ataques especiales de algún tipo. Algunos de estos poderes pueden no existir en todos los zombies, sólo en algunos afortunados que planteen un reto extra a los Miembros del Reparto.

Sangre ácida Poder: variable

La sangre del zombie haría que un vampiro necesitase dentadura postiza. Es altamente corrosiva, y corroerá cualquier material biológico y algunos metales. El propio zombie no puede usar su sangre de manera ofensiva, pero hace que las cosas resulten peligrosas para cualquiera que entre en combate cuerpo a cuerpo con él. Aunque parezca extraño, la carne del zombie es inmune a su sangre ácida. Los luchadores que quieran ir protegidos pueden elegir envolverse con carne de sus enemigos para conseguir una protección adicional (pero bastante asquerosa). El ácido inflige un daño por Turno igual al doble del nivel de Poder de esta propiedad.

Cadáver enfermo Poder: +3

Los cadáveres son famosos por su naturaleza poco higiénica. Los zombies con esta capacidad portan alguna terrible enfermedad, como la peste bubónica o el virus del ébola (aunque puede ser algo tan cotidiano como un fuerte catarro). Cualquier contacto con uno de estos zombies tiene riesgo de contagiar la enfermedad, incluso aunque el zombie no tenga éxito al atacar a su víctima. De hecho, la enfermedad suele ser una asesina más letal que los propios zombies. Las reglas para las enfermedades son tratadas en el Capítulo Tres: Curso de resurrección (pág. 108).

Olor nocivo Poder: +5

Ningún cadáver huele realmente bien, pero la peste de estos zombies llega hasta las nubes. De hecho, el hedor es tan intenso que cualquiera que se acerque a menos de dos metros del zombie supurante quedará abrumado casi inmediatamente por él. El vivo comenzará a vomitar incontrolablemente y puede llegar a desmayarse si se expone al olor demasiado tiempo. Los personajes cercanos deben superar un Chequeo Complicado de Constitución o caerán inconsciente o incapacitados de alguna manera.

Nido

Poder: variable

Aunque la mayoría de los zombies tienen gusanos y lombrices viviendo en sus cuerpos, han desarrollado una relación especial y simbiótica con algunos de sus parásitos. Alimentarse de la carne de los no-muertos ha convertido a los insectos en una especie de zombies. Funcionan en conjunción con el muerto viviente que los aloja, atacando en enjambre a cualquier cosa que se acerque a la criatura (distancia de combate cuerpo a cuerpo). Pueden ser hormigas que muerden, avispas que aguijonean, abejas que pinchan o hasta arañas que matan. Sean lo que fueren, seguro que asustarán a los Miembros del Reparto cuando les ataquen por primera vez. Estas criaturas infligen cada turno tanto daño normal como el del nivel de Poder de esta propiedad (ignoran el blindaje).

Salivazo

Poder: variable

El zombie puede escupir una especie de fluido tóxico, que suele ser una mezcla de saliva, fluido embalsamador y otros líquidos internos inclasificables. La sustancia provoca picores y quemaduras en la piel viva, de manera muy parecida a las hiedras venenosas o la picadura de una medusa. La verdadera amenaza del ataque de salivazo es que el zombie consiga acertar en la cara y la toxina se meta en los ojos. La sensación de quemazón ciega al personaje durante 1D4 (2) horas, a no ser que consiga enjuagar el líquido de sus ojos con agua corriente. El alcance es igual a la mitad de su Constitución en metros. El escupitajo hace tanto daño normal por Turno como la mitad del nivel de Poder de esta propiedad (el blindaje se ignora si se apunta a la cara).

Escupir fuego

Poder: variable

Por medio de un curioso proceso químico, que resulta de la producción de gas metano a medida que el cuerpo se descompone, el zombie es capaz de abrir su boca y liberar una chorro de llamas de corto alcance, de manera similar a los tragafuegos de los circos y ferias del mundo entero. El zombie sólo puede escupir fuego cada seis horas, y suele hacerlo incontrolablemente, aunque se lo guardará para un objetivo vivo si hay alguno cercano. Lo que es peor: como la llama se alimenta de metano, el apesoso eructo puede resultar mareante aunque la llama falle. El alcance es igual a su Constitución en metros. El ataque requiere un Chequeo Resistido entre la Destreza y Percepción del zombie y la Prueba de Esquivar y Destreza del objetivo (o un Chequeo Complicado de Destreza). La llama inflige todos los Turnos tanto daño como el nivel de Poder de esta propiedad.



Miembros separables

Poder: variable, pero al menos +10

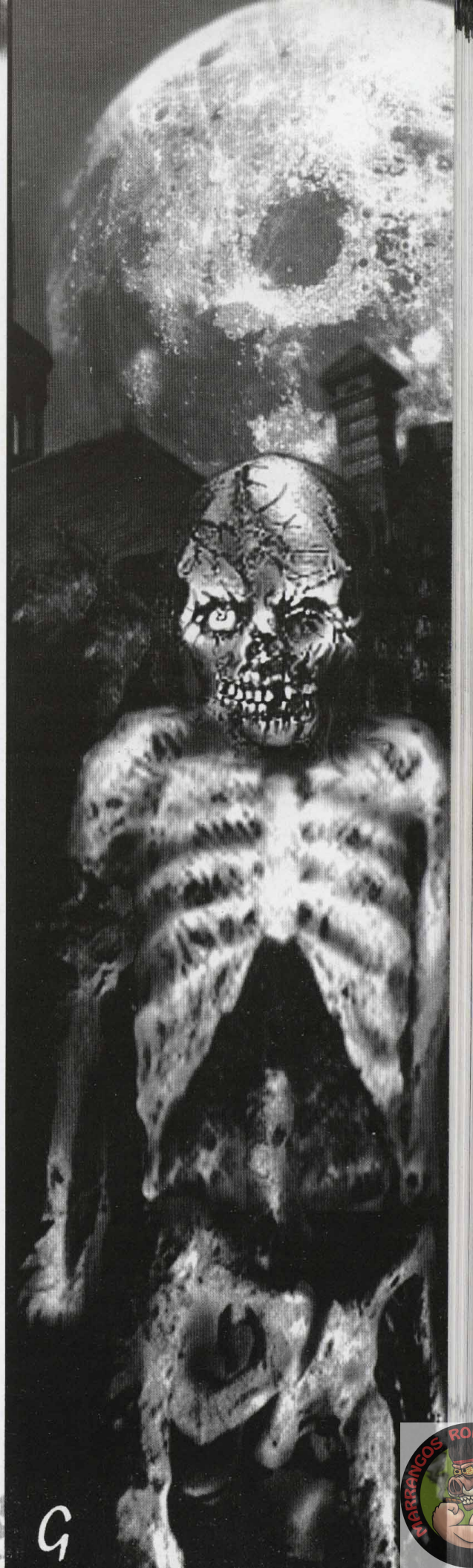
El zombie tiene la extraña habilidad de separar partes de su cuerpo y dejarlas actuar por su cuenta. El uso más común de este poder es quitarse una mano y dejarla andar, como si fuera Cosa (NdT: la mano de la Familia Addams) buscando una presa. El zombie tiene el control total de lo que pueden hacer sus partes del cuerpo separadas e incluso puede sentir lo que éstas sienten (normalmente sólo por tacto). Los zombies que puedan utilizar herramientas podrán usar estas habilidades para colar sus manos por un agujero o ventana y hacer que abran la puerta desde dentro. Otros arrojan sus manos como armas y las dejan sujetas al cuello de una víctima que esté intentado huir. Por supuesto, el zombie puede separar cualquier parte de su cuerpo, incluyendo sus órganos internos. Así, el intestino delgado cobra vida, convirtiéndose en una serpiente estranguladora y cosas así.

Personalidad explosiva Poder: +2/+5

Cuando este zombie vuelva de entre los muertos (entre los que no se mueven, claro está), lo hará dejando su huella... literalmente. Cuando se agoten sus Puntos de Muerte, su cuerpo (al menos, lo que quede de él) volará por los aires con una gran y confusa explosión. En el nivel más bajo (Poder +2), las partes se dispersan en un radio de 4 metros. Esto no causa ningún daño a los que son alcanzados por la explosión, pero les obliga a hacer un Chequeo de Miedo a -4 (al menos, durante la primera docena de veces o así que lo presencien). En el nivel más alto (Poder +5), las tripas volantes infligen 1D6(3) puntos de daño a todos aquellos que estén en el radio de la explosión, y obligan a realizar un Chequeo de Miedo a quienes lo presencian.

Regeneración Poder: +2/+5

Estos zombies tienen la capacidad especial de recuperarse del daño sufrido. Esto no significa que recuperen los miembros perdidos o se curen los agujeros. Eso son adornos que hacen del zombie una visión bastante puaaaaj. Esta habilidad regenerativa está limitada al daño en los Puntos de Muerte que obligarían finalmente al zombie a dejar de moverse y de comer. En el nivel más bajo (Poder +2), el zombie recupera 1 Punto de Muerte por minuto. En el nivel más alto (Poder +5), recupera 1 Punto de Muerte por Turno.





Capítulo seis

Mundos en el infierno

"Cuando no haya
más sitio en el
infierno
los muertos
caminarán sobre
la tierra."

-- Zombie, el crepúsculo de los muertos vivientes



Introducción

Un zombie es algo más que un cadáver andante. Mientras están ocupados echando abajo la puerta principal y vaciando el cerebro de tu hermana, no hay mucho tiempo para pensar en ello. Pero luego, cuando las cosas se calman, hay tiempo para reflexionar en el sótano mientras esperas que la puerta resista. Aparte de preguntarte cuánta comida hay por ahí, comienzas a pensar de dónde vienen esos muertos. Después de todo, no resucitan y empiezan a devorar la carne de los vivos sin ninguna explicación. Detrás de cada buena historia de zombies hay un buen trasfondo. En este capítulo se presentan once de ellos.

Cada uno de los siguientes mundos nos da un motivo completamente diferente para que los muertos se levanten. Los Zombie Masters pueden usar partes de este capítulo de muchas maneras distintas. Para jugar a Zombie como un juego independiente, los ZMs deberían leer cada mundo, elegir una ambientación y crear personajes con los jugadores. Otra opción es que una de estas ambientaciones se incorpore a una campaña existente. No hay nada que confunda más a un grupo normal de Dotados, una Célula de Aegis, unos vampiros, una banda de piratas o un grupo de aventureros que los muertos resucitando en masa y enfrentándose a ellos.

Cada descripción del mundo contiene cuatro secciones diferentes. En primer lugar, comienza con algún relato para crear el ambiente de la historia. Estas historias casi siempre están contadas por alguien que experimenta la crisis de los zombies de primera mano o son algún tipo de parte de noticias. Los ZMs podrían fotocopiar la historia y dejar que los jugadores la lean cuando los Miembros del Reparto se encuentren con alguien que se la pueda contar.

Después viene la sección de historia, donde se revela todo el trasfondo de por qué resucitan los zombies. Por lo general, los jugadores no deberían tener acceso a esta información, pues parte de la diversión de muchas de estas aventuras es descubrir qué es lo que hace que los muertos coman gente.

La tercera sección detalla el estado real de las cosas. Si quieres, tienes libertad para ambientar las aventuras tiempo atrás en la historia propuesta. Esto nos daría una situación de un mundo más "normal", antes de que los zombies aparecieran. Esta descripción no es más que una sugerencia de cómo es el mundo cuando comienza una típica partida de *Zombie*. Esta sección también nos ofrece algunos detalles de cómo son estos zombies en concreto: sus puntos fuertes, debilidades y cosas así.

La última sección contiene Ideas para aventuras, para dar alguna orientación cuando se hagan partidas. Algunas requieren que los jugadores creen ciertos tipos de personajes, así que tenlo en cuenta antes de jugar.

De todas formas, y antes de pasar a los zombies, nos queda una cosa por tratar...



El conflicto en el grupo

Hay un tema central de muchas historias de zombies (el conflicto entre los miembros del grupo) que aún no hemos tratado. Reventar zombies está bien, pero el peligro constante de convertirse en comida para zombie suele llevar a la gente al límite. Tras un tiempo, las manías, debilidades mentales, prejuicios y cabezonería pura y dura salen a la luz desde lo más profundo de la psique de la persona. Para algunos, estos rasgos tan conflictivos no están tan enterrados: aparecen al primer indicio de problemas. Por poner un ejemplo, en la película *El Día de los Muertos*, los militares están enfrentados con los científicos por la "recolección de zombies" para su estudio. En un encuentro, muere un soldado. El líder culpa a los cerebros y la tensión (y el conflicto directo) entre los dos grupos acelera la muerte de todos salvo unos pocos.

Los ZMs audaces que cuenten con jugadores experimentados, o aquellos que busquen algo diferente en sus partidas, pueden enfatizar este tipo de interacción. Esta tensión puede añadir un elemento único a las partidas de *Zombie*: puede complementar la batalla contra las hordas de no-muertos y la búsqueda de una cura, o convertirse en el propio corazón de la historia.

Unas palabras de advertencia

Añadir y enfatizar el conflicto entre los miembros del equipo no debe hacerse a la ligera o sin consultar con todos los personajes. Como sabe cualquier jugador lo bastante experimentado, la manera más fácil de que todos mueran es que comience una pelea entre los Miembros del Reparto. Puede que esto no sea malo (de hecho, puede ser el objetivo de la historia del ZM). Por otra parte, incluso la tensión y el abuso de muertes en los personajes puede generar rencores entre amigos que, se supone, están jugando. Con todo, el ZM que esté interesado en mantener al grupo vivo hasta al final de la aventura necesitará planearlo cuidadosamente y permitir sucesos que relajen la tensión u obliguen a ir en otra dirección (por ejemplo, hacia los muertos vivientes). Así que, si estas interesado en el elemento conflictivo entre los miembros del grupo, prepárate bien. Has sido avisado.

Creación del personaje

El conflicto entre los miembros del grupo puede comenzar en la creación del personaje. Mientras los jugadores estén proponiendo sus Miembros del

Reparto o escogiendo sus Arquetipos, asegúrate de que añaden rasgos con potencial para el conflicto. Uno puede coger la Desventaja de Grupo minoritario mientras que otro coge Delirios: Prejuicios (contra esa minoría). Un Miembro del Reparto puede elegir ser adicto a algo contra lo que otro personaje tiene la desventaja Honorable a Nivel 3. En última instancia, un personaje puede ser Cobarde mientras otro es Imprudente. Preparando al grupo de esta manera se pueden predecir los conflictos, y así serán más fáciles de interpretar (y preparar).

Estrés y pérdida de Esencia

Hacer que los Miembros del Reparto tengan ciertas Desventajas durante la creación del personaje y al principio de la partida puede bastar para sembrar la semilla de la tensión en el grupo. Otra opción es impulsar el proceso apretando más las tuercas a los personajes. Utiliza las reglas de pérdida de Esencia por estrés (ver Pérdida de Esencia, en la pág. 114). A medida que los Miembros del Reparto pierdan Esencia lentamente debido al estrés, sus Desventajas se vuelven más pronunciadas. En lugar de tener una pequeña reacción emocional, aquellos con menos de la mitad de su Esencia acaban volviéndose emocionalmente hipersensibles. Cualquier Chequeo Sencillo de Voluntad necesario para superar la Desventaja se convierte en Complicado o sufre una penalización entre -1 y -6. Es más, durante los momentos más tensos (como el combate), el ZM puede requerir un Chequeo de Voluntad como penalización para no sucumbir a la tentación. Por ejemplo, si a un Miembro de Reparto Cobarde con la mitad de su Esencia se le ordena vigilar una puerta para evitar que entren los zombies, el ZM puede pedir un Chequeo de Voluntad. Si falla, el personaje puede echarse atrás, cerrar la puerta y tirar las llaves. Dependiendo de la situación, puede reducir circunstancialmente las posibilidades de supervivencia del resto del grupo.

Recompensas

Cualquier buena interpretación merece un premio cuando se otorguen puntos de experiencia (ver Experiencia, en la pág. 118). Cuando se tenga en cuenta el conflicto entre los miembros del grupo, el ZM puede otorgar otro punto. Por supuesto, si ese conflicto termina con la muerte de miembros del grupo, la recompensa en puntos puede no ser tan satisfactoria. Pero nadie dijo que el conflicto en el grupo fuera a ser bonito.



El despertar de los muertos vivientes

Nací en esta ciudad, crecí aquí y he vivido aquí todos los días de mis treinta y tres años de vida. En una pequeña comunidad granjera como ésta conoces muy bien a casi todo el mundo y siempre ayudas a tus amigos y vecinos cuando lo necesitan. Así que, cuando vi a Frank Jenkins andando a trompicones por *Rabbit Run Road*, detuve mi camión y salí a ver si podía ayudarlo. Tenía muy mala pinta, estaba destrozado y hasta le habían mordido en algunas partes, como si le hubiera atacado algún animal.

—¡Frank! Dios, ¿qué te ha pasado? —le grité mientras le sujetaba con mis brazos justo antes de que se desmayase. Sus ojos parecían fieros y desenfocados. Ni siquiera me reconoció—. ¿Qué te ha pasado, Frank? ¿Qué te ha pasado?

—Ron... —jadeó—. ¿Ron Bloom?

—¿Eh? ¡Frank, Ron Bloom está muerto! —Ron era mi mejor amigo. Murió en un accidente la noche de año nuevo.

—No. Le he visto —Frank empezó a toser, escupiendo sangre. Los espasmos parecían eternos, pero cuando se detuvieron, Frank había muerto. Lo dejé en el suelo con cuidado, con mis manos cubiertas de sangre. Nunca antes había visto morir a un hombre.

Me sobresalté cuando oí un sonido en los arbustos de la izquierda, por donde había venido Frank. Me giré y miré incrédulo. Era Ron. Al menos, se parecía a Ron. Su cara parecía flácida; su piel, pálida; sus ropas estaban cubiertas de sangre y barro. Retrocedí hasta mi camión. Ron seguía acercándose, gimien-do monótonamente. De repente, mi pierna ardió de dolor. Frank me estaba mordiendo, haciéndome sangrar. Le di una patada y corrí de vuelta al camión. Me metí dentro y fui directo a ver al sheriff.

Luego tuve que sentarme. Mi pierna me estaba matando y comencé a sentirme extraño...

Historia

Ésta es la clásica historia de zombies, vista ya cien veces. Un buen día, sin ningún motivo, los muertos comienzan a salir de sus tumbas. Por supuesto, hay un motivo, pero nadie lo conoce todavía. Están demasiado ocupados preocupándose por lo que hacen esas malditas cosas. El problema se centra en una pequeña ciudad en el estado de Nueva York. Esta tranquila comunidad rural, llamada Argos, no es famosa por nada, salvo por el sistema cercano de cuevas naturales que se extiende a lo largo de kilómetros bajo el subsuelo.

Hace treinta años, el gobierno decidió que esas cuevas eran el lugar perfecto para almacenar contenedores de uranio agotado y otros residuos naturales. Compraron las tierras, enterraron toneladas de fango radioactivo en lo profundo del sistema de cuevas y, una vez pensaron que estaba lleno, lo sellaron por completo. No contaron con que los contenedores se filtraran y llegaran hasta el suelo local y el depósito de agua. Y nadie podría imaginar los efectos que esta radiación tendrían en la población local, particularmente sobre la población muerta.

Algunos dijeron que la radiación se convirtió en una herramienta de los espíritus o de las fuerzas demoníacas, sobre todo aquellos que recordaban que los nativos americanos que una vez vivieron en esta región consideraban sagradas las cuevas. Otros sostienen que fue la propia radiación que, de alguna manera, reinició el sistema nervioso de los muertos, creando bestias sin cerebro que sólo actuaban por el más básico de los instintos: encontrar comida. Sea cual sea la causa, no hizo discriminaciones a la hora de resucitar muertos. Toda criatura muerta, animal o humana, en setenta y cinco kilómetros a la redonda de esas cuevas, se volvió un muerto viviente.

Probablemente se extendió lentamente, resucitando a algunos animales. Nadie se dio cuenta de lo que pasó hasta que llegó a una pequeña iglesia luterana, en las afueras de la ciudad, que tiene su propio cementerio. Ellos fueron los primeros en resucitar, algunos llevaban allí décadas. Excavaron hasta notar el aire de la tarde y rápidamente mataron al guarda y a su mujer.

Por la mañana, la radiación había llegado al cementerio de la ciudad y comenzaron a levantarse cientos más. El sheriff se enteró de que algún tipo de banda estaba atacando la ciudad. Pidió ayuda a Albany. Al día siguiente, habían perdido todo con-

tacto con la metrópoli. Las tropas estatales que fueron enviadas a investigar nunca volvieron. Ahí fue cuando aparecieron los militares.

Así están las cosas

Los zombies han tomado Argos por completo. Al menos, el noventa por ciento de los habitantes han sido asesinados, parcialmente devorados y, por lo tanto, convertidos en zombies.

Los fluidos corporales de estas criaturas están completamente irradiados. Cualquiera asesinado por un zombie es infectado por estas toxinas mortales y regresa convertido en otro zombie. Incluso aquellos que sólo fueron mordidos pueden estar infectados. Si sobreviven al ataque inicial, los infectados mueren en unos días si no consiguen una transfusión completa de sangre. Los zombies son completamente estúpidos. No pueden comprender ningún lenguaje ni trabajar en equipo. Aún así, nunca se atacan entre sí. Su ansia de carne humana está limitada a la de los vivos.

Entre la ciudad y la campiña colindante, unos cuantos grupos de humanidad se las han apañado para esconderse a salvo por un tiempo. Por desgracia, los zombies tienen una insólita capacidad para localizar la carne de los vivos. Por el momento están ocupados devorando ganado, mascotas y otras fuentes de carne fresca fácilmente accesibles. Estos animales se vuelven también zombies, y pueden ser tan mortales como sus contrapartidas humanas; a veces, incluso más.

Los pocos supervivientes de Argos tienen miedo de andar por las calles infestadas de zombies. Pero, cuanto más tiempo permanecen en el lugar, mayor es la población de monstruos. Los lentos cadáveres animados parecen fáciles de evitar, pero en grandes números pueden detener un coche o rodear a un humano a pie. Es más, las armas no parecen hacerles daño; al menos, la mayoría de ellas. Sólo un impacto que atravesase el cerebro del zombie tiene alguna oportunidad de lograr abatirlo. Algunos siguen aguantando con la esperanza de que la ayuda exterior esté en camino.

Y desde luego que lo está, aunque sea una forma de hablar. La Guardia Nacional, el Centro para el Control y Prevención de Enfermedades (CDCP), la Agencia de Protección Ambiental (EPA) y el Ejército de los Estados Unidos se encuentran en la escena, pero ninguno ha entrado aún a la ciudad.



Nadie fuera de Argos sabe exactamente qué es lo que está pasando allí dentro, y los pocos informes que tienen son demasiado increíbles para ser ciertos. Las pasadas de los helicópteros han mostrado que la población está en las calles, pero se comporta de modo extraño. Por ahora, las fuerzas gubernamentales están concentrándose en sellar la zona y asegurar que lo que ocurre no se extienda más allá.

Actualmente, el gobierno está reuniendo un equipo de científicos y soldados para enviarlos a investigar a la ciudad. El equipo tomará muestras de sangre, aire, suelo y agua, y, si es posible, capturará y aislará a uno de los habitantes infectados. No se permite a nadie abandonar la ciudad bajo ninguna circunstancia, y el equipo llevará trajes de aislamiento continuamente. Con algo de suerte, podrán aislar y eliminar este problema antes de que se extienda demasiado.

Por desgracia, ya es demasiado tarde. Aunque ningún zombie humano ha roto el cordón militar, algunos animales "zombificados" ya han llegado a las comunidades cercanas. La plaga ya ha comenzado a extenderse, pero nadie lo sabe. Quizá los vivos puedan detener el despertar de los muertos antes de que sea demasiado tarde. O quizá no.

Arma experimental

Si el ZM lo desea, puede presentar la siguiente arma después de algún estudio sobre los zombies.

XM-27

Alcance: 3/30/60/180/350

Daño: 1D4 x 5 (10)*

Cap: 6

VC: 20/10

Precio: 3400\$ Disponibilidad: R

El XM-27 es lo que se llama un crio-fusil: dispara un proyectil que inyecta nitrógeno líquido en el objetivo.

*Si se apunta al cerebro de un zombie, el líquido lo deja "inconsciente" durante 1D8 + 2 (6) minutos, permitiendo su traslado a las instalaciones científicas para su estudio. En criaturas vivas, el líquido mata instantáneamente si alcanza la cabeza o destruye cualquier miembro contra el que impacte.

Ideas para aventuras

Huida de Argos

Esta aventura tradicional de zombies ofrece al ZM una serie de truculentas opciones para hacer sufrir a los jugadores. El relato clásico se centra en un grupo de humanos atrapados en una ciudad llena de zombies. Quizá los jugadores sólo estaban de paso y se detuvieron en Argos para echar gasolina al coche y comer alguna cosilla. Por otro lado, podrían ser habitantes, enfrentados a los cadáveres de sus amigos, familiares y seres queridos. El objetivo es el mismo en ambos casos: salir vivos de la ciudad.

Por desgracia, salir no es tan fácil como pudiera parecer. Los zombies tienden a seguir haciendo lo que saben: seguir los hábitos que tenían inculcados cuando estaban vivos. Así, abarrotan las calles y callejones de Argos, buscando cualquier señal de un ser vivo. Esto hace que resulte muy difícil conducir. Es más, la mayoría de caminos para salir de la ciudad están bloqueados por coches cuyos conductores frenaban antes de atropellar a sus vecinos (obviamente, no se dieron cuenta de que ya estaban muertos). Los coches abandonados con las ventanas rotas y la tapicería manchada de sangre dan fe del triste destino de esos conductores excesivamente confiados.

Alguno puede preferir fortificar una posición y esperar a que llegue la caballería. Cualquiera que haya pasado algún tiempo en la ciudad habrá visto sobrevolar los helicópteros militares. Es de suponer que sólo es cuestión de tiempo que el ejército marche sobre Argos. Desgraciadamente, también es sólo cuestión de tiempo que los zombies maten a todos los seres vivos de la ciudad y se reúnan en torno a los personajes con insólita precisión. Esperemos que nuestros héroes puedan aguantar el tiempo suficiente.

Aunque consigan escapar de la ciudad y la campaña colindante, siguen teniendo que enfrentarse a la presencia militar. Los asustados chicos de la Guardia Nacional seguramente dispararán tanto a los personajes como a los zombies. Y no cabe duda de que a los científicos del Centro para el Control y Prevención de Enfermedades (CDCP) les encantaría poner sus manos en alguien que haya sobrevivido a este "estallido". Por supuesto, los zombies no fueron aislados, así que la aventura puede continuar. Mientras los héroes están siendo examinados e interrogados, la plaga de los zombies se extiende inexorablemente por el país.

Caer en el fuego

Como alternativa, los jugadores pueden crear Miembros del Reparto que formen parte de una fuerza de asalto del gobierno enviada para investigar el problema local con los cadáveres. En este papel, los personajes reciben un equipo y apoyo excelentes como soldados, científicos, doctores y, posiblemente, hasta agentes de la ley locales escogidos como guías. Su misión: entrar en Argos, recoger muestras y descubrir qué leches está pasando.

El equipo se encuentra con los mismos problemas que los que intentan escapar, sólo que al revés. Su principal prioridad debería ser salvar y poner en cuarentena a cualquier superviviente que encuentren en la ciudad. Tras eso, tendrán que capturar al menos a un zombie y traerlo "vivo" (o sea, mordiendo y coleando). Además, los héroes deben recoger muestras de tierra, aire y agua para ayudar a determinar cómo se extiende esta "enfermedad". Mientras tanto, los cientos de zombies de la ciudad se acercan cada vez más a los héroes, haciendo su trabajo más difícil. Los altos niveles de radiación en el suelo causan estragos en las radios, haciendo que la comunicación con el cuartel general resulte cada vez más difícil.

Con el tiempo, analizando las muestras de terreno y la sangre de cualquier zombie, los héroes podrán rastrear la fuente del efecto zombie hasta el sistema de cuevas propiedad del gobierno. Quizá un superviviente les informe de que los muertos vivientes aparecieron primero en el viejo cementerio luterano. Un viaje de pesadilla a las cuevas, plagado de animales zombie y criaturas mutadas, les llevará hasta el almacén de desperdicios filtrados y la causa de todo este problema.

Como complicación adicional, las llamadas de los Miembros del Reparto para pedir apoyo no son respondidas. Mientras el equipo estaba fuera, los zombies han invadido una porción de la línea de cuarentena. Pronto, toda la fuerza a la vista está formada por zombies o gente que lucha por su vida; la verdad, están bastante ocupados para ir a ayudar a investigadores perdidos. Ahora, los héroes están en el mismo barco que los habitantes de Argos. Deben luchar para sobrevivir contra las hordas invasoras de zombies mientras buscan el origen de la plaga o una manera de escapar.

Soldado

Secundario / Adversario

| | |
|---------------------------------|-----------------------|
| Fuerza 3 | Constitución 3 |
| Destreza 2 | Inteligencia 2 |
| Percepción 2 | Voluntad 2 |
| Puntos de Vida 34 | Velocidad 15 |
| Puntos de Resistencia 29 | |
| Reserva de Esencia 14 | |

Ventajas y Desventajas

Contactos (Ejército), Contactos (Policía)

Habilidades

Arma Cuerpo a Cuerpo (Cuchillo), Arma de Fuego (Fusil de asalto) 2, Arma de Fuego (Pistola) 2, Conducir (Coche) 2, Demolición 2, Esquivar 2, Nadar 2, Pelear 2, Primeros Auxilios 1, Sigilo 2, Supervivencia (Bosque) 2, Trepar 2

Equipo

Blindaje corporal (torso) Tipo IV, brújula, casco Tipo III, fusil de asalto con lanzagranadas, linterna, mochila, raciones, uniforme de combate

Científico del GDCP

Secundario / Adversario

| | |
|---------------------------------|-----------------------|
| Fuerza 2 | Constitución 3 |
| Destreza 2 | Inteligencia 3 |
| Percepción 3 | Voluntad 2 |
| Puntos de Vida 26 | Velocidad 12 |
| Puntos de Resistencia 23 | |
| Reserva de Esencia 14 | |

Ventajas y Desventajas

Contactos (Gobierno), Contactos (Hospital) 2, Contactos (Universidad)

Habilidades

Burocracia 2, Ciencia (Biología), Conducir (Coche) 1, Documentación / Investigación 2, Escritura (Científica), Humanidades (Psicología) 2, Informática 3, Ingeniería (Biológica) 2

Equipo

Frascos y herramientas para recogida de muestras, maletín de doctor, ordenador portátil



Los zombies de "El Despertar de los Muertos Vivientes"

Fuerza 2 Constitución 2
 Destreza 1 Inteligencia -2
 Percepción 1 Voluntad 2
 Puntos de Muerte 15 Velocidad 3

Puntos de Resistencia n/a
 Reserva de Esencia 8

Ataque: Mordisco 1D4 x 2 (4) cortante

Los zombies intentan agarrar a los vivos y morderles. Esto se resuelve como un ataque cuerpo a cuerpo con un Chequeo Resistido. Si varios zombies atacan al mismo tiempo, el personaje puede defenderse contra todos (y sufrir las penalizaciones por acciones múltiples) o ignorar a alguno. Si se le ignora, el zombie agarra y muerde con un Chequeo Sencillo de Destreza.

