

EL FIN DEL MUNDO

HOLOCAUSTO ZOMBIE



EL JUEGO DE ROL PARA TU PROPIA SUPERVIVENCIA

| POR ÁLVARO LOMAN

EL FIN DEL MUNDO es una serie de juegos de rol enfocados a la simulación en los que, al contrario que en los juegos de rol tradicionales, no interpretas el papel de un héroe, de alguien que te gustaría ser o de un personaje histórico o de ficción, sino que te interpretas a ti mismo.

¿Cuáles serían tus opciones reales de supervivencia ahora mismo tras un auténtico fin del mundo tal y como lo conocemos? ¿Crees que tu plan es infalible y que podrías sobrevivir a un apocalipsis?



¿SERÍAS CAPAZ DE SOBREVIVIR A UN HOLOCAUSTO ZOMBIE?

Ha llegado el fin del mundo tal y como lo conocemos. Los muertos vivientes caminan por la Tierra sin que nada ni nadie pueda detenerlos. Unos hablan de un experimento militar que salió mal, otros murmuran sobre una infección pandémica, y algunos se estremecen pensando que no hay más sitio en el infierno o que ha llegado la hora del juicio final.

Sea como fuere, seas quien seas, estés donde estés, ¿cómo piensas sobrevivir? ¿Has pensado alguna vez qué harías tú, aquí y ahora, si un apocalipsis zombie se desatase a tu alrededor?

Nada de películas, ni series de TV, ni cómics. Nada de héroes de acción o de salvar al mundo. ¿Qué harías tú, ahora, con lo que tienes alrededor, siendo quien eres, con tus defectos y tus habilidades?

En este libro tienes todas las reglas necesarias, cinco ambientaciones diferentes y numerosos consejos para convertir la supervivencia a un holocausto zombie en una divertida tarde de juego con tus amigos.

¿Estás preparado para sobrevivir al fin del mundo? ¡Descubre la respuesta!

edge

El fin del mundo es © Edge Entertainment. Todos los derechos reservados. Ninguna otra referencia a material con copyright constituye una afrenta a los respectivos propietarios de sus derechos comerciales. El fin del mundo, y todos los logotipos asociados son marcas comerciales de Edge Entertainment.

WWW.EDGEENT.COM

EL FIN DEL MUNDO: HOLOCAUSTO ZOMBIE
SE 4434-2012

EDGEW001

ISBN: 978-84-15334-57-6

EAN 13





EL FIN DEL MUNDO ☣ HOLOCAUSTO ZOMBIE

por Álvaro Loman





EL FIN DEL MUNDO

HOLOCAUSTO ZOMBIE

Idea original: Jose M. Rey

Autor: Álvaro Loman

Ilustraciones de ambientación y cubierta: Antonio Maínez Venegas

Ilustraciones de personajes: Cristina Vela

Ilustraciones de escenarios: Julio Serrano

Diseño gráfico: David Ardila

Corrección: Francesc Alba Gris

Maquetación: Edge Studio

Editor: Jose M. Rey

Pruebas de juego: Belén, *Caodín*, Carlos, Chris Bumann, Clara Varela, Daniel Gallego Vico, Enrique Esturillo Cano, *Govinda*, Humberto López, Jesús “*Retus*” Gómez, Jose M. Sánchez, Kiko Kaldito, Marina “*Acuática*” de la Fuente, Néstor Bolaños, Pedro “*Negro Entrópico*” Vizcaino, Roberto “*Kith*” Obispo, Tanausú Padrón González, Víctor “*Goldanel*” García Prendés, Yeray López Monzón

El fin del mundo: Holocausto zombie es © 2013 de Edge Entertainment. Todos los derechos reservados.

ISBN: 978-84-15334-57-6 • Depósito Legal: SE 4434-2012

A Zack Snyder.

Por favor, vuelve a dirigir cine de zombies.
Y deja en paz mis cómics favoritos.

PRÓLOGO

ES EL FIN DEL MUNDO TAL Y COMO LO CONOCEMOS... Y ME SIENTO BIEN

La idea de esta serie de juegos de rol surge de la curiosidad por llevar un poco más allá la experiencia que ofrecen los juegos de rol tradicionales. Estos juegos nos proponen interpretar el papel de un héroe, de un personaje de ficción o histórico. En definitiva, vivir una aventura bajo la piel de una persona diferente, normalmente en un mundo o una época distinta a aquella en la que nos encontramos.

Esto es parte del encanto de los juegos de rol: la posibilidad de evadirse viviendo otras vidas, a veces más emocionantes, más interesantes o simplemente diferentes a la propia, aunque solo sea durante una tarde de juego.

Pero siempre he acabado preguntándome, ¿qué habría ocurrido si en vez de este personaje hubiese sido yo mismo? ¿Habría actuado de la misma forma?

Así que, ¿por qué no un juego de rol en el que tengamos que interpretarnos a nosotros mismos?

Pero entonces, ¿qué tiene esto de especial o de diferente respecto a nuestra rutinaria vida? En este caso, se trata de la situación. Nos ponemos a nosotros mismos en una situación que no hemos vivido nunca y para la que, probablemente, no estamos en absoluto preparados: el fin del mundo.

Llevo mucho tiempo preguntándome por qué nos atraen tanto las historias de ficción que nos invitan a imaginar lo que supondría la supervivencia en una nueva realidad, la realidad del fin del mundo tal y como lo conocemos.

El fin del mundo, en sus más variadas formas, es la inspiración de una buena parte de las series de ficción, películas, cómics, obras literarias o artísticas más emocionantes e interesantes de los últimos años.

Obviamente, no estoy hablando de sobrevivir a fines del mundo plausibles, lentos y agónicos, debidos al agotamiento de las reservas de petróleo o agua, o a la tiranía de los Gobiernos mundiales y los poderes económicos que reducen a la humanidad a un estado cada día más cercano a la esclavitud. Eso ya está pasando.

Me refiero a finales del mundo que cambian de un segundo a otro el entorno que conocemos, haciendo que nos veamos en situaciones en las que ahora mismo no sabemos cómo nos desenvolveríamos. Y obviamente me refiero a finales del mundo que disparen nuestra imaginación, nos sumerjan en situaciones emocionantes y resulten interesantes en un sentido narrativo. ¿Qué harías si nos invadieran unos alienígenas hostiles? ¿Y si un inesperado y desconocido evento catastrófico cambiase la superficie de la Tierra en unas horas? ¿Cómo sobrevivirías a un apocalipsis zombie? ¿Y si un día las máquinas tomasen conciencia de sí mismas y dominasen el mundo? ¿Qué pasaría si los dioses primigenios con los que soñó H.P. Lovecraft gobernasen el mundo de nuevo?

El fin del mundo ha sido concebido como un juego de rol de simulación y como tal es muy realista. Sin embargo, no necesita unas reglas muy detalladas para plasmar la realidad que podemos percibir. Una mecánica de juego compleja podría resultar muy aburrida: a nadie le gusta estar haciendo cálculos mientras ve una película o lee una novela. El reglamento es sencillo y abierto, para que así lo que cuente sea tu ingenio y tus capacidades reales para idear una forma de sobrevivir el máximo tiempo posible. Por tanto, lo importante es la historia y cómo serías capaz de desenvolverte en ella.

Además, *El fin del mundo* no es un único juego, sino toda una serie. Dado que existen muchos posibles finales para el mundo que conocemos, hemos querido presentarlos en diferentes volúmenes, para que puedas escoger los que más te atraigan y disfrutarlos de forma individual. Y por supuesto, también puedes coleccionarlos todos para combinar ideas de los diferentes volúmenes y crear tu propio apocalipsis.

Las ideas que se encuentran en estos volúmenes se pueden combinar porque todos ellos presentan la misma estructura y el mismo sistema de juego base. Y como en todos los volúmenes se repite la información básica, puedes jugar con un libro de forma independiente o utilizando solamente los posibles finales del mundo que te resulten atractivos.

En estos libros no se le presenta al Director de Juego una visión única y totalmente definida del fin del mundo. Eso podría arruinar parte de la diversión, ya que poner un límite a los detalles solo puede resultar contraproducente. Por el contrario, se proporcionan diversas ambientaciones alternativas, listas para utilizarse directamente, combinarse según los gustos personales de cada uno, o usarse de inspiración para crear escenarios originales. También incluyen una gran variedad de herramientas y referencias para crear un apocalipsis inimaginable dentro de lo razonable y simular de forma realista las posibilidades de éxito de los planes de supervivencia de los jugadores en un entorno que conocen.

Hubo un tiempo en que los jugadores de rol, tras disfrutar de una película, serie de TV, novela o cómic donde se desencadenase algún tipo de fin del mundo, nos jactábamos de que estaríamos más preparados que el resto de los mortales para sobrevivir a él.

Ahora podremos decirlo con razón.

Jose M. Rey
21 de diciembre de 2012

CONTENIDOS

Prólogo 8

AÑO CERO 12

Introducción 15

Holocausto zombie 16

¿Qué es un juego de rol? 16

¿Son peligrosos los juegos de rol? 17

El Director de Juego 17

Los jugadores 17

Los personajes jugadores 17

Los personajes no jugadores 18

Tipos de dados 18

Cómo usar este juego 18

Cómo NO usar este juego 19

Creación de personajes 20

Ficha de personaje 20

Concepto 20

Rasgos 22

Aspectos 23

Retoques finales 25

Sistema de juego 27

Mecánica de juego 27

¿Cuándo tirar los dados? 27

Tipos de tirada 28

Tirada enfrentada 28

Tirada simple 33

Desgaste y Frustración 35

Concentración y especialización 37

La muerte y otras maneras de dejar de jugar . . . 37

Reaccionando a situaciones estresantes 38

Coraza 40

Secuelas del Estrés 41

Secuelas Temporales 41

Secuelas Permanentes 43

Superar Secuelas Sociales y Mentales

Permanentes 47

Superar Secuelas Físicas Permanentes 48

Combate 49

Vehículos y otros objetos inanimados 54

Estructura de juego 59

Escenas 59

Primer Acto 60

Segundo Acto 61

Tercer Acto 62

Evolución de los personajes 62

Campañas del fin del mundo 63

Fichas de PNJ 64

AÑO UNO 66

El mundo tal y como no es 69

SIN ESPACIO EN EL INFIERNO 72

Lo que sabes 74

Lo que ocurre 75

El enemigo 76

Las reacciones 77

Lo que ocurre en el mundo 78

Lo que ocurre en España 78

Lo que ocurre en toda gran ciudad 80

Lo que ocurre en una pequeña población 81

Lo que pasará 82

Lo que no conocerás 84

Reglas especiales 92

NO HAY CURA PARA ESTO 94

Lo que sabes 96

Lo que ocurre 97

El enemigo 98

Las reacciones 99

Lo que ocurre en el mundo 100

Lo que ocurre en España 102

Lo que ocurre en toda gran ciudad 102

Lo que ocurre en una pequeña población 103

Lo que pasará 104

Lo que no conocerás 106

Reglas especiales 114

NO SOY AQUEL QUE ESTÁ LEJOS DE AQUÍ . . . 116

Lo que sabes 118

Lo que ocurre 120

El enemigo 120

Las reacciones 123

Lo que ocurre en el mundo 123

Lo que ocurre en España 124

Lo que ocurre en toda gran ciudad 124

Lo que ocurre en una pequeña población	125	Deshacer el mundo	200
Lo que pasará	126	NO HAY CURA PARA ESTO	206
Lo que no conocerás	128	Rehacer el mundo	208
Reglas especiales	136	El enemigo	209
ESO NO PUEDE SER SANO	138	Lo que ocurre en el mundo	211
Lo que sabes	140	Lo que ocurre en las caravanas	211
Lo que ocurre	142	Lo que ocurre en los grupos de rastreo	212
El enemigo	143	Lo que ocurre en un asentamiento marítimo	213
Las reacciones	144	Deshacer el mundo	214
Lo que ocurre en el mundo	145	Reglas especiales	215
Lo que ocurre en España	146	NO SOY AQUEL QUE ESTÁ LEJOS DE AQUÍ	220
Lo que ocurre en toda gran ciudad	146	Rehacer el mundo	222
Lo que ocurre en una pequeña población	147	El enemigo	223
Lo que pasará	148	Lo que ocurre en el mundo	226
Lo que no conocerás	150	Lo que ocurre en los campamentos	226
Reglas especiales	158	Lo que ocurre a los grupos solitarios	227
TE QUIEREN POR TU CEREBRO	160	Deshacer el mundo	228
Lo que sabes	162	ESO NO PUEDE SER SANO	234
Lo que ocurre	164	Rehacer el mundo	236
El enemigo	165	El enemigo	239
Las reacciones	166	Lo que ocurre en el mundo	240
Lo que ocurre en el mundo	167	Lo que ocurre en los refugios	241
Lo que ocurre en España	167	Deshacer el mundo	242
Lo que ocurre en toda gran ciudad	168	Reglas especiales	243
Lo que ocurre en una pequeña población	169	TE QUIEREN POR TU CEREBRO	248
Lo que pasará	170	Rehacer el mundo	250
Lo que no conocerás	172	El enemigo	253
Reglas especiales	180	Lo que ocurre en el mundo	253
		Lo que ocurre en	
		todo distrito federal adjunto	254
		Lo que ocurre en toda gran ciudad	255
		Lo que ocurre en una pequeña población	255
		Deshacer el mundo	257
		Reglas especiales	258
AÑO DIEZ	182	APÉNDICES	262
El mundo tal y cómo llegará a ser	185	El mundo abreviado	265
Nuevo mundo, nuevas reglas	187	Consejos para el DJ	266
Deficiencias del nuevo mundo	187	Conociendo tu ciudad	266
Virtudes del nuevo mundo	188	El formato serie	267
Evolución del personaje	188	Haz tuya la ambientación	272
Última ronda	190	Implica a los jugadores	273
Retoques finales	191	Información útil	273
Creación del nuevo mundo	191	Obras recomendadas	275
SIN ESPACIO EN EL INFIERNO	192	Ficha y ayudas	276
Rehacer el mundo	194	Índice	285
El enemigo	195		
Lo que ocurre en el mundo	196		
Lo que ocurre en España	197		
Lo que ocurre en toda gran ciudad	198		
Lo que ocurre en una pequeña población	199		
Lo Que Ocurre en			
La Iglesia de la Segunda Encarnación	199		



Hospital

AÑO CERO





«Bien, sea lo que sea que te está esperando en Columbus, te aseguro que no será más agradable que nuestra amiga disfrutando de su bocata humano»

—Talahasee en *Bienvenidos a Zombieland*

INTRODUCCIÓN

ESTE libro es un juego de rol que trata sobre las decisiones que deberían tomar los jugadores si, en su vida real, tuviera lugar el fin del mundo. El juego está indicado tanto para jugadores experimentados como para personas sin ningún conocimiento previo de los juegos de rol, ya que se interpretarán a sí mismos.

Aun así, el juego tiene **grandes dosis de violencia**, ya que se centra en la destrucción de todo lo que los jugadores conocen en su vida cotidiana. Esto puede resultar muy divertido y hasta terapéutico, pero hay que andarse con cuidado, ya que algunas personas pueden sentirse dolidas ante ciertos temas. **Por eso, este juego requiere cierta madurez mental.**

En cualquier otro caso, disfruta el juego como un *hobby* sano más y, si te lo has pasado bien, díselo a tus amigos, que la publicidad nunca está de más.

HOLOCAUSTO ZOMBIE

Los muertos vivos caminan por la Tierra sin que nada ni nadie pueda detenerlos. Unos hablan de un experimento militar que salió mal, otros murmuran sobre una infección pandémica, y algunos se estremecen pensando que no hay más sitio en el infierno o que ha llegado la hora del juicio final.

Sea como fuere, seas quien seas, estés donde estés, ¿cómo piensas sobrevivir? ¿Has pensado alguna vez qué harías tú, aquí y ahora, si un apocalipsis zombie se desatase a tu alrededor? En este libro encontrarás cinco emocionantes ambientaciones en las que los no muertos tomarán el control de la Tierra.

- ☼ **Sin espacio en el infierno:** Todo el que muere se despierta como un zombie, lento pero implacable.
- ☼ **No hay cura para esto:** De los hospitales de todo el mundo salen rabiosos cadáveres que persiguen a los vivos.
- ☼ **No soy aquel que está lejos de aquí:** Gente en todo el mundo, sin previo aviso, empieza a hablar una lengua extraña y a atacar a todo aquel que esté cerca, sean amigos o no.
- ☼ **Eso no puede ser sano:** Sin explicación alguna, gran parte de la población mundial contrae una enfermedad que empuja a los afectados a atacar a sus semejantes. Además los infectados no mueren, aunque sean despedazados.
- ☼ **Te quieren por tu cerebro:** En un instante, millones de personas caen al suelo convulsionándose. Al levantarse, solo quieren cerebros, aunque sean demasiado lentos para conseguirlos.

¿QUÉ ES UN JUEGO DE ROL?

La palabra *rol* proviene del francés *rôle*, que originariamente hacía referencia a un acta o manuscrito enrollado, pero se empezó a utilizar para referirse al papel de un actor, ya que este también estaba escrito.

A día de hoy, la palabra *rol* se utiliza para hablar del papel que representa una persona en un ambiente concreto, ya sea un oficio, una obra de teatro o una relación. Un juego de rol es, por lo tanto, un juego en que cada jugador interpreta un papel dentro de una historia establecida de algún modo, recayendo esta labor normalmente en otro de los jugadores.

Hay casi tantos sistemas de juego como juegos en sí, y las reglas pueden ser desde algo muy somero hasta contar con normas para resolver cualquier situación posible. Solo la imaginación del grupo de jugadores pone límites a estos sistemas, que incluso pueden modificarse para contar las historias como a ellos les guste contarlas.

Así, un juego de rol sería una historia interactiva contada entre un grupo de personas que interpretan diferentes papeles dentro de esa misma historia y cuyos límites están establecidos por unas reglas que todos aceptan y comparten.

¿SON PELIGROSOS LOS JUEGOS DE ROL?

Depende de la fuerza con que los lances.

Ahora en serio. Un juego de rol no tiene nada de peligroso, sino todo lo contrario. Estimula la imaginación, el espíritu de equipo y te ayuda en muchas otras labores sociales o de resolución de problemas. Los efectos beneficiosos de jugar al rol están estudiados y avalados por psicólogos y pedagogos de todo el mundo y ningún juzgado ha declarado nunca a un juego de rol culpable de ningún crimen.

Si quieres saber más sobre qué es un juego de rol, pregunta al dependiente de tu tienda especializada o a alguna de las asociaciones de jugadores de rol que haya en tu ciudad. Estarán encantados de enseñarte a jugar o invitarte a una partida para que veas que no existe peligro alguno.

EL DIRECTOR DE JUEGO

El Director de Juego (a partir de ahora DJ) es la persona encargada de narrar la historia que se desarrolla en la partida. No interpreta a ningún personaje principal, pero sí describe las acciones de los personajes que no son interpretados por los demás participantes en la partida. Además, también decidirá y explicará cualquier evento de la partida que no sea provocado por los otros participantes, a fin de que estos reaccionen a dichos acontecimientos.

El mundo del juego será creado por el DJ, así que este tendrá la última palabra en todas las discusiones al respecto, ya que sabe mejor que nadie cuándo algún evento contribuye a la buena marcha de la partida. Por si fuera poco, el DJ debe conocer el sistema mejor que los demás, porque también tendrá la última palabra en cualquier decisión de reglas. Así, debe ser él quien realice, o en última instancia autorice, los cambios efectuados en el sistema. Con todo, se debe informar a los jugadores de cualquier cambio del sistema, para que sepan a qué atenerse.

LOS JUGADORES

Los jugadores serán el resto de participantes de la partida. Cada uno interpretará a un personaje jugador (a partir de ahora PJ) que, en el caso de este juego, será él mismo. Este juego utiliza como parte de las reglas los miedos y afectos de cada jugador, así que sé inteligente: si algún tema en concreto molesta demasiado a alguno de los participantes, y no quiere que se juegue con él, déjalo fuera de la partida. Nadie te criticará por ello, y además el juego será mucho más divertido para todos.

LOS PERSONAJES JUGADORES

Los personajes jugadores son la representación de cada jugador en el juego. En los juegos de rol las acciones físicas no se realizan realmente, sino que se explican, así que será el PJ quien lleve ese peso dentro de la historia.

El PJ tendrá que reaccionar ante situaciones ficticias, pero estas deberían afrontarse siempre según la personalidad del jugador que lo maneja. Dentro de lo razonable, hay que intentar que los PJ tengan los mismos valores que los jugadores que los interpretan, ya que son reflejo de sí mismos.

LOS PERSONAJES NO JUGADORES

Los personajes que aparezcan en el juego pero que no sean interpretados por ningún jugador estarán manejados por el DJ. Al no pertenecer a ningún jugador, se los llama personajes no jugadores (a partir de ahora, PNJ). Estos PNJ aparecerán en buena parte del juego y condicionarán en gran medida las decisiones de los PJ, así que son un elemento muy importante que no debe tomarse a la ligera.

TIPOS DE DADOS

Los dados a utilizar serán los normales de seis caras (a partir de ahora D6). Para hablar del número de dados asociados a una tirada se hablará de 1D6 o 2D6, que significan “un dado de seis caras” o “dos dados de seis caras”.

CÓMO USAR ESTE JUEGO

Este libro tiene diferentes características gráficas que van a diferenciar el tipo de información presentada en cada caso, siendo estas las mismas en todo el libro.

El texto como el de esta línea ocupa la mayor parte del libro, y corresponde a las reglas y ambientaciones.

INFORMACIÓN ADICIONAL

El texto resaltado de este modo se utilizará para presentar información adicional, reglas opcionales o simplemente síntesis de ideas que te ayudarán a ampliar las posibilidades de juego.

EJEMPLO

Este texto en cuadros como este se utilizará para ofrecer ejemplos y explicaciones detalladas de algunos conceptos.

La estructura del manual está dividida en tres partes. En la sección “Año Cero” se encuentra toda la información necesaria para la creación de personajes, y también se explican el sistema de juego y todas sus reglas.

La sección “Año Uno” desarrolla las ambientaciones del juego, describiendo cómo afectan al mundo presente y cómo se desarrollan en un futuro inmediatamente posterior al momento en que viven los jugadores. A priori, las cinco ambientaciones de ejemplo no están pensadas para que las combines entre sí, pero cuando hayas experimentado con una o varias de ellas, te animamos a que crees tu propio fin del mundo, tomando los detalles que te interesen, mezclándolos como quieras, y añadiendo otros de tu propia cosecha.

La sección “Año Diez” explica las repercusiones, a lo largo de diez años, de los eventos narrados en cada una de las ambientaciones, e incluye las reglas para hacer evolucionar a los personajes durante ese periodo de tiempo.

Por último, en los “Apéndices” se proporciona una serie de consejos para ayudar al DJ a mejorar la experiencia de juego. También incluye un índice para que resulte más rápido encontrar la información que se necesite.

CÓMO NO USAR ESTE JUEGO

Nadie te observa y te exige que acates las normas una a una, así que no lo intentes. Es un juego probado y medido para que las reglas funcionen como un todo, pero eso no significa que se deban seguir al pie de la letra.

Si una regla no te gusta, táchala y escribe la tuya propia. Si una ambientación no se ajusta a tus gustos, arranca las páginas del libro y cose otras de tu cosecha. Maltrata este manual como si se lo mereciera, haz que todos sepan que es tuyo escribiendo tu nombre con rotulador fluorescente en el índice y quema las portadas si se despegan del libro, para que aprendan.

Esto es un manual de juego, no una especie de biblia que acatar como dogmática. Aun así, es posible que tus jugadores estén acostumbrados a la forma de jugar de otro DJ, así que asegúrate de que han comprendido tus cambios antes de empezar la partida. Y si ya juegas con otro grupo, intenta no imponer tus reglas, sino adecuarlas a las del nuevo DJ.

Por otra parte, si eres el DJ y quieres hacer cambios en la ambientación, hazlos. No hace falta que informes de estos cambios a tus jugadores, porque cuanto más los sorprendas, mejor. Quizás te venga bien que el inicio del fin del mundo trascurra en otra ciudad, en otro país o en otra fecha. Cámbialo sin miedo alguno, y si las fichas de los PNJ implicados tampoco te satisfacen, modifícalas para que se ajusten a lo que necesitas. Cualquier cambio es válido, y más aún si puede hacer interesante la partida para quienes ya han jugado antes esa misma ambientación.

CREACIÓN DE PERSONAJES

El fin del mundo no trata simplemente de cómo el planeta Tierra es destruido por amenazas diversas, sino que también trata de cómo esa destrucción cambia permanentemente la vida de los jugadores. Es por eso que el juego no se centra en un grupo de héroes salvando el mundo, sino en los propios jugadores intentando salvar todo lo posible de su vida actual.

En el caso de que algún jugador no quiera interpretarse a sí mismo, puede jugar con un personaje ficticio (ver página 24). También es posible que el DJ tenga ideas para una partida muy específica en la que todos los PJ son militares, o jefes de estado, o simplemente están en el mismo avión en el momento de empezar el fin del mundo, y que requieren que los jugadores interpreten personajes ficticios, ya sean creados por ellos mismos o por el DJ.

El DJ puede decidir, siempre que lo estime oportuno, que la partida se inicia en otro lugar, en un momento diferente, o con otros personajes, aunque es recomendable jugar con personajes basados en personas reales para darle mayor impacto a la situación. Sea como fuere, es una posibilidad más a tener en cuenta. Puede ser muy divertido interpretar a famosos, o a un grupo de personas odiadas por todos los jugadores, y guiarlos a través del apocalipsis.

Por otra parte, emplear elementos ajenos a la realidad inmediata de la partida y sus integrantes puede hacer la experiencia más cómoda para los jugadores más sensibles o poco acostumbrados a los juegos de rol, al no tener que lidiar con decisiones morales reales y facilitarse la abstracción.

FICHA DE PERSONAJE

En la página 276 de este manual se incluye una ficha que debe ser rellenada por cada jugador para representarse a sí mismo dentro del juego. La ficha sirve para determinar qué puede y qué no puede hacer el personaje cuando interactúe con el mundo del DJ, y para resolver los conflictos entre los jugadores.

Para ello, cada jugador estará representado por un Concepto y tres Rasgos con dos Atributos cada uno (haciendo un total de seis), que diferenciarán a todos los personajes entre sí. Es muy normal que una persona tenga una visión de sí misma diferente de la que tienen los demás, así que el sistema permite la opción de que todo el grupo modifique las fichas de sus compañeros para que estas reflejen la realidad con mayor precisión.

CONCEPTO

El ser humano, como norma, tiende a etiquetar las cosas, las situaciones o incluso las personas, principalmente porque así es como nuestro cerebro almacena la información. De forma inconsciente, describimos a alguien empezando por lo que destaca de esa persona respecto a lo

que consideramos la “persona media”, porque este Rasgo por sí solo lo define mucho más que su físico, su profesión, o su situación sentimental o social.

Por eso, para diferenciar completamente las fichas de cada jugador, estos deben anotar, en el espacio reservado para ello, un concepto que consideren acorde con su personalidad real. En cualquier caso, el concepto elegido nunca debe pasar de las tres o cuatro palabras y debe ser definitorio por sí mismo. Pueden usarse adjetivos adicionales para diferenciar al PJ de los demás y cerrar un poco más el campo de acción. Así, hijo único sobreprotegido podría definir a alguien, mientras que hijo único a secas, no.

INFORMACIÓN ADICIONAL

Si los jugadores del grupo se conocen desde hace tiempo, todos pueden colaborar para establecer los conceptos de los demás. Para elegir de este modo el concepto de un jugador en concreto, el resto de jugadores escribe en un papel una idea y te la entrega a ti, el DJ, para que las leas todas en voz alta. Una vez leídas, el propio jugador tendrá que elegir necesariamente una de esas opciones.

Si todas las ideas son malas o poco definitorias, podrás establecer una nueva o fusionar dos (o más).

ELECCIÓN COMUNAL

Los jugadores deberían buscar algo único que les defina lo más inequívocamente posible, pero si no dan con nada que les convenza, una combinación de varios conceptos, como *repartidor amante de la música hijo único* podría valer. Eligen lo que más les guste y lo escriben en la ficha.

EJEMPLOS DE CONCEPTOS ☣

- Profesor de instituto quemado.
- Ama de casa desbordada.
- Informático autónomo desesperado.
- Actriz de éxito.
- Mentiroso patológico en recuperación.
- Ejecutiva ex alcohólica.
- Adicto al karaoke sin talento.
- Comehombres del Opus Dei.
- Ni-ni frustrado.
- Bohemia activista adicta al Twitter.
- Estudiante de biología aplicado.
- Futura presidente.
- Niño mimado enamorado de sí mismo.
- Funcionaria acomplejada con su estatura.
- *Sex symbol* en horas bajas.
- Tres trabajos simultáneos.
- Triunfador en todo.
- Fotógrafa en año sabático.
- Perroflauta orgulloso de ello.
- Abuela de todos, cocinera fabulosa.

RASGOS

Todos los personajes tienen tres Rasgos que definen sus capacidades reales. Cada Rasgo está subdividido a su vez en dos Atributos, y cada uno de ellos está numerado con un valor del 0 al 3, siendo 0 una deficiencia importante en dicho campo y 3 una virtud. Estos son los Rasgos, con una breve definición de cada Atributo:

FÍSICO

- ⊛ Destreza  : Coordinación visoespacial, puntería, habilidades motoras en general.
- ⊛ Energía  : Resistencia, fuerza bruta y demás capacidades físicas.

MENTAL

- ⊛ Lógica  : Habilidad para resolver enigmas y plantear soluciones diferentes a problemas.
- ⊛ Memoria  : Capacidad para recordar datos, formación académica y cultura general.

SOCIAL

- ⊛ Carisma  : Habilidades sociales para relacionarse. Saber comportarse en grupo.
- ⊛ Empatía  : Capacidad de ponerse en lugar de los demás para comprenderlos.

Los Atributos marcados con un  son los Atributos Espada, que se utilizan para calcular quién actúa antes en un ataque de dicho Rasgo. Por otro lado, los Atributos marcados con  son los Atributos Escudo, que se utilizan para limitar el impacto de dichos ataques. Estas dos características se explican en profundidad en el apartado dedicado al sistema de juego, en la página 28.

Cada jugador tiene 10 puntos a repartir entre todos sus Atributos. El valor de los Atributos debe oscilar exclusivamente entre 0 y 3, que representan el mínimo y el máximo a los que puede llegar el ser humano. El reparto tendrá que ceñirse lo máximo posible a la realidad, ya que el personaje debe representar las capacidades reales de quien lo interpreta.

Una vez elegida la puntuación de dichos Atributos, se debe contrastar con la opinión del resto de jugadores, ya que a veces la percepción que tiene el propio jugador de sí mismo no es fiable. Así, una vez todos los jugadores hayan repartido sus puntos, deberán anunciar por orden los dos valores de cada Rasgo. Después de anunciar cada Rasgo, el resto de jugadores hará una votación secreta.

Para realizar la votación, cada jugador coge un dado y lo deja tras la pantalla del DJ o algún parapeto similar, indicando si cree que los Atributos de ese Rasgo deben bajar (colocando su dado con el 1 o el 2 mirando hacia arriba), si han de mantenerse igual (3 ó 4 mirando hacia arriba) o incluso si tienen que subir (5 ó 6 mirando hacia arriba). Todas las votaciones serán secretas y simultáneas. El DJ contará los votos y notificará al jugador si debe subir dicho Rasgo (“+”, mayoría de 5 ó 6), dejarlo como está (“=”, mayoría de 3 ó 4), o bien bajarlo (“-”, mayoría de 1 ó 2). Como cada Rasgo está definido por dos Atributos, será elección del jugador afectado elegir cuál de los dos Atributos se modificará.

Si hay empate entre dos de los resultados, será el jugador del personaje en cuestión quien elija uno de ellos. Ten en cuenta que si los dos Atributos asociados a un Rasgo tienen un valor de 0, nadie podrá votar para reducirlo, y si tienen un valor de 3, nadie podrá votar para aumentarlo.

ASPECTOS

Para equilibrar la modificación de Atributos, cada Rasgo estará asociado a dos palabras elegidas por el jugador, llamadas Aspectos, que definirán su relación con dicho Rasgo. El momento adecuado para elegir este Aspecto es justo después de la votación llevada a cabo por el resto de jugadores.

Al igual que el Concepto de personaje, el Aspecto no define al PJ de forma numérica, sino con dos términos, uno positivo y otro negativo, elegidos por el jugador. Ahora los términos a elegir no tendrán por qué hablar del personaje, sino de habilidades o torpezas que posea el jugador y que tengan relación con el Rasgo en cuestión.

El Aspecto tiene dos vertientes: positivo y negativo. Si se ha votado para que un Rasgo disminuya, el Aspecto negativo desaparecerá para así compensar la modificación de los Atributos que va a sufrir el personaje. Si se mantiene intacto, el personaje mantendrá los dos Aspectos, y si se aumenta el Rasgo, el Aspecto que desaparecerá será el positivo. Todos los Aspectos serán propuestos por el jugador, pero el DJ deberá aprobarlos.

Los dos términos del Aspecto se escribirán encima (positivo) y debajo (negativo) de la línea presente en cada Rasgo de la ficha de personaje. Existen tantos Aspectos diferentes como permita la imaginación, así que no hay reglas exactas que definan qué es adecuado y qué no. No obstante, se pueden establecer unas guías generales.

Los Aspectos positivos definirán lo que mejor se le da al PJ en el ámbito de ese Rasgo y los negativos definirán lo que peor se le da. Estos Aspectos mejorarán o empeorarán las tiradas en ciertos momentos y se dividen en dos tipos: los que son muy específicos, que influirán de forma más determinante en el resultado, ya que se concentran en un campo de actividades restringido, y los más generales, que influirán de forma menos pronunciada en el resultado, pero engloban una mayor área de competencias.

EJEMPLOS DE ASPECTOS

POSITIVO

- Artista marcial
- Gran flexibilidad
- Calculadora humana
- Lector infatigable
- Alma de la fiesta
- Siempre con una sonrisa

NEGATIVO

- Vago
- Asmático
- Aprobado por los pelos
- Me aburro con facilidad
- No sé combinar colores
- Paladín nivel 80

Aspectos positivos:

- ☛ **Potente pero que afecta a pocas áreas.** Suma 2 al resultado de las tiradas relacionadas con el área afectada (bonificación +2). Ejemplo: *“Programador experto”*.
- ☛ **Sutil pero que afecta a muchas áreas.** Suma 1 al resultado de las tiradas relacionadas con el área afectada (bonificación +1). Ejemplo: *“Corredor nato”*.

Aspectos negativos:

- ☛ **Potente pero que afecta a pocas áreas.** Resta 2 al resultado de las tiradas relacionadas con el área afectada (penalización -2). Ejemplo: *“Rodilla lesionada”*.
- ☛ **Sutil pero que afecta a muchas áreas.** Resta 1 al resultado de las tiradas relacionadas con el área afectada (penalización -1). Ejemplo: *“Tímido”*.

Una vez se han elegido los Aspectos, los personajes ya podrían usarse para jugar, pero aún falta añadir algunos detalles que los harán aún más interesantes.

INFORMACIÓN ADICIONAL

PERSONAJES FICTICIOS

El juego ha sido diseñado para que los jugadores se interpreten a sí mismos como personajes, pero es posible jugar con otros personajes o personajes totalmente ficticios. Aunque esto es poco recomendable, ya que algunas de las mecánicas de juego no funcionarán tan bien, es posible que en algún momento resulte atractivo crear personajes originales para el juego, bien sea para tener enemigos a los que batir, o bien para ser utilizados por un jugador cuyo personaje haya fallecido en el transcurso del juego.

No obstante, es aconsejable utilizar personajes ficticios si algún jugador no se siente cómodo interpretándose a sí mismo en un juego de estas características. Lo principal es pasarlo bien, así que si imaginarse a uno mismo en una situación no deseable va a arruinar la diversión, no tiene ningún sentido hacerlo.

Sigue siendo recomendable usar personajes basados en la vida real, en personas que todos los participantes en la partida conozcan y puedan ayudar a recrear. Un personaje basado en un amigo que no esté presente puede ser muy divertido de interpretar y resulta además mucho más fácil de introducir en la historia.

Si el jugador “ficticio” es alguien conocido por todos, las reglas de creación de personajes se mantienen intactas. De todos modos, como DJ deberías elegir si dar prioridad a la rapidez o la precisión a la hora de crearlos, decidiendo en cada caso hasta qué punto la descripción del personaje debe ser realista. En el caso de un personaje totalmente ficticio, se ignoran las reglas que conciernen al resto de jugadores, y será quien lo interpreta quien fije todos sus detalles.

En cualquier caso, no hay que olvidar que para un máximo disfrute del juego se deberían evitar a toda costa los personajes ficticios.

EJEMPLO DE CREACIÓN DE FICHA I 

Gabriel, Simón, María, Juan y Pedro están creando sus personajes. Gabriel acaba de terminar de repartir los diez puntos entre sus Atributos, quedando así su ficha:

- Destreza: 0
- Lógica: 3
- Carisma: 1
- Energía: 1
- Memoria: 2
- Empatía: 3

El DJ lee los Atributos Físicos (Destreza y Energía) en alto para que el resto de jugadores opinen, así que Simón, María, Juan y Pedro votan cada uno colocando un dado tras la pantalla del DJ, con los siguientes resultados en los dados: 4, 3, 4 y 5. Como un 1 ó 2 es "-", 3 ó 4 es "=" y 5 ó 6 es "+", el resultado se puede traducir en "=", =, =, "+". En consecuencia, el DJ anuncia que el Rasgo Físico de Gabriel permanece inalterado y que este se queda con los elementos negativo y positivo de su Aspecto del Rasgo Físico.

Gabriel nunca le ha tenido gran aprecio a su forma física, pero sí que sabe que es bastante difícil que se canse, así que elige como Aspecto positivo "*Infatigable*" y como negativo "*Lento*".

Ahora es el turno de calcular los Atributos Mentales (Lógica y Memoria), así que todos los jugadores salvo Gabriel votan con sus dados, con un resultado de "+, +, =, +", así que Gabriel debe subir su Memoria a 3 (su Lógica ya tiene valor 3, que es el máximo) y eliminar el elemento positivo de su Aspecto.

Gabriel se tiene en muy baja estima, así que elige "*Hay cosas que querría olvidar*" como elemento negativo de su Aspecto del Rasgo Mental. El DJ lo permite alegando que se puede usar en las tiradas de Memoria para recordar cosas malas de su pasado.

Para los Atributos Sociales, los votos se quedan en "=", -, =, "-", lo que se traduce en un empate, por lo que será el propio Gabriel quien tenga que elegir si bajar o mantener el Rasgo. Elige bajar un punto su Carisma. Algunos de los otros jugadores rechistan, alegando que lo que debería bajar es Empatía, pero el DJ zanja la discusión diciendo que la decisión de qué Atributo bajar es siempre del jugador afectado, así que Gabriel continúa y elige como elemento positivo de su Aspecto "*Nunca olvido una cara*".

RETOQUES FINALES

La mayoría de los personajes ya estarán terminados, pero no hay que olvidar que la vida anterior de estos también existe, y podría modificar la ficha de manera permanente. Por eso, el jugador podría elegir una Secuela de Estrés Temporal (ver página 41) o Permanente (ver página 43), para que estuviera en su ficha desde el inicio de la partida.

Elegir activamente uno de estos defectos supone una desventaja, así que el jugador mejorará también el Aspecto del Rasgo afectado para compensarlo. Elegir una Secuela Temporal supondría eliminar el elemento negativo del Aspecto (si lo tiene) o añadir un elemento positivo (o el segundo si ya tenía uno).

En cambio, si elige una Secuela Permanente eliminará el elemento negativo de su Aspecto (de tenerlo) y también añadirá otro elemento positivo a su Aspecto. Si ya carece de elemento negativo en este Aspecto, añadirá dos elementos positivos en vez de uno.

EJEMPLO DE CREACIÓN DE FICHA II 

Juan le dice al DJ que quiere elegir una Secuela de Estrés para su personaje, puesto que perdió la visión de un ojo debido a un absurdo problema con el líquido de las lentillas y el pegamento de contacto, y explica que es importante que eso esté en la ficha en la forma de una Secuela Física Permanente.

A partir de ahora, Juan tendrá una penalización de -1 a cualquier tirada asociada a la vista (incluyendo el combate). La buena noticia es que podrá añadir un elemento positivo adicional a este Aspecto, además de eliminar el elemento negativo "Algo envejecido". Como elemento positivo elige "Despertar atento", ya que no quiere tener de nuevo ese problema con el pegamento.

Además de estos retoques, los PJ pueden empezar con algo de Coraza contra algún tipo de Estrés. La Coraza se explica en la página 40 y representa la manera en que, a fuerza de costumbre, al personaje dejan de afectarle las situaciones estresantes que tienen lugar a su alrededor. Las seis barras que aparecen en la parte inferior de cada Rasgo en la ficha de juego son los puntos temporales: los tres de la izquierda corresponden al Estrés, mientras que los de la derecha corresponden a la Coraza. Se empieza a rellenar los puntos desde abajo, y al completar una de las barras se consigue un punto permanente. De esta manera, por cada punto permanente de Coraza que un jugador adquiera en un Rasgo durante la creación de personaje, su PJ ganará un punto de Estrés Permanente. Alcanzar los tres puntos de Estrés Permanente en un mismo Rasgo significa la muerte del personaje, así que el máximo de Coraza que se puede adquirir es 2.