Punto Débil: Cerebro

Movimiento: Lento pero seguro

Sentidos: Como los muertos; Sentir vida

Sustento: Diario; Toda la carne ha de ser devorada

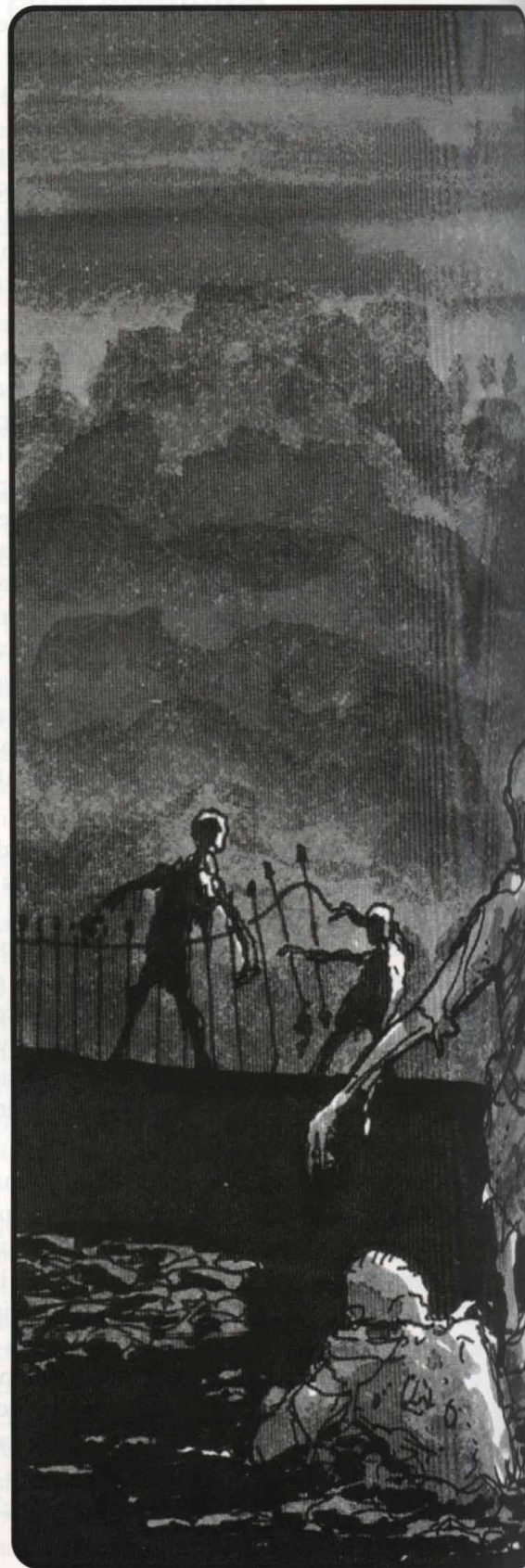
Inteligencia: Tonto de remate

Propagación del amor: Especial (ver recuadro)

Poder: 15

Propagación del amor

Sin importar quién o qué sea el zombie, éste infecta a los vivos de la misma manera. La gente mordida debe realizar un Chequeo de Constitución con un +2 si es un arañazo o una herida leve (9 puntos o menos), nada si es una herida o mordisco profundo (más de 10 puntos de daño) y -1 para heridas graves (más de 20 puntos de daño). El ZM puede querer hacer estas tiradas en secreto. Si es infectada, la víctima sufre una enfermedad degenerativa que le impone un -1 acumulativo por día en todas las Pruebas o Chequeos (p. ej., -2 en el segundo día, -3 en el tercer día, etc.). El personaje muere tras (Constitución + Voluntad) / 2 días. Si un personaje muere por un mordisco de zombie, tardará en resucitar como otro muerto entre 3 y 30 minutos (3D10).



Rata zombie

| | |
|---------------------------|-----------------|
| Fuerza 0 | Constitución 2 |
| Destreza 3 | Inteligencia -2 |
| Percepción 2 | Voluntad 2 |
| Puntos de Muerte 15 | Velocidad 15 |
| Puntos de Resistencia n/a | |
| Reserva de Esencia 8 | |

Ataque: Mordisco 1D4 (2) cortante

Punto Débil: Cerebro

Movimiento: Especial

Sentidos: Como los muertos; Sentir vida

Sustento: Diario; Toda la carne ha de ser devorada

Inteligencia: Tonto de remate

Propagación del amor: Especial (ver recuadro)

Poder: 20



Perro zombie

| | |
|---------------------------|-----------------|
| Fuerza 2 | Constitución 2 |
| Destreza 2 | Inteligencia -2 |
| Percepción 2 | Voluntad 2 |
| Puntos de Muerte 15 | Velocidad 12 |
| Puntos de Resistencia n/a | |
| Reserva de Esencia 10 | |

Ataque: Mordisco 1D4 x 2 (4) cortante

Punto Débil: Cerebro

Movimiento: Especial

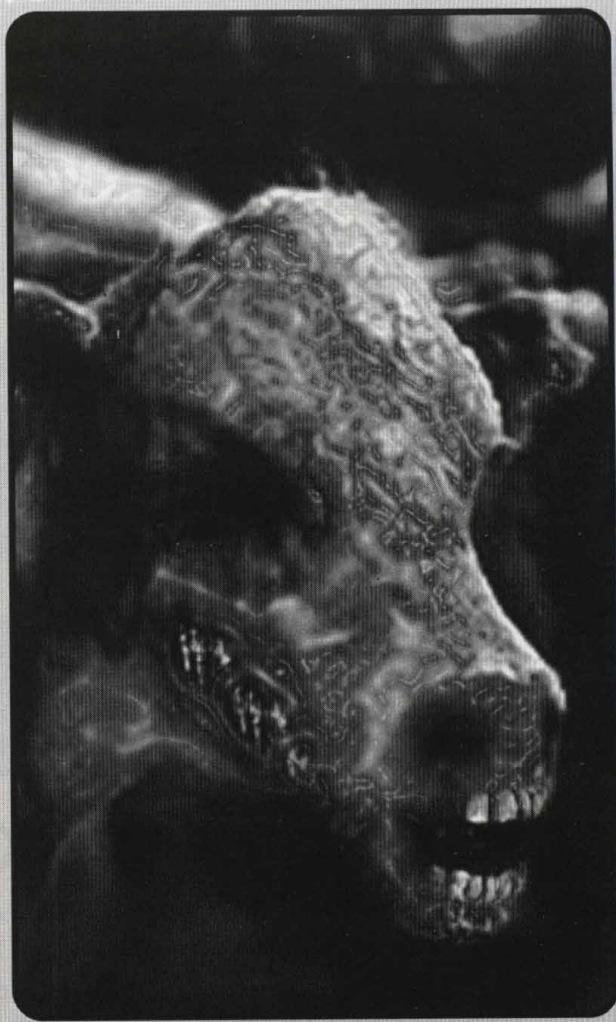
Sentidos: Como los muertos; Sentir vida

Sustento: Diario; Toda la carne ha de ser devorada

Inteligencia: Tonto de remate

Propagación del amor: Especial (ver recuadro)

Poder: 21



Vaca zombie

| | |
|---------------------------|-----------------|
| Fuerza 6 | Constitución 2 |
| Destreza 1 | Inteligencia -2 |
| Percepción 1 | Voluntad 2 |
| Puntos de Muerte 15 | Velocidad 9 |
| Puntos de Resistencia n/a | |
| Reserva de Esencia 12 | |

Ataque: Mordisco 1D4 x 6 (12) cortante

Punto Débil: Cerebro

Movimiento: Especial

Fuerza: Especial

Sentidos: Como los muertos; Sentir vida

Sustento: Diario; Toda la carne debe ser comida

Inteligencia: Tonto de remate

Propagación del amor: Especial (Ver recuadro)

Poder: 25



PHADE to black (fundido en negro)

El destino puede ser muy cruel. Dicen que lo peor que le puede pasar a una madre es ver morir ante sus ojos a sus propios hijos. Eso me pasó a mí. Con la llegada del SIDA, el sexo se volvió poco seguro. Con la vacuna, la gente se volvió confiada de repente. Nadie se preocupaba por otras enfermedades, y nadie había oído hablar del virus PHADE. Mi hijo Philip fue uno de los primeros en morir por su causa. Lo incubó durante años en su interior y, un día, éste decidió matarle... a él y a algunos millones más.

Horrorizada, descorazonada, deprimida más allá de toda salvación, me lancé a luchar para encontrar una cura para esta mortal enfermedad. Los seres queridos de los muertos construyeron un monumento a los caídos, y mi hijo, el primero en morir, yació en su interior. Asistí junto a otros miles a la ceremonia de dedicatoria, donde iba a pronunciar un discurso de elogio a mi hijo y a pedir más fondos para la investigación del PHADE. Nadie ha descubierto cómo comprobar si alguien era portador. ¿Quién sabe cuántos más podrían morir si no se encuentra una cura?

Mientras subía a la tribuna, enfrente del monumento de mármol, la multitud enmudeció. Abrí la boca para hablar, y oí un ruido dentro de la tumba de Philip. Me horrorizaba que alguien pudiera profanar su recuerdo y me giré para ver al culpable. La puerta de bronce se abrió silenciosamente y entre las sombras se alzó una figura inconfundible: mi hijo. Increíblemente asombrada, me quedé pasmada mientras se movía lentamente hacia delante. Parcialmente corrompido, apestando a fluido embalsamador y carne podrida, podía olerle desde seis metros de distancia. Un guardia de seguridad se acercó para interceptarle. Mi hijo... mi amado, querido y dulce hijo... le rodeó con sus extrañamente poderosos y muertos brazos y le arrancó la garganta.

Comencé a correr hacia la enloquecida multitud. Entonces me di cuenta de lo cruel que podría ser el destino. Sólo hay algo peor para una madre que ver morir a su hijo: verlo regresar de entre los muertos convertido en un monstruo.

Historia

El virus PHADE es algo más que otra enfermedad de transmisión sexual. De hecho, es una receta para la "zombificación". De una manera u otra, los zombies siempre han estado con nosotros. Muchas culturas, incluyendo los actuales practicantes de vudú, tienen teorías sobre los procesos de reanimar a los muertos por medio de pociones mágicas, elixires y rituales. En la actual era de la información, los detalles de semejantes prácticas son mucho más accesibles para una persona normal o, en este caso, un estudiante de instituto normal.

Philip Harrison era el típico joven de dieciséis años: joven, guapo y perdidamente enamorado por primera vez en su vida. El objeto de su afecto, Jenna Filipachi, también estaba por él, pero era una chica muy juerguista: con sólo quince años ya había descubierto la cocaína y la heroína. No era precisamente casta, y había quedado infectada trágicamente por el SIDA. Y, lo que es peor, una noche en una fiesta, descubrió el verdadero poder de las drogas: tuvo una sobredosis y murió.

Angustiado e incrédulo, Philip trató de vencer a la muerte, y tras meses de navegar por Internet y frecuentar chats de vudú, aprendió todo lo necesario para resucitar a su querida Jenna. Enloquecido en esos momentos, Philip resucitó a la corrompida chica y consumó su amor con ella. Cuando se levantó a la mañana siguiente, el apuesto joven recobró el juicio y decidió que el cadáver de Jenna no era ni de lejos tan deseable como cuando vivía. Se deshizo del desdichado zombie y continuó con su vida. Pero para entonces ya era demasiado tarde: había contraído el PHADE, un virus zombie de transmisión sexual, creado cuando el cuerpo infectado de SIDA de la chica resucitó de entre los muertos.

De rebote, Philip comenzó a recuperar el tiempo perdido con la población femenina local. Al siguiente otoño, fue a una gran universidad estatal y comenzó a sembrar su terrible semilla. Nunca escuchó a las figuras de autoridad, así que no era el mayor practicante de sexo seguro del mundo. Sus vacaciones de primavera en Amsterdam no ayudaron al asunto, y pronto había portadores extendiendo el PHADE por todo el mundo. Por desgracia para el planeta, la enfermedad no se manifestó hasta cuatro años después.

Al ser de transmisión más fácil que el SIDA, ya había millones que tenían el mortal virus acechando en su sangre.

Philip fue el primero en morir, y en los siguientes meses le siguieron cientos de miles de personas. Un año después, ya habían muerto un millón de personas. El mundo estaba conmocionado, y la opinión pública exigía una solución. Aparecieron multitud de programas gubernamentales y organizaciones privadas para investigar y combatir esta nueva amenaza de transmisión sexual. Entonces se hizo evidente el verdadero horror de la enfermedad. Por un periodo de varios meses, aquellos que murieron de la enfermedad comenzaron a levantarse de nuevo. El pánico invadió las calles cuando miles de zombies de cada ciudad surgieron de los cementerios y se reunieron con la población local.

Estos zombies semi-inteligentes se organizan en manadas para cazar y destruir a los vivos. Aquellos que murieron a sus manos se levantaron horas o días después para unirse a las hordas no muertas. Las criaturas buscan la destrucción por la destrucción; no sólo matan, también destruyen edificios y lo que se interponga en su camino. En menos de una semana, el mundo estaba envuelto en una lucha por la supervivencia: los vivos enfrentados a los muertos, con la propia supervivencia de la humanidad puesta en peligro.

El PHADE en la actualidad

Hoy, los vivos luchan en una continua batalla sólo para sobrevivir. Los zombies del PHADE cogieron a todos por sorpresa y ganaron mucho terreno antes de que los vivos reunieran los medios para responder. Muchas regiones del mundo han caído en el caos total o parcial, principalmente porque los zombies tienen el odioso hábito de destruir las líneas eléctricas y telefónicas, así como las plantas eléctricas y de energía. Como resultado, muchas comunidades no tienen corriente o teléfono, y los móviles se quedan rápidamente sin batería.

El pánico del grueso de la población sólo ha empeorado las cosas. Mucha gente vio la grabación de la célebre resurrección de Philip Harrison y su posterior ataque. Harrison fue destruido (hecho trizas en la televisión nacional), pero sólo después de matar a media docena de policías y espectadores. Muchos se volvieron locos en el acto al ver a sus amigos y familiares regresando de la tumba, y otros huyeron a las zonas rurales. Con millones de zombies sueltos, el saqueo y el robo puro y duro de los vivos se han vuelto algo común.

Los zombies del PHADE no están poniendo las cosas fáciles. Aunque la resurrección no ha cambiado su apariencia, son mucho más fuertes que en vida. También son mucho más difíciles de detener. La clave de los zombies es la sangre. Mientras su corazón no-muerto siga bombeando sangre por su cuerpo, seguirán matando. Esto significa que, para detener a una de esas cosas, su corazón debe ser destruido. Los agujeros en la cabeza no les molestan en absoluto, y la única ventaja de seccionársela es que la monstruosidad no puede ver, oír ni morder.

El cuerpo del zombie no se cura, pero compensa las heridas cortando el flujo sanguíneo a la zona dañada. Así, si un zombie pierde un miembro, las venas y arterias cortadas se sellan automáticamente para prevenir la pérdida de sangre. Mientras haya unos 30 gramos de sangre en el cuerpo del zombie, continuará andando con toda su fuerza. El fuego sólo les causa daños superficiales, pero puede llegar a consumir a una de estas criaturas si es lo bastante fuerte y arde durante el tiempo suficiente.

Los muertos vivientes muestran una inteligencia rudimentaria. Saben lo suficiente para apartarse del camino de coches veloces, construir barricadas sencillas, abrir y cerrar puertas y otras tareas poco complicadas. No pueden hablar ni entender el habla humana, aunque han mostrado una asombrosa capacidad para el trabajo en equipo. Su táctica favorita es rodear a sus pobres víctimas y acercarse simultáneamente para matarlas.

A pesar de su fuerza, sus movimientos son lentos y agarrotados, y ninguno es capaz de moverse a gran velocidad excepto en distancias muy cortas. Pueden arremeter hasta tres metros, pero, si no alcanzan a su objetivo, suelen caer al suelo.

Cuando un zombie ha abatido a su presa, comienza a alimentarse. De manera muy parecida a la de un vampiro, la meta principal del zombie es sorber la sangre de las heridas abiertas de la víctima. Los zombies pueden aguantar largos periodos sin alimentarse, aunque tienen una sed constante de sangre fresca. Finalmente, quedan aletargados tras un mes sin alimento.

En el proceso de alimentación, los propios fluidos corporales y la sangre del zombie suelen mezclarse con los de la pobre víctima, lo que infecta a los vivos con el virus. Si se da este caso, los zombies siempre

beben hasta que mueren ellos o sus víctimas. Aquellos que mueran por el mordisco de un zombie resucitarán en unas horas. Los que consigan sobrevivir de alguna manera al ataque se volverán portadores del virus PHADE, que permanecerá latente durante varios meses o incluso años.

Ideas para aventuras

Luchando por un hogar

Gran parte de la población viva está realmente interesada en aislar del PHADE zonas seguras que estén libres de zombies. Muchos han elegido huir a las zonas rurales, pero el simple hecho de salir de las ciudades puede resultar un desafío. Con su rudimentaria inteligencia, los zombies han conseguido bloquear todas las carreteras que salen de las urbes. Los no-muertos esperan emboscados, asaltando al continuo flujo de humanos vivos que intentan salir. Mientras tanto, manadas de zombies vagan por las calles buscando sangre fresca.

Los Miembros del Reparto comienzan en cualquier gran ciudad, en algún lugar del meollo del asunto. Cuando comience el estallido zombie, las autoridades locales declaran la ley marcial y ordenan un toque de queda permanente. Todo el mundo debe permanecer en sus casas, bien encerrados hasta que el gobierno se haga cargo de la situación. Entonces es cuando se va la luz, comienzan los saqueos y se desata el infierno. Divididos entre la lucha con los zombies, detener a los saqueadores y mantener el toque de queda, las fuerzas del gobierno se ven superadas y desintegradas. Ahora, la gente tendrá que defenderse sola.

Los personajes comienzan con lo que puedan encontrar por casa. La aventura puede surgir de varias maneras. Los personajes pueden intentar fortificar una parte de la ciudad y buscar otros supervivientes para ayudarles. Algunos de estos supervivientes pueden resultar ser, cuando menos, poco dignos de confianza. Las bandas y demás elementos criminales están aprovechándose del caos para sus propios fines. Los militares dispersos pueden ser de ayuda si los personajes consiguen convencerlos.

Al final, los personajes tendrán que fortificar su posición, y esperar ayuda o aguantar hasta que pase el problema (lo que puede llevar mucho tiempo).



Como alternativa, los héroes pueden luchar para abrirse camino y escapar de la ciudad, embarcándose en un viaje de pesadilla por las calles de los muertos.

Se oyen gritos de socorro constantemente. ¿Es una trampa o alguien necesita ayuda? ¿Ese grupo de figuras que se aproxima es una banda, una horda de no-muertos o una posible ayuda? ¿Qué pasará si el ejercito decide que la mejor manera de resolver el problema es destruir la ciudad entera?

La vacuna del PHADE

Otra idea para aventura se centra en los héroes como empleados del gobierno cuyo trabajo es probar una vacuna contra el virus zombie. Esta droga experimental debería evitar que la gente se convierta en zombie una vez haya sido mordida. Ha funcionado en el laboratorio, pero ahora es el momento de hacer las pruebas de campo. Los héroes se aventuran en una ciudad invadida por los zombies, armados con agujas hipodérmicas llenas de vacuna.

Las almas nobles y valientes pueden decidir usar la vacuna sobre sí mismas y dejar que les muerdan un poco. Esto les arriesga a envenenarse por la vacuna o infectarse en vez de vacunarse, y también a los peligros de las dentaduras de zombie y su sangre. Los operativos más prudentes e implacables podrían hacer las cosas de manera diferente. Pueden encontrar algunos voluntarios vivos, preferiblemente de bandas callejeras, vacunarlos y exponerlos al virus. Deben dejar suficientes zombies para asegurarse de que les muerdan, y luego llevárselos y trasladarlos al laboratorio más cercano del gobierno que esté equipado. Mientras tanto, los zombies y, sin duda, los "sujetos experimentales" pueden tener ideas diferentes.

Si, después de todo, esto funciona, a los héroes se les asignará el trabajo de vacunar a cuanta gente de la ciudad sea posible y prevenir así la creación de más zombies. Éstos deben instalar una clínica, fortificarla todo lo que puedan y ofrecer ayuda a cualquiera que quede en la ciudad (u obligarle a ir a la clínica a recibir la vacuna). Mientras tanto, todos los de la zona cercana a la ciudad reciben vacunas obligatorias. Uno de los primeros pasos hasta la victoria, la vacunación, está completo; y, aunque sólo esté en marcha, destruir a unos cuantos millones de cadáveres andantes es cuestión de tiempo.



Los zombies de PHADE to black

Fuerza 4

Constitución 2

Destreza 2

Inteligencia 1

Percepción 2

Voluntad 2

Puntos de Muerte 15

Velocidad 6

Puntos de Resistencia n/a

Reserva de Esencia 14

Ataque: Igual que un humano normal o según el tipo de arma. Una vez el zombie abre una herida (cualquiera que haga un daño superior a 5 Puntos de Vida), acerca su cara para beber o chupar la sangre. La alimentación inflige 1D4 puntos de daño por Turno. Dada la gran Fuerza del zombie, es difícil quitarse de encima a uno que esté comiendo (Chequeo Resistido de Fuerza).

Punto Débil: Corazón

Movimiento: Como los vivos; Embestida

Fuerza: Fuerte como un toro

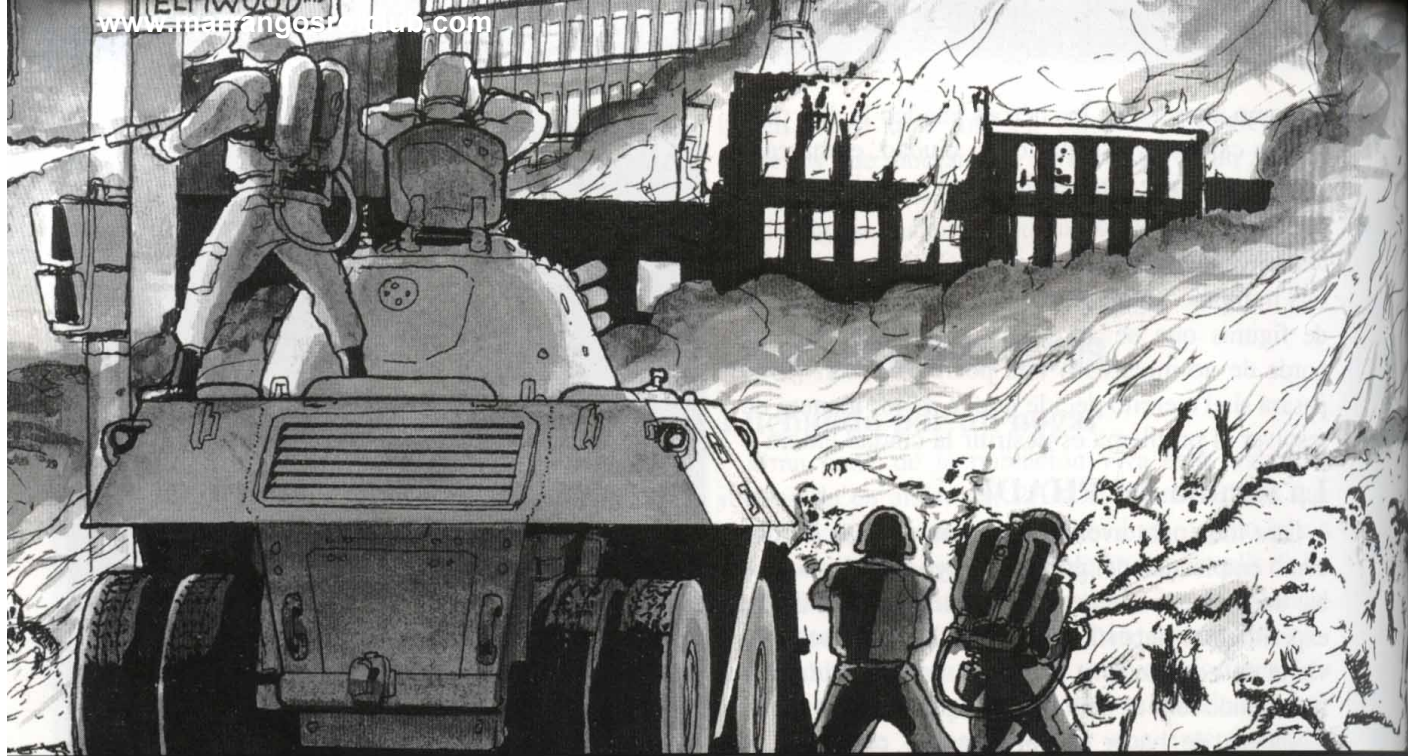
Sentidos: Como los vivos

Sustento: Semanal; Sangre

Inteligencia: Uso de herramientas; Trabajo en equipo

Propagación del amor: Un mordisco y estás enganchado. Mezclar los fluidos corporales o la sangre con un zombie infecta al vivo. Los infectados son portadores del virus, que permanece latente durante 1D6 x 3 (9) meses. Si la víctima muere por el daño recibido a causa del ataque del zombie, resucita de entre los muertos en 1D6 horas.

Poder: 35



Impacto mortal

Acabo de informar a las Naciones Unidas y a nuestros aliados de la OTAN sobre un reciente descubrimiento de nuestros científicos en Flagstaff, Arizona. Un planetoide no identificado previamente está en rumbo de colisión con la tierra. A no ser que encontremos una manera para evitar que este cuerpo impacte con nuestro mundo, la vida como la conocemos dejará de existir. Afortunadamente, nuestros mejores científicos de la NASA y el ejército de los Estados Unidos han estado trabajando en soluciones para este problema durante varios años. Mis consejeros me aseguran que podemos prevenir el desastre. Descansen tranquilos, la vida seguirá y saldremos de esta crisis siendo mejores y más fuertes.

-Discurso Presidencial, 12 de Octubre de 2001

Estoy orgulloso de ser el primero en decirle al mundo que respire tranquilo. ¡La Operación Escudo de Gaia ha tenido éxito y la tierra está a salvo! A las 17:23, hora del Atlántico, los misiles combinados de los Estados Unidos, Rusia y China alcanzaron al cometa Némesis, consiguiendo dividirlo en cientos de miles de fragmentos inofensivos. Durante los siguientes días, podemos esperar que no haya ningún efecto más destacable que brillantes pero inofensivas lluvias de meteoros por todo el mundo. El incidente demuestra que podemos trabajar todos juntos por el bien de la humanidad. Que Dios nos bendiga a todos.

-Discurso Presidencial, 28 Mayo de 2002

Esta tarde me encuentro aquí, en Arlington Road, donde, a lo largo del día, han tenido lugar las ceremonias del Día del Homenaje. Esta tarde, una gran multitud se ha reunido para asistir a un concierto gratuito y ver fuegos artificiales, tributo a los valientes hombres y mujeres que murieron protegiendo este país. Esta ocasión será más especial por la espectacular lluvia de meteoritos que ilumina el cielo mientras hablo. Está programado que el presidente comience a hablar en breves momentos... Un segundo... parece que hay algún tipo de conmoción en las tumbas... hay gente corriendo y gritando... vamos para allá, Tom. Muy bien, estoy aquí viendo el cementerio, parece que hay algún tipo de pelea... ¡Dios mío! ¡Por Dios! ¿Qué es eso?

-CNN Live, 29 de Mayo del 2002



Historia

Hace millones de años, y a cientos de años luz de nuestro mundo, una antigua civilización jugó con fuerzas que no debieron tocar: sus propios muertos se levantaron contra ellos como resultado de una serie de diabólicos experimentos de nigromancia. La única manera de salvarse fue hacer volar un fragmento de su planeta al espacio, librando a su mundo de todo rastro de la marca de los zombie. Desde entonces, el planetoide zombie ha viajado a través del espacio, oculto a todo el mundo, en rumbo de colisión directa con la Tierra.

Los científicos americanos han detectado el pedazo de roca que se acerca, aunque no tienen ni idea de su verdadero origen o su mortal propósito. Temiendo el fin de la vida en la Tierra, las potencias nucleares mundiales combinaron sus arsenales, modificaron sus misiles y enviaron millones de megatones volando al espacio. Erosionado por millones de otros impactos en su larga historia, el planeta zombie explotó ante el holocausto nuclear. La Tierra pensó que estaba a salvo.

Entonces, los fragmentos irradiados del planeta se precipitaron hacia la tierra, ardiendo y disolviéndose en la atmósfera. Como resultado de los vientos predominantes y el patrón de dispersión del polvo, difícilmente escapó algún rincón del planeta a la exposición. Cuando el polvo llegó al suelo, comenzó inmediatamente a filtrarse por el suelo, el agua e incluso el aire. El resultado fue demasiado horrible y predecible: los antiguos poderes despertaron a los muertos de su eterno descanso.

Sin duda, el caso más dramático y conocido de resurrección de los muertos vivientes ocurrió en el Cementerio Arlington de Virginia durante los servicios del Día del Homenaje del año 2000. Con más de 200.000 soldados muertos desde el año 1864 y enterrados ahí, el cementerio se convirtió al instante en un ejército de muertos, contando entre sus filas con esqueletos de generales de la guerra civil, soldados lisiados de todo un siglo de guerras e incluso algunos ex-presidentes. Con todo sentido del patriotismo ausente desde hace tiempo de sus cerebros muertos, estos guerreros cadavéricos se abrieron paso hasta la ciudad con sólo una cosa en su mente: consumir la carne de los vivos. Y lo mejor de todo es que salió en directo por la televisión.

Mientras el presidente y su plantilla escapaban indemnes, miles de personas murieron en el caos resultante. Las caminos de salida del cementerio se

colapsaron por el tráfico y los zombies tuvieron vía libre para acabar con los veteranos y familias asistidas. Por todo el mundo se dieron escenas similares. El horror acababa de comenzar. El ejército se desplazó a Arlington para intentar aislar la zona. A pesar de verlo con sus propios ojos, al principio nadie quería creer que estaba sucediendo realmente.

Sin embargo, pronto descubrieron la verdad. Las armas del ejército y las del resto de la gente resultaban prácticamente inútiles contra los mecánicos cadáveres andantes. Al contrario que en las películas, los disparos a la cabeza no servían para detener a esos monstruos. La única manera de detenerlos era quemarlos. El ejército pronto descubrió que los cuerpos resecos eran sorprendentemente inflamables, excepto cuando estaban mojados. Ardían y se consumían completamente en cuestión de minutos. Por desgracia, seguían moviéndose hasta que el fuego los destruía.

Como resultado, estas antorchas andantes extendieron con ellos la causa de su destrucción. Los ciudadanos concienciados utilizaron bombas incendiarias caseras, causando más daño a sus hogares que a los zombies. Muchas ciudades grandes y pequeñas sufrieron incendios que se extendieron edificio tras edificio. En muchos lugares, los bomberos no pudieron realizar su trabajo por miedo a la creciente población zombie. Miles más murieron en los incendios de las casas y apartamentos en llamas. La peor parte les tocó a los que no fueron consumidos totalmente por las llamas y pronto resucitaron.

Mientras el mundo gira

La infraestructura de la nación se ha colapsado. El teléfono, la energía e incluso el agua han dejado de funcionar o están camino de hacerlo. Las ciudades en llamas se han convertido en trampas mortales para millones de personas, que se han visto atrapadas en carreteras congestionadas por el fuego, los zombies o las dos cosas. Con muchos cementerios situados en las afueras de la ciudad, los zombies ya han inundado las zonas rurales y residenciales. Parece que no hay manera de detener este incesante flujo de muertos vivientes. Simplemente crece y crece cada hora que pasa.

Los militares han comenzado a realizar ataques aéreos tácticos contra grandes concentraciones de zombies. Aunque esto parece que ha resultado eficaz de algún modo para destruir a los monstruos, también ha causado daños importantes a los edificios cercanos y agravado los incendios que asolaban esas



zonas. Los políticos y militares más afectados por el pánico han comenzado a hablar de usar armas nucleares contra estas criaturas. Afortunadamente, mentes más cuerdas se han dado cuenta de que eso mataría tanto a ciudadanos como a zombies. A medida que el azote zombie expulsa a los vivos de ciertas áreas, se han creado zonas "sin vida", y la opción de las armas nucleares se ha vuelto más viable.