RESUMEN DE REGLAS 

- **Elegir Concepto o elección comunal (opcional):** El jugador elige un Concepto que le defina, o bien escoge uno entre los propuestos por el resto de jugadores.
- **Repartir 10 puntos entre los seis Atributos:** Mínimo 0, máximo 3.
 - Votación secreta: El resto de jugadores votan simultáneamente por cada Rasgo con un dado oculto: 1 ó 2: -, 3 ó 4: =, 5 ó 6: +.
 - Se reasignan los puntos según el resultado de la votación.
- **Elegir Aspecto:** Global (+/-1 a una cualidad global) o específico (+/-2 a una especialización).
 - Si la votación tuvo como resultado mayoría de -, elegir elemento positivo. Con mayoría de =, elegir negativo y positivo. Con mayoría de +, elegir elemento negativo.
- **Retoques finales**
- **Secuela de Estrés (opcional):** Temporal (elimina elemento negativo o añade elemento positivo al Aspecto) o Permanente (elimina elemento negativo y añade elemento positivo al Aspecto).
 - Coraza (opcional): Gana un punto de Estrés por cada punto de Coraza (máximo 2 por Rasgo).

SISTEMA DE JUEGO

El fin del mundo utiliza un sistema de reglas propio llamado STRES (Sistema de Tratamiento Realista en Exceso Simplificado), que intenta recompensar la implicación de los jugadores en la partida mediante unos mecanismos sencillos pero potentes, que pondrán en peligro aquello que más quieren.

Por la propia mecánica del juego, este **no está recomendado para personas excesivamente sensibles o inmaduras**, ya que se utilizarán muchos elementos de la vida real para conseguir el mayor realismo posible.

En toda partida de *El fin del mundo* sucederá algo que destruirá la sociedad tal y como la conocemos, lo que significa que muchas de las cosas que quieren los jugadores serán destruidas por el camino. Este juego trata de cómo les afectan esas pérdidas y de cómo sus consecuencias son, muchas veces, más peligrosas que las producidas por el daño físico.

MECÁNICA DE JUEGO

Las tiradas de STRES se realizan tirando uno o dos dados de seis caras (a partir de ahora 1D6 y 2D6 respectivamente). Si el juego pide lanzar “el mejor de 2D6”, el jugador debe lanzar 2D6 y quedarse con el resultado más alto. El resultado de la tirada indicará su Nivel de Éxito de la misma, tal y como se explicará a continuación.

A menos que se diga lo contrario en la descripción de la tirada, se necesita como mínimo un turno para realizar una acción. Los turnos representan el tiempo necesario para que un personaje ejecute una acción sencilla, como puede ser dar un salto, realizar un disparo o esconderse tras un matorral. Aunque se puede establecer que tienen una duración aproximada de un segundo, se trata de una medida muy aproximada, y el DJ siempre podrá determinar una duración diferente si así lo necesita.

¿CUÁNDO TIRAR LOS DADOS?

Este juego no pretende cubrir exhaustivamente cualquier situación posible en la vida real, y no debe usarse de ese modo. Incluso en momentos en los que pueda suponer peligroso para los PJ, no es necesario utilizar el sistema de juego para determinar el éxito o fracaso final de una acción, a menos que resulte interesante narrativamente. Por ejemplo, hacer la comida no es algo que requiera una tirada normalmente, pero si un PJ intenta impresionar a alguien con sus dotes culinarias, la tirada podría considerarse necesaria.

Así, conducir hasta la oficina no precisaría de tirada, pero sí esquivar un tráiler de dieciséis ruedas que marcha sin control en sentido contrario. A discreción del DJ, puede ser necesaria una tirada para intentar conducir toda una noche sin quedarse dormido, o por el contrario, puede estimar que el resultado de una acción es, directamente, un éxito o un fracaso.

El DJ decidirá cuándo es imprescindible tirar dados, pero por regla general se hará para zanjar conflictos generados en el transcurso natural de la partida.

TIPOS DE TIRADA

En este juego existen dos tipos de tirada, que cubren de manera amplia las diferentes situaciones posibles. Dependiendo de la naturaleza de la acción, se realiza un tipo u otro de tirada.

Si la acción es opuesta por un oponente con la capacidad activa de resistirse, se debe efectuar una tirada enfrentada para reflejar esta oposición. En cambio, si la acción no tiene una oposición activa, se debe efectuar una tirada simple.

TIRADA ENFRENTADA

Todo enfrentamiento entre dos personas, ya sea para jugar al ajedrez (Mental), en un pulso (Físico) o en un lance amoroso (Social), se puede adscribir a uno de los tres Rasgos.

Es posible que se den discusiones sobre la naturaleza de algún conflicto específico. ¿Llegar al centro de un laberinto antes que tu contrincante es un desafío Físico, por tratarse de una carrera, o Mental, por exigir la resolución de un rompecabezas? Quizás el laberinto sea muy corto, o tenga trampas a esquivar en su recorrido, de manera que el Rasgo Físico es más importante, y por ello el conflicto se resolvería como tal. En cambio, si el laberinto es muy largo e intrincado, el Rasgo utilizado sería el Mental. El DJ decidirá en estos casos, pero sea cual sea su elección, ambos contrincantes deberían utilizar el mismo Atributo para resolver la disputa.

También es probable que el DJ prefiera hacer una tirada de un Atributo Mental para determinar cómo se desenvuelve el personaje en el laberinto, y además pida diferentes tiradas de los Atributos Físicos para las trampas que encuentre. Quizás esta sea la mejor opción para darle un peso narrativo muy grande a este desafío, pero si lo realmente interesante ocurre al final del laberinto, debería bastar una sola tirada para resolverlo.

Una vez elegido el Rasgo que se va a utilizar, la resolución del conflicto se llevará a cabo con una sola tirada. La única excepción a esta norma se da en los casos en los que haya un conflicto de un Rasgo Social entre dos PJ, que se tendrá que resolver mediante la interpretación pura: no se puede obligar a un PJ a hacer algo en contra de la voluntad de quien lo interpreta como consecuencia de una tirada de dados.

En las tiradas enfrentadas, la parte activa usará el Atributo  y la parte que se oponga usará el Atributo .

INICIATIVA

El personaje con el valor más alto en el Atributo  del Rasgo elegido será quien elija la acción a realizar. Eso no significa necesariamente que tenga más probabilidades de ganar el enfrentamiento, pero sí decidirá la naturaleza exacta del mismo. Así, en un combate (Rasgo Físico), el contrincante con una mayor Destreza ganará la iniciativa.

Si hay empate, los contrincantes deberán declarar quién es el atacante y quién el defensor, siempre que el DJ lo permita teniendo en cuenta la naturaleza de la acción. La decisión será rápida, y

si se demora más de unos segundos, será el propio DJ quien decida. Puede ocurrir que el oponente con un mayor Atributo \neq prefiera ser defensor, así que puede elegir retrasar su acción y dejar que sea su adversario quien tome la iniciativa.

Si el defensor lo es por decisión propia (ya sea porque haya habido un empate o porque escoja retrasar su acción), dicho personaje ganará una bonificación de +1 al resultado de su tirada, dado que podrá reaccionar con mayor previsión. Esto puede parecer realmente jugoso, y muchos jugadores podrían sentirse tentados de retrasar siempre su acción para conseguir un beneficio táctico, pero de este modo perderán la ventaja de elegir cómo resolver la acción.

En los casos en los que sea difícil determinar un “defensor”, como por ejemplo en una carrera o una partida de ajedrez, quien tenga la iniciativa será considerado el defensor, pero sin el +1 correspondiente y sin que pueda elegir la acción.

EJEMPLO DE TIRADA ENFRENTADA I (CALCULAR INICIATIVA)

Juan tiene una discusión bastante desagradable con María sobre qué camino han de tomar. Los nervios están a flor de piel, y como no pueden resolver la discusión con una tirada enfrentada del Rasgo Social porque ambos son PJ, Juan va a intentar demostrar su punto de vista por la fuerza.

Por supuesto, esto es una tirada enfrentada que claramente podemos asignar al Rasgo Físico, así que se comparan los Atributos \neq Físicos de ambos personajes: están empatados a Destreza 3. Juan prefiere permanecer como defensor, aunque el DJ no lo permite, ya que el combate lo está iniciando él con su acción. Así, María termina siendo la defensora, con una bonificación de +1.

Si María hubiera tenido Destreza 2, el resultado hubiera sido el mismo, pero María no habría obtenido el +1 por ser la defensora, ya que no habrían tenido que desempatar.

GRADO DE HABILIDAD

Saber quién actúa primero en un conflicto no determina quién resulta vencedor del mismo. Para ello hay que calcular el Grado de Habilidad. Este cálculo se realiza mediante un recuento de todos los factores que puedan influir en el conflicto:

- 1** Puntuación del Atributo: Se utiliza como base para calcular el Grado de Habilidad.
- 2** Concepto: Si el Concepto de personaje tiene algo que ver con el conflicto a resolver, suma +1 o incluso +2 al resultado de la tirada si se trata de un conflicto extremadamente relacionado con el Concepto definido por el jugador. De la misma manera, el Concepto elegido podría restar -1 o -2, a decisión del DJ.
- 3** Aspecto: Si uno o varios de los elementos del Aspecto del Rasgo están relacionados con el conflicto, suma o resta el modificador oportuno, según el área de aplicación

EJEMPLO DE TIRADA ENFRENTADA II (CALCULAR GRADO DE HABILIDAD) ☹

Como Juan ha ganado la iniciativa en el combate con María, es él quien decide la acción a realizar. Quiere ser duro y contundente, pero no desea matar a María, así que anuncia que carga con todo su peso contra su compañera, pero sin usar armas.

El Grado de Habilidad de Juan se calcula considerando todos los factores: Puntuación del Atributo (3) + Concepto (no se aplica) + Aspectos (no se aplica) + Estrés Permanente (0) + herramienta (0, ya que ha decidido atacar sin armas) + posición estratégica (+1, ya que ha atacado por sorpresa), que suman un total de 4.

Para hallar el Grado de Habilidad de María se hace el mismo cálculo, en el mismo orden: Puntuación del Atributo (3) + Concepto (no se aplica) + Aspectos (no se aplica) + Estrés Permanente (0) + herramienta (0, ya que ha decidido defenderse sin armas) + posición estratégica (+1, por ser la defensora), que suman un total de 4. Están empatados, por lo que tiraría el dado María, que está defendiendo. Juan se plantea sumar un punto de Estrés Temporal para poder tener un +1 en el combate y así ganar a María (siempre y cuando ella no haga lo mismo). Pero antes hacerlo, el resto de jugadores, que estaban contemplando estupefactos el arrebato de ira de Juan, deciden intervenir y se convierten en Apoyos para María.

Ninguno de ellos supera el Atributo de Juan, ya que lo tiene al máximo, así que sus Apoyos suman +1 por persona, concediendo un total de +3 a María. Juan suma 4 y María suma 7, así que ella ganaría el cálculo de Grados de Habilidad este turno.

de éste. El modificador puede ser de +1 o -1 en el caso de que sea un campo genérico, o de +2 o -2 en el caso de que se trate de algo muy concreto (ver página 23).

- 4 ** **Estrés Permanente:** Cada punto de Estrés Permanente en el Rasgo asociado a la tirada supone una penalización de -1.
- 5 ** **Herramienta:** En determinados conflictos, algunos de los contrincantes podrían utilizar algún tipo de herramientas para ayudarse. Estas herramientas otorgan un modificador que puede ir de -2 a +2. En el caso de un combate, este factor se explica más detalladamente en las páginas a partir de la página 49.
- 6 ** **Posición estratégica:** No es lo mismo golpear a alguien que tienes a tu espalda que intentar intimidar a alguien rodeado de tus amigos. La posición estratégica es muy importante y puede conceder desde +0 a +2 a la tirada.
- 7 ** **Varios:** Esto engloba todo aquello que pueda influir en el conflicto y que no haya sido recogido por las demás categorías, desde que el personaje esté esposado, hasta que la habitación esté parcialmente inundada o que una Secuela de Estrés lo limite. Ningún factor externo podrá suponer más de un +2 para ninguno de los dos bandos, aunque puede darse el caso de que varios factores se sumen, otorgando una mayor bonificación o penalización.

APOYOS

A veces, llevar a cabo una acción conjunta y sincronizada consigue un resultado mucho mejor que lanzarse por separado a conseguir lo mismo. Por eso, el STRES permite que un personaje (ya sea PJ o PNJ) ayude a otro en un conflicto. Para hacerlo, deberá sacrificar su acción de ese turno, así que debe sopesar seriamente las consecuencias de su Apoyo.

Una vez se ha asignado el Apoyo de ambos bandos, se calculan las bonificaciones de cada uno. Si cualquiera de los personajes que apoyan un bando tiene un valor de Atributo MAYOR que el personaje principal del otro bando, sumará su valor de Atributo completo al Grado de Habilidad de su aliado. Si el valor de Atributo es IGUAL o MENOR, solo sumará +1 al Grado de Habilidad.

El DJ puede limitar el número de Apoyos en un conflicto (o vetarlos por completo), ya que existen conflictos en los que un Apoyo no tiene sentido. Por ejemplo, en una carrera da igual cuanto gente te anime desde las gradas, ya que nadie va a correr por ti. De igual manera, un combate podría tener múltiples Apoyos, pero el DJ puede limitarlos si, por ejemplo, este tiene lugar en un lugar estrecho o con poca visibilidad.

SOBRESFUERZO

Cuando todo está perdido, las personas pueden hacer locuras para salvar la situación, aun si eso supone un peligro físico para sí mismas. Para reflejar esto, un personaje puede sumarse puntos de Estrés Temporal, hasta un máximo de 3, consiguiendo una bonificación de +1 por cada punto de Estrés recibido. Esta bonificación será útil en una única tirada, pero si por culpa de esta adquisición de Estrés Temporal se aumenta el contador de Estrés Permanente, los efectos de dicho incremento no se harán notar hasta el final de la acción actual.

En efecto, esta regla podría hacer que un personaje muriese, ya que llenar por completo un contador de Estrés Permanente significa la muerte. Pero esta sería una muerte heroica, ya que la acción se llevaría a cabo antes del fallecimiento, o mejor dicho, lo provocaría.

RESOLUCIÓN DEL CONFLICTO

Tras sumar todos los factores y calcular los Grados de Habilidad, se puede resolver el conflicto. Los Grados de Habilidad se comparan entre sí, y se tiran los dados siguiendo esta tabla:

- ☼ Si el Grado de Habilidad del atacante es igual o mayor que el doble del Grado de Habilidad del defensor +1 (doble +1): El atacante obtiene un resultado de 6.
- ☼ Si el atacante supera el Grado de Habilidad del defensor: El atacante obtiene el mejor resultado de 2D6.
- ☼ Si hay un empate: El defensor obtiene el resultado de 1D6.
- ☼ Si el defensor supera el Grado de Habilidad del atacante: El defensor obtiene el mejor resultado de 2D6.

EJEMPLO DE TIRADA ENFRENTADA III (CALCULAR NIVEL DE ÉXITO) ☹

Como el Grado de Habilidad de María supera el de Juan, pero no por el doble +1, tiene que tirar 2D6, quedándose con el mayor resultado. María obtiene un 3 y un 5 en la tirada, así que su resultado es 5.

No obstante, María tiene bastante tripa, lo que se refleja en su Energía de 1. Por eso, afortunadamente para Juan, el Nivel de Éxito se reduce de 5 a 2, que es el máximo éxito que permite el Atributo ☹ de María.

Como no han utilizado ninguna herramienta, el Nivel de Éxito no se modifica tras la limitación, pero María decide que ella nunca había querido hacerle daño a Juan, así que anuncia que utilizará los dos puntos para agarrar a Juan entre los cuatro personajes involucrados e inmovilizarlo contra el suelo, consiguiendo una posición estratégica adicional que la beneficiará en sus siguientes turnos.

Estos dos puntos de ventaja se restarán al Grado de Habilidad de Juan en el siguiente turno. Juan analiza la situación y sabe que lleva las de perder, así que se rinde y deja que sus compañeros lo reduzcan.

- ☹ Si el Grado de Habilidad del defensor es igual o mayor que el doble del Grado de Habilidad del atacante +1 (doble +1): El defensor obtiene un resultado de 6.

El resultado del dado es el Nivel de Éxito del conflicto, que normalmente se traduce de forma directa en puntos de Estrés Temporal que tendrá que añadirse el perdedor del conflicto. De forma alternativa, el ganador puede elegir no dañar al oponente y, a cambio, conseguir una ventaja táctica contra él. Por ejemplo, en una carrera, nadie va a conseguir que el Estrés Físico de la otra persona aumente, por lo que el éxito del conflicto se empleará para sacarle ventaja al oponente y correr más que él.

En algunos casos, es posible que el DJ decida establecer un número total de Niveles de Éxito que, al ser alcanzados tras varias tiradas, determinen el resultado final de un conflicto (por ejemplo, llegar a la meta o perder entre el tráfico al coche que te persigue). El DJ también puede sumar el Nivel de Éxito de una acción como bonificación a la siguiente tirada.

En caso de elegir que el éxito de la tirada se traduzca en puntos de Estrés Temporal, por cada punto sufrido se marcará una de las casillas del marcador de Estrés del Rasgo en cuestión. Cuando se complete cada una de las barras de puntos de Estrés Temporal (empezando por la de más abajo), el número de puntos de Estrés Permanentes pasará automáticamente a ser igual a la cifra que se encuentra junto a dicha barra.

LIMITACIONES Y BONIFICACIONES AL CONFLICTO

Por muy certero que sea el golpe, o por muy inspirado que estés a la hora de flirtear con otra persona, siempre existe un nivel máximo de éxito que se puede alcanzar. Hay límites a lo que alguien puede conseguir, independientemente de la ayuda con la que cuente.

El Atributo  de cada Rasgo se utilizará para limitar las posibilidades del personaje, siendo el doble del mismo el Nivel de Éxito máximo al que este podrá aspirar. Por ejemplo, alguien que fuese a golpear a otra persona (Rasgo Físico) y obtuviera un 6 en el dado, pero tuviese Energía 2, vería su Nivel de Éxito reducido a 4 (que es el doble de su Energía 2). La única excepción a esta regla son los Atributos con valor 0, que suponen un Nivel de Éxito máximo de 1. Esta regla solo se aplica en el caso de tener que tirar los dados, por lo que si en algún momento se consigue superar el Grado de Habilidad del oponente por el doble +1, el Nivel de Éxito seguirá siendo 6.

Además de la limitación, existen muchas herramientas que ayudan a mejorar los resultados. Esto tiene especial relevancia en el combate, dado que no es lo mismo atacar con un puño americano que con una sierra mecánica en llamas. Las bonificaciones al combate se detallan en la sección de Combate a partir de la página 49.

INFORMACIÓN ADICIONAL

Una manera de simplificar el juego es eliminar las limitaciones. Esto puede ser demoledor, ya que el Estrés se acumulará rápidamente, hasta hacer imposible el desarrollo de la partida. No se recomienda esta opción, salvo si quieres hacer que tus jugadores teman realmente por las vidas de sus PJ. En todo caso, utilizar esta regla opcional en una campaña es una completa locura, y solo debería plantearse para partidas de una sola sesión.

JUGAR SIN LIMITACIONES

TIRADA SIMPLE

Al igual que sucede con las tiradas enfrentadas, toda tirada simple depende directamente de uno de los tres Rasgos de los personajes. También se usará el Grado de Habilidad, aunque en este caso no existirá un oponente propiamente dicho que vaya a oponerse a la acción, por lo que cambiarán algunos detalles.

En primer lugar, el propósito de una tirada simple es realizar una tarea con un objetivo definido, normalmente acumulando Niveles de Éxito con varias tiradas, hasta alcanzar la cifra adjudicada por el DJ a esa labor. También existe la posibilidad de que haya un límite de tiempo para llevar a cabo la tarea, por lo que aunque se acumule una gran cantidad de éxitos, el intento fracasará igualmente si se han necesitado demasiadas tiradas para obtenerse.

EJEMPLOS DE DIFICULTADES ☹

FÍSICO

- Saltar de un columpio en marcha: Dificultad 3, 1 éxito.
- Subir una bombona de butano tres pisos: Dificultad 4, 3 éxitos.
- Tirar un muro con una maza: Dificultad 5, 9 éxitos.
- Destrozar un coche a patadas: Dificultad 7, 11 éxitos.
- Saltar de un edificio a otro: Dificultad 9, 1 éxito.