El presidente ha declarado la ley marcial y comenzado a ordenar el establecimiento de zonas seguras donde los vivos puedan buscar refugio. Al encontrarse en llamas numerosas ciudades del país, muchas de estas zonas seguras se encuentran en áreas rurales. Ahora es bien sabido que cualquiera que muera resucitará en breve, a no ser que su cuerpo sea incinerado inmediatamente. Todo el mundo ha comenzado a almacenar gasolina, y los militares están intentando concentrar todas sus armas incendiarias en las zonas seguras.

Un problema con esas zonas seguras rurales, al menos en algunas partes del país, es que están amenazadas por otro peligro al margen de los zombies. La invasión zombie comenzó en una época de fuerte sequía en muchas partes del mundo. Particularmente en el oeste de los Estados Unidos, los incendios forestales han consumido muchas áreas. Estos enormes incendios pueden ayudar a reducir a los zombies, pero continúan causando daños importantes, ya que hay pocos bomberos que estén dispuestos a contenerlos y sean capaces de ello.

Algunos de los recintos de las zonas seguras están ya a su máxima capacidad. Los soldados y los voluntarios civiles que los vigilan se niegan a admitir más refugiados. Esto ha provocado varios casos de violencia, e incluso de asesinato, cuando los que intentan escapar de los zombies se encuentran con los asustados guardias dentro de los recintos de las zonas seguras.

Los zombies creados por el planetoide desintegrado son de la variedad lenta y estúpida. No pueden pensar más allá de andar en línea recta hacia cualquier fuente de carne viva que vean, oigan o huelan. Se mueven lenta y rígidamente, pero son increíblemente fuertes. Una vez que uno de estos estúpidos monstruos pone sus manos sobre una víctima, es casi imposible escapar. Lo que los hace más peligroso es que son casi imposibles de matar con cualquier cosa salvo el fuego. Descuartizarlos sólo te deja con un montón de pedazos animados, que pue-



den causar graves daños a pesar de parecer inofensivos. Lo pedazos también estorban a los vivos para enfrentarse a otros zombies más completos.

Una vez un zombie se aferra a una víctima, comienza a consumir la carne del desgraciado mientras aún está con vida. Con el tiempo, la víctima muere por la conmoción o la pérdida de sangre, pero después suele ser mutilada horriblemente. Los zombies pierden inmediatamente el interés por la víctima cuando ésta muere. Todo aquel que muera en cualquier parte del planeta habiendo estado expuesto al polvo del planetoide (lo que significa haber estado en cualquier parte, salvo habitaciones cerradas) se levanta de entre los muertos entre diez minutos y una hora después de haber fallecido. Los que mueren por el ataque de un zombie se convierten en no-muertos casi instantáneamente. Aquellos que sobreviven de alguna forma al ataque continúan normalmente (aunque les pueden infectar otras enfermedades).

Ideas para aventuras

Somos el mundo

Esta aventura va bien para una tarde en que tengas en mente una partida concreta. El Director de Juego debería ocultar la verdadera naturaleza del pasatiempo a los jugadores. Haz que creen personajes con normalidad, pero en lugar de hacer personas ficticias, haz que se creen a sí mismos. Esto puede ser divertido de por sí, ya que el grupo discutirá las habilidades y datos de cada persona. Una vez los jugadores se hayan definido en términos de juego, puede comenzar la diversión.



La historia comienza con la inminente destrucción del cometa por el ataque nuclear. Haz que los jugadores piensen que la aventura va a centrarse en lo que harían si un asteroide gigante estuviese a punto de impactar contra la Tierra (algo en lo que, sin duda, todos hemos pensado). Luego, una vez destruido el asteroide, pasa a la fiesta del Día del Homenaje del día siguiente. ¿Dónde están los jugadores cuando comienza la lluvia de meteoritos? Quizá se reúnan en casa de un amigo para ver el magnífico espectáculo visual.

Por supuesto, es entonces cuando los muertos comienzan a levantarse. Como la aventura va a ambientarse donde viváis tú y tus jugadores, debería ser fácil preparar la escena. Consigue un mapa y encuentra los hospitales y cementerios locales. A continuación, comienza el verdadero caos mientras van llegando informes esporádicos. Si están viendo la televisión, pueden comprobar por sí mismo lo que pasa en el Cementerio Nacional de Arlington. Siendo más que imaginativos, sin duda los jugadores verán las posibilidades y repercusiones, y comenzarán a hacer lo que puedan, preparándose para lo peor. A partir de ahí es sólo cuestión de seguir a los jugadores y ponerles por medio zombies y amigos, profesores y compañeros muertos mientras intentan ponerse a salvo.

La hija del presidente

Para los que prefieran más acción y potencia de fuego en su tarde de entretenimiento, los jugadores pueden crear soldados con la orden de viajar a una ciudad para rescatar a alguien, por ejemplo, a la hija de presidente. Armados con lanzallamas, granadas incendiarias y otras armas, los héroes deben abrirse camino entre zombies, edificios en llamas y Dios sabe qué, hasta salvar a la indefensa niña antes de que los muertos vivientes desgarran su carne y la conviertan en una de ellos.

Sólo encontrarla debería resultar bastante difícil, y luego tienen que traerla de vuelta con vida. ¿Qué sucederá cuando encuentren su antigua base invadida por los zombies o al propio presidente convertido en uno de los muertos vivientes? Quizá tengan que ser ellos los que disparen la bomba atómica que destruya la ciudad, matando a mucha gente inocente pero destruyendo a millones de zombies en el proceso. Si sobreviven y escapan, debe haber algún lugar en alguna parte donde se sientan seguros, si es que logran encontrarlo, claro.



Zombies de Impacto Mortal

| | |
|----------------------------------|------------------------|
| Fuerza 4 | Constitución 2 |
| Destreza 1 | Inteligencia -2 |
| Percepción 2 | Voluntad 2 |
| Puntos de Muerte 15 | Velocidad 3 |
| Puntos de Resistencia n/a | |
| Reserva de Esencia 9 | |

Ataque: Mordisco. Daño 1D4 x 2 (4) cortante

Primero, el zombie intenta agarrar a su víctima. A no ser que el Miembro del Reparto sea sorprendido, esto requiere un Chequeo Resistido de Destreza. Los ZMs deberían asignar modificadores a la tirada del Miembro del Reparto dependiendo del número de zombies que se reúnan (-1 por cada uno) y el número de partes del zombie interfiriendo con el Miembro del Reparto (-1 por cada una). Una vez que el zombie agarra a la víctima, entra en juego la fuerza de la Zarpa de acero.

Punto Débil: Ninguno; Fuego

Todo daño recibido es ignorado (salvo para descripciones gráficas), excepto si se trata de daño por fuego. Los miembros cortados, las cabezas y cuerpos, permanecen activos y buscan interferir con cualquier víctima cercana. Cinco puntos de daño por fuego a un miembro o cabeza destruirán esa parte.

Movimiento: Lento pero seguro.

Fuerza: Fuerte como un toro; Zarpa de acero

Sentidos: Como los vivos

Sustento: ¿Quién necesita comer?; Toda la carne ha de ser devorada

Inteligencia: Tonto de remate

Propagación del amor: Sólo a los muertos

Todo el que muera, en cualquier lugar (salvo habitaciones selladas) y por cualquier causa, se levanta de entre los muertos al cabo de 1D10 x 6 (30) minutos. Aquellos que mueren por el ataque de un zombie, se convierten en no-muertos al cabo de 1D10 minutos.

Poder: 23



suelo sagrado

No lo entiendo. Que no, en serio. Estaba seguro de encontrarme en el lado correcto con todos esos temas... La energía atómica, las ballenas, el vegetarianismo, la protectora de animales, los pesticidas, las comidas orgánicas, el yoga; todas esas cosas. Todos nosotros estábamos convencidos de llevar razón, de que el resto del mundo estaba equivocado. Bien... llevábamos la razón a medias. El resto de vosotros estabais totalmente equivocados, pero, una vez más, nosotros también. ¿Quién hubiera pensado que nuestro esfuerzo para crear cosechas más saludables y disminuir nuestra dependencia de la carne nos llevaría a, bueno, a esto?

Cuando apareció toda esa reacción en contra de los pesticidas y los fertilizantes químicos, mi granja orgánica empezó de repente a estar muy solicitada. Añadí más terreno y produje multitud de alimentos naturales. Pero luego, a medida que subió la demanda, me encontré con que me resultaba difícil cubrir las necesidades del mercado. Necesitaba cultivar más y evitar que esos malditos bichos se lo comiesen todo antes de la cosecha. De repente, comprendí por qué los granjeros de la vieja escuela dependían de aquella porquería. Afortunadamente para mí (o eso creía), OrganoCore llegó y nos salvó.

Los fertilizantes y pesticidas de OrganoCore cumplían todas mis demandas de un producto seguro para el medioambiente. Usé este material durante dos años y mi producción se incrementó en un cuarenta por ciento. Estaba feliz como una lombriz. Entonces, dos semanas después, comencé a usar la fórmula nueva y mejorada, y esto es lo que sucedió.

Tenía un perro, un viejo pastor alemán llamado Ale. Cuando lo atropelló un coche hace tres semanas, lo enterré en los campos de lechugas. Una noche, oí arañazos en la puerta de delante, como hacía Ale cuando quería entrar. Abrí la puerta y ahí estaba... con su putrefacto cadáver apestando a más no poder. Pensé que era alguna broma de mal gusto, pero entonces el cadáver se movió. Se abalanzó sobre mí y me mordió la pierna. Grité y lo alejé de una patada, pero la maldita cosa volvía a venir. Al final, fui a la cocina y, bueno, me defendí con un cuchillo de carnicero. No fue muy bonito, y lo peor de todo es que el maldito perro sangró por todos lados. Pero la sangre no me importaba. Lo que me importaba es que era sangre verde.

La flora contraataca

La corporación OrganoCore tenía buenas intenciones. Querían proteger al medio ambiente y al consumidor de las toxinas dañinas que se encuentran en algunos fertilizantes y en la mayoría de pesticidas. Así, desarrollaron una línea de alternativas seguras y saludables para el granjero ecologista. El problema fue que esas alternativas seguras no funcionaban tan bien como las tóxicas. Costaban más, y los alimentos orgánicos seguían siendo demasiado caros para el consumidor medio. OrganoCore se dio cuenta de que necesitaban ser mejores que sus competidores tóxicos si querían marcar una verdadera diferencia.

Patrocinada en parte por varios grupos medioambientales, la compañía se embarcó en una revolucionaria investigación que finalmente produjo resultados asombrosos. Combinando una serie de remedios tribales y costumbres antiguas con nuevos ingredientes importados de las selvas del Caribe e Indonesia, los investigadores consiguieron crear algunos productos asombrosos. Sus nuevos fertilizantes y pesticidas funcionaron igual de bien o mejor que las variedades artificiales y eran totalmente inofensivos para el medio ambiente.

Cuando los productos OrganoCore llegaron al mercado, tuvieron un éxito aplastante, y granjas de todo el país y el mundo entero comenzaron a usarlos. Cuando OrganoCore anunció recientemente su nueva línea de productos mejorados, se estimó que tres cuartas partes de los terrenos de cultivo de América planeaban usarlos. Y eso fue exactamente lo que pasó. OrganoCore se convirtió en una de las 500 compañías más importantes del mundo, pero los resultados fueron más desastrosos de lo que nadie podía imaginar.

Los nuevos productos, que volvían a usar fórmulas derivadas de antiguos rituales Caribeños e Indonesios, fueron más efectivos que la fórmula original y parecían igual de seguros. Sin duda, por sí solos eran seguros, pero cuando se combinaban con la antigua fórmula, despertaban en el terreno un potencial aún por activar. Algunos dicen que despertaron el espíritu vengativo de la propia Madre Tierra, que había elegido fulminar a los animales que la habían oprimido durante tanto tiempo. Otros dicen que los productos químicos estimularon alguna veloz y poderosa mutación en la vida vegetal, haciendo que se saltara millones de años de evolución.

Fuese cual fuese la verdadera causa, los resultados eran obvios: los muertos estaban volviendo a la vida por todo el país, en cualquier lugar donde se mezclaran cadáveres y productos de OrganoCore. La mezcla alquímica dio a las plantas del mundo una nueva vida y un nuevo propósito. Creciendo a una increíble velocidad, la vegetación envió zarcillos a los cuerpos de los humanos y animales muertos enterrados bajo tierra. Estos zarcillos reemplazaron las venas y el sistema nervioso de los cuerpos muertos, pero mantuvieron fuertes sus músculos y huesos. Así, animados vegetalmente, los muertos comienzan a levantarse y llevan a cabo el trabajo sucio de sus señores vegetales.

Dirigidos por una especie de primitiva mente colectiva, estos zombies certificados orgánicamente buscan destruir todo lo que la humanidad ha construido, comenzando por los propios humanos. Levantándose de sus tumbas, descendieron primero sobre las comunidades rurales de toda América. En muchos lugares, pueblos enteros cayeron antes de que nadie supiera lo que pasaba. Los informes de asesinatos en masa y destrucción de granjas y de la liberación de cabezas de ganado llegaban de todo el país.

El horror golpeó también las ciudades del país. El fertilizante tardó un poco más en llegar hasta los terrenos cuidadosamente tratados de los cementerios urbanos, pero cuando lo hizo, se desató el infierno. Los zombies se levantaron, sus ojos brillaban con un color verde de odio y sed de sangre. Y, mientras, el número de zombies se incrementaba. Los zombies enterraban a su víctimas muertas en la tierra contaminada que los engendró, creando más cadáveres infectados por las plantas.

Escardando a los vivos

La gente está en un estado de pánico. Cuando el gobierno por fin se dio cuenta y aceptó lo que sucedía, se declaró el estado de emergencia nacional. Las tropas gubernamentales aislaron las ciudades e hicieron lo que pudieron para mantener a raya a los zombies. Esto resultó ser más fácil de lo que podían imaginar. Muchos de los zombies recién alzados se dirigieron al campo en lugar de a la ciudad, buscando el refugio natural entre sus compañeros vegetales.



Ahora, las ciudades se han convertido en las únicas zonas seguras del planeta, fortalezas urbanas en medio de los terrores que acechan en la naturaleza. No sólo están resucitando los humanos, también los animales. De hecho, los zombies han matado a grandes mamíferos con tantas ganas como a personas, creando rebaños de ganado no-muerto, manadas de perros cadavéricos y hasta enjambres de ratas zombie. A medida que el tiempo pasa, el medio ambiente rural es cada vez más letal.

Dentro de las ciudades, la comida se está volviendo muy escasa. No puede llevarse nada fresco, carne o producto del día a las ciudades. Tan pronto como cundió el pánico, los desesperados compradores limpiaron las tiendas de bienes enlatados y alimentos en conserva. Ahora, cada familia o grupo guarda celosamente su propia reserva de alimentos mientras vigila la de sus vecinos. El gobierno ha distribuido la mayoría de sus propias reservas, excepto las raciones necesarias para alimentar a los militares. Ni siquiera ellos duraran más de unos meses. Si no se hace algo con los zombies, la nación morirá de hambre.

América no puede esperar ayuda desde el otro lado del charco. Los fertilizantes de OrganoCore ya estaban usándose en gran parte del mundo, y el problema se extiende rápidamente. Las regiones europeas usaron el fertilizante con tanta intensidad como los EEUU, y ahora se enfrentan a los mismos problemas. Es más, la comida que ha crecido gracias a los fertilizantes parece retener la mortal toxina zombie. Los productos alimenticios enviados ya han infectado el suelo, creando campos de cultivo para más zombies. En las zonas altamente pobladas de bosques de Sudamérica, África e Indonesia, los zombies han comenzado a hacer acto de presencia, tanto en forma humana como animal. Si el mundo no logra encontrar una solución a sus problemas, la humanidad se morirá de hambre y será destrozada por las hordas de no-muertos.

Destruir a los zombies orgánicos es difícil, pero no imposible. El cerebro permanece como centro de control, y el daño suficiente en la cabeza conseguirá dejar fuera de combate a estos monstruos. Los herbicidas y productos químicos tóxicos también funcionan muy bien contra los zombies de OrganoCore. Por supuesto, una botella de spray herbicida no les molestará ni un pelo, pero otros productos similares al Agente Naranja irán bastante bien. También servi-

rán grandes cantidades de cloro, ácidos y otros productos químicos perjudiciales. El fuego también destruye a estos zombies, aunque no son más vulnerables a él de lo que sería una persona normal. De hecho, siguen luchando durante más tiempo porque no sienten dolor ni necesitan respirar. Sin embargo, una vez consumidos por el fuego, quedan destruidos para siempre.

Cuando un zombie mata a un ser vivo, su primer pensamiento es buscar más víctimas. Cuando no hay objetivos deseables a la vista, el zombie entierra instintivamente el cuerpo muerto en tierra que esté infectada por productos de OrganoCore. Todo cuerpo enterrado en ese terreno se levanta al cabo de una hora. Los zombies pueden infectar el terreno por sí mismos yaciendo en el suelo durante un periodo de una hora. Mientras están así, los zarcillos del zombie se extienden por la tierra, segregando los poderosos compuestos que levantan a los muertos. De esta manera, los muertos extienden su fetidez y la causa de su creación por todo el mundo.

Ideas para aventuras

Bastiones de vida

Esta aventura da la vuelta a la tortilla de las típicas historias de muertos vivientes. En lugar de abandonar las ciudades, éstas son el lugar al que ir; al menos, en la actualidad. Lo primero es limpiar de zombies las calles de las ciudades y evitar que entren. La partida comienza cuando los muertos empiezan a levantarse y los héroes se encuentran con el barrio plagado de pequeños grupos de zombies. Por medio de la colaboración, pueden limpiar una serie de zonas seguras y, con el tiempo, salvar el área urbana por completo. Aquí es donde las cosas comienzan a ponerse difíciles.

En este punto, el problema no es sólo mantener a los zombies fuera de los límites de la ciudad, sino intentar encontrar suficiente agua y comida como para sobrevivir. Pronto, los humanos se volverán unos contra otros de una manera que hasta los zombies parecerán buenos. Al final, los personajes tendrán que abandonar la ciudad y buscar comida y seguridad en otro sitio. Este éxodo deviene en un viaje lleno de cadáveres por la América rural, donde las plantas han vuelto al estado salvaje, creciendo a un ritmo extraordinario. Hay mucha comida, y muchos monstruos que creen que los héroes son alimento.



Demos gracias a Dios por el DDT

En esta aventura, los héroes tienen la tarea de encontrar un poderoso defoliante que puede detener a los zombies de una vez por todas. Desarrollado por los militares, es la próxima generación del Agente Naranja, el herbicida más poderoso jamás creado. El ejército almacenó sus suministros, y la tecnología para crear más, en una base en las afueras de la ciudad de los Miembros del Reparto. Los personajes deben ser militares con órdenes de recuperar la toxina o civiles que han oído hablar de ella y descubren que es su única esperanza de supervivencia.

Por desgracia, las criaturas han tomado ya la base militar en cuestión, y están usándola como campo de cultivo para nuevos zombies, ya que el terreno es particularmente rico en productos OrganoCore (resultado de las normas obligatorias para el medioambiente de la EPA, o Agencia de Protección Ambiental, para todas las propiedades del gobierno de los EEUU). Los héroes tienen que abrirse camino luchando contra la seguridad de la base y las hordas de no-muertos que la vigilan. Una vez recuperen los contenedores, estarán equipados con un producto químico capaz de destruir a un zombie con sólo una cucharada de líquido. Es hora de sacar las superpistolas de agua y prepararse para el rock'n'roll. Quizá la humanidad tenga una oportunidad después de todo... cuando las plantas se hayan ido.

Sistema de administración

Los productos químicos que dañan a los zombies de Suelo Sagrado pueden ser administrados de distintas formas, incluso tirándoles cubos por encima. Para aquellos que deseen guardar cierta distancia, se puede usar el siguiente objeto.

Super-pistola de agua 2000

Alcance: 2/5/7/10/15

Daño: Según contenido

Cap: 10*Coste: \$30 Disp: C

*Se gasta una carga de líquido a corto alcance, dos a medio, tres a largo y cuatro a extremo.

Los "disparos" múltiples no causan retroceso ni penalizaciones por varias acciones.

Zombies de Suelo Sagrado

Fuerza 2

Destreza 2

Percepción 1

Constitución 2

Inteligencia -2

Voluntad 2

Puntos de Muerte 15 Velocidad 6

Puntos de Resistencia n/a

Reserva de Esencia 7

Ataque: Como un humano normal o según el tipo de arma.

Punto Débil: Cerebro; Productos químicos

Movimiento: Como los vivos

Fuerza: La de un muerto cualquiera

Sentidos: Como los muertos

Sustento: ¿Quién necesita comer?; Toda la carne ha de ser devorada

Inteligencia: Tonto de remate; Trabajo en equipo

Propagación del amor: Enterrar el cuerpo

Sin importar la causa de la muerte, cuando un zombie encuentra un cadáver, lo entierra en el terreno más cercano infectado por productos de OrganoCore. Todo cuerpo enterrado se levanta al cabo de 1D10 x 6 (30) minutos.

Poder: 14

Los datos básicos para las vacas, perros y ratas pueden encontrarse en la sección de El Despertar de los Muertos Vivientes (pág. 169). Sus demás habilidades son las mismas que las del zombie de Suelo Sagrado.

Productos químicos

El ZM puede diseñar cuantos productos químicos quiera que dañen a los zombies de Suelo Sagrado utilizando las reglas de venenos corrosivos (pág. 106). El siguiente es sólo un ejemplo.

Súper Agente Naranja

Este poderoso defoliante actúa como un veneno de Potencia 6 contra los zombies de Suelo Sagrado (daño doble: 1D6 x 4 (12) por cada 170 gr.). Sin embargo, debe manejarse con cuidado, pues es un veneno de Potencia 3 para humanos (daño: 1D6(3) por cada 170 gr.).



Vinieron del Más Allá

Me despertó algo que sonó como un grito apagado. No estaba muy seguro; podría haber sido un animal merodeando por ahí fuera, o quizá incluso un sueño. No estaba acostumbrado a esta historia de la “vida en el campo”, y hasta los sonidos más comunes seguían poniéndome nervioso.

Entonces oí crujir una puerta desde el otro lado del salón; la habitación de mi madre. Mi mujer y yo nos mudamos con ella por su salud, pensando que el aire y la paz del campo le vendrían bien. Sin despertar a mi esposa, salí de la cama y crucé sigilosamente el salón para comprobar que mi madre estaba bien. Encontré la puerta ligeramente entreabierta, así que miré dentro. Algo no iba bien.

Su cuello estaba en un ángulo imposible. Corrí hacia la cama pensando “¡Dios mío, alguien ha matado a mamá!” Entonces se sentó en la cama y me sentí muy aliviado. Pero se incorporó con la cabeza aún en ese extraño ángulo. ¡La leche! Mamá no había caminado en tres días. Antes de que pudiese decir nada, sus manos se cerraron en torno a mi garganta, intentando arrancarme la vida. La empujé y retrocedí hacia la puerta abierta. Aunque temblando ligeramente, vino tras de mí.

Entonces oí a mi mujer gritar desde mi habitación. Peor aún, el chillido de repente se ahogó y cesó. Me giré y volví corriendo por el salón. Lanzándome por la puerta abierta de nuestra habitación, llegué justo a tiempo para ver algún tipo de cosa, como un ciempiés gigante, trepando por la garganta de mi mujer. Ella intentaba arrancárselo desesperadamente, pero estaba claro que iba perdiendo. Había sangre por todas partes. Me abalancé para ayudarla, pero me golpearon por detrás. Era mi madre. Le di una patada y un puñetazo. No sabía que diantres estaba pasando, pero tenía que salvar a mi mujer.

Justo cuando escapaba del abrazo de mi madre, la pelea de la cama paró. Mi mujer se sentó en ella empapada de sangre, más tranquila que nunca. Fue entonces cuando supe que también la había perdido. Saltó sobre mí, saltándome un diente y mandándome al suelo. No sé cómo conseguí salir de ahí, pero lo hice.

Que Dios me ayude. Que Dios nos ayude a todos.

Historia

Para ellos, los nombres no significan nada. Para ellos, sólo existe la Raza y los Otros. La Raza viene de más allá de nuestro sistema solar; una especie inteligente, millones de años más avanzada que nosotros. Los Otros... bueno, los Otros son cualquiera que no pertenezca a la Raza. La Raza ataca, conquista y consume a los Otros antes de trasladarse al siguiente lugar. Durante incontables eones, han viajado por el espacio buscando nuevos mundos que hospeden sus sangrientas necesidades. Nunca se quedan en un lugar durante más de unos siglos; sólo lo suficiente para destruir una civilización y encontrar una nueva que invadir.

La biología de la raza no cumple ninguna de las normas de la tierra, pero recuerda bastante a la familia de los insectos, sobre todo en cuanto a su estructura social y comunitaria. Las Grandes Reinas del Nido gobiernan su especie. Las Reinas son gigantes y amorfas, inmensamente inteligentes, pero casi inofensivas por sí mismas. Miles de zánganos sirven a cada Reina, dependiendo de ella para que les guíen y para seguir un propósito. La Raza consiste en varios cientos de estas Reinas del Nido y, aunque no siempre se llevan bien, rara vez luchan entre ellas. Guardan esos instrumentos agresivos para los Otros.

En su estado natural, los zánganos son como ciempiés de medio metro, con cuatro pares de tentáculos de sesenta centímetros a ambos lados de su cuerpo. Por sí solas, las criaturas son bastante inofensivas, incapaces de traer la muerte y la destrucción a incontables mundos. De hecho, la Raza no puede conquistar nada sin algo de ayuda; a saber, los cuerpos muertos recientemente de los Otros. Los zánganos pueden introducirse en cualquier cuerpo muerto y reanimarlo completamente. Aunque no consiguen los recuerdos del cadáver, adquieren un control total sobre su cuerpo. Es más, el cadáver funciona únicamente con el poder de la energía psíquica del zángano, haciéndole inmune a la mayoría de los ataques.

Una y otra vez, la Raza ha repetido sus efectivas aunque horribles tácticas. Utilizando los poderes psíquicos de las Reinas del Nido, se teletransporta de un mundo a otro, proceso que requiere un gran gasto de energía, dejando a las Reinas exhaustas durante varios años. Mientras las Reinas permanecen escondidas y a salvo, expanden su conciencia para aprender sobre la cultura local y las especies dominantes.

Una vez tienen una lectura de la situación, envían a sus zánganos para que, sigilosamente, comiencen a controlar cuerpos. Cuando se han recuperado un poco, comienzan a producir más zánganos a medida que tienen más cuerpos disponibles, construyendo un ejército secreto de muertos por todo el planeta. Cuando llega el momento adecuado, atacan y barren a todo el que se interpone en su camino.

Una vez los miembros de la Raza doblegan toda oposición potencial, gobiernan el mundo como tiranos, forzando a la especie a la servidumbre y criándola para servir como nuevos huéspedes para sus zánganos. A medida que la Reina del Nido se recupera del agotamiento que le supuso el teletransporte, crece su hambre; hambre de energía y de carne viva. Con el tiempo, consumen todo lo que ese mundo puede ofrecerles. Cuando el planeta está agotado, mandan su conciencia por el universo en busca de un nuevo objetivo. Hace poco que encontraron la Tierra y ya están entre nosotros. En el rostro de esos zombies del más allá, el futuro de la humanidad parece desolador.

Avistamientos

Tal y como están las cosas actualmente, las operaciones de la Raza se encuentran en su punto más delicado. Las Reinas han comenzado a realizar sus movimientos controlando cuerpos, pero aún no tienen una fuerza aplastante. De hecho, están lejos de tenerla. Para que un zángano controle un cuerpo, el cadáver no puede llevar muerto más de dos días. Además, su interior no puede haber sido tratado con fluido embalsamador; semejante tratamiento hace que el cuerpo resulte inhabitable para el zángano. Por eso no pueden asaltar sin más los cementerios para tener listo un ejército de muertos vivientes; dependen de los depósitos de cadáveres y de los que maten ellos mismos (su principal fuente para engrosar sus filas).

En estos momentos hay 307 Reinas del Nido en la Tierra, escondidas en guaridas subterráneas por todo el planeta; normalmente, cerca de los centros de población más importantes. Por todo el mundo, los hospitales y agencias de policía han informado de una inexplicable ola de cadáveres desaparecidos. Lo que al principio parecía una coincidencia se está volviendo absolutamente macabro. Con cientos de miles de cuerpos desapareciendo por todo el mundo, la gente de la Tierra ha comenzado a ponerse nerviosa. Nadie sabe qué puede significar esto.



Ahora que han construido sus unidades ofensivas centrales, las Reinas del Nido están listas para su siguiente jugada. Al mismo tiempo en todo el planeta, ejércitos de no-muertos surgen de sus guaridas subterráneas y comienzan a atacar a las poblaciones locales. De todas partes llegan informes de asesinatos en masa, disturbios y ataques de bandas de drogadictos. En esta fase, los zánganos se concentran en matar tanta gente como pueden y tan rápido como sea posible para aumentar el número de huéspedes potenciales. Nuevos zánganos ocupan los cuerpos de los recién muertos y aumenta la carnicería. Los ejércitos de zombies cuadruplican su tamaño en cuestión de horas.

Los zánganos pueden reanimar un cadáver en cuestión de minutos. La criatura se introduce en el cuerpo, normalmente a través de la boca, y extiende sus tentáculos físicos y psíquicos por el cadáver. El cadáver animado suele mantener gran parte de su destreza manual original y agilidad bajo el control del zángano. La criatura también puede usar armas mientras está en el cuerpo, incluidas armas de fuego, pero, por lo general, su puntería es muy pobre. El cuerpo sigue funcionando hasta que se mata al propio zángano, aunque pierda brazos, piernas o cabeza (el zángano ve psíquicamente, no por los ojos del cuerpo). Mientras controla el cadáver, el zángano se enrosca en la columna vertebral. Así, el punto débil de estos zombies está en la columna, donde cualquier herida importante daña también a los zánganos. Si el zángano muere en un cuerpo, ningún otro puede habitar ese cadáver.

Ahora, mientras la humanidad se une para afrontar esta amenaza, debe descubrir por qué parece que los muertos están resucitando y cómo detenerlos. El ejército se ha recuperado del shock inicial y está organizando la defensa. La Raza planea simplemente barrerlos y destruir cualquier cosa que se ponga en su camino, pues la mayoría de disparos de fusil ni siquiera los detiene. La única manera de pararlos es destruyendo a las Reinas del Nido en sus guaridas ocultas. Una vez muere una Reina, todos sus zánganos mueren también, y las carcasas de sus cadáveres quedan inanimadas definitivamente. Por desgracia para la humanidad, nadie conoce esta información vital. Ahora mismo, los humanos están luchando sólo por sobrevivir unos días más.

Ideas para aventuras

Luchar para sobrevivir

La lucha contra los zombies controlados por zánganos supone un desafío distinto a la mayoría de los que se presentan en este libro. Estos zombies saben cómo coger y usar un arma, aunque no con la mayor de las precisiones. Es más, trabajan en equipo intentando superar a sus víctimas. Se enfrentan a los vivos no sólo con la fuerza que les proporciona su número, sino también maniobrando. En la lucha por sobrevivir, nuestros héroes deben enfrentarse con todos estos problemas y descubrir de alguna manera que el punto débil de estas bestias está en su columna vertebral.

La lucha básica se centra en la necesidad de encontrar un lugar seguro. Durante la mayoría del tiempo significa dirigirse al campo o bien buscar refugio en el ejército. Como las concentraciones militares están en cabeza de las listas de objetivos de la Raza, estas zonas tampoco estarán seguras durante mucho tiempo. El campo también tiene sus propios problemas. Los zánganos pueden dominar tanto a animales como a humanos. Es más, quizá esa caverna de apariencia segura no sea tan segura; quizá sea la entrada a la guarida de la Reina del Nido.

Matar a la Reina del Nido

Esta idea de aventura comienza con los personajes formando parte de los militares o con el ejército en una situación tan desesperada que aceptarán cualquier ayuda que se les ofrezca. Los héroes contemplan o toman parte en una autopsia de un zombie destruido, o bien son informados del resultado, y descubren a la criatura pegada a la columna del cuerpo. Por la manera en que los zombies trabajan en equipo sin medios aparentes de comunicación, algunos pueden atreverse a sugerir que están conectados telepáticamente. Ciertamente, su mera presencia en el cuerpo no ofrece una explicación de cómo consiguen hacer que los muertos se levanten y luchen.

Alguien puede llegar a la conclusión lógica de que quizá alguna fuerza externa está controlando esas cosas. Cuando así sea, es sólo cuestión de encontrar a la Reina y matarla. Un análisis de los informes de cuerpos desaparecidos y los lugares de los primeros ataques debería dar a los jugadores una buena idea de la zona general donde puede encontrarse la Reina. Después, es cuestión de viajar a la zona (detrás de las líneas enemigas) y buscar. Sencillo, ¿no?

La manera más sencilla de averiguar dónde se encuentra la guarida es probar a seguir a algún zombie cuando "entre y salga". Esto no es nada fácil, ya que los zánganos psíquicos se percatan de cualquier ser vivo que se acerque a treinta metros de ellos. Los héroes tendrán que mantener la distancia, mientras se aseguran de no perder su rastro.

Si consiguen seguir a los zombies, descubrirán que están acumulando personas y animales vivos y llevándolos a una especie de sistema de cavernas. Peor aún, las Reinas utilizan sus débiles pero crecientes poderes telepáticos para inspeccionar lentamente las cuevas cuando llegan por primera vez. Cuando los zánganos estén listos para atacar, se expandirán por toda cueva natural existente para formar una extensa red de madrigueras.

Descender a la guarida es como aventurarse en otro mundo: un laberinto de cuevas cavadas psíquicamente y extrañamente iluminadas. La Reina del Nido emite distintos y terribles olores mientras permanece sentada en su guarida, rodeada por zánganos que entran y salen de cuerpos de zombies. Una vez los protagonistas derroten a los guardias deben enfrentarse con la propia Reina, cuyos poderes psíquicos pueden engañar sus mentes, sacar a la luz emociones intensas e incluso asaltar directamente el cerebro. Por supuesto, unos cuantos kilos de explosivos acabarán rápidamente con todo eso.

Los datos básicos para las vacas, perros y ratas pueden encontrarse en la sección de El Despertar de los Muertos Vivientes (pág. 169). Sus otras habilidades son las mismas que las del zombie de Vinieron del Más Allá.

Esto incluye su habilidad para trabajar en equipo con otros zombies y resolver problemas, además de aquellas que les permitan sus limitaciones físicas (¡no tienen manos!). Estos cadáveres están animados por zánganos psíquicos igual que los zombies humanos.

Zombies de Vinieron del Más Allá

Fuerza 2

Destreza 2

Percepción 3

Puntos de Muerte 15

Puntos de Resistencia n/a

Reserva de Esencia 13

Constitución 2

Inteligencia 2

Voluntad 2

Velocidad 6

Ataque: Como un humano normal o según el tipo de arma.

Punto Débil: Columna

Movimiento: Como los vivos; Trepas; Acuático

Fuerza: La de un muerto cualquiera

Sentidos: Como los muertos; Sentir vida

Sustento: ¿Quién necesita comer?; Toda la carne ha de ser devorada

Inteligencia: Trabajo en equipo; Resolver problemas

Propagación del amor: Sólo a los muertos

Los zombies sólo matan. No crean nuevos zombies. Ése es el trabajo de los zánganos.

Poder: 40

Zánganos de Vinieron del Más Allá

Fuerza 1

Destreza 3

Percepción 3

Puntos de Vida 5

Puntos de Resistencia 10

Reserva de Esencia 11

Constitución 1

Inteligencia 2

Voluntad 1

Velocidad 15

Ataque: Mordisco daño 1D6(3) cortante

Si la Reserva de Esencia de la criatura está agotada por cualquier motivo, deja de moverse y se enrosca en una bola.

Los zánganos son pequeños pero muy veloces. Aunque no son muy duros, son difíciles de alcanzar (Habilidad de Esquivar 4). En combate cuerpo a cuerpo, trepa por el cuerpo de su víctima y ataca la nariz y la boca, intentando introducirse. El zángano utiliza habilidades psíquicas para anclarse al anfitrión y animarlo. Esta habilidad no utiliza Esencia. El zángano no tiene otras capacidades ni poderes psíquicos.



Reina del Nido de "Vinteron del Más Allá"

Fuerza 8
Destreza 5
Percepción 3

Constitución 4
Inteligencia 4
Voluntad 6

Puntos de Vida 100
Puntos de Resistencia 200

Velocidad 9
Reserva de Esencia 50

Ataque: Garra daño 1D4 x 8 (16)

La Reina tiene una serie de apéndices terminados en garras que brotan de varias partes de su hinchado y alargado cuerpo. Puede atacar hasta con seis de esas garras por Turno, pero puede apuntar a un mismo personaje sólo con dos de ellas. Como toda su prole, las Reinas intentan matar sin dañar demasiado el cuerpo. Siempre hay un zángano cerca de la Reina para ocupar cualquier cadáver recién asesinado.

La Reina también emite un olor que es muy desagradable para los humanos. A no ser que se tomen serias precauciones (máscaras de gas, pañuelos empapados en colonia, etc.), todos los humanos a menos de 30 metros de su presencia sufren un -2 a todos los Chequeos y Pruebas. Por otro lado, este olor inunda todo el complejo de cuevas de la Reina salvo las áreas más exteriores, y cada es vez más fuerte a medida que el personaje se acerca. Cualquier Miembro del Reparto puede usar el olor para localizar a la Reina dentro de su guarida realizando cierto número de Chequeos Complicados de Percepción.

PodereS psíquicos de la Reina del Nido

Cada Capacidad Psíquica de la Reina tiene dos elementos: Fuerza y Arte. La Fuerza representa su poder metafísico bruto. Esto gobierna lo lejos que la Reina pueda alcanzar a otros con sus capacidades, la cantidad de daño que puede provocar y cuánto dura el efecto que crea. El Arte representa el grado de dominio que tiene la Reina al usar sus capacidades.

Comunicación Mental

Fuerza 16; Arte 5

La Reina utiliza este poder para mantener abiertas las líneas de comunicación con su progenie, hasta una distancia de 240 kilómetros. Mientras esté viva, todos sus retoños podrán comunicarse con ella y entre sí. Este poder conforma la base para la capacidad de trabajo en equipo de los zánganos. La Reina no puede comunicarse con los zánganos a través de otras Reinas, pero puede hablar con ellas.

Dada su mente alienígena y la naturaleza de la comunicación, la Reina no puede conversar con humanos, pero la Conversación Mental puede utilizarse para “gritar” en la mente de un enemigo. Esto requiere una Prueba Resistida: la Voluntad de la Reina y su Arte de Conversación Mental contra un Chequeo Complicado de Voluntad del objetivo. Si tiene éxito, el objetivo pierde 1D4 x 4 (8) Puntos de Esencia (ver Pérdida de Puntos de Esencia, en la pág. 114). Es más, la víctima pierde todas sus acciones durante un Turno y sufre un -4 a todos los Chequeos y Pruebas del siguiente Turno. El “grito” tiene un alcance de 42 metros.

Dominio Mental

Fuerza 5; Arte 5

Es el poder de influenciar o controlar las mentes de otros. La Reina puede crear ilusiones, provocar emociones e incluso ordenar a otros que cumplan sus órdenes. Hacer que un personaje haga algo que vaya completamente contra su personalidad (hacer que alguien asesine a un ser querido, por ejemplo) es mucho más difícil de conseguir que “empujar” a alguien a hacer algo que estuviera considerando hacer de todas maneras (como convencer a un atacante ya asustado de que huya).

Para que el poder sea efectivo, la Reina debe estar en la línea de visión del objetivo. La víctima también debe conocer la presencia de la Reina.

El Dominio Mental provoca una Prueba Resistida utilizando la Voluntad de la Reina y su Arte en Dominio Mental contra un Chequeo Complicado de Voluntad por parte de la víctima. Si la ilusión, emoción u orden son totalmente contrarias a lo que el personaje normalmente creería, sentiría o haría, la víctima consigue una bonificación de +3 a +7 al Chequeo de Voluntad. Si la Reina tiene éxito, el efecto varía dependiendo de sus intenciones.

Ilusiones: La Reina puede crear visiones, sonidos y texturas reales. Éstas deben ser creadas individualmente según la situación del momento, pero normalmente distraen al Miembro del Personaje u obligan al personaje a hacerse daño a sí mismo o a sus camaradas. Algunos ejemplos podrían ser crear un zángano trepando por la espalda de un camarada, cubrir una grieta con suelo aparentemente sólido, proyectar la imagen de un amigo que inste al personaje a abandonar la zona o a dejar sus armas.

Emociones: El miembro del reparto siente una emoción abrumadora, como rabia o placer, miedo o repulsión. La rabia o el placer distraerán al personaje, imponiéndole un -4 a todas las acciones mientras la Reina se concentre. El miedo provoca que el personaje abandone la zona. La repulsión deja al personaje incapaz de actuar durante un Turno. Se pueden determinar otros efectos a discreción del ZM.

Control: La Reina controla la mente del Miembro del Reparto durante un breve periodo de tiempo. Durante un Turno, la víctima puede ser obligada a seguir la orden de una frase al pie de la letra. La Reina sufre una penalización de -3 cuando usa esta capacidad, sin importar la orden que dé.

Usar la Esencia para defenderse

Los Iluminados pueden defenderse contra los ataques de la Reina utilizando su Esencia. Cada punto de Esencia liberado proporciona al Iluminado un +1 a su Chequeo Resistido. Como siempre, la fe del Iluminado le permite utilizar tanta Reserva de Esencia como desee. Es más, no hace falta que lo digamos, pero cualquier combate contra una Reina del Nido es considerado automáticamente como un servicio a tu Dios.





Mein Zombie

Sí, estuve en la playa de Omaha. Llegué en la cuarta oleada. Pensamos que éramos afortunados, que los otros tíos habrían limpiado el lugar por nosotros para cuando llegásemos. Síííí, yaaaa... no tuvimos esa suerte. Mientras nos apiñábamos para salir del barco, una ametralladora barrió el agua, el barro y los soldados a mi alrededor. Sólo unos dos tercios de la compañía y yo pudimos ponernos a cubierto.

Pensamos que éramos los primeros en poner en peligro esos malditos nidos de ametralladoras. Quiero decir que, si alguien hubiera tenido las pelotas que hacían falta, ya habrían tomado esas malditas cosas, ¿verdad? De todas formas, eso es lo que pensamos todos nosotros. Rompimos la línea alemana y llegamos detrás de ellos. Mi sargento estaba en cabeza cuando llegamos al búnker por detrás. Había como media docena de boches ahí; estaban de pie, sin más, como si nada del mundo les preocupara.

A la de tres, saltamos encima y los acribillamos a todos. O eso pensábamos. Los bastardos recibieron las balas como si fueran picaduras de mosquito. Empezaron a girar, levantaron sus rifles y atacaron. Les disparamos mientras se acercaban. Debí acertar a un tío una docena de veces antes de que me cogiese. En ese momento, estábamos cuerpo a cuerpo y las cosas se pusieron feas. Mientras luchábamos con esos tíos, intentando averiguar por qué no caían, comenzamos a recibir disparos de la izquierda.

Había un maldito escuadrón de alemanes disparando a la pelea, sin importarles si nos daban a nosotros o a sus chicos. Nos llevamos la peor parte. Estos soldados inmortales se llevaron a la mitad de nosotros y los francotiradores se llevaron al resto. Cuando vi a uno de los boches morder y comerse a mi colega Ryan, me giré y salí corriendo hacia la playa. Que les jodan, dije. En la huida me llevé un disparo en la pierna. ¿Qué hostias pasó allí, señor? ¿Qué hostias está pasando?

Historia

El año era 1944 y la guerra comenzaba a volverse en contra de la Alemania Nazi. Sus tempranos éxitos eran cosas del pasado, y sus ejércitos comenzaban a ceder ante los asaltos combinados de la Unión Soviética en el este y los Estados Unidos y Gran Bretaña en el oeste. Desesperado por demostrar la superioridad del pueblo Alemán, Hitler buscaba cualquier arma que pudiera utilizar contra los ejércitos Aliados que se aproximaban. Mientras algunos científicos desarrollaban cohetes y fusiles de asalto o se esforzaban por descubrir los secretos del átomo, un equipo nazi secreto de investigación trabajaba en una línea de acción completamente distinta.

Desde sus primeros días, el partido nazi estuvo relacionado con organizaciones ocultas. El propio Hitler estaba obsesionado con los asuntos místicos. Sus búsquedas de objetos de significado oculto, desde el Santo Grial al Arca de la Alianza, son legendarias. Lo que no era tan legendario era la fascinación del malvado dictador por superar la inevitable muerte. "Conquistad la muerte y conquistaremos el mundo", le decía a sus investigadores sobrenaturales mientras buscaban intensivamente en antiguos textos confiscados de incontables bibliotecas de la Europa ocupada.

Mientras los Aliados se preparaban para el Día D, el Cuerpo Ocultista de alto secreto de Hitler se preparaba para rechazar la invasión. Por decirlo de alguna manera, los investigadores habían conquistado la muerte. Aunque el secreto de la inmortalidad seguía esquivándolos, habían conseguido lo más parecido: los muertos vivientes. Basándose en antiguas fórmulas y rituales mágicos, los Nazis desarrollaron un suero que resucitaría a sus soldados de entre los muertos una vez hubieran caído en combate. El resultado: un ejército que no podía ser detenido.

El día D llegó por fin y las tropas Aliadas invadieron las playas de Normandía, enfrentándose a las posiciones fortificadas de los alemanes. Las tropas americanas e inglesas se abrieron paso hasta las líneas alemanas por toda la playa de la Francia occidental. Entonces descubrieron el hecho más horrible de todos los que se dieron en aquellos sangrientos días: los malditos alemanes no morían. Los soldados no muertos continuaban luchando, recibiendo diez o veinte disparos en el pecho sin detenerse. Aunque no podían recargar sus rifles vacíos, podían utilizar sus bayonetas con mortífero poder.

Los aliados mantenían la ventaja en el aire, pero los zombies alemanes hicieron retroceder a las fuerzas terrestres hasta las playas y el agua. Algunos descubrieron que un disparo bien colocado en el cerebro derribaba a los zombies, pero esto hizo poco para calmar el pánico que la mayoría sentía al ver a los soldados muertos que seguían luchando. Teniendo en cuenta el puro terror de estas tropas, la invasión fue un fracaso y Alemania mantuvo el control de toda la Francia ocupada.

Hitler estaba más que satisfecho con esta nueva arma. El cuidadoso uso de la propaganda y la completa victoria contra la invasión aliada ayudó a convencer a sus soldados vivos del valor de estos terroríficos soldados no-muertos. Pronto, la industria química alemana comenzó a producir en masa el suero zombie para que lo utilizase toda Alemania. Hitler estaba dejando que el mundo supiese que jamás le arrebatarían lo que había conquistado, que los alemanes seguirían luchando hasta después de muertos. Esta guerra no iba a terminar pronto.

Situación de las operaciones

La fecha es 1945 y la guerra en Europa está en punto muerto. Tras repeler a las fuerzas aliadas en el Día D, los alemanes se volvieron y atajaron el avance soviético, gracias a las hordas de soldados muertos vivientes. Ahora, los dos ejércitos están atrapados en un combate continuo en Ucrania. En el frente occidental, los aliados están luchando en Italia, pero los alemanes han lanzando una contraofensiva, liderada, por supuesto, por las tropas de zombies.

Entre Alemania y la Francia ocupada, la maquinaria de propaganda zombie está trabajando a su máxima capacidad, exponiendo el nuevo supersuero que hace a sus soldados invencibles en combate. Como es la primera vez en mucho tiempo que el ejército alemán está avanzando en lugar de retroceder, el pueblo parece satisfecho con las mentiras de su gobierno. Pocos saben la verdad sobre el suero y aquellos que oyen alguna historia temen dar algo de crédito a semejantes relatos.

Los aliados han capturado varios cuerpos de zombies y están comenzado a trabajar muy duramente para analizar la sustancia extraña en su sangre. Aún no han conseguido capturar un zombie aún funcional, algo que les gustaría bastante para descubrir las debilidades de la criatura. Por ahora, el General Eisenhower ha decretado que la verdad sobre estos zombies debe permanecer en secreto, aunque miles



de soldados heridos y asustados ya han hecho correr la historia por toda Inglaterra y han enviado cartas a casa sobre los horrores que vieron en Normandía. Los periódicos han publicado varias noticias sobre supersoldados alemanes que no mueren, sin importar cuántas veces se les dispare.

Hitler quiere que todos los alemanes sean inoculados con el suero, y las compañías químicas hacen horas extra para adecuar sus fábricas a la producción de la droga. Mientras tanto, los espías aliados y unos cuantos desertores (hombres y mujeres demasiado horrorizados por los zombies como para seguir con los nazis) han informado del plan de Hitler. Los aliados han intensificado sus esfuerzos para bombardear las fabricas tanto como sea posible, pero muchas de ellas ya se han trasladado al interior del país, fuera del alcance de los bombarderos aliados o muy alejadas de ellos.

Las tropas de Italia y Rusia andan sobradas de experiencia de primera mano en la lucha contra esos zombies. Los alemanes normalmente hacen marchar a los soldados muertos vivientes en formación cerrada, armados con fusiles y bayonetas. Los zombies pueden disparar los fusiles, aunque con poca precisión, pero tienen problemas al recargarlos. Si embargo, son muy efectivos al aplastar con las culatas de sus fusiles y acuchillar con sus bayonetas. Las tropas vivas, equipadas con ametralladoras y explosivos, llegan detrás de las de muertos, utilizándolas como cobertura. Por simple que sea esta táctica, ha mostrado ser efectiva una y otra vez para obligar a retroceder a los aliados.

Destruir a un zombie requiere poner una bala en su cerebro. Nada más parece molestarles. Pierden miembros, les abren agujeros en el pecho y aún siguen avanzando. Tienen una inteligencia limitada. No atacan a nadie que lleve un uniforme alemán y siguen la cadena de mando de cuando eran soldados vivos. Así, los oficiales alemanes pueden seguir dando órdenes y esperar ser obedecidos. Pueden usar herramientas sencillas, como fusiles o los pomos de las puertas, pero no están lo bastante íntegros para conducir un coche o manejar una radio. Otra de sus tácticas favoritas es hacer un agujero en el pecho de un zombie, llenarlo de explosivos y hacer que llegue hasta el enemigo con un detonador. El zombie puede seguir las suficientes instrucciones para activar la bomba cuando llegue al alcance del enemigo.

Sólo aquellos que han recibido una inyección del suero zombie tienen el potencial de volver de entre los muertos. El suero debe administrarse al menos una vez al mes para conservar su potencia.

Los zombies siguen necesitando comer, y la mayoría de sus gustos van hacia la carne de los vivos. Normalmente, los nazis muertos vivientes devoran los cadáveres de los vivos una vez ha terminado la batalla. Aunque el problema no ha surgido de momento, si los zombies se quedaran sin comida fresca (por ejemplo, por falta de combate), bien podrían volverse contra sus amos.

Ideas para aventuras

Traedlos muertos

Los héroes son un grupo de soldados del frente italiano, luchando contra escuadrones de zombies y tropas alemanas vivas. Unos cuantos tiroteos con la amenaza zombie deberían dar a los héroes una idea de a qué se enfrentan. Después, son escogidos para una importante misión: capturar "vivo" a uno de esos zombies y traerlo para un estudio detallado. Los alemanes saben de sobra que no deben dejar que los aliados capturen ningún zombie activo si pueden evitarlo, así que no va a ser un trabajo fácil.

Capturar a un zombie requiere que los héroes lo inmovilicen. Por sí solo, esto no sería mayor problema, ya que los zombies nazis no son más fuertes de lo que eran en vida. Sin embargo, los alemanes siempre mantienen a sus tropas zombies en grupos grandes, sabiendo que su poder de combate se incrementa radicalmente cuando trabajan en esas cantidades, de manera muy parecida a las falanges griegas. Además, los héroes han de vérselas con los francotiradores vivos de la retaguardia, que liquidarán a cualquiera que intente llevarse a uno de sus camaradas no-muertos.

El ejército preferiría que los héroes trajeran al zombie intacto; por ejemplo, sin arrancarle sus piernas y brazos. Se les suministrarán unas esposas superfuertes y cadenas para las piernas, y también una capucha de cuero para cubrir la cara del zombie y su peligrosa boca. Una vez regresen con la criatura, comienzan las pruebas, pero uno nunca es suficiente para una verdadera investigación científica. Los héroes pueden volver muy pronto al campo de batalla.

Volar las plantas químicas

Se trata de una misión secreta de incursión en territorio enemigo. Los héroes deben viajar a la mismísima Alemania, detrás de las líneas enemigas, e intentar destruir una de las fábricas que manufacturan el suero zombie. Si es posible, también deberían confiscar algo de suero y reunir información sobre cómo se crea el material. Esto significa que tendrán que irrumpir en la fábrica y fisgonear, todo mientras evitan a los guardias, tanto vivos como muertos.

Mein Zombies

| | |
|---------------------------|----------------|
| Fuerza 2 | Constitución 2 |
| Destreza 2 | Inteligencia 2 |
| Percepción 2 | Voluntad 2 |
| Puntos de Muerte 15 | Velocidad 6 |
| Puntos de Resistencia n/a | |
| Reserva de Esencia 12 | |

Ataque: Como un humano normal o según el tipo de arma. El zombie da puñetazos, patadas, mordiscos y dispara el fusil como una persona normal. Tiene un nivel de habilidad 1 en cualquier actividad en la que se involucre.

Punto Débil: Cerebro

Movimiento: Como los vivos

Fuerza: La de un muerto cualquiera

Sentidos: Como los muertos

Sustento: Diario; Toda la carne ha de ser devorada

Inteligencia: Uso de herramientas 1; Memoria a largo plazo

Propagación del amor: Especial (ver recuadro)

Poder: 20

Propagación del amor

A diferencia de la mayoría de no-muertos de este libro, estos zombies no propagan su amor.

Sólo matan y comen. Para crear un Mein Zombie, una persona viva debe inyectarse con regularidad el suero nazi y después morir.

La aventura puede complicarse más si se encuentran a un científico alemán que quiere desertar al bando aliado. Puede revelar todos los secretos que hay tras el proyecto nazi de los zombies, incluyendo todas sus debilidades y cómo se crean las criaturas. El problema es, ¿cómo sacan a este frágil anciano de Alemania? Eso lo tendrán que descubrir los jugadores. ¡No podemos decírselo todo!

Soldado alemán / aliado secundario / adversario

| | |
|--------------------------|----------------|
| Fuerza 2 | Constitución 2 |
| Destreza 2 | Inteligencia 2 |
| Percepción 2 | Voluntad 2 |
| Puntos de Vida 26 | Velocidad 12 |
| Puntos de Resistencia 23 | |
| Reserva de Esencia 12 | |

Habilidades

Arma Cuerpo a Cuerpo (Cuchillo) 2, Arma de Fuego (Fusil) 2, Conducir (Coche / Todoterreno) 1, Demoliciones 2, Esquivar 2, Nadar 2, Pelear 2, Primeros Auxilios 1, Sigilo 2, Supervivencia (Bosque) 2, Trepas 2

Equipo

Pistola Colt / Pistola Luger (oficiales), fusil M1 Garand o fusil Mauser (soldados), raciones

Creación de personaje

Teniendo en cuenta la época donde se ambienta Mein Zombie, la creación del personaje debe modificarse. Los valores monetarios deben dividirse entre cinco. La Desventaja de Minoría vale 3 puntos. Por lo general, las habilidades de Hacker, Informática, Programación y Vigilancia Electrónica no están disponibles. Por último, no pueden utilizarse los Arquetipos presentados en el Capítulo Dos: Supervivientes.



Después de la bomba

Los ancianos de la tribu, aquellos que recuerdan la vida antes de La Caída, nos advirtieron que no fuéramos a la ciudad. Al mismo tiempo, nos contaron historias de cómo fueron un día las cosas, de todas las maravillas que tenía la gente hacía no mucho tiempo. Mi hermano y yo queríamos verlas por nosotros mismos... o, al menos, lo que quedase. Siempre habíamos visto de lejos las montañas de acero de la ciudad. Ahora queríamos verlas de cerca.

Paul y yo partimos creyendo que estábamos listos para todo. Íbamos armados con nuestros mejores arcos y flechas, y yo también tenía el cuchillo grande que mi padre me dio antes de morir. Paul tenía su fiel hacha; nunca salía de casa sin ella. Estábamos seguros de que podríamos enfrentarnos a cualquiera que intentase molestarnos. Nos llevó dos días alcanzar los alrededores de la ciudad. Estábamos más cerca que nunca. Era más espeluznante y maravillosa de lo que había imaginado. ¿Cómo podía vivir la gente en un lugar así?

Entramos en las calles de la ciudad y vagamos durante medio día, asombrados por las ruinas. Entonces, Paul oyó algo y me indicó que me callase. Allí, en las sombras, había una figura humana, agachada, mordisqueando algo. Paró cuando reparó en nosotros. Los tres nos quedamos de piedra durante un buen rato. En ese momento, saltó hacia Paul, moviéndose más veloz que un conejo asustado. Era un hombre, pero un hombre enorme y deformado. La flecha de Paul le alcanzó en la garganta, pero a la bestia no le importó. Mi flecha se quedó atrapada en su muslo y ni siquiera se dio cuenta.

Un momento después, Paul estaba muerto antes incluso de tocar el suelo, con el cuello horriblemente retorcido. Oí el crujir de los huesos rotos. Entonces, la criatura mordió el cuello de Paul con su mandíbula horriblemente deformada, arrancándole la carne. Me giré y corrí, sólo para oír cómo soltaba el cadáver de Paul y venía a por mí. Corrí sin mirar atrás, sin parar, hasta que llegué a los límites de la ciudad. Entonces se rindió. Los ancianos tenían razón. No vayas a la ciudad maldita. Morirás. El monstruo de allí te matará. Como a Paul.

Historia

El problema fue China. Los expertos de derechas lo habían advertido durante años y, sorprendentemente, resultó que tenían razón. China tenía un creciente arsenal de armas nucleares y estaban construyendo mejores misiles gracias a la tecnología americana robada. Lo que no sospechaba nadie es que los científicos chinos hubieran conseguido sus propias variaciones de respuesta nuclear. Era un dispositivo altamente radioactivo, de bajo rendimiento destructivo, que mataría a millones pero dejaría los edificios intactos. El plan, presumiblemente, era librarse de otras poblaciones y hacer más sitio para el Reino Medio.

Por supuesto, China no tenía ninguna intención de comenzar una guerra; al menos, no cuando lo hicieron. Sin embargo, las cosas se les fueron de las manos, como siempre, cuando se cortaron las relaciones con la isla de Formosa, conocida en el mundo entero por Taiwán. Todo empezó cuando un famoso asesino en serie chino escapó de su custodia y voló a la isla. En un arrebato poco colaborador, los taiwaneses se negaron a extraditar al hombre de vuelta a la China continental. Los chinos enviaron un equipo de fuerzas especiales para traer de vuelta al asesino, pero el ejército taiwanés interceptó al equipo en su misión, matándolos a todos. La armada china bloqueó Taiwán y la armada americana se desplazó para romper el bloqueo, y un capitán de gatillo fácil terminó disparando al otro.

La guerra comenzó cuando la armada americana y las fuerzas aéreas chinas intercambiaron ataques con misiles, algunos de los cuales alcanzaron Taiwán. Los taiwaneses, creyéndose bajo ataque, respondieron con la misma moneda. Lanzaron un misil muy especial que habían comprado a los rusos: uno con cabeza nuclear. Así comenzó la Tercera Guerra Mundial, y chinos y americanos empezaron a bombardearse mutuamente hasta retroceder a la edad de piedra. Pronto, la India, Pakistán, Rusia y Europa se vieron involucrados en el conflicto y, cuando se levantó el polvo, la Tierra estaba en las profundidades de un invierno nuclear y la civilización tal y como la conocemos había llegado a su fin.

Las bombas chinas de radiación especialmente diseñada tuvieron el efecto deseado, matando a millones de civiles americanos y europeos, pero dejando las calles intactas en su mayor parte para aquellos pocos supervivientes que pudieran aprovecharse de ellas. Ahora, treinta años después, el mundo está

comenzando a ver que las bombas tuvieron otro interesante efecto: mutaron a los vivos y a los aún no nacidos de maneras extrañas e impredecibles. Unos nacieron con miembros de más o de menos y otras malformaciones, pero otros venían al mundo con la radiación corriendo literalmente por sus venas. Algunos teóricos afirman que esto ha sido una solución de la evolución a este nuevo mundo de ambiente hostil.

El resultado: una raza de humanos que puede sobrevivir bastante bien a la radiación, vivir, envejecer y morir en ella. El problema es que, una vez mueren, no se quedan muertos. Los muertos reviven de nuevo, más fuertes, más duros y más mortíferos de lo que jamás fueron en vida. El verdadero legado de las bombas chinas es que, treinta años después de ser detonadas, aún consiguen crear nuevas y terroríficas formas de acabar con los vivos. Estos zombies radioactivos pueden no estar invadiendo el mundo en masa, pero lo compensan con pura fuerza y brutalidad.

Zombies Mutantes R US

La civilización tal y como la conocemos ya no existe en la Tierra. Treinta años después de que el holocausto nuclear destruyese casi toda la vida en el planeta, sólo existen unos cuantos millones de humanos, dispersos por los cinco continentes. La mayoría de las ciudades están destruidas por la guerra o son inhabitables por la radiación.

Ahora, la sociedad humana gira en torno a grupos tribales y pequeñas familias, que normalmente no suman más de dos o tres docenas. Algunos se han instalado en pequeñas comunidades fortaleza, donde siembran cultivos y crían animales bajo duras condiciones. Pocas especies pueden sobrevivir en el inhóspito clima del mundo moderno. Los climas del norte son demasiado fríos para cualquiera, salvo los hombres más valientes o más tontos, e incluso las regiones sureñas sufren de este frío atroz en los meses de invierno, gracias a la nube de polvo que ahoga la atmósfera y bloquea gran parte del vital calor del sol.

Hace poco, los humanos resistentes a la radiación han comenzado a arrastrarse de vuelta a las ciudades. Allí esperan encontrar almacenes de comida, armas y tecnología que ayuden a reconstruir un mundo devastado. Aquellos que osan aventurarse de vuelta a las zonas urbanas sin duda descubren toda clase de maravillas, desde comida en lata a baterías cargadas o generadores. Incluso han encontrado equipo antidisturbios, rifles de asalto y granadas en comisarías de policía, tiendas de caza y viejas bases del ejército. El

problema es que, en muchos lugares, la radiación era todavía tan fuerte como para matar a aquellos con resistencia a la radiación. Aún peor, los primeros exploradores no permanecían muertos, o no dejaban que algo como la muerte los detuviese. Los zombies radioactivos crecen con la misma energía letal que los mató. Mientras sigan viniendo incursos, ellos seguirán luchando.

Estos zombies han mutado, consiguiendo una increíble fuerza e incluso una agilidad sobrehumanas. Aunque siguen pareciendo básicamente humanos, muchos tienen rasgos horriblemente deformados, miembros descomunales y asquerosas llagas cubriendo su carne. Los no-muertos son casi imposibles de matar sin un esfuerzo continuado por parte de un grupo de cazadores. Desmembrarlos al menos evita que sus distintas partes trabajen en equipo, y destruir sus ojos los ciega. Aun ciegos, pueden seguir resultando letales y muy rápidos. La única manera de destruir del todo a esas cosas es quemarlas hasta reducir las a cenizas o bien llevárselas de las ciudades llenas de radiación que las vieron nacer.