MENTAL

- Hacer una sopa de letras: Dificultad 3, 1 éxito.
- Hacer la declaración de la renta: Dificultad 4, 3 éxitos.
- Piratear un servidor protegido: Dificultad 5, 7 éxitos.
- Ganar un concurso televisivo: Dificultad 7, 5 éxitos.
- Estudiar unas oposiciones: Dificultad 9, 13 éxitos.

SOCIAL

- Hacer reír a un borracho: Dificultad 3, 1 éxito.
- Aguantar el llanto en un funeral: Dificultad 4, 3 éxitos.
- No desafinar en el karaoke: Dificultad 5, 1 éxito.
- Seguir el protocolo en una velada con el rey: Dificultad 7, 5 éxitos.
- Ganar el Nobel de Literatura: Dificultad 9, 11 éxitos.

Para realizar una tirada simple, el jugador anuncia lo que quiere hacer y el DJ establece una dificultad y el Nivel de Éxito total a alcanzar, así como un límite de tiradas (si procede). El jugador lanzará 1D6 y sumará su Grado de Habilidad, comparando el resultado con la dificultad establecida. Igualar la dificultad no sumará ningún Nivel de Éxito. Solo si se sobrepasa la dificultad, la cantidad por la que se sobrepase se sumará al Nivel de Éxito.

La dificultad de referencia, para una tarea que requiera un poco de esfuerzo pero que no resulte excesivamente complicada, es 4. El DJ debería ajustar la dificultad que adjudica a una acción partiendo de este punto. No existe ningún límite, pero una tarea con dificultad 9 debería considerarse casi imposible. El número de Niveles de Éxito cuantifica lo laboriosa que es la tarea, por lo que una acción que se resuelva en un momento necesitará muchos menos Niveles de Éxito que otra que requiera un mes de estudio, aunque sea más sencilla.

Si quiere, un jugador también puede seguir haciendo tiradas para incrementar los Niveles de Éxito después de haber conseguido los necesarios para llevar a cabo con éxito una tarea, si prevé que alguien va a intentar oponerse a las consecuencias de su acción más adelante, quizás cuando no esté presente. Así, si alguien intentase atravesar una barricada en cuya realización se han invertido más Niveles de Éxito de los que eran necesarios para llevar a cabo esa acción, tendría que sumar esos Niveles de Éxito adicionales a los que debería alcanzar normalmente para atravesarla.

EJEMPLO DE TIRADA SIMPLE ☠

María, Pedro, Gabriel y Simón deciden que todos necesitan un descanso, y que es la presión del momento que están viviendo lo que ha llevado a Juan a atacar inesperadamente a María. De todas formas, no se terminan de fiar de Juan, así que lo dejan atado cuando se van a dormir.

Simón dice que es el más indicado para atarlo, ya que ha estudiado la teoría de las supercuerdas. Tiene Destreza 2 pero, lamentablemente, el DJ no admite su Aspecto "Físico teórico con respuesta prioritaria a desastres" para hacer nudos. En cualquier caso, hacer un nudo fuerte es una tarea relativamente sencilla (dificultad 4, 3 éxitos), así que se pone manos a la obra y tira el dado. El resultado es 2, que sumado a su Grado de Habilidad se queda en 4. Como no supera la dificultad, no suma ningún Nivel de Éxito, pero al menos no gana Estrés Temporal por su fracaso.

Vuelve a tirar el dado, sacando un 1 esta vez, lo que suma 3, quedándose por debajo de la dificultad establecida y, por lo tanto, ganando un punto de Estrés Físico Temporal. Pedro y María se ponen nerviosos y van a intentar ayudarlo, pero el DJ dice que solo uno puede ayudar, ya que más personas solo entorpecerían el trabajo. Pedro es el que finalmente accede a hacerlo, dando a Simón un +1 en su tirada.

Simón vuelve a tirar y saca un 3, que se suma con su Grado de Habilidad y el Apoyo de Pedro para un total de 6. Con una dificultad de 4 a batir, Simón por fin obtiene dos Niveles de Éxito. Pero no son suficientes, y Simón tiene que conseguir otro más, lo que significa una cuarta tirada. El DJ le avisa de que al hacer esta cuarta tirada sufrirá Desgaste, ganando tanto Pedro como Simón otro punto de Estrés Temporal (Simón tiene Energía 2, que le da 3 turnos en total para aguantar el Desgaste). Pedro se queja, alegando que él no ha estado ayudando los cuatro turnos, pero el DJ lo ignora diciendo que lo importante es que Simón gana ese punto y que, por ende, todos sus Apoyos lo ganan también. Juan sigue riéndose para sus adentros.

Simón tira el dado y saca un 4, consiguiendo así un total de 7, lo que significa 3 Niveles de Éxitos más que se suman a la dificultad de deshacer el nudo. Por lo tanto, al final consiguen hacer el nudo y, además, con 3 Niveles de Éxitos más de los necesarios. Satisfechos y agotados, se echan a dormir.

Juan no espera mucho, y en cuanto ve que las respiraciones de sus compañeros son regulares, saca el cuchillo de combate de su manga y empieza a cortar la cuerda. Como tiene Energía 3, decide tomarse las cosas con calma para desatar el nudo, ya que es algo más difícil deshacerlo que hacerlo (dificultad 5, 3 éxitos + 3 éxitos adicionales por la tirada de Simón). Juan se concentra cuatro turnos antes de realizar la tirada, evitando así subir su Estrés Temporal. Por tanto, su Grado de Habilidad para esta tirada es: Atributo (3) + herramienta (+1) + 4 turnos de concentración (+4) = 8. Juan tira el dado y obtiene un 4, por lo que corta el nudo sin problemas y se marcha en mitad de la noche mientras masculla un "Aficionados" para sí.

DESGASTE Y FRUSTRACIÓN

Intentar sin éxito una tarea una y otra vez es algo bastante frustrante. Para representarlo en el juego, fallar una tirada (es decir, que la suma del resultado del dado más el Grado de Habilidad sea menor que la dificultad) supone ganar tantos puntos de Estrés Temporal en ese Rasgo como la diferencia entre el resultado final y la dificultad.

TIRADA ENFRENTADA

- Calcular iniciativa:
 - Comparar , +1 al que elija ser Defensor en caso de empate (si hay Defensor).
- Calcular Grado de Habilidad:

1 / Atributo 	5 / Herramientas.
2 / Aspecto.	6 / Posición estratégica.
3 / Concepto.	7 / Varios.
4 / Estrés Permanente.	
- Cálculos adicionales:
 - Apoyos: +1 (o valor completo del Atributo si supera al oponente).
 - Sobreesfuerzo: +1 / punto de Estrés Temporal (máximo 3).
- El personaje determinado al comparar Grados de Habilidad anota el resultado o hace una tirada:
 - Doble +1: 6.
 - Mayor que: Mejor de 2D6.
 - Empate: Defensor lanza 1D6.
- Limitar Nivel de Éxito a Atributo  x2
- Sumar bonificaciones por herramienta.

TIRADA SIMPLE

- Calcular Grado de Habilidad:

1 / Atributo.	5 / Herramienta.
2 / Aspecto.	6 / Posición estratégica.
3 / Concepto.	7 / Varios.
4 / Estrés Permanente.	
- Cálculos adicionales:
 - Apoyos: +1 (si el DJ lo admite).
 - Sobreesfuerzo: +1 / punto de Estrés Temporal (máximo 3).
 - Concentración: +1 por turno gastado.
- Sumar el dado contra:
 - Dificultad: Mínimo a alcanzar.
 - Éxitos: Número de Niveles de Éxito a acumular.
- Frustración: Si la tirada no alcanza la dificultad, la diferencia se suma a Estrés Temporal.
- Desgaste: Cada (Atributo  x2) turnos, sumar 1 Estrés Temporal (también a Apoyos).

Pero incluso si se realiza con éxito la tarea, también resulta agotador hacer lo mismo una y otra vez. Este elemento del juego se representa con el Desgaste. Un PJ podrá tirar dados para realizar una misma tarea un número de veces igual al resultado de multiplicar su Atributo  por 2 y restar 1. A partir de la siguiente tirada sufrirá Desgaste, es decir, sumará un punto de Estrés Temporal a ese Rasgo. Esto también se aplica a los Apoyos.

De esta manera, alguien con Energía 2 podrá intentar mantener una carrera durante 3 tiradas (Energía $\times 2 - 1 = 3$) sin problemas, pero la cuarta tirada le hará ganar un punto de Estrés Temporal. En cambio, alguien con Energía 3 podría aguantar hasta 5 tiradas. Por desgracia, alguien con Energía 0 ganará un punto de Estrés con cada tirada, incluyendo la primera.

CONCENTRACIÓN Y ESPECIALIZACIÓN

Hay tareas tan difíciles que, incluso con el equipo adecuado, son muy difíciles de conseguir en poco tiempo. Así, una tarea con dificultad 9, incluso con Apoyos, es un ejemplo de una tirada compleja con altas probabilidades de fallo.

Un jugador puede decidir emplear más tiempo del estrictamente necesario para llevar a cabo una labor, y concentrarse para acumular bonificaciones que sumar a una sola tirada. Por cada turno que decida no tirar el dado, el personaje ganará un +1 por él y otro +1 por cada uno de sus Apoyos. Por ejemplo, si con Energía 2 se concentra durante 3 turnos adicionales junto a 2 Apoyos para echar abajo un muro con mazas (dificultad 5, 9 éxitos), la tirada sería Energía (2) + herramienta (+1) + 2 Apoyos (+2) + 3 turnos de concentración propia (+3) + 2 Apoyos que se concentran durante 3 turnos (+6) = 14. Así, tendría éxito en la tarea sin necesidad de tirar el dado. Por desgracia, como han estado cargando con mazas contra el muro durante 4 turnos, tanto él como sus Apoyos ganarán un punto de Estrés Físico Temporal.

Aun así, hay tareas que requieren de una especialización concreta y no todo el mundo puede ayudar a realizarlas, así que el DJ puede decidir denegar el Apoyo de ciertos PJ por considerar que no están capacitados para ello. También hay que tener en cuenta el tiempo que requiere realizar una tarea. Nadie va a poder reparar un coche en cuestión de turnos, ya que esta es una tarea que se debería medir más bien en minutos, o incluso horas.

Será el DJ quien decida cuánto tiempo es necesario para hacer una tirada de una tarea concreta, pero realmente será el sentido común el que dicte esto: por muy buena que sea la tirada, no se puede construir un barco en la misma cantidad de tiempo que tarda alguien en aproximarse por detrás y golpear al personaje en la cabeza con un remo.

LA MUERTE Y OTRAS MANERAS DE DEJAR DE JUGAR

La acumulación de Estrés es la única manera de morir en este juego. Así, cuando llega al tercer punto en cualquiera de los tres contadores de Estrés Permanente, el PJ se volverá injugable. La forma exacta en que esto ocurra variará mucho, dependiendo de la situación.

No tiene sentido que alguien que ha sobrevivido a una caída desde un acantilado, sufriendo fracturas y lesiones varias, muera por ganar Estrés Físico al fallar la tirada para hacerse un torniquete, así que la descripción de los motivos de la muerte debe ser coherente con lo ocurrido. Teniendo eso en cuenta, el personaje dejará de ser controlable a efectos de juego. Quizás siga con vida, pero boqueando como un pez al sol, esperando a la muerte y sin que el jugador tenga ningún tipo de posibilidad de salvarlo, o quizás siga andando hasta el hospital más próximo, para morir por heridas internas.

O quizás el DJ prefiera que siga jugando, a sabiendas de que es solo su adrenalina lo que permite que siga en pie y de que en cuanto pare a descansar, morirá. Esto puede ser muy interesante dramáticamente, y tal vez sea una bonita forma de dejar que el jugador se despidiera de su álter ego en el juego. De este modo, puede planear venganzas suicidas llegado el momento o llevar a cabo cualquier otra acción de la que será imposible salir con vida, si con ello va a salvar al resto del grupo.

Pero aunque la narración de una muerte por Estrés Físico es algo relativamente sencillo de entender, es más difícil de comprender el Estrés Mental y Social, ya que no son heridas que dañen físicamente al jugador, sino algo mucho más sutil: un PJ que completa su contador de Estrés Mental o Social es un personaje que deja de luchar contra su destino.

Por el motivo que sea, ha decidido que morir es la única decisión que le queda por tomar, y en ese preciso momento la toma. Quizás el jugador siga interpretando normalmente, pero en el momento más inesperado, el DJ tomará el control. Puede que se echen todos a dormir y, a la mañana siguiente, le encuentren ahorcado. O puede que vea una foto de su difunta novia y se quede en estado catatónico irreversible.

Tampoco es necesario ser así de drástico. A lo mejor la decisión que toma el PJ es la de irse e iniciar una vida en otro lugar, renegando para siempre de su pasado. Puede que los jugadores le olviden pero más tarde se vuelvan a encontrar con él como un PNJ más, con un huerto y una familia recién formada.

Este es, sin lugar a dudas, uno de los elementos del juego que más madurez exige a los jugadores. Aquí no es un personaje cualquiera el que muere, ni de las consecuencias de un accidente, sino que es una versión del propio jugador, que ha tomado de forma razonada la decisión de morir. Por esa razón, si los jugadores no son lo suficientemente maduros para aceptar este tipo de eventos, el DJ haría bien en no usarlos en sus partidas. Es mucho más sencillo describir una muerte violenta y truculenta, o narrar una desaparición sin rastro por la noche, que buscar una salida digna para un personaje que, simplemente, no quiere luchar más. Es por eso que el DJ no debería tomar estas decisiones en solitario, sino apoyarse en el jugador que ha sufrido la pérdida y amoldarse a sus propuestas, incluso si estas van en contra de los intereses de la partida.

REACCIONANDO A SITUACIONES ESTRESANTES

Todos recordamos lo que estábamos haciendo el 11-S cuando escuchamos la noticia. Es algo que nos marcó porque fue brutal e inesperado, incluso aunque no tocara a nadie conocido. Las situaciones estresantes no solo tienen que ver con lo que nos sucede a nosotros, sino también con todo aquello que le sucede a otros pero que acaba modificando nuestro estatus.

En la ficha hay dos marcadores de Estrés y Coraza. El Estrés, como ya se ha explicado, se marca tachando un cuadrado con cada punto temporal. Por cada barra que se rellene por completo se adquiere un punto permanente. La Coraza funciona de forma similar, tal como se explica más adelante.

EJEMPLO DE SITUACIONES ESTRESANTES ☠

Baja Intensidad, poca Cercanía (dificultad 3, 2 éxitos):	<ul style="list-style-type: none"> • Un desconocido tiene un accidente frente a ti (Empatía). • Hay un golpe de estado en un país que no conoces (Lógica).
Baja Intensidad, media Cercanía (dificultad 4, 3 éxitos):	<ul style="list-style-type: none"> • Un amigo te relata la paliza que le propinaron (Empatía). • Reconoces a un vagabundo como un antiguo amigo (Lógica).
Baja Intensidad, mucha Cercanía (dificultad 5, 4 éxitos):	<ul style="list-style-type: none"> • Tu pareja te deja tras unos meses sin amaros (Empatía). • Debes dejar un <i>hobby</i> por problemas económicos (Lógica).
Media Intensidad, poca Cercanía (dificultad 4, 2 éxitos):	<ul style="list-style-type: none"> • Un desconocido está indefenso frente a ti (Empatía). • Te atracan a punta de navaja (Lógica).
Media Intensidad, media Cercanía (dificultad 5, 3 éxitos):	<ul style="list-style-type: none"> • Diagnostican a un familiar una enfermedad crónica (Empatía). • Te roban el coche (Lógica).
Media Intensidad, mucha Cercanía (dificultad 6, 4 éxitos):	<ul style="list-style-type: none"> • Descubres a tu pareja engañándote con otro (Empatía). • Te despiden del trabajo (Lógica).
Alta Intensidad, poca Cercanía (dificultad 5, 2 éxitos):	<ul style="list-style-type: none"> • Un desconocido muere frente a ti (Empatía). • Ocurre un atentado contra un lugar significativo (Lógica).
Alta Intensidad, media Cercanía (dificultad 6, 3 éxitos):	<ul style="list-style-type: none"> • Un conocido muere frente a ti (Empatía). • Tu mejor amigo es enviado a un frente casi perdido (Lógica).
Alta Intensidad, mucha Cercanía (dificultad 7, 4 éxitos):	<ul style="list-style-type: none"> • Tu mejor amigo muere frente a ti (Empatía). • La ciudad donde vives queda destruida sin evacuar (Lógica).

Si un PJ presencia una Escena que le resulta muy desagradable, o se ve obligado a hacer algo en contra de sus deseos, se encontrará ante una situación estresante. Cada vez que se dé una de estas situaciones, el PJ se verá obligado a realizar una tirada simple de Lógica o Empatía para asimilar

lo ocurrido. La dificultad y número de Niveles de Éxito requeridos para la tirada dependerán de la Intensidad y la Cercanía de la situación estresante. Usa la tabla de la página anterior para calcular la dificultad y los Niveles de Éxito necesarios.

No es lo mismo ver como atropellan a un desconocido que atropellar a alguien por accidente. Si el PJ es el causante del incidente, se eleva en un grado la Intensidad de la tabla. Si la acción es premeditada (por ejemplo, atropellar a alguien voluntariamente), se eleva en un grado la Cercanía.

Ambos elementos pueden también combinarse, sumando en algunos casos tanto Intensidad como Cercanía. Si por cualquier motivo alguno de estos factores hace que la tirada se salga de la tabla, ya sea en Intensidad o en Cercanía, el primer turno no se hará tirada, sino que el PJ ganará automáticamente tantos puntos de Estrés como si hubiera fallado la tirada con un 0 en el dado.

Por ejemplo, si al PJ le deja su pareja (mucho Cercanía), porque se ha dado cuenta de que ya no le importa (baja Intensidad) y ha forzado la situación para que rompieran con él (aumentando así la Cercanía), la Intensidad se sale de la tabla, por lo que el PJ fallará automáticamente la tirada con un 0, ganando tantos puntos de Estrés Temporal como la dificultad menos su Atributo  (Empatía), y a partir del siguiente turno tendrá que seguir con las tiradas normalmente.

Pero incluso estar dolido por la situación es una forma de superarla, así que a diferencia de lo que sucede en las tiradas simples, el fallo en una tirada por situación estresante también se suma al número de Niveles de Éxito, aunque haciendo ganar Estrés al PJ.

CORAZA

Un médico que lleva trabajando en urgencias más de veinte años no se impresiona por presenciar una muerte, y menos aún por ver una pierna rota o a algún desconocido llorando desconsolado. Esto es a lo que se le llama “insensibilizarse” o “ponerse una coraza” ante el sufrimiento ajeno. La Coraza Física funciona de un modo algo diferente y se explica en la sección de Combate (ver página 53).

Por eso, cada vez que un PJ supere una tirada para evitar una situación estresante, el jugador deberá anotar en el marcador de Coraza Temporal del Rasgo correspondiente (Mental si la tirada era de Lógica y Social si la tirada era de Empatía), ganando tantos puntos de Coraza Temporal como la Intensidad de la situación estresante. Es decir, cuando esta sea de Intensidad baja, el PJ ganará 1 punto, con Intensidad media ganará 2 puntos y con Intensidad alta ganará 3 puntos.

Cuando se rellene cada barra de puntos de Coraza Temporal se conseguirá un punto de Coraza Permanente. A partir de ese momento, el PJ no tendrá que enfrentarse (ni tirar en consecuencia) en situaciones estresantes de baja Intensidad relacionadas con el Rasgo afectado, ya que contará con una Coraza Permanente de 1. Pasará lo mismo con la Intensidad media al tener Coraza 2 y, finalmente, el PJ será inmune a las situaciones estresantes relacionadas con ese Rasgo cuando su Coraza Permanente sea de 3.

INMUNIDAD

Pese a lo que pueda parecer a primera vista, ser inmune a los sentimientos no es algo bueno, porque el cerebro no responderá a los estímulos adecuados y no tendrá defensas contra ellos. Por eso, si algún PJ llega a ser inmune en alguno de sus Rasgos y, por el motivo que sea, intenta ponerse en peligro para ayudar a alguien, para poder hacerlo tendrá que superar una tirada igual que la que tendría que hacer en el sentido contrario (si no tuviera Coraza y quisiera evitar esa situación).

Además, la poca pasión que el PJ pondrá en sus acciones se reflejará en la imposibilidad de usar los elementos positivos de su Aspecto asociado a ese Rasgo para mejorar las posibilidades de éxito de sus acciones. Por si esto fuera poco, solo podrá utilizar su Concepto para mejorar tiradas de otros Rasgos.