Algunos exploradores se toman la molestia de llevar grandes contenedores de plomo. Forzar a un zombie a entrar en una de esas cosas y sellarla corta el flujo de radiación. Por supuesto, tan pronto como se vuelve a abrir, la bestia comienza a revivir si hay cerca cualquier fuente importante de radiación. Sin embargo, durante esos primeros minutos, la fuerza del zombie se reduce, haciendo más fácil descuartizarlo y quemarlo.

Ideas para aventuras

En busca de armas de fuego

En esta historia, los personajes y los miembros más aventureros de una pequeña tribu de supervivientes viven a varias docenas de kilómetros de una importante ciudad. La creación de los personajes se modifica ligeramente (ver recuadro en la siguiente página). Además, la mayoría de los personajes nacieron después de la guerra y están predispuestos a convertirse en zombies cuando mueran.

Los personajes no deberían tener ni idea de que los zombies existen o de dónde vienen. A través de un viajero o un compañero de la tribu, se enterarán de la ubicación de un gran escondrijo lleno de armas de fuego, localizado en el interior de la ciudad. Mientras tanto, una tribu vecina ha estado realizando asaltos continuos y cada vez más mortales a la tribu de los personajes. Apoderarse de esas armas podría darle la vuelta a esta guerra entre tribus.

Armados con armas primitivas y, posiblemente, un

arma de fuego con un número limitado de balas (digamos que seis), los héroes deben viajar a la ciudad y encontrar esa reserva escondida de armas. En el transcurso de su desesperada empresa, se encontrarán con otros humanos rebuscando artefactos en la ciudad. Algunos pueden resultar de ayuda y quizá otros les ataquen, mientras que el resto sólo quieren que les dejen en paz. También oyen historias acerca de poderosos zombies que merodean por las calles, aunque ninguno de ellos se los ha encontrado antes. Finalmente, un grupo de saqueadores malvados atacan a los héroes. Los personajes los combaten, matando al menos a uno de ellos.

Por supuesto, los muertos vuelven pronto de entre los muertos y van tras ellos, y esta vez resultan mucho más difíciles de abatir. Con el tiempo, los personajes localizarán el escondrijo de armas sólo para descubrir que está vigilado por un grupo de zombies muy grandes y duros. Aunque los zombies no usan armas de fuego, son mortíferos y muy difíciles de matar. No obstante, si los personajes triunfan, la recompensa será inmensa: fusiles, munición, granadas y otras armas.

Salir del cascarón

Los héroes son un pequeño grupo o familia que ha vivido dentro de un refugio antinuclear durante los últimos treinta años. El refugio era el último grito, preparado por un magnate de la fabricación de armas que estaba prácticamente loco, pero que resultó trágicamente previsor (él murió poco después de que el refugio fuera sellado por los "elegidos" que él mismo escogió). La creación de personaje se hace con normalidad, excepto que Cabalgar, Conducir y otras habilidades que requieran grandes espacios al aire libre no estarán disponibles para los jóvenes. Los mayores pueden recordar estas habilidades, pero las tendrán un poco oxidadas.

Ahora, los sensores de radiación externa han confirmado que es seguro aventurarse al exterior. Por desgracia, el exterior está justo en medio de una ciudad altamente poblada, principalmente por muertos vivientes. Armados con suficientes armas, munición y blindaje, los héroes están quedándose sin comida y demás suministros. Como lo primero es lo primero, deben enfrentarse a los zombies atraídos por el olor de la carne fresca.

Los héroes tienen que abrirse camino para salir de la ciudad y hacer las paces con alguna de las comunidades agrícolas de las zonas rurales. Sus armas de fuego les pueden dar una gran ventaja, así que pueden ir como conquistadores o en paz. En ambos casos, tendrán que comenzar una nueva vida; una llena de zombies y tribus de humanos.



Más allá de la cúpula de los zombies

Un grupo de supervivientes ha encontrado una forma nueva y maravillosa de entretenerse: han construido una gran jaula en forma de cúpula, con unas gradas improvisadas rodeándola. Luego van a la ciudad en grandes grupos para capturar zombies y llevarlos a la cúpula. Allí, justo al límite del cinturón de radiación de la ciudad, los hacen luchar con criminales y esclavos (y con cualquiera que les caiga mal) para su divertimento.

Zombies de "Después de la bomba"

| | |
|----------------------------------|-----------------------|
| Fuerza 7 | Constitución 4 |
| Destreza 3 | Inteligencia 1 |
| Percepción 3 | Voluntad 2 |
| Puntos de Muerte n/a | Velocidad 27 |
| Puntos de Resistencia n/a | |
| Reserva de Esencia 20 | |

Ataque: Como un humano normal o según el tipo de arma.

Punto Débil: Ninguno

Movimiento: Muerto pero rápido

Fuerza: Fuerza monstruosa

Sentidos: Como un halcón; Rastrear el olor

Sustento: ¿Quién necesita comer?; Toda la carne ha de ser devorada

Los zombies están animados gracias a la fuerte radiación aún presente en las ciudades. El nivel de radiación disminuye fuera de las urbes, y el zombie se debilita cada vez más a medida que se aleja del centro de la ciudad. Las criaturas se percatan de esto tan pronto como ocurre y vuelven al entorno urbano.

Inteligencia: Uso de herramientas 1

Propagación del amor: Especial (ver recuadro).

Poder: 50

Especial: Estos zombies, grandes y poderosos, inspiran terror a aquellos que los rodean. Realizar un Chequeo de Miedo con un modificador -2 cuando un zombie esté cerca.

Además, cada uno es relativamente único. Por ese motivo, los ZMs deberían escoger sus rasgos especiales de Movimiento y Fuerza y modificar su nivel de Poder de acuerdo a ello.

Los héroes pueden llegar a esta aventura de dos maneras. Pueden ser parte del grupo que dirige el estadio, viajando a la ciudad para capturar zombies para los juegos y buscar armas para que las víctimas las usen en el estadio (las sierras eléctricas se encuentran entre las favoritas del público). Por otra parte, los jugadores pueden ser los prisioneros de los propietarios de la arena y tener que luchar con los zombies en la jaula. Por supuesto, esto va a acabar con un personaje o dos, pero será divertido si disfrutas con los combates sangrientos y explícitos.

Propagación del amor

Los zombies de Después de la bomba no difunden el amor. Matan y comen sin más. Estos zombies resucitan cuando un humano resistente a la radiación muere dentro de una ciudad fuertemente irradiada. La transformación tarda 3D10 horas y deforma horriblemente a la persona.

Creación del personaje

Si los personajes nacen en las ruinas (muy pocos mayores han sobrevivido a los duros años que vinieron después de la guerra), las elecciones de creación del personaje han de ser modificadas. Los Recursos y la Ventaja de Identidad Falsa no están disponibles. Las Habilidades de Informática, Programación y Vigilancia Electrónica prácticamente no están disponibles, y la habilidad de Armas de Fuego normalmente no existe.

En su lugar, son muy comunes Arma de Cuerpo a Cuerpo (Cuchillo) o Arma de Cuerpo a Cuerpo (Arco). Por último, no pueden utilizarse los Arquetipos presentados en el Capítulo Dos: Supervivientes.





Milenio Mortal

Mis padres me dejaron al cuidado de los monjes cuando tenía doce años. Desde entonces, he empleado cada uno de mis treinta y seis años en estudiar los misterios de la fe. Incluso me he convertido en una especie de experto en las sagradas escrituras del Apocalipsis. Siempre supe que, algún día, el Señor desataría el Juicio Final, pero nunca soñé con que viviría para verlo. Durante toda mi vida he buscado pasar la eternidad en el Paraíso. Tristemente, me encuentro atrapado en un infierno en la tierra.

Para mí, comenzó en medio de la congregación. El Abad Geoffrey lideraba a treinta de nosotros en una solemne oración, celebrando la noche de San Juan. De repente, desde detrás de la capilla llegó el resonar de una pesada piedra rompiéndose. Incapaces de ignorar semejante interrupción y temiendo que quizá la propia capilla se derrumbaba, corrimos a ver qué sucedía. Nuestra primera idea fue que algún pagano había profanado la tumba del Hermano Stephen, el fundador de nuestro monasterio. Sin duda, pues su sarcófago de mármol estaba abierto, con la pesada tapa de piedra rota.

Por horrorosa que fuera la idea de la tumba profanada, la verdad era aún peor: vimos al mismísimo Hermano Stephen alzarse de entre los muertos. Sin embargo, a diferencia del Hijo del Dios, su cuerpo estaba horriblemente corrompido y le acompañaba semejante fetidez que muchos comenzaron a sentir náuseas. Sólo el Abad Geoffrey pareció no estar muy afectado, lleno de la valentía del Señor. Se arrodilló para rezar, pidiendo en latín que bendijese al monje resucitado.

Fascinados por el horror, contemplamos cómo nuestro hermano muerto se abalanzaba y agarraba la cabeza del monje con sus reseca y putrefactas manos. La cosa tiró hacia arriba, forzando al abad a ponerse de pie. Sin embargo, ese toque no trajo ningún éxtasis divino. Se inclinó hacia delante y comenzó a desgarrar la mejilla del Abad con sus dientes. Gritó e intentó romper débilmente la presa del demoníaco ser. Los demás nos dimos la vuelta y echamos a correr y, como yo, muchos pedían piedad a Dios. Desde entonces, las cosas se han puesto mucho peor.

Historia

Esta aventura va de historia. De hecho, el reloj debe retrasarse 1.000 años antes de que las cosas comenzasen en serio. Todo el mundo conoce el pánico pre-milenio de finales de los 90, pero cuando la gente estaba realmente asustada fue a finales de la década de 990. Los europeos cristianos estaban seguros de que el mundo iba a acabarse cualquier día, de que el Señor bajaría y rescataría a los piadosos y castigaría a los malvados. Esta ambientación da por supuesto que al menos parte de estas creencias resultan ser verdad: el mundo llega a su fin, por decirlo de alguna forma.

Sin embargo, la causa de esta aventura del fin del mundo está bastante alejada de Dios. No, aquí el culpable es un hombre, aunque no precisamente normal. Su nombre es Lucius Mordecai, un noble veneciano caído en desgracia, con una venganza por cumplir y un creciente interés por las artes oscuras. Mordecai creció en Venecia, que en aquella época era un poder creciente en Europa gracias a sus amplios contactos comerciales con Oriente. Se aprovechó de las conexiones mundiales de la ciudad para comprar textos místicos de lugares tan remotos como la India y China, junto con los medios para traducirlos.

Intrigado por lo que aprendió, Mordecai decidió poner a prueba algunos de esos oscuros rituales. Realizó invocaciones demoníacas y sacrificó animales, e incluso humanos, en la intimidad de su palacio familiar. Por desgracia, sus vecinos se enteraron y decidieron quemar hasta los cimientos el adorable hogar familiar de los Mordecai, con Lucius dentro. El aficionado a los ritos satánicos se las arregló para escapar apenas chamuscado y abandonó disgustado Venecia. Viajó por toda Europa buscando un lugar que llamar hogar, donde poder ofrecer en paz la sangre de vírgenes a sus dioses.

Pero, ay, no encontró un lugar así. Con el tiempo, decidió que había llegado el momento de enseñarle al mundo de lo que era capaz. Si no iban a dejarle en paz, entonces, por Lucifer, que nadie volvería a conocer la paz. Un antiguo manuscrito sánscrito le había detallado un ritual que anteriormente no se atrevió a probar. Ahora, furioso y desesperado, se volvió hacia él e hizo los preparativos necesarios.

Mordecai eligió la ciudad de París para su ritual. En una noche sin luna, reunió a su aquelarre en el cementerio de la ciudad, junto a trece vírgenes para sacrificar. Los vecinos se acurrucaron en sus camas

llenos de miedo mientras destellaban los relámpagos, rugían los truenos y el olor a azufre llenaba el aire. La sangre de los inocentes cayó al suelo y despertó los cuerpos de aquellos que descansaban. A las órdenes del mago italiano, los muertos salieron de sus tumbas, hambrientos de la carne de los vivos.

Los propios seguidores de Mordecai fueron los primeros en caer en las corrompidas garras y podridos dientes de los no-muertos. Las criaturas se cernieron sobre París, echando abajo las puertas y devorando a los vivos. Demasiado asustados para hacer poco más que rezar, muchos murieron sin luchar. Los nobles locales y sus soldados dieron más guerra, pero descubrieron que era casi imposible acabar con el ejército de no-muertos que les asediaba. Algunos consiguieron encerrarse en sus castillos, pero la mayoría no tuvieron esa suerte. Desde París, el poder del hechizo de Mordecai aumenta con cada nueva muerte, envolviendo la mayor parte de Francia y comenzando a infiltrarse en los reinos cercanos. Si no es detenido de alguna manera, el mundo entero sucumbirá algún día a las oleadas de muertos vivientes.

Anno Domini

Los reinos de Europa están inquietos como reacción a los informes que llegan de Francia. Muchos creen que de verdad es el fin del mundo. Los fanáticos se propagan como la pólvora. Los campesinos abandonan los campos sin labrar mientras inundan las iglesias para rezar noche y día. Muchos nobles están haciendo exactamente lo mismo, donando sus posesiones terrenales a la Iglesia con la esperanza de comprar su entrada al cielo antes de que les alcancen los muertos vivientes.

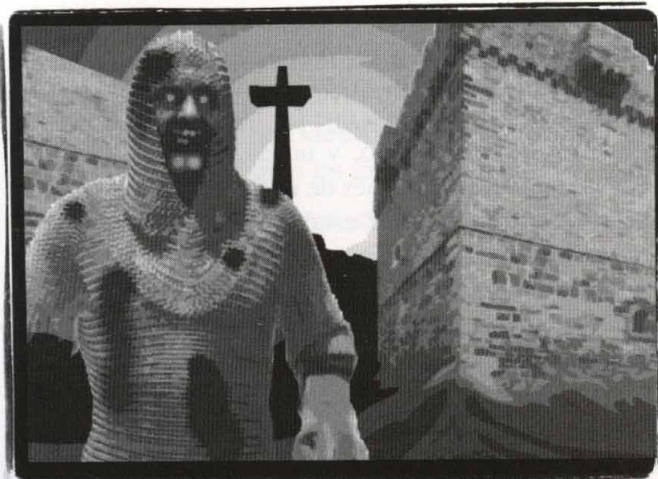
Sorprendentemente, las cabezas más frías están en el Vaticano, donde hay mucho escepticismo sobre lo que está ocurriendo. Allí, el Papa Silvestre II tiene sus propias ideas sobre lo que ocurre en Francia. Como alguien que cree en su propia infalibilidad papal, el Papa está seguro de que, si el fin del mundo estuviera llegando de verdad, Dios se lo habría dicho. Por eso sospecha que las hordas de no-muertos son obra del Diablo, y no de Dios. Es más, el Papa ha recibido informes de que el destacado mago negro Lucius Mordecai estaba en París cuando los muertos comenzaron a resucitar. Mordecai tiene bastante reputación en la iglesia, habiendo sido excomulgado hace tiempo por sus terribles y malditas actividades.



Así, Roma se ha convertido en un reducto de cordura en la cara del creciente pánico que está asolando Europa. El Papa Silvestre predica a diario que no es el fin del mundo, sino que es obra del Diablo. Además, ha decretado una bula papal declarando que los acontecimientos de Francia son obra de malvados pecadores y magos negros, y que el señor liberará a los fieles si tienen la fuerza para levantarse y luchar por sí mismos. Lentamente, Silvestre está reuniendo nobles para su causa y planea una gran cruzada contra los ejércitos de muertos de Francia. Sin embargo, el tiempo se agota y las filas de los zombies siguen aumentando.

Los zombies son de la variedad lenta y estúpida. Tienen hambre de carne viva y una habilidad innata para localizar a cualquier ser vivo cercano. No pueden comunicarse con otros y no parece que colaboren aunque pueda dar esa sensación, ya que suelen unirse varios contra un solo ser vivo. La única manera de detener a estos zombies es destruir su cerebro o separarlo del resto del cuerpo. Las flechas o saetas que traspasen el ojo o que penetren el cráneo detendrán en seco al zombie, al igual que un golpe de espada que les seccione la cabeza. Cualquiera que muera a manos de un zombie resucitará como uno de los muertos vivientes. Esto es sólo cuestión de minutos. Después, los recién muertos y mutilados buscan carne viva para saciar su propia ansia no-muerta.

En el centro de todo esto se encuentra Lucius Mordecai, reinando sobre un París en el que se mueven pocas cosas vivas aparte de él. Aislado del resto del mundo, totalmente loco y disfrutando de ello, Mordecai ha cumplido por fin su sueño de venganza contra todos los que se rieron de él. Continúa sus oscuros experimentos, esperando encontrar horrores nuevos y aún más terroríficos para desatarlos sobre un mundo desprevenido.



Ideas para aventuras

Resistencia final en San Juan

Los personajes son simples gentes medievales de cualquier pueblo, ciudad o municipio de Europa que elija el ZM para ambientar la aventura. Se dice que el fin del mundo está al caer, y que todo Cristo se dirige a las iglesias. Los Miembros del Reparto se ven arrastrados por la ola de temerosa humanidad. La ciudad entera está reunida en la catedral local escuchando las interminables oraciones en Latín del obispo. Entonces es cuando comienza el horror.

Por desgracia para los Miembros del Reparto, la mayoría de las iglesias tienen criptas en su interior. Los fieles reciben su primera dosis de terror cuando los obispos muertos hace tiempo comienzan a abrirse camino para salir de sus ataúdes de mármol en busca de carne humana que devorar. Los héroes están ahí para ayudar a combatir a los monstruos, pero las cosas empeoran cuando llegan el resto de zombies llamando a la puerta. Ésta es una clásica situación de zombies, con la diferencia de que no hay pistolas, coches ni electricidad; sólo acero, cerebros y peleas.

En preparación, el obispo puede haber permitido a los fieles traer picos, hachas, azadas, rastrillos y guadañas. O también confiar en Dios y prohibir todas las posibles armas en la casa del Señor. Si es así, los Miembros del Reparto deben encontrar armas en los braseros, candelabros, bancos y demás parafernalia de la iglesia. Su mejor opción es el poco cristiano comportamiento de colocar a los creyentes aterrorizados entre ellos y los zombies, mientras escapan con el obispo por medio de un pasadizo secreto. Sin embargo, el mundo exterior no es el lugar más seguro.

La gran cruzada

Para hacer una aventura con un tono más épico, comienza con los Miembros del Reparto en Roma. Han viajado a la Santa Sede para responder a una llamada del Papa buscando almas valientes dispuestas a arriesgar su vida para combatir la amenaza francesa de los no-muertos. El Papa Silvestre está reuniendo un gran ejército para dirigirse al reino de pesadilla galo y librarlo para siempre de la influencia del Diablo. Su meta definitiva, por supuesto, es la destrucción del brujo malvado, Lucius Mordecai.

Héroes como son, los personajes son elegidos para que se adelanten explorando e intenten averiguar dónde está Mordecai. ¿Está todavía en París o se ha ido? Sin saberlo el Papa ni los Miembros del Reparto, Mordecai todavía tiene agentes vivos en el mundo; sectarios totalmente dedicados al mago loco ahora que ha demostrado su poder. Éstos harán lo que puedan para terminar con la misión de los héroes antes de comenzar con su asesinato. Los héroes deben conseguir capturar a uno de los adoradores y hacerle hablar; descubrirán que Mordecai les ha brindado una ruta segura para volver a París, que los héroes podrán tomar para acercarse más al malvado nigromante.

Siguiendo la ruta secreta de Francia hacia el Norte, los héroes llegan a París sin demasiados problemas, al menos físicos. La vista que han tenido

durante el camino ya es lo bastante espantosa: pueblos enteros destruidos, cubiertos de sangre y tripas, pero sin un solo cadáver. Cuando llegan a la ciudad deben infiltrarse y abrirse camino por las calles, enfrentándose a los zombies y a los adoradores de Mordecai. Al final, se enfrentarán a Mordecai, que ha invocado a un demonio para hacer las cosas más interesantes, y en la lucha final los héroes morirán o salvarán el mundo. Destruir a Mordecai hace que los zombies caigan muertos en el sitio (o tan solo detiene la creación de los nuevos, si el ZM quiere alargar de esa manera el argumento). Si los Miembros del Reparto mueren, el ZM tiene que tomar una decisión: ¿envía el Papa otro grupo, los ejércitos papales hacen retroceder a las hordas monstruosas o el mundo sucumbirá con el tiempo al ansia no-muerta de carne humana?

Creación del personaje

La creación del personaje está mucho más limitada en Milenio Mortal. La Ventaja de Recursos debe ser retirada (los religiosos nobles tienen tanto dinero como quieren y los campesinos, nada). Las habilidades de Arma de Fuego, Demolición, Electrónica, Hacker, Informática, Mecánica, Pilotar, Programación y Vigilancia Electrónica no están disponibles. Las Artes Marciales deberían ser extremadamente raras y requerirían alguna explicación de trasfondo. La Medicina (de cualquier tipo) y los Primeros Auxilios se practicaban, pero eran muy ineficaces (y solían hacer más mal que bien). Por último, los Arquetipos presentados en el Capítulo Dos: Supervivientes no pueden utilizarse.

Zombies de Milenio Mortal

Estos no-muertos utilizan los mismos datos que los Zombies de El Despertar de los Muertos Vivientes (ver pág. 168). Las diferencias son que no existen animales zombies, y que los vivos se vuelven zombies sólo al ser asesinados (no hay enfermedades). Es más, los zombies de Milenio Mortal son vulnerables a los Objetos Benditos: sufren el doble de daño de las armas benditas y no se acercarán voluntariamente a menos de 10 metros de un Objeto Bendito. Por último, el Fuego Sagrado les inflige el doble de daño. Su poder es 10.

El Patrón de Mordecai

A elección del ZM, los poderes de Mordecai pueden provenir de un Patrón Oscuro, una entidad casi divina empeñada en dominar el mundo. Este Patrón puede intervenir en el comportamiento de Mordecai cuando lo requiera la historia. Romper este vínculo entre Mordecai y su Patrón puede ser la mejor manera de derrotarle, siempre que los personajes descubran cómo hacerlo. Por último, puede ser que Mordecai sea completamente inconsciente de su poderoso benefactor, y se mostrará incrédulo y hasta se sentirá ofendido por la intrusión si ésta se le da a conocer.

Plantillas de personaje

Las siguientes plantillas pueden utilizarse como Adversarios o Secundarios, o pueden mejorarse para hacer las veces de Arquetipos añadiéndoles más puntos de personaje.

Noble

Tipo de personaje: Superviviente

Fuerza 4 Constitución 4
Destreza 3 Inteligencia 2
Percepción 2 Voluntad 3
Puntos de Vida 45 Velocidad 21
Puntos de Resistencia 38
Reserva de Esencia 18

Ventajas y Desventajas

Difícil de Matar 1, Reacción Rápida

Habilidades

Arma Cuerpo a Cuerpo (Arco) 2, Arma Cuerpo a Cuerpo (Cuchillo) 2, Arma Cuerpo a Cuerpo (Espada) 4, Cabalgar (Caballo) 2, Esquivar 2, Intimidación 2, Pelear 3, Seguir Rastros 2, Supervivencia (Bosque) 2

Puntos de Personaje utilizados:

Atributos 18; Ventajas 3, Habilidades 25

Sacerdote

Tipo de personaje: Iluminado

Fuerza 2 Constitución 3
Destreza 3 Inteligencia 3
Percepción 3 Voluntad 4
Puntos de Vida 30 Velocidad 18
Puntos de Resistencia 32
Reserva de Esencia 38

Ventajas y Desventajas

Carisma 1, Don, Iluminación, Reserva Incrementada de Esencia 4

Habilidades

Bellas Artes (Manuscritos Iluminados) 2, Burocracia 1, Disfraz 1, Cantar 2, Cabalgar (Caballo) 1, Elocuencia 2, Escribir (Latín) 1, Esquivar 2, Humanidades (Historia) 2, Humanidades (Teología Católica) 4, Instruir 2, Intimidación 2, Idioma (Latín) 3, Medicina 1, Ritual (Católico) 4

Poderes Metafísicos

Atadura, Bendición, Imposición de Manos

Puntos de Personaje utilizados: Atributos 18; Ventajas 15; Habilidades 29; Poderes metafísicos 15

Bardo / Bufón / Trovador

Tipo de personaje: Superviviente

Fuerza 2 Constitución 2
Destreza 3 Inteligencia 2
Percepción 4 Voluntad 3
Puntos de Vida 26 Velocidad 15
Puntos de Resistencia 26
Reserva de Esencia 17

Ventajas y Desventajas

Carisma 2, Fanfarrón

Habilidades

Acrobacias 2, Actuar 2, Arma Cuerpo a Cuerpo (Cuchillo) 2, Bailar 2, Cabalgar (Caballo) 2, Cantar 2, Disfraz 1, Esquivar 2, Mitos y Leyendas 2, Pelear 3, Prestidigitación 2, Regatear 2, Supervivencia (Bosque) 2, Tocar Instrumento (dos a elegir) 3

Puntos de Personaje utilizados:

Atributos 17; Ventajas 2, Desventajas 2; Habilidades 35

Campesino

Tipo de personaje: Normal

Fuerza 2 Constitución 2
Destreza 2 Inteligencia 2
Percepción 2 Voluntad 2
Puntos de Vida 26 Velocidad 12
Puntos de Resistencia 23
Reserva de Esencia 12

Habilidades

Arma Cuerpo a Cuerpo (Cuchillo) 2, Arma Cuerpo a Cuerpo (Herramientas de labranza) 2, Esquivar 2, Hacer Trampas 1, Juego 2, Oficio (granjero) 2, Pelear 2, Seguir Rastros 2, Sigilo 2, Supervivencia (Bosque) 2, Trampero 2, Preparar 1

Puntos de Personaje utilizados:

Atributos 12; Ventajas 0, Habilidades 24



Lucián Mordecai

Fuerza 4 Constitución 5
Destreza 5 Inteligencia 4
Percepción 6 Voluntad 6

Puntos de Vida 46 Velocidad 30

Puntos de Resistencia 50

Reserva de Esencia 155

Ventajas y Desventajas

Carisma 2, Contactos (fanáticos) 4, Corruptela Incrementada (25), Cruel 2, Don, Fanfarrón, Obsesión, Paranoico

Habilidades

Burocracia 1, Ciencias Ocultas 3, Documentación / Investigación 2, Esquivar 2, Humanidades (Historia) 2, Idioma (Latín) 3, Intimidación 4, Pelear 1, Ritual (Artes Oscuras) 4

Poderes Metafísicos

A diferencia de los Iluminados, que buscan un poder superior para obtener su poder místico, Mordecai confía en sus propias habilidades oscuras y maléficas. Practica la Magia Negra con una amarga y corrupta forma de Esencia llamada Corruptela.

Para realizar una Invocación, Mordecai debe reunir primero la Corruptela necesario. Puede extraer 10 de sus Puntos de Corruptela por Turno. Mientras hace eso, debe infligirse dolor o causarlo a alguien a su alrededor (normalmente, tiene cerca uno o dos discípulos a tal fin). Una vez ha conseguido la cantidad de Corruptela requerida, el mago oscuro debe realizar una Prueba de Foco, utilizando Voluntad y su nivel en Invocación. Fracasas significa que la invocación no se manifiesta.

A continuación se describen las invocaciones que Mordecai utiliza más comúnmente. Los ZMs pueden diseñar otras nuevas basándose en estas descripciones o consultar otros libros de la familia de juegos del Unisystem.

Afectar la Psique 3: Este efecto crea una impresión de poder y control en torno a Mordecai, haciendo que los otros no se atrevan a oponerse a él. Éste gana un +2 a la mayoría de Pruebas de interacción social, con una bonificación adicional igual al Nivel de Éxito de la Prueba de Foco. La gente que tenga algún motivo para sentir antipatía u odiar al mago se resiste con un Chequeo Sencillo de Voluntad. Este efecto cuesta 2 puntos de Corruptela y dura 5 minutos por Nivel de Éxito; después de ese plazo, la Invocación debe repetirse.

Fuego del Alma 3: Esta Invocación permite a Mordecai disparar rayos de pura Corruptela. El Fuego Espiritual inflige 1D6 (3) x Puntos de Corruptela de Daño. Los Supervivientes alcanzados por el Fuego del Alma pierden 1 Punto de Esencia por cada 3 puntos de daño infligidos por el ataque. Los Iluminados pierden puntos de Esencia de uno en uno. El Fuego del Alma puede alcanzar a cualquier objetivo situado en la línea de visión. Los Supervivientes no pueden Esquivar el ataque porque el Fuego del Alma es invisible; los Iluminados pueden verlo y esquivarlo con normalidad.

Dominio Espiritual 3: Con esta Invocación, Mordecai puede invocar a su propio "demonio" personal. La Invocación requiere un día de preparación y seis horas de ritual. Es más, se debe matar a un ser humano para traer al monstruo.

Si tiene éxito (cualquier tirada que no sea 1), el demonio de Mordecai aparece en una nube de azufre. Éste debe obedecer las órdenes de Mordecai durante 5 Turnos. Cada Turno posterior, Mordecai debe realizar una Prueba de Voluntad y Dominio Espiritual con un -1 acumulativo. Fallar la Prueba hace que el demonio se vuelva contra su maestro. Así, si los Miembros del Reparto logran aguantar lo suficiente, Mordecai falla sus tiradas y... esto... mejor lo dejamos.

El Demonio de Mordecai

Esta monstruosa criatura tiene forma de humanoide deforme, cubierto de forúnculos, heridas abiertas y bultos de grasa. Su piel es parecida al cuero (Valor de Blindaje 5), tiene garras afiladas (1D4 (2) x 6 de daño cortante) y una mandíbula sonriente y babosa (1D4 (2) x 3 de daño cortante).

Fuerza 6 Destreza 6 Constitución 6

Inteligencia 1 Percepción 4 Voluntad 2

Puntos de Vida 58 Puntos de Resistencia n/a Velocidad 36 Reserva de Esencia 25

Habilidades: Pelear 3, Seguir Rastros 3



Hasta el fin del mundo

“Y vi a los muertos, grandes y pequeños, de pie ante Dios, y los libros fueron abiertos. Y otro libro más fue abierto, que era el libro de la vida, y fueron juzgados los muertos por las cosas que estaban escritas en los libros, según sus obras. Y el mar entregó los muertos que había en él, y la muerte y el Hades entregaron a los muertos que había en ellos; y fue juzgado cada uno según sus obras. Y la muerte y el Hades fueron lanzados al lago de fuego. Ésta es la segunda muerte. Y el que no se halló inscrito en el libro de la vida fue lanzado al lago de fuego...”

—Así termina la lección —entonó el sacerdote, como había hecho todos los días de los últimos cincuenta años. Si lo piensas ahora, las palabras adquirirían una nueva y terrible importancia. Fuera de la iglesia, podía oír los gritos de los que morían y la caída de la gran ciudad. Sin embargo, aun peor que éstos eran los otros sonidos: los de los muertos resucitados que se arrastraban y se abrían paso a arañazos hacia el juicio final, llevándose a los vivos por delante.

—El fin ha llegado y Dios en su ira nos hace responsables de nuestros pecados. Recemos por su misericordia.

Toda la congregación comenzó a cantar a la vez.

—Padre nuestros que estás en los cielos, Santificado sea tu nombre.

Historia

Las profecías son bastantes divertidas. Suele ocurrir que lo que crees que dicen es bastante diferente de lo que realmente significan. Durante años, los sacerdotes y estudiosos cristianos liberales han discutido si el controvertido Libro de las Revelaciones era una metáfora o un mito que no describía ningún acontecimiento futuro real. Durante casi todo el tiempo, la gente creía esto porque pocos querían considerar realmente el fin del mundo y su propio juicio final. Después de todo, la Biblia es un libro como cualquier otro, y durante todos estos años ha sido sometido a varias ediciones y revisiones, e incluso ha sido rescrito.

La verdad del asunto es que el Libro de las Revelaciones tenía toda la razón; al menos, en su presentación original. Por desgracia, los padres de la Iglesia formaron un pequeño lío con los contenidos y algunos hechos importantes fueron rescritos para que sonaran más misteriosos y, bueno, poéticos. El texto original de San Juan se lee más como una novela de Stephen King que como un texto sagrado. Aún así, el libro retuvo sus monstruos y cataclismos, muchos de los cuales eran, de hecho, metáforas de lo que iba a pasar realmente.

Siendo omnipotente, omnisciente y resulta que también muy juicioso, Dios sabe que la mejor manera de castigar a la humanidad es dejar que se castigue a sí misma. Cuando Dios decida que el mundo ya se ha ahogado en su propio pecado, será el momento de apagar las luces y comenzar de nuevo. Todas las almas buenas irán al cielo; todas las malas, derechas al infierno. Aquellos desafortunados que entren en la última categoría (que, resulta, son la mayoría de las personas de la tierra), se irán de una manera bastante espantosa. Dios pretende que este final acabe siendo una lección para aquellos que moren en el siguiente mundo, las almas reencarnadas de los que se salvaron, que tendrán todas juntos una nueva oportunidad allá donde Adán y Eva la cagaron.

El Ser Divino todavía tiene mano blanda con los humanos. Aquellos que queden vivos en la Tierra cuando llegue el final aún tienen una oportunidad de redimirse y unirse en el cielo al resto de almas afortunadas. Si logran sobrevivir al terror de los últimos

días y hacerlo con amor, caridad y buena voluntad (p. ej., sin matar a sus vecinos para poder sobrevivir), se ganarán un billete para el cielo. Para promover este tipo de comportamiento, Dios protegerá a aquellos que muestren verdadera fe; al menos, hasta cierto punto.

Así que, ¿cuál es ese horrible destino que aguarda a la humanidad en sus últimos días? Los estudiosos de la Iglesia lo saben desde hace siglos, pero nadie ha pensado realmente en sus verdaderas repercusiones. Las enseñanzas dicen que, en el Día del Juicio Final, los muertos se alzarán de sus rumbas para ser juzgados en la segunda venida de Cristo. Es como esa escena que Miguel Ángel retrató en el muro de la Capilla Sixtina. Aquellas enseñanzas están tristemente basadas en una mala traducción de un verbo en pasiva que debería estar en activa. Los muertos no resucitarán para ser juzgados, sino para juzgar. En otras palabras, los muertos resucitarán para traer el terror divino a cada ser vivo del planeta.

Un Día en la Fe

Era un día como cualquier otro. ¿Quién podría sospechar qué Dios elegiría este momento para acabar con el mundo? No resulta extraño que el final comenzase en Israel, lugar de muchos acontecimientos importantes de la historia religiosa. Primero hubo informes de masas de atacantes matando a gente cerca de cementerios justo después del alba. Más tarde llegaron informes aún más fuertes de que las masas, lejos de ser los separatistas palestinos a los que culpaban al principio los servicios de noticias, eran de hecho los muertos vivientes. A partir de ahí, el pánico cundió por las calles de Jerusalén y por el resto del mundo, en parte gracias a las omnipresentes cámaras de la CNN.

A medida que amanecía por todo el mundo desde Israel hacia el oeste, los muertos se despertaban. Tan pronto como la primera luz tocaba sus tumbas, los cuerpos eran reanimados y empezaban a salir al exterior. Veinticuatro horas después, los muertos habían resucitado en todo el mundo y comenzaba la verdadera matanza. El miedo atenazaba a todos los que intentaban combatir a las hordas de no-muertos. Pocos lugares fueron capaces de establecer resistencia alguna contra las monstruosidades devoradoras de carne que una vez fueron amigos y vecinos.



Ahora ha llegado el segundo día y la gente está comenzando a preguntarse el porqué. Muchos han supuesto correctamente que el fin del mundo ha llegado. Otros son más escépticos, buscando en vano soluciones científicas. Algo que todos descubrieron fue que había algunos lugares seguros en el mundo donde las hordas de zombies no irían: las iglesias y lugares sagrados para cualquier fe. En muchas regiones se propagó rápidamente lo de estos refugios seguros, y las iglesias se vieron pronto abarrotadas. Entonces llegó el desastre. Cuando unos individuos aterrados comenzaron a abrirse camino a la fuerza utilizando la violencia, toda la santidad de la iglesia desapareció de repente. Una iglesia corrompida por el pecado no mantiene a raya a los muertos, y resultó una matanza.

Dios ha insuflado a los cadáveres una necesidad de destruir y derribar cualquier cosa relacionada con la humanidad. No sólo aterrorizan a la gente, sino que también derriban edificios. Poseen una fuerza mayor que en sus días como vivos, y los grupos grandes de zombies son más efectivos echando abajo estructuras de cemento y madera que una bola de demolición. Una persona viva que desee luchar contra uno de estos monstruos debe inmovilizarlo de alguna manera, o sumergirlo en llamas o agua bendita. Sólo entonces morirán por segunda vez.

Cuando los zombies matan a una persona, el alma de la víctima es juzgada inmediatamente y enviada al otro mundo que le corresponda. Luego, el cuerpo se levanta y se une a las filas de los no-muertos. Inexorablemente, cada vez más y más de los agentes zombies de Dios difunden la ira y la justicia del Señor por todo el planeta.

Aquellos que tienen una gran fe personal pueden andar entre los no-muertos sin miedo, mientras mantengan un estado de devoción divina y no se involucren en actos pecaminosos. Así, un hombre de fe puede meterse entre una horda de no-muertos para rescatar a una niña y volver con ella a salvo. No obstante, si saca una pistola y comienza a disparar a otros seres vivos o incluso a los propios zombies, los acólitos de Dios acabarán rápidamente con él. De la misma manera, los fieles tienen la obligación de ayudar a los necesitados. Quedarse ahí viendo los sufrir a los demás sin hacer nada es tan pecaminoso como cometer el propio pecado.

Buena parte del mundo no ha encontrado todavía su fe, aunque lo que haya a su alrededor muestra todas las señales de haberse ido literalmente al infierno. Luchan para sobrevivir a toda costa, destruyendo no sólo a los zombies, sino a cualquier ser vivo que se interponga en su camino. Los ejércitos del mundo se han organizado en pequeños grupos para defenderse contra las incursiones de los no-muertos. Por ahora han asegurado su territorio, pero han hecho pocos avances en sus intentos de mantener a raya al creciente número de zombies. Al final, parece imposible contener la marea eternamente. La pregunta ahora no es si llegará la muerte, sino cuándo y cómo.

Ideas para aventuras

En esta ambientación, el objetivo principal de los Miembros del Reparto no es tanto sobrevivir como asegurar su propia salvación. Por supuesto, antes tienen que descubrirlo. El ZM puede hacer que un sacerdote amable les explique la situación o dejarles que lo averigüen por su cuenta. Hay pistas de sobra: las iglesias proporcionan refugio, el agua bendita daña a los zombies, aquellos que obviamente tienen fe parecen inmunes a sus ataques... Ahora todo lo que tienen que hacer los personajes es encontrar una manera de que sus creencias les resulten de utilidad; o, si pasan de eso, hacer el mejor trato que puedan con el otro equipo de este partido.

Siervos de la Luz

Los Miembros del Reparto deben intentar hacer tantas buenas obras como puedan en el breve espacio de tiempo que les queda en la Tierra. Los actos de bondad más básicos incluyen rescatar a gente de las hordas de zombies y ponerla a salvo en una iglesia, limpiar zonas de zombies y, con la ayuda de una persona santa, consagrar nuevos suelos a cualquier encarnación de Dios a la que se deban, además de luchar contra esos tipos malvados que hacen el mal por el mundo o colaboran mano a mano con el Diablo. Una vez los héroes han hecho suficiente bien como para redimir sus pecadoras vidas, pueden ir a la luz y vivir felices para siempre. De nuevo, esto significa sucumbir a las hordas zombies... algo no demasiado agradable, al menos si te toca a ti.



Siervos de la Oscuridad

Las Miembros del Reparto menos piadosos pueden decidir que es mejor ser un príncipe en el infierno que un esclavo en el cielo. En este caso, han de esforzarse al máximo para hacer del mundo un lugar peor. De hecho, el propio Diablo puede ofrecerles un trato. Deben intentar evitar que los zombies destruyan la Tierra precisamente porque es lo que Dios quiere. A pesar del horror que supone morir en las garras de los no-muertos, le da a la gente una última oportunidad de realizar algunas acciones buenas y es una verdadera prueba de fe. El Diablo quiere que pase esa prueba el menor número de gente posible. Así, los Miembros del Reparto luchan contra los zombies y los bienhechores, intentando prolongar el horror tanto como sea posible para que un mayor número de supervivientes pierdan su fe. Está claro que este camino no es muy atractivo, pero a algunos les van este tipo de cosas.

Zombies de Hasta el fin del mundo

| | |
|----------------------------------|-----------------------|
| Fuerza 4 | Constitución 2 |
| Destreza 2 | Inteligencia 1 |
| Percepción 1 | Voluntad 2 |
| Puntos de Muerte 34 | Velocidad 21 |
| Puntos de Resistencia n/a | |
| Reserva de Esencia 12 | |

Ataque: Como un humano normal o según el tipo de arma.

Los zombies son incapaces de usar armas a distancia.

Punto Débil: Objetos Benditos

Movimiento: Como los vivos

Fuerza: Fuerte como un toro

Sentidos: Como los muertos; Sentir vida

Sustento: ¿Quién necesita comer?; Toda la carne ha de ser devorada

Inteligencia: Uso de herramientas 1

Propagación del amor: Sólo a los muertos

Poder: 20

El camino del medio

La mayoría de la gente nunca se decanta por un lado u otro en la lucha entre el bien y el mal. La mayoría sólo quiere seguir adelante y que les dejen en paz. Los Miembros del Reparto pueden entrar en esta categoría: gente sencilla que intenta seguir luchando y aferrándose a la vida tanto tiempo como pueda. En este caso, no sólo tienen que tratar con las hordas de no-muertos como en las historias de zombies tradicionales; también tienen que enfrentarse a los fanáticos religiosos de ambos bandos. Los buenos quieren salvarles, lo que puede significar forzarles a abandonar su centro comercial fortificado y aventurarse en el exterior a través de grupos de zombies. Los malos quieren condenarles, lo que puede significar todo tipo de destinos horribles. Pero nadie dijo que el Apocalipsis fuera a ser fácil.

Los Fieles

Aquellos que tengan una fuerte fe personal ganan varias ventajas en esta ambientación.

Adquirir esta fe requiere como mínimo un cierto nivel de la habilidad de Humanidades (Teología). Incluso entonces, el ZM debe determinar lo sincero que es el Miembro del Reparto.

Los fieles pueden andar entre los no-muertos sin sentir miedo ni resultar dañados. Pueden usar la Oración e investir Símbolos sagrados (cruces, rosarios, etc.; ver Capítulo Dos: Supervivientes, en la pág. 66). En ambos casos, la Prueba o Chequeo es modificada de acuerdo a la sinceridad del Miembro del Reparto: desde -10 (para un converso por interés) hasta +10 (para un verdadero santo).





El Amanecer de los señores de los zombies

Nos fuimos a las montañas cuando todo empezó. Al principio no podíamos creerlo, los muertos estaban resucitando para consumir la carne de los vivos. Pero sólo tienes que ver una de esas cosas para creerlo, y yo he visto bastantes más. Cerca de cincuenta de nosotros acabamos ocultándonos aquí. Cazamos, cultivamos patatas y otros alimentos. Conseguimos buscarnos la vida durante unos años. Cuando enviábamos a algunas personas para que bajasen a echar un vistazo, nunca regresaban. Pronto dejamos de intentarlo. Aprendimos que, cuando alguien muere, debes decapitarlo y quemar su cuerpo; si no, tendrás en tus manos un cadáver comecarne en poco tiempo. Supongo que nuestras vidas eran bastante buenas, mejores que estar ahí abajo con esos monstruos. Mejor que ahora.

Entonces llegaron. Llevábamos años sin ver un zombie. Y, de repente, llegó un grupo de ellos. Estaban sobre nosotros antes de darnos cuenta. Al final, acabaron con siete de nosotros antes de que los destruyéramos a todos. Tenía miedo de que nuestra pólvora se hubiese estropeado, pero por suerte no fue así. De otra manera, nos hubiésemos quedado con arcos, flechas y hachas, aunque también usamos algunas.

Pensamos que eso era todo. Incrementamos las guardias e intentamos volver a lo que eran nuestras vidas normales. Volvieron tres noches más tarde. Esta vez había cientos de ellos. Se abrieron paso por todas nuestras barreras, pozos y trampas. Pronto nos habían encerrado en la casa grande; sólo quedábamos vivos una docena. Fue entonces cuando oímos la voz. Una voz humana y viva: "Si os rendís ahora, nadie sufrirá ningún daño". Bien, nunca habíamos oído comunicarse antes a un zombie. Después de hablar un poco con esa voz extraña, decidimos arriesgarnos y rendirnos. De todas formas, ya estábamos muertos.

Salimos de la casa, con las manos tras la cabeza como nos dijeron. Ahí fue donde le vimos, un hombre en una especie de uniforme militar rojo y negro que llevaba una escopeta y una aguijada eléctrica. A su alrededor había cientos de zombies, todos de pie y quietos como soldados en un desfile. No podía creer lo que veía. ¡Los zombies no atacaban!

Otro par de soldados vivos salieron de los árboles y se llevaron nuestras armas. Luego comenzamos la larga marcha para bajar la colina. Pudimos ver que nuestros camaradas caídos ya se habían unido a las filas de los verdaderamente muertos. Cada uno había recibido un tiro en la cabeza, al estilo de las ejecuciones. Marchamos en silencio durante días, con nuestros guardias hablando entre ellos en algún otro idioma, por lo que ninguno podíamos entender lo que decían. Nos dieron comida y agua cuando la necesitamos. Aun con lo hambriento que estaba, era difícil comer cuando te observaban cientos de monstruosidades de mirada muerta que vigilaban cada paso. Eran como robots que obedecieran las sencillas órdenes del idioma que hablasen los soldados vivos.

Nuestro viaje acaba aquí, en este campamento. No tengo más idea que tú de lo que nos va a pasar, pero tengo la sensación de que no va a ser muy divertido para nosotros.

Historia

Esta aventura está ambientada en un mundo no muy diferente al nuestro, en algún lugar del futuro cercano. Puede incluso ser la continuación de una de las otras aventuras de zombies presentadas anteriormente en esta sección. Hace algunos años, los muertos se levantaron de sus tumbas y comenzaron a sembrar el terror, el pánico y la muerte entre las gentes de la Tierra. La humanidad parecía condenada, pero, como suele suceder, encontraron una manera de sobrevivir. Ahora, un siglo más tarde, la tierra es un planeta de pesadilla, dirigido sólo por aquellos que han dominado la habilidad de controlar a los muertos y obligarlos a cumplir su voluntad.

El primer Señor de los Zombies vino del Caribe: un maestro del vudú con una larga tradición de tratar con los no-muertos. Se hizo llamar Lord Obatala, en honor un antiguo dios de su gente. Tenía la habilidad de controlar a los no-muertos por medio de pura fuerza de voluntad, haciendo no sólo que no le hicieran daño alguno al caminar entre ellos, sino también que atacasen a sus enemigos. Pronto, toda la isla de La Española estaba bajo su dominio gracias a sus ejércitos zombies.

Por todo el mundo, muchos otros comenzaron a demostrar capacidades similares para controlar a los no-muertos. Algunos afirmaron que era una habilidad psíquica latente que sólo unos pocos humanos tenían las suerte de poseer. Otros afirmaban que habían sido tocados por el propio Dios o por los espíritus, o cualquier poder superior al que se debieran. Algunos de estos controladores de zombies usaron sus poderes para el bien, creando zonas seguras donde no podía entrar ningún no-muerto y los vivos podían encontrar refugio y paz. Pero la mayoría parecían tener una vena oscura, una necesidad de mandar sobre los demás. Quizá era esta misma necesidad la que les daba el poder de controlar a los muertos vivientes.

Los fragmentados gobiernos del mundo trataron en vano de resistir contra los nuevos señores de los muertos. Lord Obatala creó una flota de naves tripuladas por marineros vivos, pero llenas hasta la bandera de guerreros no-muertos. Invadió los Estados Unidos y sus ejércitos crecieron rápidamente a medida que los muertos americanos cayeron bajo su poder. Cerca de Atlanta tuvo lugar una gran batalla con lo que quedaba del ejército de los EEUU. Más de dos millones de zombies se enfrentaron a veinte mil soldados armados y bien equipados. Explosivos,

fuego, disparos a la cabeza, todo fue empleado contra las fuerzas de los zombies, barriendo cerca de tres cuartos de millón de no-muertos. Pero los vivos no pudieron detener el avance. El ejército de los vivos se batió en retirada de vuelta a Ohio. Sin embargo, el peso del número pudo con los soldados, que acabaron uniéndose a las filas de los muertos.

La misma historia se repitió por todo el mundo. En Europa, el Conde von Stults tomó el control de gran parte del continente. En China, una misteriosa figura que se hacía llamar la Dama de las Primaveras Amarillas llegó al poder como cabeza de un ejército de no-muertos.

Aquellos que deseaban jurar lealtad a los Señores de los Zombies siguieron con vida, aunque entregaron su libertad y sus derechos. Los Señores de los Zombies se convirtieron en monarcas absolutos, y no pasó mucho tiempo antes de que empezaran a mirarse celosamente. Fue entonces cuando comenzaron las Guerras Zombie.

Las Guerras Zombie

Ahora que los Señores de los Zombies han establecido su dominio sobre la Tierra, han comenzado a buscar maneras de expandir su propio poder. Miles de millones murieron en el transcurso del levantamiento de los zombies y las batallas posteriores, con el resultado de que la población actual es de 1.200 millones de seres vivos y 7.000 millones de muertos vivientes. La mayoría de los zombies, pero no todos, están bajo el control de uno de las tres docenas de Señores de los Zombies del mundo.

Los Señores de los Zombies pueden controlar a sus súbditos mediante su mera fuerza de voluntad. Cuando están en línea de visión con un zombie, pueden controlar todas las acciones de éste con el pensamiento y a la vez dar órdenes detalladas a grupos grandes. También pueden implantar órdenes a largo plazo, programando a sus súbditos zombies como uno puede programar un robot o un ordenador. Cuando un zombie está bajo la influencia de un Señor de los Zombies, es muy difícil para otro señor controlar a ese cadáver viviente en concreto. Reacondicionar al zombie de otro Señor requiere una fuerte e intensa concentración en ese individuo, bastante fácil cuando te enfrentas con un solo zombie recalcitrante, pero imposible contra un ejército de miles.

Los zombies llevan a cabo tareas menores, como cargar con pequeños objetos e incluso algunos trabajos de granja sencillos. También pueden montar guar-



dia, listos para atacar a cualquiera que no tenga el sello de protección adecuado. Los Señores de los Zombies implantan estos sellos a sus siervos vivos o muertos.

Los sellos son marcas mentales que identifican al portador como propiedad de un Señor de los Zombies específico. Ninguno de los zombies de ese Señor atacará a nadie que lleve el sello correcto. Todos los zombies atacan a los humanos sin sello, a no ser que se les ordene específicamente que no lo hagan. Un Señor de los Zombies puede borrar o retirar un sello a cualquiera que esté en su línea de visión. Es posible tener sellos de más de un Señor de los Zombies, pero un Señor siempre puede saber si se ha impuesto más de un sello a una persona.

Los vivos sirven en el escalafón más alto de los Señores de los Zombies, pero viven bajo el miedo constante de perder su favor. La mayoría de las ciudades del mundo contienen miles, si no millones de muertos vivientes, y cualquier ser vivo sin un sello será devorado pronto y acabará él mismo convertido en zombie. Hay, por supuesto, algunos grupos de resistencia y unas cuantas comunidades aisladas intentando salir adelante sin la protección y la tiranía de un Señor de los Zombies. Cuando uno de los Señores descubre una comunidad, cae inexorablemente sobre ella con un ejército de zombies. Aquellos que se resisten son destruidos, y los demás pueden unirse al servicio del Señor. Los individuos independientes son un mal ejemplo.

Los zombies son bastante típicos: de movimientos lento, fuerza normal, pero sólo vulnerables a los ataques que dañen sus cerebros. Cuando luchan dos Señores, lo hacen con enormes ejércitos de muertos vivientes, apoyados por algunos soldados vivos que utilizan armas. Los propios zombies no pueden usar nada más complejo que un arma sencilla de cuerpo a cuerpo. Saben cómo aplastar el cráneo de un oponente no-muerto. Las tropas vivas descargan artillería y explosivos desde la retaguardia, sin importarles

Señores de los Zombies

Hay al menos tres docenas de Señores de los Zombies conocidos. Cada uno tiene su propia personalidad, habilidades y talentos. Aquí os presentamos un ejemplo: Lord Obatala, señor de los Estados Unidos del Este.

a quién alcancen. Hasta el momento, las mayoría de las guerras han acabado en tablas. Sólo cuando un Señor tiene un ejército aplastante de zombies consigue la victoria.

Ideas para aventuras

Siervos de los Señores de los Zombies

En esta opción, los Miembros del Reparto son leales a uno de los muchos Señores de los Zombies. Los personajes pueden ser asignados a diversas misiones en nombre de su Señor. Una de las posibilidades más excitantes es intentar asesinar a un Señor de los Zombies local. Los sellos de los Miembros del Reparto les han sido retirados para que puedan infiltrarse en territorio enemigo y ofrecer sus servicios al Señor rival. Luego pueden intentar matar al Señor y escapar con sus pellejos intactos. Una vez muere un Señor, todos sus zombies se vuelven locos, atacando a cualquier cosa viva a su alcance y dejando de trabajar en equipo. Como alternativa, los personajes pueden buscar derrocar a su propio Señor desde dentro. Ésta es una propuesta peligrosa, ya que les enfrenta a un montón de zombies enfadados, descontrolados y muy hambrientos.

Por su cuenta

Otra opción se centra en los Miembros del Reparto viviendo aislados sin la protección de un Señor de los Zombies. Comienzan en alguna zona rural y alejada. Cuando los muertos empiezan a levantarse, se dirigen a las montañas y pierden contacto con el resto del mundo. Son autosuficientes y no quieren problemas con nadie. Por desgracia, los problemas les buscan a ellos en forma de un grupo de cazadores zombies, programados para perseguir y exterminar a los vivos no alineados.

Los héroes deben defender con éxito su pequeña comunidad, pero ahora, el Señor de los Zombies está al tanto de su presencia y envía a más zombies, esta vez con líderes vivos, para investigar. Los personajes deben elegir entre defender su libertad o dirigirse a un nuevo lugar. Los dos caminos les pueden llevar a sucumbir al reinado tiránico del Señor local de los no-muertos. Si los personajes son lo bastante fuertes, pueden incluso ser capaces de enfrentar a un señor de los Zombies contra otro, ofreciéndose como mercenarios o cazadores de zombies de por libre. Como alternativa, pueden intentar buscar a uno de los Señores benévolos que les ofrezca libertad y seguridad.



Surge un nuevo Señor

Esta aventura gira en torno a un personaje que tenga la habilidad de controlar a los zombies como si fuera un Señor de los Zombies. Cuando comienza la partida, su poder es débil, pero cuanto más lo utiliza, más poderoso se vuelve. Con la ayuda de los otros personajes, el grupo puede reunir a su propio ejército de zombies para desafiar al Señor de los Zombies local. A partir de aquí, ¿quién sabe dónde llevará este poder a los Miembros del Reparto? Quizá sean quienes unifiquen un mundo moribundo bajo el poder de un gran Señor de los Zombies, para bien o para mal.

Zombies de El Amanecer de los Señores de los Zombies

Fuerza 2
Destreza 1
Percepción 2

Constitución 2
Inteligencia 1
Voluntad 2

Puntos de Muerte 15
Puntos de Resistencia n/a
Reserva de Esencia 10

Velocidad 3

Ataque: Como un humano normal o según el tipo de arma.

Punto Débil: Cerebro

Movimiento: Lento pero seguro

Fuerza: La de un muerto cualquiera

Sentidos: Como los vivos

Sustento: ¿Quién necesita comer?; Toda la carne ha de ser devorada

Inteligencia: Uso de herramientas 1

Propagación del amor: Cuando muere un ser humano, sin importar la causa, vuelve convertido en un zombie al cabo de 1D6 (3) días. Esto sólo puede evitarse mediante la cremación.

Poder: 15

Zombie "Típico"

Los datos ofrecidos aquí son para el típico zombie de las partidas de El Amanecer de los Señores de los Zombies. Si se utiliza como continuación de otra ambientación, sigue utilizando los datos de esos zombies. Recuerda que si los datos de los otros son muy diferentes a los indicados aquí (como los del zombie de Después de la bomba), puede cambiar la naturaleza de esta campaña.

Lord Obatala

Fuerza 3
Destreza 3
Percepción 3

Constitución 4
Inteligencia 4
Voluntad 4

Puntos de Vida 250
Puntos de Resistencia 38
Reserva de Esencia 46

Velocidad 21

Ventajas y Desventajas

Carisma 3, Cruel 2, Delirios (Avatar de un Loa), Difícil de matar 4, Don, Iluminación, Reserva Incrementada de Esencia 5

Habilidades

Arma Cuerpo a Cuerpo (Cuchillo) 2, Bailar 2, Burocracia 2, Ciencias Ocultas 2, Elocuencia 3, Esquivar 2, Intimidación 2, Mitos y leyendas 3, Pelear 1, Primeros Auxilios 2, Regatear 3, Ritual (Vudú) 4, Seguir Rastros 2, Supervivencia (Selva) 3

Poderes

El Poder de los Muertos: La conexión del Señor de los Zombies con los no-muertos le garantizan una dureza más allá del reino de los mortales. Esto le proporciona 200 Puntos de Vida extra.

Marcar a los Muertos: Un Señor de los Zombies puede marcar a un zombie o humano vivo con su propia marca identificativa al coste de 1 Punto de Esencia. El Zombie no se resistirá. Un humano puede resistirse por medio de un Chequeo Sencillo de Voluntad Resistido. Cualquier persona asesinada por un zombie marcado resucita como un zombie igualmente marcado. Los zombies no atacarán a los marcados igual que ellos, ya estén vivos o muertos. Retirar una marca de los vivos lleva un Turno y no cuesta Esencia; retirarla de un zombie cuesta 10 minutos de intensa concentración y 5 Puntos de Esencia.

Gobernar a los Muertos: un Señor de los Zombies y cualquier humano marcado pueden dar órdenes o dirigir a cualquier zombie marcado que les oiga. Las órdenes sencillas o las preguntas a menos de 5 zombies cuestan 1 Punto de Esencia. Las órdenes detalladas o dirigir a grandes grupos de zombies cuestan 2 Puntos de Esencia. Los grupos grandes de zombies no pueden seguir órdenes detalladas. En todos los casos, los zombies deben obedecer hasta que se les dé otra orden, aunque el objetivo de esas órdenes ya no exista o la actividad posterior cause más mal que bien.



Renacimiento Mortal

Recuerdo haber fallecido en el asiento de atrás de la furgoneta de Mike, borracho como una cuba. No me levanté cuando las ruedas comenzaron a chirriar, ni cuando la furgoneta se salió de la carretera, ni cuando se despeñó por la colina. Estaba muerto antes de saber lo que había pasado.

Fue tal y como decían: esa luz brillante me subió por los cielos. Flotaba hacia el cielo y miré hacia abajo, a mi cuerpo aplastado entre los restos de la furgoneta. Era extraño, porque me daba exactamente igual. Me sentía bien, en paz, cálido y cómodo. Y estoy bastante seguro de que no era por la cerveza. Pensé "Oye, esto no está tan mal".

Durante lo que pareció una eternidad, y al mismo tiempo un instante, estuve en la luz brillante. También podía sentir a mis amigos junto a mí, flotando por ahí, y todos nos sentíamos de puta madre. Entonces se abrió el abismo negro, como en esa vieja peli de Disney, y me absorbió hacia la oscuridad.

Todo era negro, pero me sentí como si tuviera de nuevo un cuerpo. Podía mover mis brazos y piernas, pero no demasiado. Casi me entró el pánico cuando me di cuenta de que estaba en una especie de caja. Intenté gritar, pero sólo me salió un gemido bajito. Fue entonces cuando noté que no estaba respirando. Parecía que ya no necesitaba respirar. Comencé a golpear el lado de la caja que tenía delante. Tras unos golpes, mis puños atravesaron la débil madera y entraron en la tierra. Comencé a cavar, aporrear y arañar. Me movía por la tierra, seguro de que me estaba dirigiendo a la superficie. La otra cosa rara era que todo este excavar y raspar no dolía en absoluto.

De repente, la oscuridad se desvaneció y había luz por todas partes. Miré y vi un cementerio. A mi alrededor, otros estaban ocupados abriéndose paso desde el suelo. Parecía que nos habíamos desenterrado de nuestras tumbas humanas. De repente, comencé a tener mucha hambre... hambre de carne humana.

Historia

Al final, resulta que los budistas tenían razón sobre unas cuantas cosas en las que los cristianos se habían equivocado completamente. Pero tampoco los budistas conocían toda la historia. Como cabría esperar, la verdad sobre la vida y la muerte resultó ser diferente a lo que cualquiera hubiera esperado. Esto por sí sólo no era un problema. El problema vino cuando el sistema comenzó a averiarse.

El alma humana es, desde luego, una fuerza eterna que trasciende tiempo y espacio. La verdad es que llamar "humana" al alma es rebajar a la propia vida, ya que todas las cosas vivas comparten la misma esencia. Cada vez que muere un alma, renace en otro ser vivo. En las olvidadas brumas del tiempo, el proceso de reencarnación resulta ser un poco aleatorio. El alma sencillamente vuela de la criatura que muere a una cercana recién nacida, o espera por ahí a que se le presente una oportunidad similar.

Sin embargo, la evolución hizo su trabajo y cada vez más y más formas de vida estuvieron disponibles. Con el tiempo, seres verdaderamente pensantes, como delfines, ballenas, monos y humanos entraron en escena. Cuando creció su conciencia, empezaron a llevarse su conocimiento con ellos al otro mundo. Con el tiempo, algunas de estas almas aprendieron a controlar el cuerpo en el que nacerían, y así se aseguraban incontables vidas entre las especies superiores. Todo iba bien hasta que unas cuantas almas poderosas aprendieron a mantener un estado de conciencia incorpórea, y después, a controlar en qué cuerpos renacían otras almas. De hecho, este puñado de poderosas almas se convirtieron en dioses.

En un arranque de bondad, estos dioses decidieron que podían esforzarse por hacer del mundo un lugar mejor. Lo harían dando forma al flujo de nacimientos y renacimientos del mundo. Decidieron ascender a ciertas almas por encima de otras a cuerpos dotados de conciencia, asegurando al mismo tiempo que las almas odiosas no tuvieran la oportunidad de volver a tener esa facultad. Así, Hitler puede renacer, pero sólo como un tejón especialmente racista. La humanidad se mantenía más o menos igual, si no peor.

Parte del problema fue que los propios dioses no siempre coincidían acerca de cuál era el mejor curso de acción en una situación determinada. Después de todo, en su día fueron humanos, y aún sufrían del mismo tipo de debilidades que éstos (sin importar cuánto aborrezcan admitir este hecho). Durante milenios, ha habido peleas, disputas y hasta guerras abiertas entre dioses. Últimamente, las cosas se han puesto mucho peores. El problema: algunos dioses han encontrado por fin su manera de entrar en el paraíso (el cielo, el nirvana o lo que tú quieras), y no quieren compartir el conocimiento con los demás.

Así que los dioses comenzaron a combatir en serio y dejaron a los humanos en la estacada. Esto podría no ser un problema, salvo porque los dioses dejaron tras de sí su antiguo sistema de juzgar y asignar cuerpos nuevos a almas viejas. Ahora, ese proceso se ha interrumpido y nadie hace nada por arreglarlo, por lo menos hasta la fecha. Como resultado, está sucediendo lo inimaginable: las almas están renaciendo en cuerpos que ya están muertos.