Finalmente, si el personaje tiene que superar una situación estresante que se salga de la tabla, no solo fallará automáticamente, sino que se desmoronará por completo. Además de ganar Estrés normalmente, el personaje reducirá a 0 la Coraza en ese Rasgo y recibirá automáticamente una Secuela Permanente asociada a él.

SECUELAS DEL ESTRÉS

El Estrés tiene un gran peso en la forma de reaccionar de los personajes. No es simplemente una cantidad de puntos que dan modificadores negativos a medida que suben. También altera el comportamiento de los personajes, ya que trabajar con altos niveles de Estrés es algo muy complicado. Por esta razón, se permite a los jugadores la opción de ganar Secuelas Temporales o Permanentes a cambio de reducir su Estrés. En ocasiones el DJ podrá limitar el tipo de Secuelas a elegir, pero debe ser la decisión del jugador la que prevalezca normalmente.

En cualquier momento en que el PJ gane Estrés (Temporal o Permanente) por cualquier motivo, su jugador puede decidir adquirir una Secuela. Dado que la Secuela elimina el Estrés que se acaba de adquirir, esta puede ser una manera de evitar la muerte. Las Secuelas se dividen en tres tipos, uno por cada contador de Estrés, y también pueden ser Temporales o Permanentes.

SECUELAS TEMPORALES

Todas las Secuelas Temporales se pueden adquirir reduciendo la puntuación de Estrés Permanente en un punto, y dejan de tener efecto al final del Acto en curso (ver página 61), salvo que el DJ considere que una Secuela Temporal ha estado muy poco tiempo en juego y decida prolongarla algo más por su interés narrativo. Por su parte, las Secuelas Físicas tienen reglas diferentes al respecto que se explican más adelante.

Una vez ha concluido la duración de la Secuela Temporal, esta desaparece sin más. Por eso, el uso de Secuelas Temporales es esencial para sobrevivir en *El fin del mundo*. Muchas veces el Estrés se acumula demasiado rápido y la vida de los PJ corre mucho peligro, así que adquirir de manera regular Secuelas Temporales será la mejor forma de salvarles la vida y ayudarles a resistir la presión.

En cualquier caso, los seres humanos tienen sus límites y no se pueden acumular más de 3 Secuelas Temporales de un mismo Rasgo simultáneamente. Lo que se puede hacer en ese caso es convertir una Secuela Temporal en Permanente, reduciendo la puntuación de Estrés Permanente en un punto adicional.

FÍSICO

- ☠ **Cansancio** (Energía -1): El personaje ha forzado la máquina, por lo que ahora tendrá que recuperar el aliento, así que sufrirá esta penalización hasta que pueda descansar. Cada Escena, el jugador tendrá derecho a realizar una tirada simple (Energía: dificultad 4, 7 éxitos) hasta superar el Cansancio.
- ☠ **Rotura** (Destreza -2): El personaje se ha roto un hueso. Mientras no esté escayolado (Lógica: dificultad 4, 7 éxitos), sufrirá una penalización de -1 en cualquier acción física, y un -2 adicional si utiliza la zona afectada. Esta Secuela no se elimina al final del Acto, sino que se mantendrá durante 6 semanas, siempre y cuando el personaje no sufra más daños en el mismo lugar.
- ☠ **Dolencia**: En este apartado se engloban problemas fisiológicos muy diferentes y será el DJ quien determine sus efectos concretos en cada caso particular. Podría tratarse de una hipotermia (Energía -1), de una herida infectada (1 punto de Estrés Temporal por cada Escena sin recibir cuidados médicos), de un veneno (de efecto variable) que necesita ser succionado (Destreza: dificultad 4, 3 éxitos), o de una quemadura (Destreza -1 a las acciones con la zona afectada) que deberá ser tratada por un médico (Lógica: dificultad 4, 3 éxitos) para que el personaje pueda actuar con normalidad.

MENTAL

- ☠ **Tristeza** (Memoria -1): El personaje se ve abrumado por el recuerdo de todo lo que ha pasado. Todas las tiradas Mentales fallidas (enfrentadas o simples) suman 1 punto de Estrés Temporal adicional al personaje.
- ☠ **Conmoción** (Lógica -1): Estar conmocionado significa tener el cuerpo bloqueado ante cualquier estímulo. Mientras esté así, el personaje se encontrará completamente indefenso, por lo que atacarle requerirá una tirada simple y no enfrentada. Después de esa primera tirada volverá en sí, pero mantendrá el -1 a Lógica.
- ☠ **Ira** (Lógica -1): El personaje se mostrará especialmente irascible. Cualquier intento de provocarlo tendrá éxito de forma automática, aunque cada turno (salvo el primero) podrá efectuar una tirada (Memoria: dificultad 4, 3 éxitos) para poder calmarse. Mientras no tenga éxito, el personaje responderá de forma violenta a cualquier tirada fallida, sea cual sea el Rasgo empleado.

SOCIAL

- ⊗ **Desconfianza** (Carisma -2): Alguien ha jugado con los sentimientos del personaje y ahora piensa que todo el mundo quiere hacerlo. Sentirá un rechazo adicional (un -1 adicional en Carisma) si la persona con la que se relaciona es un desconocido.
- ⊗ **Miedo** (Empatía -1): El estímulo que ha hecho ganar esta Secuela al personaje (a convenir con el DJ si no está claro cuál es) le producirá una aversión irracional y difícil de controlar. Estar en presencia de ese estímulo le obligará a superar una tirada (Empatía: dificultad 3, 7 éxitos) para interactuar con normalidad. El no superar la tirada puede tener como efecto desde la necesidad de salir de la estancia a sufrir un -2 temporal en algún Atributo.
- ⊗ **Desconexión** (Empatía -2): El personaje se ha encerrado en sí mismo. La interacción con otras personas le resulta difícil y tendrá que seguir las reglas de Desgaste en las tiradas enfrentadas del Rasgo Social.

SECUELAS PERMANENTES

Estas Secuelas son mucho más profundas que las anteriores y pueden modificar la personalidad del PJ. Adquirir cualquiera de estas Secuelas reduce el Estrés Permanente en dos puntos.

Al igual que sucede con las Secuelas Temporales, las Secuelas Permanentes también deben ser elegidas por el jugador, aunque el DJ tendrá la opción de vetarlas. Cada Secuela Permanente está asociada a una Secuela Temporal, así que en el caso de convertir una en otra (reduciendo el Estrés Permanente en un punto adicional), solo se podrá adquirir la que está asociada a ella. Los efectos de la Secuela Permanente no se suman a los de la Secuela Temporal, sino que los sustituyen.

Un personaje no podrá tener en ningún momento más de 3 Secuelas Permanentes en total entre todos los Rasgos. Así, un personaje podrá tener dos Secuelas Permanentes de un tipo y una de otro, o tres de un tipo, o una de cada, pero no más.

FÍSICO

- ⊗ **Desvanecimiento** (viene de Cansancio): El personaje cae inconsciente, por lo que atacarlo requiere una tirada simple, no enfrentada. Seguirá así hasta que reciba cuidados médicos (Lógica: dificultad 4, 7 éxitos). Cada Escena, un personaje puede intentar una tirada de cuidados médicos para superar el Desvanecimiento del personaje inconsciente.
- ⊗ **Pérdida** (viene de Rotura; Destreza -1): El personaje ha sufrido la amputación de una extremidad, o esta ha sufrido tanto que queda inutilizable. Si la extremidad ha sido seccionada, empezará a perder sangre, lo que significa ganar 1 punto de Estrés por turno. La única manera de evitar la muerte será recibir cuidados médicos inmediatos (Lógica: dificultad 4, o 6 si es el propio personaje quien se administra los cuidados, 3 éxitos).

A partir de ese momento, el PJ no podrá realizar acciones que necesiten las dos extremidades, a menos que use una prótesis (aplicando un -1 adicional a Destreza). Si la extremidad perdida es el brazo derecho y el jugador es diestro, o si se trata del brazo izquierdo y el jugador es zurdo, desde ahora tendrá que sufrir un -1 en las acciones que realice con la extremidad que le queda. Esta regla también se aplica a las piernas.

- ☛ **Dolencia crónica** (viene de Dolencia): Al igual que la Dolencia, la Dolencia crónica puede ser de muchos tipos, pero en cualquier caso tendrá un carácter prolongado en el tiempo y el personaje sentirá sus efectos de forma habitual, necesitando cuidados periódicos. Puede ser una cojera permanente, o la entrada en la fase crónica de alguna enfermedad común, pero los efectos se mantendrán hasta que acabe la Campaña.

MENTAL

- ☛ **Depresión** (viene de Tristeza; Memoria -1): La Tristeza se vuelve crónica. Todas las tiradas mentales fallidas (enfrentadas o simples) suponen ganar 1 punto de Estrés Temporal adicional. Además, en cada Escena el personaje deberá superar una tirada (Memoria: dificultad 4, 3 éxitos) que aumentará el Estrés si se falla, pero que no tendrá ningún efecto positivo si se supera.
- ☛ **Bloqueo** (viene de Conmoción; Lógica -2): En este caso, la Conmoción será casi permanente. Mientras sufra esta condición, el personaje estará completamente indefenso, por lo que atacarle requerirá una tirada simple, y no enfrentada. Después de esa primera tirada volverá en sí, pero mantendrá el -2 a Lógica. El personaje se hallará en un estado de desidia, por lo que no podrá hacer tiradas propias a menos que antes supere otra (Lógica: dificultad 3, 2 éxitos), aunque sí podrá servir de Apoyo normalmente en las de otros personajes.
- ☛ **Furia** (viene de Ira; Lógica -2): La Ira se vuelve algo habitual en el comportamiento del personaje. Cualquier intento de provocarlo tendrá éxito de forma automática, aunque cada turno (salvo el primero) podrá efectuar una tirada (Memoria: dificultad 4, 3 éxitos) para poder calmarse. En caso contrario, el personaje responderá de forma violenta a cualquier tirada fallida, sea cual sea el Rasgo empleado. Además, concentrarse para superar una tirada simple le será imposible, tanto si es el personaje principal de la acción como si actúa de Apoyo.

SOCIAL

- ☛ **Paranoia** (viene de Desconfianza; Carisma -1, Empatía -1): Después de mucho tiempo sintiéndose derrotado, el personaje empieza a ver un patrón en su vida: todo el mundo está en su contra. Aunque no es cierto, así lo cree. El DJ empezará a describirle a su jugador cosas diferentes de las que describe a los demás: alguien esconde una pistola nada más verle, o escucha claramente a sus amigos riéndose de él a sus espaldas, por ejemplo. Sea lo que sea, nunca estará seguro de si ocurre

en el juego, o si solamente lo piensa su personaje. El DJ tendrá el trabajo extra de construir para este personaje tramas inexistentes, que el jugador puede seguir o no, pero que parecerán estar ahí.

Obviamente puede ocurrir que, en un momento dado, el DJ incluya datos que sí sean verdad, así que el jugador no podrá saber con seguridad qué es cierto y qué no.

EJEMPLO DE SECUELA MENTAL

Mientras Juan escapa del campamento en el que estaban sus amigos, reflexiona sobre lo ocurrido. Aunque Juan se diga a sí mismo que el comienzo del fin del mundo no le ha afectado, no es cierto. Cuando salieron de casa de Pedro, se encontraron con un autobús accidentado envuelto en llamas, y Juan pudo ver a un hombre inconsciente atrapado entre el metal. Tenían que huir y Juan decidió no decir nada a nadie para no verse obligado a poner en peligro su vida.

El DJ le hizo tirar en ese momento por considerar como situación estresante el hecho de negar la ayuda a un extraño en peligro de muerte. Es una situación de Intensidad media y poca Cercanía, pero como es el propio jugador el que, al no hacer nada, mantiene esa indefensión, la Cercanía sube un grado. Así, Juan tiene que superar una tirada de Empatía (dificultad 5, 3 éxitos). Como no se lo dice a nadie, no puede apoyarse en ninguno de sus compañeros, pero sí puede usar su Aspecto Social "*Lo que sea preciso*", que le da un +1 a su Empatía 1.

Juan tira el dado y obtiene un 3, consiguiendo un total de 5. Como solo ha igualado la dificultad no gana ningún Nivel de Éxito. Como aún no ha superado la tirada, ese turno se queda bloqueado y sin poder reaccionar. Mientras los demás corren, Juan no puede dejar de mirar al hombre atrapado en el amasijo de hierros del vehículo. Vuelve a tirar y esta vez obtiene un 4 en el dado, para sumar un total de 6 que le hace superar la tirada consiguiendo un éxito, el primero de los 3 necesarios para superar la situación estresante.

Pero Juan aún tiene que conseguir dos éxitos más, así que sigue bloqueado. Vuelve a tirar, con un resultado de 1, lo que significa que acaba de ganar dos puntos de Estrés Temporal Social. De todas formas, esos puntos de Estrés también se suman al Nivel de Éxito, así que consigue superar la tirada. Lamentablemente, en su segunda tirada de un Rasgo cuyo Atributo  es 1 el Desgaste le ha hecho ganar un punto de Estrés Temporal adicional, lo que hace un total de 3, o lo que es lo mismo, un punto de Estrés Permanente.

Juan decide que no se quiere quedar con ese punto permanente, así que lo canjea por una Secuela Temporal. Fruto de problemas anteriores, ya tenía la Secuela Temporal: Desconfianza, por lo que en vez de elegir otra Secuela Temporal, decide que dejar morir a alguien es algo que quiere recordar para castigarse por ello, de modo que prefiere agravar su Secuela Temporal y convertirla en una Secuela Permanente: Paranoia.

Así, cuando discutían sobre qué camino elegir, la Paranoia hizo pensar a Juan que todos se estaban poniendo en su contra. Cuando ya no pudo contenerse, intentó golpear a María, lo que le llevó a su actual situación.

- ☠ Fobia (viene de Miedo; Empatía -2): Funciona exactamente igual que el Miedo, pero la tirada al estar en presencia del estímulo que provoca la Fobia será más difícil de superar (Empatía: dificultad 5, 7 éxitos). De nuevo, será el DJ quien determine qué pasa mientras no se supere la tirada, pero puede ir desde la necesidad obligada de salir de la estancia (aunque no sea seguro hacerlo) hasta sufrir un -3 en algún Atributo.
- ☠ Aislamiento (viene de Desconexión; Empatía -3, Carisma -3): Llega un momento en que el personaje no puede seguir soportando la situación y se abstrae del resto del mundo. A partir de entonces, el personaje dejará de hablar y de interesarse por los demás. La interacción con otras personas resultará difícil, por lo que el Desgaste se sigue aplicando a las tiradas sociales (aunque el simple hecho de intentarlo ya es algo positivo).

Desde ese momento, la Coraza dejará de ser efectiva a efectos de limitar las tiradas, pero se seguirá contabilizando. Cada vez que el personaje sume un punto permanente, recuperará un punto de un Atributo Social. La Coraza se reiniciará si llega al máximo de este modo, pero no creará más Secuelas.

**INFORMACIÓN
ADICIONAL**

COMBINANDO Y CREANDO SECUELAS

Se recomienda limitar el número de Secuelas Permanentes, tanto Mentales como Sociales, a un máximo de una por jugador, ya que combinar diferentes Secuelas Permanentes es poco realista y complejo de narrar e interpretar. Las Secuelas Físicas son mucho más simples, y una persona puede tener varias iguales (un PJ sin un brazo y una pierna, por ejemplo, o con dos enfermedades a la vez) sin que sea un problema para la narración. Los PNJ pueden omitir esta restricción y, por ende, pueden tener tantas Secuelas Permanentes Mentales y Sociales como tú determines. Del mismo modo, no se han incluido todas las Secuelas posibles en el juego, que serían innumerables, sino que se muestran las más representativas para que te sirvan como guía en tu tarea de DJ. Siéntete libre de incluir nuevas Secuelas, pero hazlo pensando que toda Secuela Temporal debe tener asociada una Permanente y viceversa.

SUPERAR SECUELAS SOCIALES Y MENTALES PERMANENTES

Con terapia y dedicación, cualquier trauma puede ser superado, pero esta tarea nunca es fácil. En la ficha de personaje hay un espacio al lado de cada una de las Secuelas Permanentes para apuntar el progreso de cada una llamado Contador de Terapia. El funcionamiento de esta mecánica de juego es similar a la del marcador de Estrés o el de Coraza, aunque solo se aplicará a las Secuelas Mentales o Sociales Permanentes, ya que las Físicas tienen sus propias reglas (ver página 48).

Superar un trauma Mental o Social, de cualquier tipo, requiere de un proceso lento y doloroso. La duración de este proceso puede verse acelerada por una terapia adecuada al caso, o dificultada por comportamientos contraproducentes. Esto se refleja por la frecuencia con la que se puede realizar una tirada para recuperarse y por los modificadores que se le aplican, tal como se muestra en el siguiente listado.

- ☼ Ir al psicoanalista: Una tirada por sesión de terapia (+0).
- ☼ Llorar y regodearse en el dolor: Una tirada por semana (-1).
- ☼ Pedir perdón de corazón a los afectados: Una tirada por cada disculpa sincera (+0).
- ☼ Intentar hacer vida normal: Una tirada por mes (+0).
- ☼ Provocar peleas para liberar tensión: Una tirada cada dos días (-1).
- ☼ No levantarse de la cama: Una tirada por semana (-2).

Sea cual sea la forma elegida por el personaje para enfrentarse a su trauma, esta se interpretará con una tirada simple (Empatía: dificultad 7, 5 éxitos), que se podrá realizar con la frecuencia y los modificadores arriba indicados, además de cualquier otro modificador que le corresponda normalmente. El Desgaste y la Frustración también se aplicarán de manera normal a esta tirada, pero no así los Apoyos, que se permiten (los Apoyos son a su manera una forma de terapia). Cada tirada exitosa permite llenar un espacio en el Contador de Terapia. Al igual que sucede con el Estrés, llenar cada una de estas casillas tendrá repercusión en la terapia, sumando un +1 en cada tirada sucesiva (se considera que la parte más dura del trauma se ha dejado atrás). En el momento en que se rellene el tercer espacio del Contador de Terapia, la Secuela se considerará superada.

En todo caso, será el DJ quien determine qué constituye en cada caso una terapia adecuada, ajustando correspondientemente los plazos y modificadores arriba listados. También es posible que quiera que el jugador interprete este proceso para juzgar mejor sus reacciones y resultados. Esto último solo debería hacerse con jugadores maduros, ya que es una interpretación difícil que requiere ser honesto con uno mismo, y el DJ posiblemente carezca de formación en el campo de la psicología.

RESUMEN DE REGLAS 

SITUACIONES ESTRESANTES

- **Calcular Intensidad:** Impacto de la situación.
 - Baja, media o alta.
- **Calcular Cercanía:**
 - Poca, media o mucha.
- **Calcular responsabilidad del PJ:**
 - Causante: Aumenta Intensidad.
 - Premeditación: Aumenta Cercanía.
- **Hacer tirada simple:** Empatía o Lógica.
 - El PJ estará paralizado hasta superarla.
 - El fallo también suma éxito.
- **Ganar Coraza:**
 - Un punto temporal por nivel de Intensidad.
- **Ganar Secuelas** (opcional).

SECUELAS

- **Temporales** (máximo 3 por Rasgo).
 - Pierdes 1 punto permanente de Estrés.
 - Se eliminan al final del Acto.
- **Permanentes** (máximo 3).
 - Pierdes 2 puntos permanentes de Estrés.
 - Se eliminan con terapia.

SUPERAR SECUELAS FÍSICAS PERMANENTES

La Secuela de Pérdida de una extremidad es una Secuela Permanente que nunca se podrá superar totalmente, ya que el miembro perdido no va a reaparecer. Aun así, un personaje puede llegar a asumir que le falta esa parte del cuerpo y aprender a arreglarse sin ella. Esto significa que podrá realizar acciones físicas sin el modificador negativo, aunque tenga que llevarla a cabo con una prótesis. En caso de no tener una prótesis adecuada, el DJ puede negar algunas acciones que precisen de los dos miembros para ser llevadas a cabo. Los efectos de las otras Secuelas Permanentes Físicas, que se explican brevemente en la página 47, se tratan de manera diferente. El Desvanecimiento desaparecerá cuando consigan despertar al personaje, sin más efecto en la ficha de juego. Sin embargo, es recomendable que el desvanecimiento tenga consecuencias narrativas, como el cansancio o una pérdida de la memoria temporal, a elección del DJ. Las Dolencias crónicas pueden tener efectos tan variados como su tratamiento, así que escapa a la intención de este juego incluir reglas detalladas para cada de ellas. Será el DJ quien deba considerar las consecuencias que tengan en sus partidas, así como su posible curación. En las ambientaciones ligadas a Dolencias crónicas específicas (radiación, hipotermia, etc.) se explican sus efectos de juego y la manera de superarlas, si es posible.