Una fila de almas

Por si el mundo no estuviera lo bastante enloquecido con el fin del milenio, ahora los dioses van y desaparecen. El caos comenzó casi inmediatamente. No sorprende que comenzase en la India, que siempre ha sido un hervidero de reencarnaciones. Los cuerpos de los depósitos públicos fueron los primeros en resucitar e irse andando. Mareados, confusos y hambrientos, los muertos mataron a los empleados del depósito, se lanzaron a las calles y se dispersaron entre la población que los observaba con los ojos como platos.

Los zombies no comenzaron inmediatamente una matanza. De hecho, durante un tiempo, sencillamente volvieron a sus asuntos normales, hasta cierto punto. Tomaron sus viejas costumbres: montarse en autobuses, andar por la calle e ir a trabajar. Sin embargo, la gente pronto comenzó a reconocer a sus amigos y familiares muertos, especialmente cuando venían a casa a cenar e intentaban comerse a sus propias viudas. Durante los días siguientes, esta corriente se extendió por el resto del planeta y el caos y el terror llegaron a todas partes, como cualquiera habría imaginado.

Con los cuerpos muertos saliendo de sus tumbas y de los depósitos de cadáveres de todo el mundo, el gobierno de los EEUU fue sorprendente lento a la hora de reaccionar. Le resultó bastante difícil tratar con los aterrorizados vivos, que huían o saqueaban las ciudades en grupo. A diferencia de las películas, los zombies no mataban estúpidamente ni se arrastraban lentamente. Parecía como si les quedase algún tipo de inteligencia de sus días como vivos, incluyendo los medios para esconderse de grandes grupos de soldados que intentaran meterles una bala en el cerebro.

La verdad es que las almas humanas que renacen en cuerpos de zombies siguen siendo muy conscientes. Por desgracia, renacer en un cuerpo muerto no es una verdadera reencarnación. El cadáver tiene una respuesta muy pobre a las órdenes mentales, sin importar lo astuta que sea el alma que lo controle. Los zombies pueden andar e incluso correr de una



forma poco segura, y son capaces de utilizar herramientas simples que no requieran mucha destreza manual (como el pomo de una puerta o un palo). Lo más importante que no pueden hacer es hablar, al menos, no con los vivos. Como sus almas no están firmemente implantadas de la manera normal en sus nuevos cuerpos, conservan las capacidades telepáticas de las almas incorpóreas. Los zombies pueden comunicarse los unos con los otros y, posiblemente, con los humanos dotados de poderes psíquicos.

El otro desafortunado efecto secundario es que ansían cada día la carne de los vivos. El ansia es irresistible, y no importa lo repugnante que lo encuentren: todos los zombies se rinden con el tiempo a la necesidad. La carne no tiene por qué ser humana, pero tiene que estar viva y respirando cuando se consume. Por desgracia, dado el frenesí hambriento que se apodera del zombie, suele resultarles difícil distinguir entre sus viejos amigos y la carne fresca.

Todo el tiempo están naciendo zombies nuevos. Fundamentalmente, cuando un ser humano muere, renace en un cuerpo muerto cercano en pocas horas. Como resultado, casi nunca sucede que una persona resucite en el mismo cuerpo que tenía en su anterior encarnación. Siempre hay varias almas haciendo cola para el siguiente cadáver disponible. La gente que muere junta suele renacer en cuerpos cercanos, así que es posible que vuelvan un par de colegas y estén cerca de sus viejos amigos, sólo que con nuevos cuerpos no-muertos.

Al final, el cerebro es realmente el asiento del alma, así que los cuerpos con daños cerebrales serios no reciben nuevas almas. Del mismo modo, todo ataque que destruya la integridad del cerebro obliga al alma a salir del cuerpo muerto. Por supuesto, desde ahí se muda a otro cuerpo muerto si hay alguno disponible. De otro modo, puede ser también un mosquito, un gato o un tejón, ya que los humanos siguen renaciendo en animales en alguna ocasión, especialmente si ya se habían reencarnado antes en un zombie.

Ideas para aventuras

Desde el punto de vista de los vivos, esta historia del renacimiento de los zombies puede no ser muy diferente de las que ya hemos examinando. Aquí, el cambio está en que en lugar de interpretar a humanos intentando sobrevivir desesperadamente delante de las hordas no-muertas, los Miembros del Reparto

son los zombies. Podrán saber lo que se siente metiéndose en los zapatos del otro. Los tiradores humanos enloquecidos, expertos en disparar a la cabeza, harán lo imposible por acabar con los jugadores-zombies. Todo lo que los personajes pueden decir para protestar es "Uuuuuungh" o, posiblemente, "Cereeeeeeebroos".

Los Miembros del Reparto tienen una desafortunada hambre de carne viva; de hecho, deben consumir algo más de cuarto de kilo de carne viviente cada veinticuatro horas. Después de diez horas sin comer, el hambre comienza a controlarles y sus instintos les dominan. Harán todo lo que puedan para encontrar comida, y a las quince horas no podrán diferenciar entre seres humanos y animales a la hora de encontrar sustento. Con su deficiente control motriz, los zombies sólo pueden utilizar armas de cuerpo a cuerpo, pero pueden manejar maquinaria simple (es posible conducir un coche, aunque problemático: valen las líneas rectas, pero girar suele ser difícil). Por el lado bueno, no sienten ningún dolor y no sufren ningún efecto secundario del daño, salvo en el cerebro.

En su lucha por sobrevivir contra las bandas mero-deadoras de soldados y ciudadanos justicieros, los zombies pueden comunicarse los unos con los otros y trabajar en equipo. Tienen que hacerlo si quieren sobrevivir, ya que todos saben que los zombies son más fuertes en grupos grandes. Deben localizar las zonas libres de vivos para tener un lugar seguro donde esconderse. Pero claro, las grandes concentraciones de no-muertos se han convertido en los objetivos favoritos de los ataques aéreos de los militares.

En algún punto, los jugadores-zombies pueden intentar encontrar una manera de comunicarse con los vivos y contarles lo que está pasando. A diferencia de la mayoría de la gente que se reencarna, los zombies aún tienen todos los recuerdos de su vida más reciente. Conservan sus habilidades con el lenguaje, aunque no puedan hablar. Pueden teclear o escribir torpemente, siempre que consigan que alguien se sienta y lea sus notas.

Luego está el asunto de conseguir que los humanos los acepten. Después de todo, el olor natural de los no-muertos no es muy dulce. Como hemos dicho, son unos pésimos conversadores. Para algunos, sus hábitos alimenticios son bastante reprochables. Por último, no hay nada más desconcertante que bajarte el correo y descubrir un email de tu recientemente fallecido primo Fred.



Con el tiempo, los muertos pueden encontrar partidarios entre los humanos vivos, alguien que defienda sus derechos de vivos impedidos. Como alternativa, pueden decidir sencillamente matar a todo el mundo, devorar su carne y vivir en un mundo libre de pegajosos humanos.

Creación de personajes

Como habrás imaginado, no existe un conjunto de estadísticas de zombies de Renacimiento Mortal. Cada zombie es una persona individual que murió para resucitar. Los zombies de Renacimiento Mortal se crean utilizando el siguiente sistema.

Los jugadores comienzan con los datos básicos ofrecidos al principio del Capítulo Cinco: Anatomía de un zombie (pág. 146). El Miembro del Reparto zombie es complementado con 75 puntos de personaje, válidos para los aspectos detallados en ese capítulo. Para propósitos de creación de personaje, el Poder de un aspecto equivale a su coste en puntos de personaje. Se pueden comprar habilidades (un punto por nivel), pero sólo después de pagar por el aspecto Memoria a largo plazo. Además, no pueden utilizarse algunas de estas habilidades (p. ej., Conducir o Vigilancia electrónica) si no se adquiere algún nivel de Uso de herramientas.

Después, el jugador puede gastar 10 puntos de personaje en Ventajas y puede recibir hasta 10 puntos por Desventajas. Los puntos otorgados por las Desventajas pueden gastarse en aspectos del zombie o en otras Ventajas (o en Milagros, si se han comprado Don e Iluminación; sí, los zombies pueden estar entre las filas de los Iluminados).



Apéndice

Comics de zombies

Army of Darkness (Dark Horse 1992-3)
Dead in the West (Dark Horse 1993-4)
Deadworld (Arrow Comics 1988)
The Night of the Living Dead
(FantaCo Enterprises 1991-1993)
The Official Night of the Living Dead
Clive Baker's Night of the Living Dead:
London King of the Dead
Night of the Living Dead (Nueva serie)
Legends of the Living Dead
Zombie War (FantaCo Enterprises)
Zombie War
 Zombie War: Earth Must Be Destroyed
 Zombie War Trading Cards
Zombie World (Dark horse 1997-1998)
 Campeón de los Gusanos
(publicado en España por Norma Editorial, 2000)
 Home for the Holidays
 Dead End
 Eat Your Heart Out
 Winter's Dregs

Libros de zombies

Novelización de Dawn of the Dead (por George A. Romero y Susana Sparrow)
The Fog (por Dennis Etchinson, Basado en una película escrita por John Carpenter y Debra Hill, Bantam Books, Inc., Febrero 1980)
El Libro de los Muertos (The Book of Dead, editado por Skip y Spector, Bantam Books. Publicado en España por Ultramar, 1989)
The Mammoth Book of Zombies (Editado por Stephen Jones, Carroll & Graf edition 1993)
Novelización de Night of the Living Dead (Escrita por John Russo, Pocket Books. Primera edición, Enero de 1981: Reimpresión, Octubre de 1997)
Novelas de Resident Evil (por S.D. Perry, Capcom, primera edición Octubre 1998)
Planeta Zombie (por Jesús Palacios, Midons Editorial 1997)
Posesión Infernal: Gore, demonios y cosquillas (Carlos Álvarez, Midons Editorial, Febrero 1998)
Return of the living dead (por John Russo, Dale Books, Primera edición, 1978)
Novelización de Return of the Living Dead (por John Russo, 1985)
La Serpiente y el Arco Iris (The Serpent and the Rainbow) por Wade Davis, primera edición Abril 1987)
The Ultimate Zombie (Editado por Byron Preiss & John Betancourt, Dell Publishing, Octubre 1993)
Zombie! (por Peter Tremayne)



películas de Zombies

(Por orden Alfabético)

A

Alien Dead, 1980
Alien Massacre, 1967
Alquimista, El
(The Alchemist), 1981
Amiga Mortal
(Deadly Friend), 1986
Apocalipsis Caníbal, 1983
(NdT: No confundir con
"Holocausto Caníbal")
Astro Zombies, 1969
Ataque de los Muertos Sin Ojos,
El, 1972
Attack of the Beast Creatures,
1985

B

Black Magic II, 1976
Blood Nasty, 1989
Bloodeaters, The, 1990
Bloody New Year, 1987
Bowery at Midnight, 1942
Braindead, Tú Madre se ha
Comido a mi Perro
(Braindead), 1992
Brigada de los Zombies, La
(The Ghost Brigade), 1993
Buque Maldito, El, 1974

G

Children, The, 1980
Chillers (Chillers), 1988
Ciudad de los Zombies
Hambrientos, La (Chooper
Chicks in Zombietown), 1992
Creature of the Walking Dead,
1960
Creature with the Atom Brain,
1955

D

Dark Power
(The Dark Power), 1985

Day It Came to Earth, The, 1977
Dead Don't Die, The, 1975
Dead Men Don't Die, 1991
Death Becomes Her, 1992
Death Curse of Tartu, The, 1966
Deathdream, 1972
Demon Wind, 1990
Demons (Demoni), 1986
Demons 2 (Demoni 2), 1988
Despertar de la Momia, El
(Dawn of the Mummy), 1981
Devil Kiss, 1977
Día de los Muertos, El
(Day of the Dead), 1985
Diablo metió la mano, El
(Idle Hands), 1999
Divertida Noche de los Zombies,
La (Return of the Living Dead 2),
1988
Doctor Blood's Coffin, 1961

E

Earth Dies Screaming, The, 1964
Ed and His Dead Mother, 1993
Ejército de las Tinieblas, El
(Army of Darkness, 1993)
Escalofrío (The Chilling, 1989)
Estamos Muertos, ¿o qué?
(Dead Heat), 1988
Este Muerto Está Muy Vivo 2
(Weekend at Bernie's 2)
Evil Town, 1987
Experimento del Dr. Quatermass 2,
El (Quatermass 2, 1957)
Extrañas Criaturas
(The Incredible Strange Creatures
Who Stopped Living and Became
Mixed-Up Zombies), 1963 (NdT:
La película ni se estrenó ni ha
salido en vídeo, pero éste es el
título en español que recibió
cuando fue emitida por tele-
visión)

F

Flesh Eating Mothers, 1989
Flesh Eater, 1994

G

Garden of the Dead, 1972
Ghost Breakers, The, 1940
Gore Whore, 1994
Granny, The, 1994
Gritos en Oldfield
(From a Whisper to a Scream), 1986

H

Hanging Woman, The, 1972
Hard Rock Zombies, 1985
Hechizo Letal (Cast a Deadly
Spell), 1991
Hellgate, 1989
House of the Living Dead, 1973

I

I Eat Your Skin, 1964
I Was a Teenage Zombie, 1987
In-Natural (The Stuff), 1985
Invasión de los Zombies
Atómicos, La, 1980
Invasores Invisibles
(Invisible Invaders), 1959

J

Jitters, The, 1988

K

Killing box, The, 1993
King of the Zombies, 1941

L

Lago de los Muertos Vivientes,
El, 1982
Legión de los Hombres sin Alma,
La (White Zombie), 1932

M

Mad Ghoul, The, 1943
Masacre en la Isla Zombie
(Zombie Island Massacre), 1984
Messiah of Evil, 1974
Mi novia es una zombie
(también: Cemetery Man,
Dellamorte Dellamore), 1994



Miedo en la Ciudad de los Muertos Vivientes (Paura nella Citta dei Morti Viventi), 1980

Mondo Zombie (The Dead Next Door) 1988

Mortal Zombie (Return of the Living Dead 3), 1993

Muertos y Enterrados (Dead and Buried), 1981

My Boyfriend's Back, 1993

N

Night of the Ghouls (Night of the Ghouls), 1959

Night of the Living Babes, 1987

Night of the Living Dead 25th Anniversary Documentary

Night of the Zombies, 1981

Nightmare Weekend, 1986

Niña, La (The Child), 1977

Noche de los Muertos Vivientes, La (The Night of the Living Dead), 1968

Noche de los Muertos Vivientes, La (The Night of the Living Dead), 1990

Noche del Cometa, La (Night of the comet), 1984

Noche del Terror, La (Le notti del terrore), 1980

Novia de Re-Animator, La (Bride of Re-Animator), 1990

Nueva York Bajo el Terror de los Zombies (Zombi 2) 1981

O

Ondas de Choque (Muerte Shock Waves), 1977

P

Plaga de los Zombies, La (The Plague of the Zombies), 1966

Plan 9 from Outer Space (Plan 9 from Outer Space), 1958

Posesión Infernal (Evil Dead), 1982

Príncipe de las Tinieblas, El (Prince of Darkness), 1987

Prisión (Prison), 1988

R

Raw Force, 1982

Re-Animator, 1985

Rebelión de los Muertos, La (Revolt of the Zombies), 1936

Regreso de los Muertos Vivientes, El (Return of the Living Dead), 1985

Resucitado, El (The Ghoul), 1933

Return of the Evil Dead, 1975

Revenge of the Zombies, 1943

S

Santo Contra los Zombies, 1961

Semilla Mortal (Seedpeople), 1992

Serpiente y el Arco iris, La (The Serpent and the Rainbow), 1988

Shatter Dead, 1994

Sole Survivor, 1984

Steps from Hell, 1992

Sueños Eróticos de Cristina, Los (Virgin Among the Living Dead), 1971

Surf, 1984

T

Teenage Zombies, 1958

Terror IV (Neon Maniacs), 1986

Terror Llama a su Puerta, El (Night of the creeps), 1986

Terroríficamente Muertos (Evil Dead II), 1988

They Saved Hitler's Brain, 1964

Thriller, 1983 (Videoclip)

Torture Chamber of Baron Blood, 1972

Tumba de los Muertos Vivientes, La, 1982

W

Walking Dead, The, 1936

V

Venganza de los Zombies, La (Vengeance of the Zombies), 1972

Vida Nocturna (Night Life), 1986

Video Dead, 1987

Visita Macabra, (Bloodsuckers from Outer Space, 1986)

Voodoo Man, 1944

Y

Yo Anduve con un Zombie (I Walked with a Zombie), 1943

Z

Zombi 3 (Zombi 3), 1988

Zombi Holocausto (La reina dei cannibali), 1980

Zombie (Dawn of the Dead), 1978

Zombie 90: Extreme Pestilence, 1991

Zombie Army, The, 1991

Zombie Cop, 1991

Zombie Holocaust, 1979

Zombie Nightmare (Zombie Nightmare), 1987

Zombie Rampage, 1992

Zombies of Mora Tau, 1957

Zombies of the Stratosphere, 1952

Zombies on Broadway, 1945

Zombies Paletos, Los (Redneck Zombies), 1986

Zombiethon, 1986

Películas Alemanas

Nur Uber Meine Leiche (titulada en los EEUU "Over my Dead Body"), 1995

Zombie 90: Extreme Pestilence, 1990

Películas Españolas

Apocalipsis Canibal, 1983

Ataque de los Muertos sin Ojos, El, 1972

Buque Maldito, El, 1974

Espanto Surge de la Tumba, El, 1972

Invasión de los Zombies Atómicos, La, 1980

Mansión de los Muertos Vivientes, La, 1982



No Profanar el Sueño de los Muertos, 1974

Noche de las Gaviotas, La, 1975

Noche del Terror Ciego, La, 1971

Orgía de los Muertos, La, 1972

Sólo se Muere Dos Veces, 1996

Tumba de los Muertos Vivientes, La, 1983

Películas Francesas

Lac des Morts Vivants, Le,
(El Lago de los Muertos Vivientes, 1980)

Morte Vivante, La (La Muerta Viviente, 1982)

Películas Italianas

Demons (Demoni, 1986)

Demons 2 (Demoni 2, 1988)

L'aldila (El Más Allá), 1981

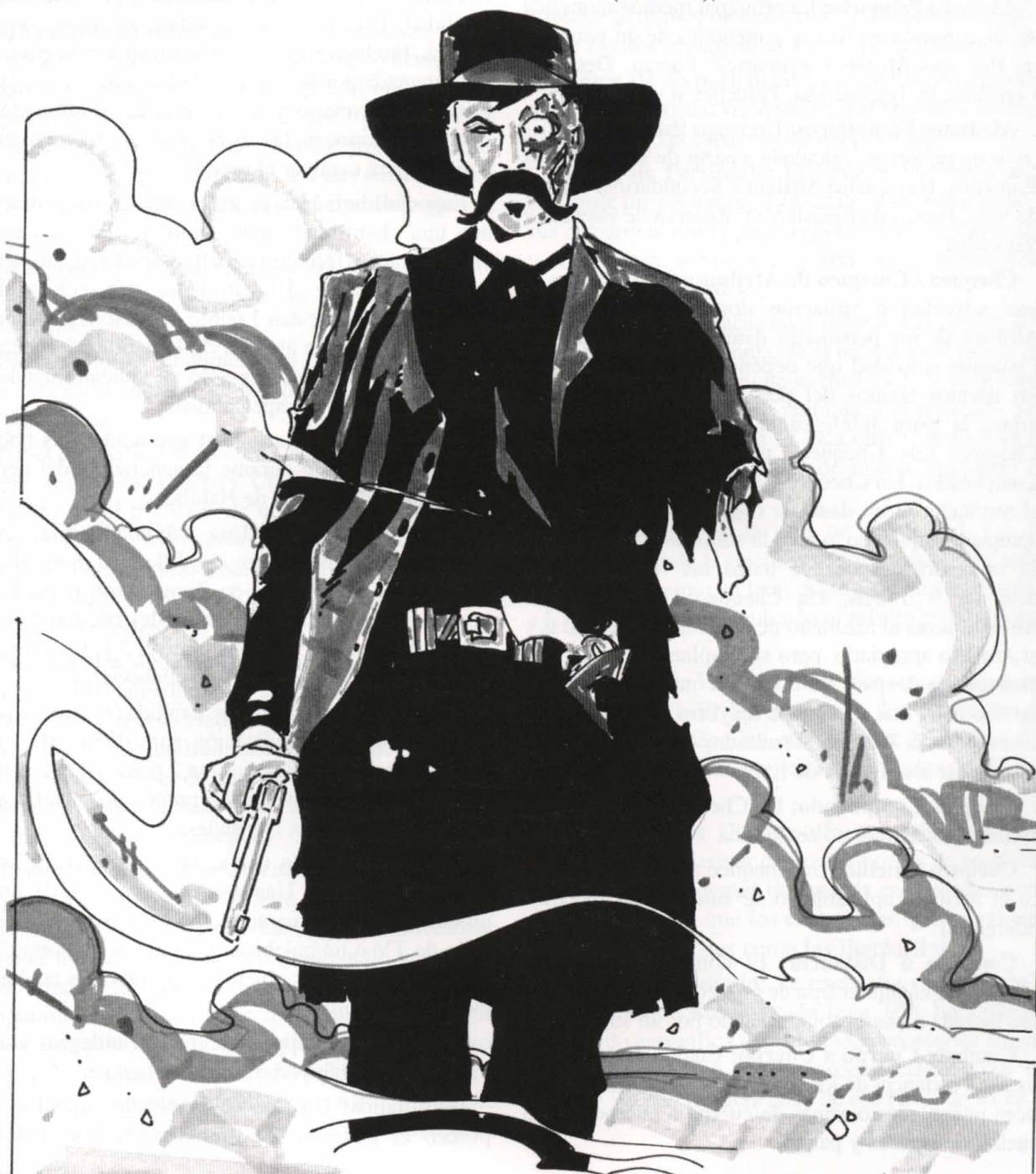
Notti del Terrore, Le (La Noche del Terror), 1980

Notti Erotiche dei Morti Vienti, Le, 1979

Paura nella Cita dei Morti Vienti
(Miedo en la Ciudad de los Muertos Vivientes), 1980

Zombi 2
(Nueva York Bajo el Terror de los Zombi), 1979

Zombi 3 (Zombi 2), 1988



Glosario

Adversarios: Personajes Secundarios que se oponen a las acciones de los Miembros del Reparto. Los Adversarios son los enemigos a los que vencer, los rivales que proporcionan dramatismo y los oponentes que desafían a los jugadores.

Aspecto: Un rasgo de un zombie.

Atributo: Un rasgo físico o mental del personaje. Ver Atributos Primarios y Atributos Secundarios

Atributo Primario: La principal medida numérica de las capacidades físicas y mentales de un personaje. Hay seis Atributos Primarios: Fuerza, Destreza, Constitución, Inteligencia, Percepción y Voluntad.

Atributos Secundarios: Un rasgo físico o metafísico de un personaje, calculado a partir de sus Atributos Primarios. Hay cuatro Atributos Secundarios: Puntos de Vida, Puntos de Resistencia, Reserva de Esencia y Velocidad.

Chequeo / Chequeo de Atributo: Un Chequeo es una actividad o situación donde los niveles de Atributo de los personajes determinan el resultado. Cualquier actividad que dependa exclusivamente de los talentos innatos del personaje (como la fuerza bruta, la pura inteligencia y demás) utiliza un Chequeo. Los Chequeos pueden ser Sencillos o Complicados. Un Chequeo Sencillo de Atributo suma el resultado de un dado de diez caras y el Atributo apropiado duplicado, o bien la suma de dos Atributos. El resultado, después de todos los modificadores, debe ser 9 o más. Un Chequeo Complicado de Atributo suma el resultado de un dado de diez caras y el Atributo apropiado, pero sin duplicarlo. De nuevo, el resultado después de cualquier modificador debe ser 9 o más. Los resultados mayores de 9 son mencionados en la Tabla de Resultados (ver pág. 95) para determinar los Niveles de Éxito.

Chequeo Complicado: Un Chequeo donde sólo se aplica un atributo y no se duplica.

Chequeo Sencillo: Un Chequeo en el que se duplica el Atributo aplicable (o se suman dos Atributos diferentes).

Combate a Distancia: El combate a distancia comprende cualquier tipo de proyectil, desde una piedra lanzada a una pistola, pasando por un subfusil.

Combate Cuerpo a Cuerpo: Cualquier pelea realizada a distancia de los brazos por personas que utilicen puños, pies o armas de cuerpo a cuerpo (como cuchillos, espadas y palos).

Desventajas: Un aspecto del personaje especialmente negativo que impone limitaciones u obstáculos. Las desventajas son elegidas durante la creación del personaje y proporcionan Puntos extra para Atributos, Ventajas, Habilidades o Poderes Metafísicos a elección del jugador. Ningún personaje puede recibir más de 10 puntos en Desventajas.

Esencia: Más allá de la materia y la energía, la Esencia constituye los ladrillos que forman la Realidad. Está presente en todas las cosas, vivas e inertes. También fluye invisible en su forma pura, sin ser detectada por la mayoría de los seres vivos, salvo a un nivel primario y emocional. Los Iluminados y otros que conocen las artes místicas manipulan la Esencia para cambiar el mundo.

Especialidad: Una pequeña área de conocimiento en una habilidad más amplia. Por ejemplo, Humanidades (Derecho penal) es una Especialidad de la habilidad de Humanidades (Derecho). Las Especialidades cuestan 1 punto de personaje cada una y añaden 2 niveles al nivel de la habilidad genérica. Estos niveles adicionales sólo se aplican cuando el personaje utiliza la Especialidad.

Habilidad: Una capacidad aprendida. Las habilidades se adquieren durante la generación del personaje utilizando Puntos de Habilidad.

Habilidad Normal: Una habilidad básica cuyo aprendizaje y mejora es de dificultad normal. La mayoría de Habilidades en Zombie son habilidades normales. Las Habilidades Normales cuestan 1 punto de personaje por nivel hasta el nivel 5 y 3 puntos por nivel posterior. Ver Habilidades Especiales.

Habilidad Especial: Las habilidades que requieren más tiempo y dedicación para dominarlas. Las Habilidades Especiales cuestan 2 puntos de personaje por nivel hasta el nivel 5 y 5 puntos por nivel posterior. Ver Habilidades Normales.

Historia: También conocida como “partida” o, a veces, “campaña”. Una serie de sesiones de juego unidas por un argumento, como los episodios de una serie de TV o un culebrón. Una buena Historia es el resultado final y el objetivo definitivo de cualquier partida de *Zombie*.

Iluminación: El poder de realizar milagros al servicio de un Ser Superior.

Iluminados: Un tipo de Personaje; aquellos que poseen el poder de la Iluminación. Este Tipo de



Personaje tiene menos habilidades y capacidades innatas que los Supervivientes, pero tiene acceso a la Metafísica.

Iniciativa: El orden en el que actúan los personajes durante los Turnos. El personaje con la mayor iniciativa actúa primero, y después lo hacen los personajes restantes en orden descendiente de iniciativa. La Iniciativa puede ser determinada por el Zombie Master o al azar.

Metafísica: Todo tipo de capacidades sobrenaturales utilizadas para manipular el mundo. La mayoría utiliza la Esencia de alguna manera.

Miembros del Reparto: También conocidos como personajes controlados por los jugadores o Personajes Jugadores (abreviado, PJs). Los Miembros del Reparto son personajes cuyas acciones, pensamientos y respuestas son controlados por los jugadores, que normalmente también los crean. En una película, serían los protagonistas, cada uno interpretado por un actor.

Milagros: Un efecto sobrenatural, impulsado por la Esencia, provocado por la voluntad de un Iluminado.

Multiplicador: El número por el que se multiplica una cantidad o variable de puntos antes de llegar a su resultado final.

Nivel de Éxito: Una medida de lo bien que un personaje realizó una Prueba o Chequeo exitoso. Cuanto más alto sea el resultado de la Prueba, mayor será el Nivel de Éxito. Los Niveles de Éxito se utilizan como bonificaciones en otras Pruebas o Chequeos. La Tabla de Resultados (ver pág. 95) detalla los Niveles de Éxito y sus efectos.

Normal: Un tipo de personaje; personas normales que sólo intentan sobrevivir día a día. Los Normales están en inferioridad comparados con los Supervivientes y los Iluminados, y no deberían mezclarse con esos tipos de personaje. Las campañas con Normales están ideadas para aquellos que deseen enfatizar el horror en *Zombie*.

Prueba: Una Prueba es cualquier actividad que requiera alguna preparación para ser realizada, y cuyo resultado es una incógnita. Las Pruebas se realizan tirando un dado de diez caras y sumando una de las Habilidades del personaje y uno de sus Atributos Primarios. El ZM determina qué habilidades se aplican y cualquier modificador adicional que sea apropiado. El resultado, sumando la tirada de dado a los otros modificadores, habilidades y Atributos, deben ser 9 o más para indicar un éxito. Los resultados

mayores de 9 son mencionados en la Tabla de Resultados (ver pág. 95 para determinar el Nivel de Éxito).

Resistidos, Chequeos o Pruebas: Esta regla se aplica en cualquier situación en la que alguien o algo está intentando realizar una acción específica y alguien o algo está intentando evitarlo, como cuando dos o más individuos se enfrentan en algún tipo de competición. Todos los involucrados resuelven estas Pruebas o Chequeos con normalidad, y luego se comparan los resultados. Gana el personaje con el mejor Nivel de Éxito. Los empates los gana el defensor, si lo hubiera. Si ambos bandos fallan, significa que ninguno de los dos consiguió una ventaja significativa.

Puntos de Experiencia: Los puntos conseguidos durante las partidas de *Zombie*, que pueden utilizarse para mejorar las capacidades del personaje.

Puntos de Personaje: Los puntos utilizados para construir un personaje. Las cantidades específicas y sus categorías son impuestas por el Tipo de Personaje y, si se utiliza, el Sistema Opcional de Generación de Puntos de Habilidad.

Regla del 1: Si sacas un 1 natural, tira de nuevo y resta 5 de la nueva tirada. Si el resultado es mayor de 1, considera que el resultado final es 1. Si el resultado está por debajo de 0, reemplaza el resultado con ese número negativo. Si se saca otro 1, reemplaza la primera tirada con 5 y tira de nuevo, siguiendo el mismo procedimiento.

Regla del 10: Si se saca un 10 natural, tira de nuevo, resta 5 de la nueva tirada y suma el resultado, si es mayor de uno, al total. Si se saca otro diez, suma +5 y tira de nuevo, siguiendo el mismo procedimiento.

Secundarios: También conocidos como personajes no jugadores (o PNJs). Son todos los personajes de una partida de *Zombie* que no son Miembros del Reparto. Estos papeles están interpretados por el personaje.

Superviviente: Un tipo de personaje; éstos son más capaces de resistir contra las hordas de no-muertos. Los Supervivientes tienen más capacidades innatas y habilidades que los otros Tipos, pero no tienen dones sobrenaturales como los Iluminados.

Tabla de Resultado: Se encuentra en el Capítulo Tres: Curso de Resurrección (pág. 95). La Tabla de Resultado especifica los resultados necesarios en una Prueba o Chequeo para conseguir cierto Nivel de Éxito y los efectos generales de ese Nivel de Éxito.



Tiempo de Juego: El tiempo que transcurre en una partida o sesión de *Zombie*. El Tiempo de Juego rara vez se corresponde directamente con el Tiempo Real.

Tiempo Real: El tiempo que transcurre en el mundo "real", en contraste con el Tiempo de Juego.

Tipo: Ver Tipo de Habilidad.

Tipo de Habilidad: Un subgrupo de ciertas habilidades amplias. Los Tipos de Habilidad pueden elegirse cuando se adquiere la habilidad principal. Los Tipos de Habilidad no cuestan puntos de personaje. Por ejemplo, los personajes deben elegir un Tipo cuando compren la Habilidad de Ciencia, y ésta puede ser Biología, Química, Geología o cualquier otra disciplina de Ciencia.

Tipo de Personaje: La clasificación del personaje. Este libro ofrece tres Tipos de Personajes: Normales, Supervivientes e Iluminados.

Turno: Una medida arbitraria de tiempo, diseñada para dividir en porciones más manejables el combate y otras partes del juego sensibles al tiempo. Un Turno representa entre 1 y 5 segundos, y es suficiente para que un personaje realice una acción.

Ventaja: Un aspecto especialmente positivo de un personaje, que le proporciona capacidades o beneficios. Las Ventajas son adquiridas gastando Puntos de Ventaja durante la creación del personaje.

Zombie Master: También conocido como Director de Juego o Árbitro, el ZM es el jugador que prepara la aventura, dirige el juego, interpreta a los Secundarios y Adversarios y toma todas las decisiones referentes a las reglas.

Tabla de Creación del Personaje

Los siguientes costes sólo se aplican durante la creación del personaje. Después de haber comenzado la campaña, el personaje mejora utilizando la Tabla de mejora del personaje.

Comprar Atributos Primarios: Cada nivel en un Atributo cuesta 1 punto hasta el nivel 5 y 3 puntos por nivel a partir de ahí. Los seres humanos sólo pueden comprar Atributos hasta nivel 6.

Calcular los Atributos Secundarios: Puntos de Vida: $((\text{Constitución} + \text{Fuerza}) \times 4) + 10$. Puntos de Resistencia: $((\text{Constitución} + \text{Fuerza} + \text{Voluntad}) \times 3) + 5$. Velocidad: $((\text{Constitución} + \text{Destreza}) \times 3$. Reserva de Esencia: Suma los Atributos Primarios del personaje.

Comprar Ventajas y Adquirir Desventajas: Las Ventajas tienen un coste diferente en puntos, que aparece detallado en cada apartado. Cuando se adquiere una Desventaja, el personaje consigue puntos extra en la categorías de Atributos, Ventajas, Habilidades o Metafísica. La única limitación es que, al subir los Atributos con los puntos de desventaja, deben gastarse tantos puntos de Desventaja como el nuevo nivel del Atributo. Esto es acumulativo.

Comprar Habilidades: Las Habilidades Normales cuestan 1 punto por nivel hasta el nivel 5 y 3 puntos por nivel posterior. Las Habilidades Especiales cuestan 2 puntos por nivel hasta el nivel 5 y 5 puntos por nivel posterior. Las especialidades cuestan 1 punto y suman dos al nivel de habilidad base.

Comprar Milagros (los Iluminados): Cada Milagro de los Iluminados cuesta 5 puntos (ver pág. 62)

Tabla de Referencia del Tipo de Personaje

| Tipo | Pts Atri | Pts Ven / Des | Pts Hab | Pts Meta |
|---|----------|---------------|---------|----------|
| Iluminado | 20 | 10/10 | 25 | 15 |
| Rasgos: Debe adquirir las ventajas de Don e Iluminación (10) | | | | |
| Normal | 14 | 5/10 | 30 | 0 |
| Rasgos: No pueden adquirir ciertas Ventajas Sobrenaturales o Metafísicas | | | | |
| Superviviente | 20 | 15/10 | 35 | 0 |
| Rasgos: No pueden adquirir ciertas Ventajas Sobrenaturales o Metafísicas | | | | |

Lista de Ventajas y Desventajas por Categoría

| Nombre | Coste / Tipo | Página |
|-----------------------------------|---|--------|
| Físicas | | |
| Atractivo | Ventaja o Desventaja variable (1 punto / nivel) | 37 |
| Difícil de matar | Ventaja de entre 1 y 5 puntos | 41 |
| Discapacidad física | Desventaja variable | 41 |
| Resistencia | Ventaja variable | 45 |
| Sentidos Aumentados o Disminuidos | Ventaja o Desventaja de 2 puntos | 46 |
| Mental | | |
| Aburrido | Desventaja de 1 punto | 36 |
| Adicción | Desventaja variable | 36 |
| Bufón | Desventaja de 1 punto | 38 |
| Carisma | Ventaja o Desventaja variable (1 punto / nivel) | 38 |
| Cobarde | Desventaja de entre 1 y 3 puntos | 38 |
| Codicioso | Desventaja de entre 1 y 3 puntos | 39 |
| Conocimiento de la Situación | Ventaja de 2 puntos | 39 |
| Cruel | Desventaja de entre 1 y 3 puntos | 39 |
| Delirios | Desventaja variable | 40 |
| Fanático | Desventaja de 3 puntos | 41 |
| Fanfarrón | Desventaja de 2 puntos | 41 |
| Honorable | Desventaja de entre 1 y 3 puntos | 42 |
| Imprudente | Desventaja de 2 puntos | 43 |
| Memoria Fotográfica | Ventaja de 2 puntos | 43 |
| Nervios de Acero | Ventaja de 3 puntos | 43 |
| Obsesión | Desventaja de 2 puntos | 43 |
| Paranoico | Desventaja de 2 puntos | 43 |
| Pesadillas Recurrentes | Desventaja de 1 punto | 44 |
| Problemas Emocionales | Desventaja variable | 44 |
| Reacción Rápida | Ventaja de 2 puntos | 44 |
| Sin Talento | Desventaja de 2 puntos | 46 |
| Talento Artístico (Tipo) | Ventaja de 3 puntos | 46 |
| Vago | Ventaja de 2 puntos | 46 |
| Social | | |
| Adversario | Desventaja variable | 37 |
| Contactos | Ventaja variable | 39 |
| Grupo Minoritario | Desventaja de 1 punto | 41 |
| Identidad Falsa | Ventaja de 2 puntos por Identidad | 43 |
| Posición | Ventaja o Desventaja variable (1 punto / nivel) | 44 |
| Recursos | Ventaja o Desventaja variable (2 punto / nivel) | 45 |
| Secreto | Desventaja variable | 45 |
| Sobrenaturales | | |
| Alma Antigua | Ventaja de 4 puntos por nivel | 47 |
| Buena o Mala Suerte | Ventaja o Desventaja de 3 puntos por nivel | 48 |
| Don | Ventaja de 5 puntos | 48 |
| Iluminación | Ventaja de 5 puntos | 48 |
| Maldito | Desventaja variable | 48 |
| Reserva Incrementada de Esencia | Ventaja de 1 / 5 Puntos | 50 |



Lista de Habilidades

| Habilidad | Tipo | Página | Habilidad | Tipo | Página |
|-------------------------------|----------|--------|--------------------------|----------|--------|
| Acrobacias | Especial | 52 | Instruir | Normal | 57 |
| Actuar | Normal | 52 | Interrogatorio | Normal | 58 |
| Arma Cuerpo a Cuerpo (Tipo) | Normal | 52 | Intimidación | Normal | 58 |
| Arma de Fuego (Tipo) | Normal | 52 | Juego | Normal | 58 |
| Artes Marciales | Especial | 53 | Lanzar (Tipo) | Normal | 58 |
| Bailar (Tipo) | Normal | 53 | Levantamiento de pesos | Normal | 58 |
| Bellas Artes (Tipo) | Normal | 53 | Mecánica | Normal | 58 |
| Burocracia | Normal | 53 | Medicina | Especial | 59 |
| Cabalgar (Tipo) | Normal | 53 | Medicina Alternativa | Normal | 59 |
| Callejeo | Normal | 53 | Mitos y Leyendas (Tipo) | Normal | 59 |
| Cantar | Normal | 53 | Nadar | Normal | 59 |
| Carterismo | Normal | 53 | Narrar | Normal | 59 |
| Ciencias (Tipo) | Normal | 54 | Observación | Normal | 59 |
| Ciencias Ocultas | Especial | 54 | Oficio (tipo) | Normal | 60 |
| Conducir (Tipo) | Normal | 54 | Pelear | Normal | 60 |
| Correr (Tipo) | Normal | 54 | Pilotar (Tipo) | Normal | 60 |
| Demolición | Normal | 54 | Prestidigitación | Normal | 60 |
| Deporte (Tipo) | Normal | 54 | Primeros Auxilios | Normal | 60 |
| Disfraz | Normal | 54 | Programación | Normal | 60 |
| Documentación / Investigación | Normal | 55 | Regatear | Normal | 60 |
| Electrónica | Normal | 55 | Ritual (Tipo) | Normal | 60 |
| Elocuencia | Normal | 55 | Seducción | Normal | 61 |
| Escapismo | Normal | 55 | Seguir Rastros | Normal | 61 |
| Escritura (Tipo) | Normal | 55 | Sigilo | Normal | 61 |
| Esquivar | Normal | 56 | Supervivencia (Tipo) | Normal | 61 |
| Esteticista | Normal | 56 | Tocar Instrumento (Tipo) | Normal | 61 |
| Forzar Cerraduras | Normal | 56 | Trampero | Normal | 61 |
| Hacer Trampas | Normal | 56 | Trance | Especial | 61 |
| Hacker | Normal | 56 | Tregar | Normal | 61 |
| Humanidades (Tipo) | Normal | 56 | Veterinaria | Normal | 61 |
| Idioma (Tipo) | Normal | 57 | Vigilancia | Normal | 61 |
| Informática | Normal | 57 | Vigilancia Electrónica | Normal | 62 |
| Ingeniería (Tipo) | Normal | 57 | | | |



Lista de poderes de los zombies

Categoría Nombre Poder Página

El Punto Débil

| | | |
|--------------------|-------|-----|
| Todos | 0 | 148 |
| Ninguno | 10 | 148 |
| Cerebro | 6 | 148 |
| Corazón | 7 | 148 |
| Columna | 5 | 148 |
| Fuego | -5 | 148 |
| Productos químicos | Varía | 149 |
| Objetos benditos | Varía | 149 |

Movimiento

| | | |
|--------------------|----|-----|
| Lento pero seguro | 0 | 150 |
| Como los vivos | 3 | 150 |
| Muerto pero rápido | 10 | 150 |
| Cavar | 3 | 150 |
| Saltar | 3 | 150 |
| Embestida | 3 | 150 |
| Acuático | 2 | 151 |
| Trepar | 2 | 151 |

Fuerza

| | | |
|----------------------------|-----|-----|
| Flacucho | -3 | 151 |
| La de un muerto cualquiera | 0 | 151 |
| Fuerte como un toro | 5 | 151 |
| Fuerza monstruosa | 10 | 151 |
| Resistente al daño | 5 | 151 |
| Ignífugo | 1/3 | 151 |
| Zarpa de Acero | 1 | 152 |
| Garras | 8 | 152 |
| Dientes | 4 | 152 |
| El abrazo de la muerte | 8 | 152 |

Sentidos

| | | |
|--------------------------------------|---------|-----|
| Como los muertos | 0 | 152 |
| Como los vivos | 1 | 152 |
| Como un halcón | 2 | 152 |
| Como nada que hayas visto en tu vida | 10 | 153 |
| Visión de rayos X | Per x 2 | 153 |

| | | |
|------------------|---------|-----|
| Sentir vida | Per x 2 | 153 |
| Rastrear el olor | Per | 153 |
| Infravisión | Per | 154 |

Sustento (La necesidad de alimentarse)

| | | |
|------------------------|---|-----|
| Diario | 0 | 154 |
| Ocasional | 2 | 154 |
| Semanal | 4 | 154 |
| ¿Quién necesita comer? | 8 | 154 |

Sustento (El menú)

| | | |
|----------------------------------|----|-----|
| Toda la carne ha de ser devorada | 0 | 154 |
| Cereebros | -3 | 154 |
| Dulces tripas | -3 | 155 |
| Sangre | -2 | 155 |
| Chupa almas | 5 | 155 |

Inteligencia

| | | |
|-----------------------|---------|-----|
| Tonto de remate | 0 | 155 |
| Idioma | 1 | 155 |
| Uso de herramientas | 3/nivel | 156 |
| Astucia animal | 2/4 | 156 |
| Trabajo en equipo | 4 | 156 |
| Memoria a largo plazo | 5 | 156 |
| Resolver problemas | 15 | 156 |

Propagación del amor

| | | |
|--------------------------------|----|-----|
| Sólo a los muertos | -2 | 157 |
| Un mordisco y estás enganchado | 2 | 157 |
| Enterrar el cuerpo | -2 | 157 |

Especiales

| | | |
|------------------------|-------|-----|
| Sangre ácida | Varía | 158 |
| Cadáver enfermo | 3 | 158 |
| Olor nocivo | 5 | 158 |
| Nido | Varía | 158 |
| Salivazo | Varía | 158 |
| Escupir fuego | Varía | 158 |
| Miembros separables | Varía | 159 |
| Personalidad explosiva | 2/5 | 159 |
| Regeneración | 2/5 | 159 |



Índice

| | | | |
|---|-----------------|--|----------------|
| Arquetipos | 27,68-79 | Iniciativa | 99 |
| Agente de Policía | 68 | Heridas | 111-112 |
| Animadora | 69 | Recuperación | 113 |
| Atleta | 70 | Tipos de Armas Especiales | 105 |
| Científico | 71 | Turnos | 98 |
| Dependiente de Videoclub | 72 | Daño | 103-114 |
| Detective | 73 | Enfermedad | 108 |
| Hacker | 74 | Daño de armas especiales | 105 |
| Motorista | 75 | Esencia | 114 |
| Reportera | 76 | Heridas | 111-112 |
| Sacerdote | 77 | Otras Causas de Daño | 108 |
| Siniestra | 78 | Pérdida de Resistencia | 114 |
| Soldado / Swat | 79 | Curación Sobrenatural y Venenos | 108 |
| Atributos | 30-34 | Veneno | 106-107 |
| Comprar | 30 | Equipo | 126-141 |
| Constitución | 31 | Armas a distancia | 134-135 |
| Destreza | 31 | Área de efecto de las explosiones | 136 |
| Fuerza | 30 | Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo | 132-133 |
| Inteligencia | 31 | Blindaje | 138 |
| Percepción | 31 | Daño por explosión | 137 |
| Puntos de Resistencia | 33 | Equipo científico | 127, 128 |
| Puntos de Vida | 33 | Equipo electrónico | 127, 128 |
| Reserva de Esencia | 34 | Equipo médico | 127, 129 |
| Secundarios | 33 | Equipo de supervivencia | 127, 129-130 |
| Significado de los números | 31 | Equipo variado | 127, 131 |
| Velocidad | 33 | Equipo de vigilancia | 127, 130 |
| Voluntad | 31 | Trueque | 127 |
| Creación de Personaje | 27-67 | Vehículos | 139-141 |
| Arquetipos | 27, 68-79 | Experiencia | 118-119 |
| Atributos | 30-34 | Otorgar | 118 |
| Elementos del personaje | 27 | Mejorar los personajes | 118-119 |
| Habilidades | 52-62 | Glosario | 218-220 |
| Metafísica | 62-66 | Habilidades | 52-62 |
| Posesiones | 67 | Acrobacias | 52 |
| Tipo de Personaje | 27-29 | Actuar | 52 |
| Toques Finales | 67 | Arma Cuerpo a Cuerpo | 52 |
| Ventajas y Desventajas | 35-47 | Arma de Fuego (Tipo) | 52 |
| Ventajas y Desventajas Sobrenaturales | 47-50 | Artes Marciales (Especial) | 53 |
| Combate | 98-105 | Bailar (Tipo) | 53 |
| Acciones, Intenciones | 99 | Bellas Artes (Tipo) | 53 |
| Acciones, Varias | 100 | Burocracia | 53 |
| Acciones, Actuación | 100 | Cabalgar (Tipo) | 53 |
| Armas improvisadas | 101 | Callejeo | 53 |
| Blindaje | 109-110 | Cantar | 53 |
| Combate Cuerpo a Cuerpo | 100 | Carterismo | 53 |
| Combate a Distancia | 101-103 | Ciencias (Tipo) | 54 |
| Daño | 103 | Ciencias Ocultas (Tipo / Especial) | 54 |



| | | | |
|-------------------------------------|----|---|----------------|
| Conducir (Tipo) | 54 | Veterinaria | 61 |
| Correr (Tipo) | 54 | Vigilancia | 61 |
| Demolición | 54 | Vigilancia Electrónica | 62 |
| Deporte (Tipo) | 54 | Metafísica | 62-66 |
| Disfraz | 54 | Adquirir Milagros | 62 |
| Documentación / Investigación | 55 | Atadura, La | 64 |
| Electrónica | 55 | Bendición | 64 |
| Elocuencia | 55 | Cuando los Milagros Chocan | 62 |
| Escapismo | 55 | Fuego sagrado | 64 |
| Escritura (Tipo) | 55 | Fuerza de diez | 64 |
| Esquivar | 56 | Iluminación | 62 |
| Esteticista | 56 | Imposición de Manos | 65 |
| Forzar Cerraduras | 56 | Milagros | 63 |
| Hacer Trampas | 56 | Negación, La | 62 |
| Hacker | 56 | Oraciones | 66 |
| Humanidades (Tipo) | 56 | Pruebas de fe | 63 |
| Idioma (Tipo) | 57 | Símbolos sagrados | 66 |
| Informática | 57 | Utilizar los Milagros | 62 |
| Ingeniería (Tipo) | 57 | Vista Divina | 65 |
| Instruir | 57 | Miedo | 96 |
| Interrogatorio | 58 | Mundos muertos | 164-213 |
| Intimidación | 58 | Amanecer de los Señores de los Zombies, El .. | 206-209 |
| Juego | 58 | Despertar de los Muertos Vivientes, El .. | 164-169 |
| Lanzar (Tipo) | 58 | Después de la bomba | 164-213 |
| Levantamiento de pesos | 58 | Hasta el fin del Mundo | 202-205 |
| Mecánica | 58 | Impacto Mortal | 174-177 |
| Medicina (Especial) | 59 | Mein Zombie | 188-191 |
| Medicina Alternativa | 59 | Milenio Mortal | 196-201 |
| Mitos y Leyendas (Tipo) | 59 | PHADE to Black | 170-173 |
| Nadar | 59 | Renacimiento mortal | 210-213 |
| Narrar | 59 | Suelo Sagrado | 178-195 |
| Observación | 59 | Vinieron del Más Allá | 182-187 |
| Oficio (Tipo) | 60 | Reglas para vehículos | 115-117 |
| Pelear | 60 | Atributos | 115-116 |
| Pilotar (Tipo) | 60 | Combate aéreo | 117 |
| Prestidigitación | 60 | Combate entre vehículos terrestres | 117 |
| Primeros Auxilios | 60 | Vehículos | 139-141 |
| Programación | 60 | Sistema de juego | 90-96 |
| Regatear | 60 | Chequeos | 91 |
| Ritual (Tipo) | 60 | Chequeos resistidos | 92 |
| Seducción | 61 | Intentos no cualificados | 92 |
| Seguir Rastros | 61 | Miedo | 96 |
| Sigilo | 61 | Modificadores | 94 |
| Supervivencia (Tipo) | 61 | Pruebas | 90 |
| Tocar Instrumento (Tipo) | 61 | Pruebas Resistidas | 92 |
| Trampero | 61 | Qué Atributos utilizar | 91 |
| Trance (Especial) | 61 | Regla Básica | 90 |
| Trepar | 61 | Resultado | 94 |



| | |
|--|--------------|
| Saltar | 30 |
| Suerte | 93 |
| Tiempo | 96 |
| Tipo de Personaje | 27-28 |
| Normales | 28 |
| Supervivientes | 28 |
| Iluminados | 28 |
| Ventajas y Desventajas | 35-47 |
| Aburrido | 36 |
| Adicción | 36 |
| Adversario | 37 |
| Atractivo | 37 |
| Bufón | 38 |
| Carisma | 38 |
| Cobarde | 38 |
| Codicioso | 39 |
| Conocimiento de la Situación | 39 |
| Contactos | 39 |
| Cruel | 39 |
| Delirios | 40 |
| Difícil de Matar | 41 |
| Discapacidad Física | 41 |
| Fanático | 41 |
| Fanfarrón | 41 |
| Grupo Minoritario | 41 |
| Honorable | 42 |
| Identidad Falsa | 43 |
| Imprudente | 43 |
| Memoria Fotográfica | 43 |
| Nervios de Acero | 43 |
| Obsesión | 43 |
| Paranoico | 43 |
| Pesadillas Recurrentes | 44 |
| Posición | 44 |
| Problemas Emocionales | 44 |
| Reacción Rápida | 44 |
| Recursos | 45 |
| Resistencia | 45 |
| Secreto | 45 |
| Sentidos Aumentados o Disminuidos | 46 |
| Sin Talento | 46 |
| Talento Artístico (Tipo) | 46 |
| Vago | 46 |
| Ventajas y Desventajas Sobrenaturales | |
| Alma Antigua | 47 |
| Buena o Mala Suerte | 48 |
| Don | 48 |
| Iluminación | 48 |
| Maldito | 48 |
| Reserva Incrementada de Esencia | 50 |

| | |
|--|-----------------------|
| Zombie Master | 86-89, 162-163 |
| Dados | 87 |
| Daño sin dados | 89 |
| Jugar una partida | 86 |
| Criterio | 94 |
| Elemento aleatorio | 89 |
| Sin dados | 88 |
| Impulso narrativo | 89 |
| Uso de las reglas | 87 |
| Zombies | |
| Amanecer de los Señores de los Zombies, El | 206-209 |
| Básico | 146 |
| Despertar de los Muertos Vivientes, El | 164-169 |
| Después de la bomba | 192-195 |
| Hasta el fin del Mundo | 202-205 |
| Impacto Mortal | 174-177 |
| Mein Zombie | 188-191 |
| Milenio Mortal | 196-201 |
| Perro | 169 |
| PHADE to Black | 170-173 |
| Rata | 169 |
| Reina del Nido | 182-187 |
| Renacimiento mortal | 210-213 |
| Vaca | 169 |
| Vinieron del Más Allá | 182-187 |
| Zángano | 185 |
| Zombie, Fuerza | 151-152 |
| Flacucho | 151 |
| La de un muerto cualquiera | 151 |
| Fuerte como un toro | 151 |
| Fuerza monstruosa | 151 |
| Resistente al daño | 151 |
| Ignífugo | 151 |
| Zarpa de Acero | 152 |
| Garras | 151 |
| Dientes | 152 |
| El abrazo de la muerte | 152 |
| Zombie, Inteligencia | 155-156 |
| Tonto de remate | 155 |
| Idioma | 155 |
| Uso de herramientas | 156 |
| Astucia animal | 156 |
| Trabajo en equipo | 156 |
| Memoria a largo plazo | 156 |
| Resolver problemas | 156 |
| Zombie, Movimiento | 149-151 |
| Lento pero seguro | 150 |
| Como los vivos | 150 |
| Muerto pero rápido | 150 |
| Cavar | 150 |



| | | | |
|--|----------------|--|---------|
| Saltar | 150 | Diario | 154 |
| Embestida | 150 | Dulces tripas | 155 |
| Acuático | 150 | Ocasional | 154 |
| Trepar | 150 | ¿Quién necesita comer? | 154 |
| Zombie, Propagación del Amor | 157 | Sangre | 155 |
| Sólo a los muertos | 157 | Semanal | 154 |
| Un mordisco y estás enganchado | 157 | Tablas | |
| Enterrar el cuerpo | 157 | Apuntar a partes del cuerpo | 104 |
| Zombie. El Punto Débil | 148-149 | Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo | 132 |
| Todos | 148 | Armas de Ataque a Distancia | 134 |
| Ninguno | 148 | Áreas de efecto de la explosiones | 136 |
| Cerebro | 148 | Armas Explosivas | 136 |
| Corazón | 148 | Blindaje | 138 |
| Columna | 148 | Creación del personaje | 220 |
| Fuego | 148 | Daño explosivo | 137 |
| Productos químicos | 149 | Equipo Científico | 127 |
| Objetos benditos | 149 | Equipo Electrónico | 127 |
| Zombie, Rasgos especiales | 158-159 | Equipo Médico | 127 |
| Sangre ácida | 158 | Equipo de Supervivencia | 127 |
| Cadáver enfermo | 158 | Equipo Variado | 127 |
| Olor nocivo | 158 | Equipo de Vigilancia | 127 |
| Nido | 158 | Fuerza | 30 |
| Salivazo | 158 | Habilidades | 222 |
| Escupir fuego | 158 | Localización de Golpes | 147 |
| Miembros separables | 159 | Mejora del personaje | 119 |
| Personalidad explosiva | 159 | Miedo | 97 |
| Regeneración | 159 | Modificadores de Combate a Distancia | 102 |
| Zombie, Sentidos | 152-154 | Modificadores a los Chequeos | 94 |
| Como los muertos | 152 | Modificadores a las Pruebas | 94 |
| Como los vivos | 152 | Números de Dificultad | 89 |
| Como un halcón | 152 | Pérdida de Resistencia | 114 |
| Como nada que hayas visto en tu vida | 153 | Poderes de los zombies | 223 |
| Visión de rayos X | 153 | Suerte | 93 |
| Sentir vida | 153 | Resultados | 127 |
| Rastrear el olor | 153 | Referencia del Tipo de Personaje | 220 |
| Infravisión | 154 | Valor de la Adicción | 36 |
| Zombie, Sistema de juego | 146-159 | Valor de Blindaje de objetos comunes | 110 |
| Efectos del daño | 147 | Ventajas y Desventajas | 221 |
| Fuerza | 151-152 | Vehículos | 139-141 |
| Inteligencia | 155-157 | | |
| Localización de golpes | 147 | | |
| Movimiento | 150-151 | | |
| Otros tipos de daño | 147 | | |
| Propagación de los zombies | 157 | | |
| Puntos débiles | 155-157 | | |
| Rasgos especiales | 158-159 | | |
| Sentidos | 152-154 | | |
| Sustento | 154-155 | | |
| Zombie, Sustento | 154-155 | | |
| Cereebros | 154 | | |
| Chupa almas | 155 | | |





Zombie

All Flesh Must Be Eaten

Nombre

Tipo de Personaje

Puntos de
Personaje

Usados

Sin Usar

Atributos Primarios

FUERZA

INTELIGENCIA

DESTREZA

PERCEPCIÓN

CONSTITUCIÓN

VOLUNTAD

Atributos Secundarios

PUNTOS DE VIDA

PUNTOS DE RESISTENCIA

VELOCIDAD

RESERVA DE ESENCIA

Ventajas

Puntos

Desventajas

Puntos

Habilidad

Nivel

Habilidad

Nivel

Poder

Nivel

Poder

Nivel



Armas/ Cuerpo a Cuerpo

Sexo
 Edad
 Altura
 peso
 pelo
 ojos

| Tipo | Alcance | Daño | Cap. | VC |
|------|---------|------|------|----|
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |

Posesiones

Aliados / Contactos

Historia del personaje



puntos de usados sin usar

Atributos secundarios

| | |
|-----------------------|------------|
| PUNTOS DE VIDA | ██████████ |
| PUNTOS DE RESISTENCIA | ██████████ |
| VELOCIDAD | ██████████ |
| RESERVA DE ESENCIA | ██████████ |

puntos

[illegible]

Nivel!

A black and white photograph of a document with horizontal bars redacting the text. The bars are white and rectangular, covering the majority of the page. The background is dark and textured, possibly a book cover or endpaper.

Era de madrugada, cuando el cansancio baja las inhibiciones y los impulsos creativos parecen más reales. George Vasilakos estaba sentado en un sofá que estaba a punto de hundirse definitivamente—un trofeo dejado por los engendros infernales que él llama sus hijos. Una vez más encendió la Playstation y arrancó Resident Evil. Se concentraba en el juego de R.E. como si su propia vida dependiera de ello. En cierta manera, era así. Los zombies estaban hambrientos y la muerte le esperaba en todas partes. George pensó, no por primera vez, "esto sería un juego de rol excelente. ¿Qué más da si no sobrevives mucho tiempo?—no se trata de eso."

Tras otra muerte especialmente sangrienta, George cogió el teléfono y llamó a su amigo el artista Christopher Shy. Ya era muy tarde, pero eso nunca era un obstáculo para George. George le habló de los no-muertos y el potencial que ofrecían para un juego de rol. Christopher se unió a la idea (como suele unirse a lo que le proponen) y casi a gritos afirmó "Total, tío, y tenemos que llamarlo "All Flesh Must Be Eaten". Era el título perfecto.

George me llamó al día siguiente para hablar de hacer realidad su idea. Yo sabía con seguridad que Eden ya estaba abrumada por su calendario de lanzamientos y le dije que era imposible que asumiéramos el proyecto. Había demasiados proyectos ya en marcha y muy poco dinero.

Por fortuna, George hizo caso omiso a lo que yo le decía y le pidió a Rick Dakan que preparara texto para el juego. Rick "mordió" el encargo como sólo puede hacerlo un auténtico fanático de los Zombies. Después de algunas charlas con George, completó, junto con su compañero de conspiración Jack Emmert, el primer borrador de los capítulos de creación de zombies y los mundos muertos.

En este punto es cuando volvió a pasar por mi despacho. Por fin vi la luz y vi que era bueno. Era mejor que bueno, estaba inspirado. Vale, lo admito, soy un converso reciente, pero me enganché a fondo. Admito que los zombies todavía me ponen los pelos de punta, pero al fin y al cabo eso forma parte del encanto, ¿verdad?

Al Bruno se nos unió como si hubiera nacido para ello y contribuyó a la mezcla con algunos de sus retorcidos relatos. George redactó una introducción "histórica" que dio más trasfondo al proyecto. Para terminar, Shane Hensley contribuyó con un bonito prólogo que redondeó la cosa. Con la hábil ayuda de CJ Carella, retoqué el núcleo del Unisystem para ajustarlo a AFMBE, desarrollé los apartados de reglas del material de Dakan/Emmert e intenté imponer al conjunto algo parecido al orden.

Mientras tanto, Christopher y George llevaban al equipo artístico a que alcanzara nuevas cotas de lo macabro y lo repugnante. La maqueta y las ilustraciones redondearon el proyecto. A esas alturas estábamos seguros de haber logrado hacer algo especial.

No nos imaginábamos, sin embargo, que iba a hacer temblar hasta los cimientos y agotarse en cuatro semanas.

Así son los no-muertos: imparables...

Alex Jurkat - Eden Studios



Mientras se aproximan a tu casa, el viento del atardecer propaga el hedor por el aire. Tu perro aulla salvajemente, enloquecido por el olor. Te despiertas de un sueño poco reparador, miras por la ventana de tu habitación y ves esos temblorosos cadáveres dirigiéndose a tu casa.

Estás a mitad de las escaleras cuando oyes pasos en el porche. Corres para llegar a la sala de estar y abres rápidamente el armario donde guardas tu fusil. Fallas al cargar el arma, mientras la puerta principal se viene abajo por el peso de un par de cadáveres putrefactos. Irrompen en el salón, con sus brazos extendidos, intentando alcanzarte. Vacías tu rifle en ellos. Caen al suelo.

Compruebas con horror que se vuelven a levantar...

Bienvenido al mundo del Survival Horror

Zombie es un juego de rol con todo lo necesario para empezar a jugar.

En él encontrarás:

- Once ambientaciones diferentes llenas de muertos vivientes que te permiten personalizar la historia.
- Un exhaustivo sistema de creación de zombies para sorprender y alarmar a tus jugadores.
- Unas detalladas reglas de creación de personajes Normales, Supervivientes e Iluminados.
- Una completa exposición de las reglas del Unisystem, válidas para cualquier tipo de juego en cualquier época.
- Una lista del equipo imprescindible para sobrevivir en un mundo de putrefactos horrores.

EDEN
STUDIOS INC

Todo el texto, ilustraciones, iconos, diseño y personajes son © 1999 Eden Studios. El sistema de juego Unisystem™ es © 1999 CJ Carella y se utiliza bajo licencia exclusiva. Reservados todos los derechos.

EDG8000
ISBN 84-95830-02-7



La edición en Castellano es
© 2001 Edge Entertainment.
Reservados todos los derechos.