COMBATE

Uno de los aspectos más cuidados de los juegos de rol suele ser el combate, pero no es así en este caso, puesto que en este juego prima la resolución moral de los conflictos sobre la violencia con la que a veces se producen dichas resoluciones. De todas formas, dado que los conflictos violentos son iniciados muchas veces de forma inevitable por PNJ y que, en cualquier caso, un combate significará una fuente de tiradas continuadas y relacionadas, es necesario detallar el procedimiento a usar.

El combate se inicia calculando la iniciativa con una tirada enfrentada entre los PJ y/o PNJ involucrados. Después se determinan las acciones a realizar. El atacante golpea al defensor y el resultado del golpe es sufrido por el perdedor del conflicto. Si un PJ participa en una tirada no podrá apoyar ninguna otra ese turno, por lo que los combates entre muchas personas pueden resultar problemáticos.

Si varias personas atacan a un único defensor en el mismo turno, podrán unir sus fuerzas en la forma de un atacante principal con Apoyos, o realizar varias tiradas contra el mismo defensor. Por eso, la estrategia es importante en un combate, y hay que saber administrar los importantes recursos que son las armas y los Apoyos, dejando que los mejores luchadores peleen solos en combates donde los personajes sean superados en número, o utilizándolos como Apoyo (si pueden sumar su Atributo completo) cuando haya que unir fuerzas contra un enemigo común.

Para simplificar el juego, los PNJ rara vez tendrán Concepto o Aspecto (ver página 64), y no podrán elegir Secuelas. Por eso serán los jugadores, con la autorización del DJ, quienes elijan las Secuelas de Estrés que le infligen a sus oponentes.

De esta manera, un combate puede acabar rápidamente con un par de tiradas afortunadas que dejen inconscientes a los oponentes, o lisen al líder y obliguen a rendirse a sus secuaces. Cuando entren en un combate, los jugadores deberían pensar en la forma más rápida de superarlo para poder seguir con cosas más divertidas.

COMBATE A DISTANCIA

Aunque todo se solucione con tiradas enfrentadas, hay elementos que desequilibran cualquier combate. Un combate entre dos personas golpeándose, o con espadas, o incluso con pistolas, es fácil de resolver. Pero, ¿y si uno de los oponentes tiene una pistola y el otro solo una barra oxidada?

Cuando se usan armas, el combate se desarrolla de una u otra forma dependiendo de la distancia que separe a los contendientes. Si están cerca, el combate sigue con normalidad, aunque es probable que si hay un personaje sin arma quiera ser atacante para poder desarmar a su oponente. En cambio, si el personaje con pistola no está al alcance de su adversario, la resolución del conflicto debe seguir otras reglas adicionales.

Para atacar a cualquier persona usando un arma de combate a distancia, se debe hacer una tirada simple siguiendo la tabla de disparo (más adelante), que indica la dificultad y éxitos que se deben superar para impactar al objetivo. El daño infligido por el disparo será igual al Nivel de Éxito conseguido, más una bonificación dependiente del arma usada, tal como se establece en la página siguiente.

COMBATE A DISTANCIA					
DISTANCIA	DISPARO		MANIOBRA DEL BLANCO		
	DIFICULTAD	NIVEL DE ÉXITO	DIFICULTAD (BASE)	NIVEL DE ÉXITO	
				ACERCAMIENTO	ESCAPE
10 METROS (DISTANCIA DE CARGA)	3	2	4	3	7
20 METROS	4	3		4	6
40 METROS	5	4		5	5
60 METROS	6	5		6	4
100 METROS	7	6		7	3
DIFICULTAD = DISTANCIA + (COBERTURA + MOVIMIENTO + VARIOS) + NIVEL DE ÉXITO DEL OBJETIVO					
DAÑO = NIVEL DE ÉXITO + ARMA					

Se debe tener en cuenta que la distancia es un factor decisivo, ya que la dificultad crece a medida que el objetivo se aleja. Además, algunas armas no podrán dispararse a determinadas distancias. Por ejemplo, un rifle de francotirador no tendrá problemas para disparar a alguien que se encuentre a gran distancia, pero una pistola no tendrá la misma efectividad. Del mismo modo, un lanzacohetes no podrá ser disparado contra alguien cercano, ya que el impacto le explotaría al PJ en la cara.

Al ser blanco de un ataque a distancia, todos los personajes tienen la posibilidad de realizar una maniobra de escape o de acercamiento, realizando una tirada de Destreza, con la dificultad y Nivel de Éxito indicados en la tabla anterior. Al alcanzar el Nivel de Éxito necesario, el personaje consigue salir del radio de acción del arma, si intentaba escapar, o se acerca lo suficiente al oponente armado como para poder golpearlo, si intentaba llegar hasta él.

La dificultad de la tirada variará dependiendo de la capacidad de movimiento del personaje en ese momento. La dificultad base (el personaje va a pie) es 4, y va disminuyendo a discreción del DJ a medida que se utilicen vehículos más rápidos, llegando a dificultad 1 con un deportivo a máxima velocidad. Cabe recalcar que en esta tirada también pueden utilizarse normalmente el Concepto, el Aspecto, herramientas diversas o incluso un sobreesfuerzo. Además, el número de éxitos por los que el personaje supere la dificultad de la tirada de acercamiento o alejamiento se sumará a la dificultad de los ataques realizados por su oponente.

Pero, ¿y si el intento de huida se ve dificultado por un terreno abrupto? ¿Y si el blanco se acerca al tirador cuidadosamente, avanzando de cobertura en cobertura? ¿Y si crea una distracción para ocultar su movimiento? Dependiendo de las circunstancias en las que se produzca el enfrentamiento y de las intenciones de los personajes, existirán multitud de elementos relevantes al conflicto que tendrás que interpretar como DJ, normalmente con modificadores a las tiradas o con tiradas adicionales para realizar tareas complementarias, como tiradas de Destreza para saltar algún obstáculo o de Lógica para identificar el lugar óptimo desde el que disparar.

EJEMPLO DE COMBATE I 

Juan, absorto en sus pensamientos mientras camina, no se da cuenta de que ha entrado de nuevo en la ciudad en ruinas. El francotirador al otro lado de la calle sí que está atento, así que intenta dispararle. El disparo tendrá dificultad 6 (el tirador está a 60 metros) + 0 (blanco al descubierto) +1 (movimiento del blanco) -2 (mirilla) = 5. El francotirador tira el dado y obtiene un 2, que se suma a su Atributo de Destreza 2 para un total de 4: un fallo. Como hay 1 punto de diferencia entre el resultado y la dificultad, el PNJ gana 1 punto de Estrés Físico Temporal.

Juan escucha el disparo y ve el impacto en el capó de un coche cercano, así que corre a esconderse tras un camión volcado. Como corre para acercarse a un parapeto que está a menos de 10 metros, la dificultad es 4 y el Nivel de Éxito es 2. Tira el dado con un resultado de 3, que sumado a su Atributo de Destreza (3) alcanza un total de 6. Es más que suficiente, pero el francotirador no va a dejarle escapar tan fácilmente, y dispara de nuevo antes de que Juan se esconda. Tiene dificultad 6 + 0 (al descubierto) + 1 (movimiento) - 2 (mirilla) + 2 (Nivel de Éxito de Juan) = 7. Obtiene un 4 en su tirada, fallando de nuevo.

Juan sabe que debe seguir corriendo. Sin embargo, no hay más obstáculos tras los que resguardarse en su camino hacia el otro lado de la calle, así que deberá correr a campo descubierto hasta el edificio que alberga al tirador. La tirada de Juan tendrá dificultad 4 y necesitará 5 éxitos para conseguir su objetivo, ya que ha avanzado un poco al alcanzar el camión. Tira y saca un 4 en el dado, lo que suma un total de 7 que le da 3 de los 5 éxitos que necesita.

El francotirador, cansado de fallar, decide tomarse este turno para concentrarse y simplemente sigue a Juan con su mirilla mientras este se acerca. Mientras tanto, Juan realiza su segunda tirada, con la misma dificultad, tirando un dado y... obteniendo un 5, lo que no solo le da los 2 éxitos que necesitaba, sino otros 2 éxitos adicionales que suma a la dificultad del disparo del francotirador.

Es la última oportunidad del tirador, pero tiene mucho a su favor. Juan empezó el turno a 2 éxitos de él (distancia de carga), por lo que tiene dificultad 3 + 0 (al descubierto) + 1 (movimiento) - 2 (mirilla) - 1 (concentración) + 2 (Nivel de Éxito de Juan) = 3. Tira un dado y el resultado es un 3, que se suma a su Atributo de 2 para el Nivel de Éxito del ataque, y es suficiente para impactar en una pierna a Juan, que cae a cubierto gracias al impulso, aunque con una fea herida.

El personaje que empuña el arma puede emplear turnos de concentración (como en una tirada simple), pero no Apoyos. Sin embargo, cada vez que su blanco quede fuera de su vista, aunque sea momentáneamente, o si llega al combate cuerpo a cuerpo, esa concentración se pierde y no podrá ser recuperada de ninguna forma. En cambio, el personaje que se quiere acercar (o escapar) sí puede verse beneficiado por Apoyos, ya sea en la forma de fuego de cobertura o de algún tipo de distracción, que además impedirán que el tirador se concentre para mejorar su tirada.

DAÑO DEL COMBATE

Por muy buenos que sean combatiendo, lo personajes nunca harán el mismo daño con una motosierra que con las manos. Por eso, las armas tienen una bonificación al Estrés causado, que se suma DESPUÉS de aplicar la limitación de la tirada. Para que se pueda representar en el juego el mayor número posible de armas blancas, sin recurrir a una extensa lista donde se detalle cada una, la bonificación de estas armas se determina estableciendo su tamaño y características particulares, tal como indica la tabla.

DAÑO DEL COMBATE			
TAMAÑO		CARACTERÍSTICAS	
PROTECTOR (GUANTES DE BOXEO)	+0	IMPROVISADA	-1
PEQUEÑO (CUCHILLO)	+1	CONTUNDENTE	+0
MEDIANO (ESPADA CORTA)	+2	FILO	+1
GRANDE (ESPADA LARGA)	+3	MOVIMIENTO	+1

Todas las armas tienen un tamaño y una o más características, lo que les proporciona diferentes bonificadores al Estrés que causan. Un hacha de batalla, por ejemplo, es grande y tiene filo, así que sumaría un +4, mientras que una piedra, pequeña y contundente, sumaría solo un +1. Algunas armas poseen varias características, cuyos modificadores se acumulan. Por ejemplo, un cristal roto sería un arma pequeña improvisada con filo (+1) y un taladro eléctrico sería un arma pequeña improvisada contundente con movimiento (+1).

A continuación se proporciona un listado de las armas a distancia más representativas y sus correspondientes valores de daño a distancia y a quemarropa, para que el DJ los use directamente o realice pequeñas variaciones a partir de ellos.

ARMAS		
ARCO: +3 / +1	PISTOLA: +4 / +2	SUBFUSIL: +3 / +1
BALLESTA: +3 / +1	PISTOLA (GRAN CALIBRE): +5/+1	GRANADA: +10* / +10*
HONDA: +2 / +0	ESCOPETA: +6 / +0	LANZACOHETES: +10* / +10*
BÚMERAN: +1 / +2	METRALLETA: +4 / +2	RIFLE DE FRANCO TIRADOR: +5 / +5
PIEDRA: +1 / -1	CAÑÓN: +10 / +5	GATLING: +5 / +3

El primero de los valores de cada arma corresponde al bonificador al Estrés que causa cuando se usa a quemarropa y el segundo corresponde al bonificador que causa cuando se usa a distancia. En casi todos los casos, el valor a distancia es menor que el valor a quemarropa, aunque no siempre tiene por qué ser así, ya que existen proyectiles que ganan capacidad de impacto con la distancia recorrida.

La bonificación de los artefactos explosivos (marcados con un asterisco) solo se aplica por completo en caso de un impacto directo. En muchos casos, una explosión solo impactará parcialmente a un personaje, sobre todo si está en movimiento. Por eso, el Nivel de Éxito que haya conseguido el personaje para el intento de escape o acercamiento se restará del daño total (además de sumarse a la dificultad del tirador) cuando se enfrenten a un explosivo.

**INFORMACIÓN
ADICIONAL**

ARMAS MENOS MORTALES

Las armas de fuego complican el juego y son terriblemente mortales. Si crees que te va a ayudar como DJ, y quieres hacer que las armas pierdan potencia, puedes usar las características de las armas cuerpo a cuerpo, considerando el tamaño como el calibre del arma y las características como similares, pero cambiando "Filo" por "Perforante" y "Movimiento" por "Explosivo". La regla de los artefactos explosivos debería conservarse.

HERIDAS Y DESANGRAMIENTO

El Estrés Físico no se recupera del mismo modo que el Mental o Social. Exige descanso y, en ocasiones, atención médica. Si existe desangramiento, el personaje empezará a perder sangre, lo que significa ganar 1 punto de Estrés por turno. La única manera de evitarlo será recibir cuidados médicos inmediatos (Lógica: dificultad 4, o 6 si es el propio personaje quien se administra los cuidados, 3 éxitos).

Una vez por Escena, un personaje puede intentar curar a otro con una tirada simple (Lógica: dificultad 4, o 6 si es el propio personaje quien intenta curarse, 3 éxitos). El herido pierde un número de puntos de Estrés Físico igual al número por el que se supere el Nivel de Éxito requerido por la tirada. Pero, a menos que el personaje que haga la tirada tenga los conocimientos necesarios y el instrumental adecuado, no se podrá eliminar un punto de Estrés Permanente de esta manera.

CORAZA

El Rasgo Físico también se beneficia de la Coraza, que sirve para hacer a una persona más resistente a los golpes y acostumbrarla al dolor físico. Por eso, el personaje podrá ignorar un punto de Estrés Físico por cada punto de Coraza Permanente que posea en dicho Rasgo.

Cada vez que el personaje sufra al menos 3 puntos de Estrés Físico Temporal de un solo impacto (tras restar los puntos de Coraza que posea actualmente), aumentará en un punto Temporal su Coraza, hasta un máximo de 3 puntos Temporales. Pasado ese momento, si el personaje vuelve a recibir un golpe que le cause un mínimo de 3 puntos de Estrés Físico Temporal (después de restar la Coraza), ganará de forma automática una Secuela Permanente.

EJEMPLO DE COMBATE II 

El disparo del francotirador tuvo un Nivel de Éxito de 2 (3 de la tirada + 2 de Destreza), que sumado al bonificador de 5 del rifle hace un total de 7 puntos de Estrés Físico, que dejan a Juan con 1 punto de Estrés Permanente y 2 Temporales. Juan masculla una queja y entra en el edificio tras vendarse la herida con un pañuelo. Junto a la puerta se encuentra al francotirador soltando su arma para coger un hacha apoyada junto a él, pero Juan es más rápido.

La iniciativa la gana Juan y elige ser atacante, atacando al tirador con su cuchillo. Su Grado de Habilidad es de Destreza (3) + Concepto (no se aplica) + Aspecto (no se aplica) + herramienta (1) + posición estratégica (1 por la sorpresa) – Estrés Permanente (1) = 4, mientras que el tirador solo tiene un total de 2.

Juan tira 2D6, y obtiene 6 y 2 en los dados. Se queda con el 6, al que suma un +1 por herramienta pequeña y otro +1 por ser de filo, golpeando con precisión al tirador, que se desangra en el suelo con 2 puntos de Estrés Permanente y otros 2 puntos Temporales. El tirador gime e implora, consiguiendo que Juan se piense si tener piedad. Pero solo se lo piensa.

VEHÍCULOS Y OTROS OBJETOS INANIMADOS

Antes o después los PJ intentarán huir de algo o, por el contrario, cargarán contra algún enemigo dentro de la relativa seguridad de un automóvil. Lógicamente, no se pueden utilizar los mismos criterios de tiradas simples del combate cuando atropellas a alguien o dejas caer sobre él un enorme bloque de hormigón, ya que los Niveles de Éxito de esas acciones no son equiparables al Estrés causado.

Todos los objetos inanimados sin una inteligencia que los controle (como una roca o incluso un misil guiado por calor) estarán definidos por dos valores: Nivel de Éxito y Coraza.

Siempre que una persona sea víctima del impacto de un objeto inanimado (vehículos incluidos), como en los casos anteriormente mencionados, sufrirá un número de puntos de Estrés Físico igual al Nivel de Éxito del objeto. En la página siguiente se listan los Niveles de Éxito de varios objetos comunes.

La Coraza de los objetos funciona normalmente, pero tiene la particularidad de que no se verá afectada por los daños que este sufra. Para destruir uno de estos objetos se usan sus Niveles de Éxito como puntos de Estrés; una vez superados estos, el objeto queda destrozado. Los efectos exactos (explosiones, roturas, incendios, etc.) quedan a elección del DJ.

Un monovolumen tiene 15 Niveles de Éxito, así que si sufre 15 puntos de Estrés Físico quedará inservible. Además, si consigues golpear a alguien con dicho objeto, ya sea atropellándolo o dejándolo caer sobre él, todos los Niveles de Éxito que le queden hasta llegar a cero se traducirán en puntos de Estrés Temporal que recibirá el objetivo. Si la velocidad a la que va el objeto es determinante, el daño aumentará, tal como se explica más adelante.

Los objetos también saldrán mal parados del golpe. Siempre que un objeto impacte contra algo (o alguien) que tenga una puntuación de Coraza igual o superior a la propia, el objeto atacante también sufrirá el mismo daño que el atacado. Por ese motivo, cargar con un coche contra un tanque nunca es buena idea. Los dos objetos se llevarán el daño, por lo que embestir un muro puede ser una técnica efectiva para traspasarlo, pero no si pretendes seguir utilizando el vehículo después de hacerlo.

Por otra parte, los personajes que se encuentren en el interior del vehículo u objeto sufrirán los efectos de la mitad de los Niveles de Éxito que superen la Coraza del mismo. Aun así, esto puede cambiar a decisión del DJ dependiendo de las circunstancias. Si, por ejemplo, el personaje lleva abrochado el cinturón de seguridad, el DJ podría disminuir el daño a una tercera parte, o si va de pie con una espada en la mano podría aumentarlo en dos terceras partes.

**INFORMACIÓN
ADICIONAL**

CONFLICTO DE REGLAS

Aparentemente, algunas situaciones pueden resolverse tanto con una tirada enfrentada como con una tirada simple, así que puede que te preguntes cuál es la manera correcta de hacerlo. La respuesta es: las dos.

Esto puede resultar confuso, pero es premeditado. Quizás los PJ estén encerrados en una habitación y tengan que derribar un muro para escapar mientras al otro lado de la habitación un grupo de lugareños está intentando derribar la puerta para entrar y lincharlos. Aunque este conflicto se puede resolver con una tirada enfrentada entre ambos bandos, resulta más interesante plantear el problema como sendas tiradas simples (los PJ contra el muro y los lugareños contra la puerta) que requieren acumular cierto Nivel de Éxito, ya que cada turno que pasa significa una tirada y, por lo tanto, una posibilidad más de que los lugareños entren o ellos escapen.

También es posible que tengas que decidir entre una tirada de habilidad de los PJ o una tirada de objeto, si por ejemplo intentan entrar en una comisaría empotrando un coche contra la entrada. En este caso, la opción de Niveles de Éxito y Coraza será más interesante, porque te permitirá calcular cómo afecta el golpe a los personajes y cómo queda el coche tras el impacto.

En pocas palabras, cuando las mecánicas del juego te ofrezcan diferentes formas de resolver un conflicto, elige el método que resulte más emocionante o que mejor encaje en ese momento de la partida.

OBJETOS Y VEHÍCULOS DE EJEMPLO		
ROCA: 3 ÉXITOS / CORAZA 10	COCHE: 20 ÉXITOS / CORAZA 5	AVIÓN: 20 ÉXITOS / CORAZA 10
PUERTA: 7 ÉXITOS / CORAZA 3	AUTOBÚS: 20 ÉXITOS / CORAZA 10	VELERO: 50 ÉXITOS / CORAZA 10
MURO: 9 ÉXITOS / CORAZA 7	EXCAVADORA: 40 ÉXITOS / CORAZA 10	CRUCERO: 500 ÉXITOS / CORAZA 20

PERSECUCIONES

Será algo normal que un personaje persiga a otro en el transcurso de una partida. Aunque este conflicto se pueda resolver normalmente con tiradas enfrentadas, tal como se ha indicado, algunas circunstancias pueden requerir reglas adicionales. ¿Qué pasa cuando la persecución tiene lugar entre dos vehículos de diferentes velocidades? ¿Y si intentas alcanzar un coche en marcha, o conduces tu deportivo para alcanzar un avión que va a alzar el vuelo?

A estos efectos, los vehículos se dividen en diferentes categorías, según su velocidad máxima.

- ⊗ A pie: Corriendo, resbalando por una ladera, nadando, saltando.
- ⊗ Motor humano: Monopatín, bicicleta, bote de remos, ala delta.
- ⊗ Vehículo lento: A caballo, carromato, moto de pequeña cilindrada, lancha motora, paramotor.
- ⊗ Vehículo normal: Monovolumen, moto de motocross, yate, avioneta.
- ⊗ Vehículo deportivo: Coche deportivo, moto de carreras, avión comercial.
- ⊗ Vehículo rápido: Coche de Fórmula 1, lancha rápida, caza.
- ⊗ Vehículo Ultrarrápido: Coche de *dragster*, caza supersónico.

La tirada enfrentada se realizará normalmente, pero el personaje con el vehículo de la categoría superior será siempre el defensor. Además, por cada categoría de diferencia entre ambos vehículos, el defensor sumará un +3 a su Grado de Habilidad. Así, si un personaje va corriendo tras alguien a caballo, el defensor será el jinete, que además sumaría un +6 a su Grado de Habilidad. De la misma manera, un avión comercial intentando huir de un caza supersónico lo tendrá muy difícil, ya que el caza será defensor en la tirada enfrentada y además contará con un +6.

Hay carreras que, simplemente, no se pueden ganar. Nadie, salvo quizás algún deportista de élite, puede alcanzar a un coche corriendo. Así, una persecución donde uno de los dos participantes sea superior al otro en 3 o más categorías no podrá llevarse a cabo. El personaje que maneja el vehículo de mayor categoría simplemente ganará la carrera.

El jugador puede intentar argumentar en contra, ya que todos hemos visto alguna película en la que el protagonista se sube corriendo a un tren en marcha o consigue alcanzar un coche tomando atajos, y lo cierto es que puede resultar interesante para la partida dejar que al menos lo intente. Si lo juzga adecuado, el DJ puede permitir carreras o persecuciones a pesar de la enorme diferencia de velocidad entre los contendientes, estableciendo los modificadores al Grado de Habilidad que considere necesarios, incluso asignando el papel de defensor al contendiente más lento.

ATROPELLOS

Para saber si un intento de atropello tiene éxito, el personaje conductor deberá superar una tirada establecida por el DJ, ya que es probable que su víctima no se deje atropellar. A veces, el DJ determinará que la tirada tiene éxito automáticamente, o el atropello será tan sencillo (como en un callejón, por ejemplo) que obligará al atropellado a superar una tirada simple para esquivar al coche, en vez de una enfrentada.

La velocidad a la que vaya un objeto es crucial para determinar el daño que ocasiona. No es lo mismo que el atropello suceda a 100 km/h que a 10 km/h, por lo que esta acción tendrá diferentes modificadores al daño, que pueden ir desde -9 hasta +9.

Un objeto que sea lanzado por un humano (empujado por la ventana, por ejemplo) no tendrá bonificación alguna, pero no pasará lo mismo con objetos de movimiento autopropulsado. Un objeto moviéndose a mínima velocidad tendrá un +3, a velocidad media recibirá un +6 y a velocidad máxima ganará un +9. El DJ no debería detenerse a hacer cálculos complicados, sino manejar estas cifras de forma intuitiva.

De la misma manera, un vehículo u objeto inanimado moviéndose con una carga que lo ralentice, o que esté atado a un poste, o que choque con algo antes de alcanzar su objetivo será ralentizado y no hará tanto daño, por lo que tendrá unos modificadores que oscilarán desde -3 hasta -9, siempre a decisión del DJ. De nuevo, esta regla es muy general, pero dada la abundancia de casos posibles, es preferible dejarlo al juicio del DJ.

Desde un coche que se deslice por la inercia tras perder tres de sus ruedas hasta una caja fuerte que cae de un quinto piso siendo ralentizada por cuerdas de tender, pasando por un camión que ha atravesado un muro o un cohete espacial que cae en un edificio y atraviesa veinte pisos antes de llegar a sus víctimas, existen cientos de variables, así que es necesario simplificar y establecer que una desaceleración mínima supone un -3, una desaceleración media supone un -6 y una desaceleración casi completa impone un -9.

Es posible que se sumen modificadores positivos y negativos en una misma tirada, por ejemplo si un coche avanza a máxima velocidad pero atraviesa una puerta o choca con un árbol antes de impactar contra su víctima.

EJEMPLO DE ATROPELLOS 

Tras una huida desesperada en un utilitario por un enorme aparcamiento, el coche ha quedado bastante maltrecho, pero un enemigo armado con una metralleta aún se interpone entre nuestros héroes y la salida, cerrada a cal y canto. Así, Juan, que conduce, acelera al máximo para atropellarlo y salir de allí con vida.

El DJ decide no hacerle tirar por conducir el coche, ya que el personaje se limita a acelerar mientras se agacha para evitar los disparos. El coche tiene Coraza 5 pero ahora solo le quedan 6 miserables Niveles de Éxito, así que en un principio únicamente causaría 6 puntos de daño, pero a estos hay que sumarle el modificador de +9 por ir a máxima velocidad, lo que sumaría un total de 15 puntos de Estrés Físico Temporal infligidos al hombre armado, matándole en el acto.

Juan está más que curtido después de tres días de supervivencia, y matar a alguien que le estaba atacando y a quien además no conocía no le obliga a hacer ninguna tirada por situación estresante. El coche sigue lanzado hacia la puerta, aunque el DJ entiende que la velocidad se ha reducido tras el atropello, así que rebaja la bonificación de +9 a +6 en el choque contra la puerta reforzada del garaje.

La puerta, que tiene Atributos superiores a los normales por estar reforzada, posee 7 Niveles de Éxito y una Coraza de 5, así que será el vehículo el que saldrá perdiendo en la colisión. Esta vez, como iguala la Coraza del objeto, el daño se lo llevan los dos, tanto el coche como la puerta: 6 (Niveles de Éxito del coche) + 6 (bonificación por velocidad) – 5 (Coraza del objetivo) = 7 Niveles de Éxito en el golpe.

La puerta queda atravesada por el vehículo, que sale a la calle con el motor echando un feo humo blanco, ya que esos 7 Niveles de Éxito han terminado por inutilizarlo. Además, el vehículo solo podía resistir 6 de esos 7 puntos, por lo que el punto extra pasa a sus ocupantes. Como se llevan solo la mitad del daño total, el DJ decide que nadie se lleve ningún nivel de daño salvo Pedro, que está en el asiento de copiloto y no lleva puesto el cinturón de seguridad.

Que aprenda.

ESTRUCTURA DE JUEGO

Todas las sesiones de juego de *El fin del mundo* tienen una estructura similar, que reconduce la partida para que tanto los jugadores como el DJ tengan opción de modificar la historia a contar. Por eso, cada sesión de juego estará dividida en tres Actos, cada uno de ellos con distintos objetivos.

ESCENAS

Los Actos están divididos en un número variable de Escenas, siempre a elección del DJ. Llamamos Escena a cada conjunto de acciones que los PJ y PNJ realicen con una única intención narrativa. Esto significa que su duración y contenidos son más variables que los de un Acto. Normalmente, una Escena se desarrolla sin saltos o interrupciones temporales en la narración y en una sola ubicación o escenario, aunque no siempre es así.

Puede ocurrir que una única Escena tenga lugar en más de un espacio físico, o que en un único espacio físico ocurra más de una Escena. Si, por ejemplo, los jugadores van al hospital a sacar de allí a un compañero herido antes de que los militares bombardeen la zona con napalm, toda esa aventura (entrar por el parking, buscar la habitación concreta, pelear con los médicos para llevarse al amigo y encontrar una vía alternativa por las alcantarillas) se consideraría una única Escena. Por otra parte, si en el transcurso de esta Escena la narración se detuviese para tratar alguna dificultad que impide avanzar a los personajes (los médicos les piden que les arreglen el suministro eléctrico a cambio de dejar marchar a su amigo), la narración de su resolución se consideraría una Escena en sí misma.

De la misma manera, si una vez llegado el fin del mundo los jugadores deciden refugiarse en casa, podrían suceder muchas Escenas en el mismo lugar. La primera Escena sería la discusión sobre el rumbo a tomar por los PJ y terminaría cuando estuviese decidido, y después comenzaría otra Escena en la que, por ejemplo, se dan cuenta que la comida enlatada está agusanada, o un vecino aporrea la puerta pidiendo ayuda. En términos generales, cada vez que los jugadores alcancen un hito relevante o haya un giro en la narración, se marcará el fin de la Escena.

Todas las Escenas de un Acto tendrán normalmente un tema común, ya sea los reiterados intentos por salvar a alguien, enfrentamientos sucesivos con vándalos o la toma de una decisión y sus consecuencias para los PJ. Las decisiones de la mayoría de Escenas deberían tener un impacto limitado en la trama, ya que las decisiones importantes suelen significar un cambio de Acto, tal como se explica a continuación.

PRIMER ACTO

Todas las partidas tienen su inicio en el momento presente, en el lugar donde estén sentados los jugadores, con personajes dotados de un trasfondo idéntico al de quienes los interpretan. Una vez establecido este punto de partida, el DJ narrará la primera diferencia entre ambos mundos, el real y el ficticio.

Puede ser una llamada telefónica, o una noticia en la televisión, un grito o un mensaje telepático enviado desde el más allá. Cada ambientación será diferente e incluso la misma ambientación puede ir cambiando y, si se quiere jugar varias veces, será posible descubrir la información por vías muy diferentes. Por razones prácticas, sería interesante sacar del juego al personaje del DJ (que, en la realidad, estará también con los personajes), para que este que no sea tratado como uno más del grupo y así los jugadores puedan reaccionar a la situación con mayor libertad.

Quizás el DJ sea la primera víctima del holocausto, o incluso el primero que se entere de lo que ocurre y se lo comunique al resto. Puede que le llamen y tenga que irse, o que el primer cambio entre los dos mundos sea que, misteriosamente, en el momento de empezar la partida el DJ no haya llegado. En cualquier caso, es muy recomendable que el DJ sea eliminado de la partida.

INFORMACIÓN ADICIONAL

EL DIRECTOR DE JUEGO COMO JUGADOR

Dado que todos los jugadores se interpretan a sí mismos, podría resultar interesante que tú también jugaras, interpretándote a ti mismo.

Si quieres utilizar esta opción, crea tu ficha como si fueras un PJ más. Durante la partida, cada jugador (aparte del t) podrá interrumpir la acción una vez por sesión de juego y tomar tu papel de DJ durante un momento, para así introducir en la partida elementos inesperados que te hagan cambiar la historia sobre la marcha.

El DJ deberá intentar “cuidar” de los PJ durante este Primer Acto, reservando las mayores amenazas para el Tercero, donde la seguridad de los personajes estará en juego más a menudo. Así, durante el Primer Acto, los personajes verán como todo se desmorona a su alrededor, pero tendrán siempre una manera más o menos clara de escapar con vida.

El final del Primer Acto es fijado por el DJ, cuando el desarrollo de la historia alcanza cierto punto. Llegará un momento en el que surja una decisión importante para todo el grupo de juego. ¿Abandonarán el refugio para buscar otras personas o intentarán reforzar sus defensas? ¿Dividirán el grupo cuando cada PJ quiera ir a rescatar a sus conocidos o unirán fuerzas? ¿Lucharán contra las adversidades por sí mismos o esperarán la ayuda del Gobierno?

El Primer Acto termina una vez que los personajes disponen de todos los datos necesarios para tomar la decisión y se plantea la pregunta. A ser posible, este Acto no debería sobrepasar la primera hora y media de juego.

SEGUNDO ACTO

Una vez alcanzado el punto de inflexión, los jugadores tendrán que tomar decisiones. Aquí el juego se detendrá un instante, y llegará la hora de reagruparse y prepararse para lo que está por venir. Lo primero será recuperarse momentáneamente de lo ocurrido, por lo que los jugadores borrarán todas sus Secuelas Temporales (a menos que el DJ diga lo contrario), o si lo prefieren podrán eliminar 3 puntos de Estrés Temporal adquiridos durante el juego, repartidos como quieran entre sus tres Rasgos.

Los jugadores tendrán el tiempo que el DJ estime necesario para discutir qué hacer y cómo hacerlo. Por ejemplo, pueden decidir que coger el coche e irse a la casa en la playa de uno de ellos será lo mejor para ellos, así que tendrán que detallar cómo piensan hacerlo y qué van a llevar con ellos.

Las decisiones se tomarán mediante la interpretación de los jugadores, sin mediar tirada alguna, y el DJ solo intervendrá para resolver las posibles dudas que tengan sobre lo que saben sus personajes o la mecánica de reglas. Disponer de la información será más importante que interpretar la forma de obtenerla, así que el DJ solo debería escenificarla si es absolutamente necesario. El tiempo que transcurrirá dentro de la partida será el mismo que los personajes dediquen a sus discusiones, y en ocasiones especiales, el DJ podrá poner un máximo de tiempo para representar alguna amenaza cercana que pueda influir en las decisiones de los jugadores.

El Segundo Acto termina cuando los jugadores han acordado qué quieren hacer y han hecho ya sus planes para conseguirlo. Las decisiones de los PNJ acompañantes serán tomadas por el DJ pero, para simplificar las cosas, es recomendable que no difieran demasiado de las de los PJ, para facilitar el desarrollo de la historia y que las decisiones de los jugadores sean relevantes.

EJEMPLOS DE OBJETIVOS PARA EL SEGUNDO ACTO

- Hacer del refugio un lugar seguro.
- Acumular alimentos para un mes.
- Traer aliados al refugio.
- Desconectar del mundo.
- Limpiar de enemigos una zona.
- Dotar de comodidades al refugio.
- Buscar otro refugio.
- Llegar al campamento establecido por el Gobierno.
- Salvar a unos supervivientes.
- Dejar de esconderse y luchar.
- Buscar debilidades en el enemigo.
- Huir del continente.

Por último, para recordar que la partida tiene lugar en el mundo real, cada jugador narrará una pequeña historia que suceda de forma simultánea al hilo argumental que están siguiendo los PJ. Se narrará como un pequeño cuento, donde se presentará algún personaje que se encuentre en un lugar diferente a los PJ. Para hacerlo más divertido, debería tratarse de un sitio o persona que todos los jugadores conozcan.

El objetivo de estas Escenas será introducir nuevos elementos de trama que el DJ podrá utilizar más adelante si le conviene. Además, la sensación de que el mundo se está yendo al garete será más intensa si los jugadores pueden ver, de primera mano, cómo afecta el apocalipsis a otras personas. Estas historias no deberían tener relación directa con los PJ, sino que deberían profundizar en otras formas de experimentar el fin del mundo y sus consecuencias.

TERCER ACTO

Una vez que está todo decidido, el juego continúa con el Tercer Acto, que se desarrollará como el Primero. La acción partirá desde donde crea conveniente el DJ y variará mucho dependiendo de la partida o ambientación. Quizás el DJ prefiera continuar justo desde donde lo dejaron, o en el primer obstáculo serio que los PJ hayan encontrado en su camino.

Durante este Acto, las amenazas se volverán mucho más peligrosas y las soluciones a los problemas seguramente supongan la pérdida de algún aliado o la violación de algún código ético que haga que los PJ ganen Secuelas de Estrés. Sea como fuere, la partida se hallará en su momento álgido, con toda la carne en el asador.

El fin del Tercer Acto llegará cuando los PJ hayan conseguido (o no) el objetivo que ellos mismos se marcaron en el Segundo. Si se trata de un plan a muy largo plazo (ir caminando hasta Alemania, sobrevivir indefinidamente en ese emplazamiento, etc.), será labor del DJ establecer un punto donde acabar la sesión de juego. Para más información sobre cómo plantear los objetivos a largo plazo, consulta “Formato serie” en la Sección de Consejos para el DJ (ver página 267).

Antes de dar por terminada la partida, cada jugador volverá a tomar el rol de narrador para explicar el destino final de otro sitio o personaje. En casos extraordinarios, los jugadores podrían preferir narrar las consecuencias de haber perdido algo en el Tercer Acto, o cómo afecta esto a otras personas.

EVOLUCIÓN DE LOS PERSONAJES

Al final de cada sesión de juego, los jugadores tendrán que realizar una votación que otorgará tres títulos a los jugadores (o a uno solo, si lo ha hecho muy bien). Los títulos a votar son los siguientes:

- ☼ El jugador más honesto: El que ha sido más fiel a su personalidad real en las decisiones del juego.
- ☼ El jugador más valiente: El que más se ha puesto en peligro por hacer “lo correcto”.
- ☼ El mejor intérprete: El que ha hecho la mejor interpretación de todos.

Estas votaciones no son secretas y todos los jugadores pueden intentar convencer a los demás de que son ellos quienes merecen cada título. El ganador de cada título perderá dos puntos de Estrés Temporal. Los empates serán resueltos por el DJ.

Además de esta votación, algunos jugadores pueden considerar que sus personajes deben cambiar su Concepto, sus Aspectos o incluso reducir o aumentar algún Atributo. Después de escuchar la correspondiente explicación, el DJ deberá decidir si permite o no ese cambio. En caso afirmativo, se tendrá que votar del mismo modo que la selección de los Rasgos en la creación de personajes (ver página 22).

El juego no tiene puntos de experiencia ni nada que se le parezca, y la única manera de hacer evolucionar al personaje será con estas votaciones al final de cada sesión de juego, y al pasar del Año Uno al Año Diez (ver página 62).

CAMPAÑAS DEL FIN DEL MUNDO

Si un DJ quiere hacer una partida de una sola sesión, basta con que elija una ambientación, prepare el Primer Acto y se deje llevar por las acciones de los personajes. Pero es posible que desee narrar una Campaña, esto es, una serie continua de varias sesiones que siga las peripecias de los personajes durante más tiempo.

Cada una de las sesiones de juego se estructura conforme a los tres Actos explicados, y cuenta con sus propias amenazas y obstáculos para los PJ. Pero además, el DJ tendría que pensar un final para la Campaña y un hilo conductor que enlace todas las sesiones.

Para hacerlo, es conveniente dividir también toda la trama de la Campaña en tres Actos. El final del Primer Acto podría situarse en el momento en que los PJ deban dejar de huir, salvar lo que puedan de su vida anterior e intentar crear una nueva a partir de ahí. El DJ debería marcar este hito como algo importante y premiar a los jugadores con una partida especial, con recompensas mayores de lo habitual o incluso la recuperación (aparentemente milagrosa) de algún aliado que se creía perdido.

El Segundo Acto de la Campaña debería ser una versión ampliada del Segundo Acto de una sesión de juego. El DJ debería pasar una tarde con sus jugadores diseñando una estrategia de supervivencia (o cualquier otro objetivo) a largo plazo en el mundo postapocalíptico. Se pueden crear mapas para los refugios, incluyendo cualquier elemento indispensable para la vida en común, o incluso una especie de “reglamento” o “nueva constitución” que imponga las reglas a cumplir por todos los integrantes del nuevo y devastado mundo, esto es, unas reglas de conducta y código penal, que indique cómo proceder en caso de que algún personaje (PJ o PNJ) actúe en contra de sus semejantes.

El Tercer Acto de la Campaña supondrá, de nuevo, enfrentarse a una amenaza capaz de destruir todo lo que los PJ han construido. El fin de este Tercer Acto de la Campaña tendrá como resultado unas recompensas aún mayores para los PJ que jueguen nuevas partidas.

Muchas series de televisión son un buen ejemplo en el que inspirarse para construir una Campaña a largo plazo. Este tema se trata en mayor profundidad en "El formato serie", en la página 267.

FICHAS DE PNJ

Dependiendo de su importancia, muchos PNJ no tendrán ni siquiera una descripción detallada más allá de "siete moteros que se acercan" o "un científico que recibe a los PJ", así que no es necesario que sus fichas tengan muchos detalles. Estos PNJ estarán definidos únicamente por un Concepto y tres Rasgos. Así, un militar se podría definir como:

MILITAR

Físico 3, Mental 1, Social 0

REGLAS ESPECIALES:

- ☛ "Entrenamiento militar": Tiene este Aspecto Físico que podrá utilizar para mejorar sus tiradas.

Se considerará que todos los PNJ carecen de Secuelas, Coraza y Estrés previo, y sus Atributos tendrán el mismo valor que el Rasgo al que están asociados. En el apartado de reglas especiales figurarán las habilidades especiales y, entre comillas, los Aspectos particulares del PNJ. Si resultara necesario describir a un PNJ para hacerlo más interesante o peligroso, o para despertar una mayor empatía en los PJ, dejaría de ser un PNJ para convertirse en un PNJ con nombre.

PNJ CON NOMBRE

Tarde o temprano, los PJ se encontrarán con personajes que tendrán un mayor peso en la trama y una personalidad mejor definida.

Estos personajes serán PNJ con nombre y tendrán una ficha más completa, igual a la de los PJ. En algunas ambientaciones se incluyen PNJ de este tipo, pero el DJ debería crear los suyos propios cuando fuese necesario.



AÑO UNO





«Cogemos el coche, vamos a casa de mamá, matamos a Phil (lo siento), recogemos a Liz, vamos al Winchester, nos tomamos una cerveza bien fría y esperamos a que pase todo.»

—Shaun en *Zombies Party*

EL MUNDO TAL Y COMO NO ES

HASTA ahora se han descrito reglas genéricas, sin entrar a hablar de ninguna amenaza específica para la vida sobre la Tierra. A continuación se presentan cinco ambientaciones de juego relacionadas con la temática de este manual.

La descripción de cada ambientación está dividida en cuatro secciones:

- ❖ **Lo que sabes:** La información relevante conocida por los PJ, que funciona a modo de gancho para interesarlos en esta ambientación.
- ❖ **Lo que ocurre (*Solo para el DJ*):** La explicación detallada de la ambientación, con datos que los jugadores nunca sabrán pero que son importantes para entender las motivaciones de los PNJ.
- ❖ **Lo que pasará (*Solo para el DJ*):** Una descripción cronológica del holocausto, que indica los sucesos más importantes desde el momento en que se inicia (o incluso antes) hasta que la civilización humana queda destruida, y que puede abarcar horas, días o meses. Además de los acontecimientos en sí, también apuntan cómo pueden afectar a los PJ. Por supuesto, todos los acontecimientos serán opcionales y servirán de ejemplo para que cada DJ cree los suyos propios.
- ❖ **Lo que no conocerás (*Solo para el DJ*):** Bestiario, secretos de juego, objetos para el inventario y reglas específicas para utilizar elementos particulares que aparezcan en esta ambientación. Además, incluye trucos e ideas para dirigir a los jugadores por este mundo en decadencia.

Así, esta sección está pensada casi por completo para ayudar a los DJ. Es recomendable leer solo las secciones “Lo que sabes” y repartirse el resto de secciones de cada ambientación entre los diferentes jugadores del grupo de juego, para que todos puedan dirigir una y jugar el resto.

Y si eres el DJ, recuerda no dar muchas pistas sobre lo que se van a encontrar. Que sufran.

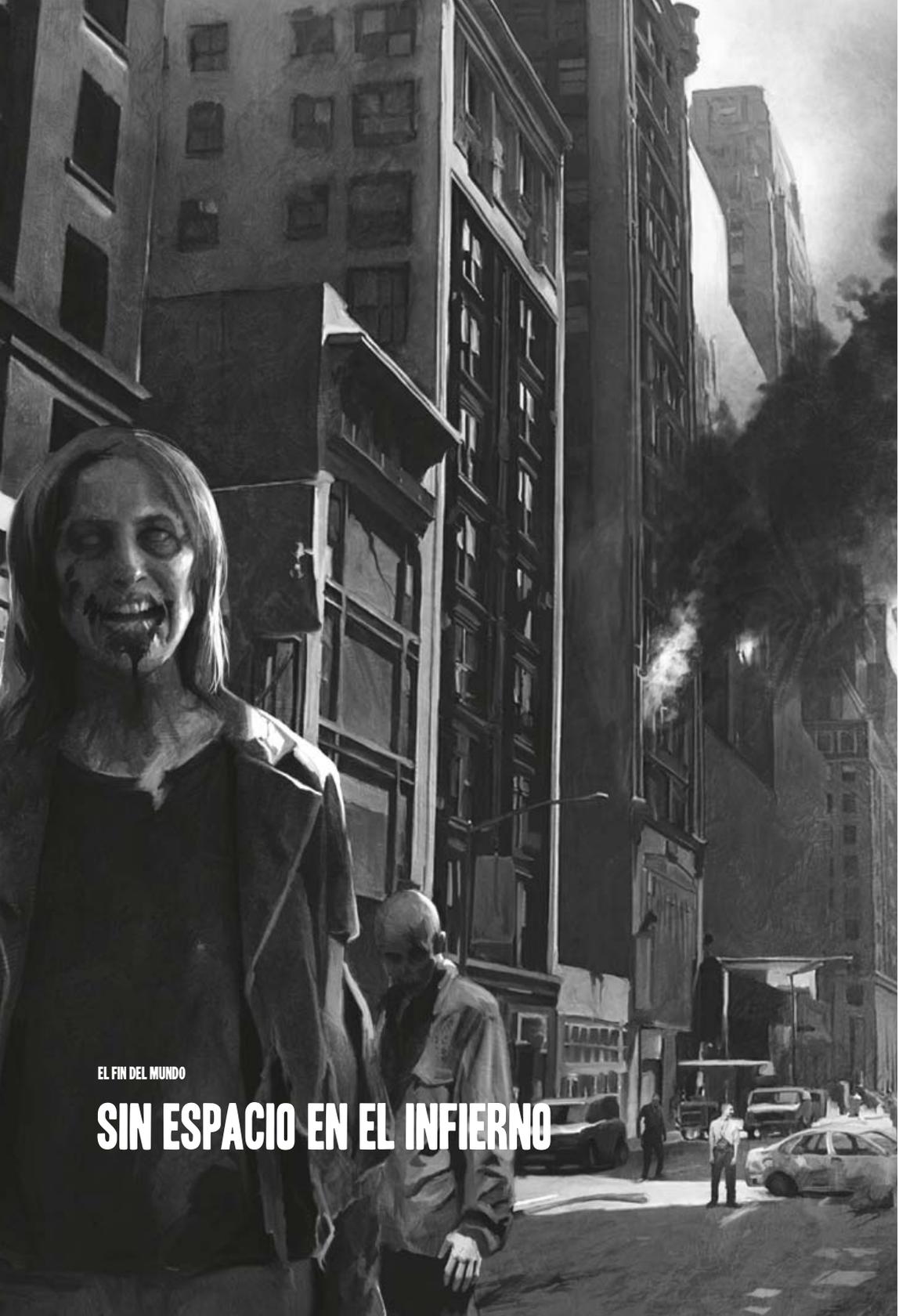
**INFORMACIÓN
ADICIONAL**

LA AMBIENTACIÓN JUEGA CON EL DJ, NO CONTRA ÉL

Los eventos y personajes no son definitivos. Todas las situaciones se plantean porque pueden resultar especialmente interesantes de jugar, pero no tiene por qué ser así con todos los grupos. Elimina o modifica lo que necesites para que ocurra lo que quieres. Si prefieres que el epicentro del holocausto sea tu ciudad, hazlo. Si prefieres enfocar la partida desde otro punto de vista, también puedes hacerlo.

Las decisiones que toman los Gobiernos y que afectan al resto del mundo también pueden ser modificadas, aunque deberías hacerlo con mucho cuidado, ya que han sido pensadas para crear opciones de juego interesantes y variadas, manteniendo la coherencia interna del proceso que ha convertido la Tierra en un mundo postapocalíptico.

En definitiva, la ambientación debería ser una ayuda en tu labor como DJ y no un obstáculo, así que si necesitas modificar cualquier cosa que no encaje en tus planes, hazlo por el bien de la partida.



EL FIN DEL MUNDO

SIN ESPACIO EN EL INFIERNO

HOLOCAUSTO ZOMBIE — AÑO UNO

AMBIENTACIÓN I



—Ey, Gabi, pásame una birra —pide Pedro con la boca llena de ganchitos.

—¿Por qué no la coges tú?

Pedro se encoge de hombros, señalando la comida que tiene en las manos. Gabriel, mascullando para sí, le lanza la cerveza, pero a Pedro se le escapa y le golpea en la frente.

—¡AAAUHHH!

—Vaya, perdón —Gabriel se tapa la boca con las manos—. No quería darte. Yo...

—Me cago en... ¡Me has hecho una brecha!

Simón se levanta del sofá y corre hacia Pedro con servilletas en la mano.

—Es una herida fea —dice mientras le examina—. Mejor vamos a que te den unos puntos.

—Oh, genial, Gabi —sentencia Pedro—. ¡Otra vez tenemos que cancelar la partida por tu culpa!

—Oh, cállate —dice Juan lanzándole un paño—. No seas quejica y vamos a que te cosan.

En menos de diez minutos, los cinco están en el hospital. Se extrañan por el poco tráfico, pero aún más por tener que sortear una ambulancia volcada en la entrada. Aunque eso no es nada en comparación con el horror que los espera dentro.

Las puertas de Urgencias no se pueden cerrar, ya que el cuerpo sin vida de un camillero parcialmente devorado lo impide. Las puertas se abren y cierran una y otra, y otra, y otra vez.

Pedro vomita, Gabriel llora y Juan respira profundamente.

—¿Pero qué ha pasado aquí? —pregunta María a nadie en particular.

Como respuesta, un gemido surge del interior del hospital, y ven aparecer a otro camillero, con un brazo menos, que camina tambaleante en su dirección. Cuando pasa junto a su colega devorado, este se levanta y le sigue.

—Creo... —comenta Pedro, limpiando su propio vómito—. Creo que puedo pasar sin esos puntos.

—Secundo la moción —dice María corriendo al interior del coche.

Los demás la siguen y todos huyen.

LO QUE SABES

Los muertos andan por la calle.

Por todas las calles.

En los telediarios ya no dan noticias, sino recuentos de muertos y anuncios de lugares declarados no seguros. La mitad de las emisoras de radio emiten estática y Google ha cambiado su página principal por un mapa con puntos rojos en cada ciudad donde se han reportado casos de muertos que se levantan.

#HolocaustoZombie es trending topic.

La información es confusa. Algunos dicen que hay que dispararles en la cabeza y otros que son simplemente imparables, o que hay que prenderles fuego, o que da igual a cuántos mates, porque siguen apareciendo más. Algunos dicen haber visto a zombies que corren, pero parece que es una falsa alarma. ¿O no?

En España, el presidente del Gobierno declara el Estado de Excepción y los militares toman las calles. Se oyen disparos y los cazas vuelan tan bajo que hacen reventar algunos cristales. Se dice que los refugios no son seguros y una de las cadenas de televisión más importantes ha dejado de emitir tras anunciar que los militares destruirán toda ciudad de más de doscientos mil habitantes.

En el resto del mundo la cosa no pinta nada bien. Japón bloquea todas las señales de emisión para dar una lista de lugares seguros, el presidente de Estados Unidos no aparece en televisión y, en su lugar, un sacerdote explica que todo es una prueba divina para que demostremos nuestra fe en Cristo. En Alemania, bajo pena de muerte, se obliga a los ciudadanos a marcar con una sábana colgada de la ventana los domicilios con infectados.

Corea del Sur dice tener la cura, pero solo la ofrece a los países que rindan sus territorios. Las diferentes regiones de Suiza luchan como una sola y su Gobierno asegura haber destruido todos los muertos vivientes de su territorio. Reino Unido hunde todos los barcos que intentan llegar a sus costas y asegura no necesitar ninguna ayuda. Se cuenta que en Palestina están quemando todos los hospitales sin evacuarlos.

Se dice que es cuestión de tiempo que todos muramos.

Parece cierto.

LO QUE OCURRE

SOLO PARA EL DJ

Como todo en esta vida, el Infierno es finito, es decir, tiene límite de capacidad. Tras siglos de corrupción, muerte y guerras, no queda sitio para más almas y sus puertas se han cerrado para no volver a abrirse jamás.

Las almas que suben al Cielo no tienen ningún problema, ya que allí sigue habiendo espacio de sobra. ¿Pero qué pasa con las almas de la gente que debería ir al Infierno? Que se quedan encerradas en sus cuerpos.

Así, los cuerpos de quienes mueren se levantan con un insaciable ansia de carne de seres vivos, en un irracional intento de volver a su anterior estado. Y con una media de 150.000 muertes al día, este hambre sobrenatural se convierte rápidamente en un problema de enormes proporciones.

En el momento de comenzar la partida, los PJ podrán descubrir que el holocausto zombie ha empezado hace unas horas. La noticia todavía no ha sido digerida del todo por la población y los noticiarios solo informan de casos extraños aislados o directamente no informan por considerarlo una locura. Algunos teóricos de la conspiración han empezado a atar los cabos de las decenas de noticias sobre muertos que se levantan por todo el mundo, y en algunos casos aislados se han creado cuerpos civiles para patrullar y reducir a los muertos vivientes, pero en términos generales nadie sabe lo que ocurre y no hay declaraciones oficiales al respecto.

¿QUIÉN VA AL CIELO? ☠

Solo las almas en paz van al Cielo. Y en los tiempos que corren hay mucha falta de paz, por lo que casi nadie va allí.

Pero si algún personaje fuera al Cielo, no se despertaría como zombie, sino que su alma ascendería y su cuerpo seguiría un proceso de descomposición natural.

A efectos de juego, un personaje que no tuviera Secuelas Permanentes (las superadas no contarían) ni puntos de Coraza Permanentes en el momento de su muerte, no se despertaría como zombie, puesto que estaría en paz consigo mismo.

EL ENEMIGO

Los zombies de *Sin espacio en el Infierno* son lentos, débiles y dotados de nula inteligencia. Solo querrán morder y tragar la mayor cantidad de carne viva posible, por lo que dejarán los cadáveres mordisqueados y no se entretendrán en rebañar huesos. Una vez el corazón deje de latir, dejarán a su víctima y buscarán una nueva, sin reparar en los peligros que los amenacen.

Dependiendo del estado del cerebro en el momento de la muerte, el muerto puede volver a levantarse inmediatamente tras su muerte, o tardar un máximo de cinco minutos, en el caso de las muertes violentas que impliquen una pérdida masiva de sangre o traumas físicos severos.

Los muertos se guían por tres sentidos: vista, oído y olfato. Cualquier estímulo que pueda proceder de un ser vivo hará que dejen lo que estén haciendo y se dirijan en busca de su origen. En orden de prioridad, los muertos siguen los estímulos visuales, los sonidos (sea cual sea su naturaleza, pero especialmente los que parezcan producidos por seres vivos), y por último, los olores. Los zombies no tienen un olfato muy agudo, pero la sangre o el sudor les excitan especialmente.

Es relativamente sencillo detenerlos y contenerlos, siempre que las paredes resistan sus golpes. Pese a ser débiles, son tenaces y no se agotan jamás, así que podrían derribar un muro si son suficientes y disponen del tiempo necesario.

Ningún animal o planta se convertirá en zombie y ningún muerto con traumatismo craneal grave se despertará. Además, aunque casi todo el mundo piense lo contrario, no se trata de un virus contagioso, aunque el mordisco de un zombie puede suponer un verdadero peligro de infección debido a su estado de descomposición; en casos extremos, esta infección puede provocar la muerte, aunque si se recibe tratamiento médico las posibilidades de éxito son muy elevadas.

¿CÓMO LOS MATO?

Se dice que el alma pesa 21 gramos, y que cuando alguien muere pierde automáticamente ese peso. Realmente es un fenómeno con explicación científica, pero eso no significa que el alma no exista, ni mucho menos: el alma reside en el cerebro.

Por eso, para matar a los zombies hay que destruir su cerebro. Un traumatismo craneal severo o la perforación de una parte del cerebro (se accede fácilmente desde la cuenca del ojo) será suficiente para que queden inertes. Cualquier otro traumatismo se ignorará, ya que los zombies no sienten dolor ni se ven afectados por las lesiones.

Por suerte, hay otro enemigo letal para ellos: el tiempo. El alma de un zombie está atrapada en su cadáver de forma antinatural, y este la continúa rechazando después de la muerte, así que su proceso de descomposición es mucho más rápido de lo normal, porque el propio cuerpo lo acelera. El olor a descomposición de los zombies aparece unas 12 horas después de la muerte, y a las dos semanas la carne está tan deteriorada que sus músculos no responden y la pérdida de movilidad es total, aunque su vida continuará.

Después de un mes, el cerebro está lo suficientemente deteriorado como para decir que el zombie está completa y totalmente muerto. Estos periodos pueden variar en función del clima (acelerándose el proceso con temperaturas altas y retrasándose con temperaturas bajas), así como por multitud de detalles como la vestimenta del muerto (cuanto menos expuesto esté el cuerpo, más lenta será la descomposición) o el lugar de la muerte.

LAS REACCIONES

Las primeras reacciones serán muy variadas, desde huir o encerrarse hasta intentar reducir a los muertos vivientes, así que la única nota general será el caos. En estos primeros momentos, la posibilidad de ejecutar a esas personas (que se consideran enfermos en distintos grados) está fuera de toda discusión. Un grupo que salga a la calle dispuesto a reducir y ejecutar zombies se las tendrá que ver con decenas de ciudadanos ejemplares que intentarán detenerlos antes de que cometan una locura.

Nacerán todo tipo de movimientos sociales espontáneos para salvar a los afectados o acabar con ellos. También habrá mucha gente que aproveche el desconcierto para zanjar rencillas o asaltar tiendas. Habrá personas con espacios seguros que intentarán aprovecharse de la desesperación ajena alquilando refugios, ya sea a cambio de comida, dinero o la promesa de prostitución a largo plazo. Para algunas personas, todo es válido cuando la ley no existe.

Aun así, los DJ no deberían olvidar que existen buenas personas en el mundo, aunque eso no significa que se trate de un puñado de ilusos que terminarán devoradas por la primera oleada a la que intenten ayudar. Hay personas que no se involucrarán hasta más adelante, cuando quede claro que todo está perdido y que tendrán que valerse por sí mismos. Protegerán a pequeños grupos y crearán perímetros fácilmente defendibles, ayudarán a los PJ y resolverán muchos de los problemas que estos no se puedan permitir arreglar. Serán un oasis en el desierto.

Los Gobiernos del mundo, en cambio, no reaccionarán de una forma tan efectiva. Aunque las respuestas iniciales ante esta crisis variarán entre unos países y otros, la mayoría encaminará su respuesta a exterminar la "infección" para detener su propagación, intentando contener a los heridos y curarlos. La forma de llevar a cabo ese esfuerzo de exterminio y contención varía de unos Gobiernos a otros, pero en la gran mayoría de casos las medidas se mostrarán erróneas e insuficientes, y muchos campos de refugio se convertirán en auténticas carnicerías de las que rara vez saldrá alguien con vida.

Los gobernantes de muchos de los países menos desarrollados optarán por dejar a sus poblaciones a su suerte mientras ellos huyen, aunque los más humanitarios acogerán refugiados de sus vecinos más pudientes, con nefastas consecuencias en muchos casos. Los conflictos armados no se detendrán, sino que modificarán sus estrategias para hacer uso de los zombies. Se cargan aviones con infectados, que son lanzados sobre poblaciones enemigas, y hasta se untan balas en sangre de zombie con la intención de aumentar su letalidad.

LO QUE OCURRE EN EL MUNDO

La Unión Europea ya tiene bastantes problemas como para pensar en los zombies. Las fronteras políticas empezarán a ser violadas continuamente por movimientos de refugiados, y los Gobiernos comunitarios intentarán hacer planes a medio y largo plazo, ideando una nueva Europa tras la crisis, pero por encima de todo buscarán una cura.

Corea del Sur mostrará a todos los dirigentes mundiales a los que han podido llegar un vídeo donde se ve a un zombie que, lentamente, recupera su anterior estado tras recibir una inyección. Ofrecerán esta cura al resto de países a precios escandalosamente altos, que incluyen de forma general la entrega inmediata de algunos de sus territorios o recursos. La desesperación hará que algunos países acepten las abusivas condiciones y envíen los pagos. Pero la peor demanda la recibirán los Estados Unidos, puesto que el pago que exigen de ellos es diferente: que borren la actual Corea del Norte de la faz de la Tierra y cedan esos territorios a Corea del Sur.

Más de cien misiles nucleares de largo alcance serán lanzados desde bases militares norteamericanas, devastando la superficie de Corea del Norte, junto con sus 24 millones de habitantes. A cambio, Corea del Sur les enviará la cura, que tarda varios días en llegar y 7 horas en hacer efecto.

Pero no hace efecto.

Se trataba de un enorme montaje, basado en un elaborado trabajo de infografía, para hacerse con armas, alimentos y otros recursos con los que hacer frente al holocausto. En cuanto queda al descubierto el engaño, Corea del Sur hará pública su amenaza: tiene armas nucleares y las utilizará sin temor contra cualquier país que amenace con reprimirlos de cualquier forma, tanto militar como económicamente.

LO QUE OCURRE EN ESPAÑA

El Gobierno español tardará en realizar una declaración oficial sobre esta nueva crisis, y su respuesta efectiva será lenta y poco efectiva, al tratar la cuestión como un problema militar y no epidemiológico. Se da orden de desalojar todos los edificios y llevar a los civiles a campos de refugio establecidos en el exterior de las grandes urbes. Toda persona que entra en un furgón militar es examinada por médicos, y ante cualquier indicio de infección es ejecutada en el acto.

La ayuda a las ciudades más pequeñas será casi nula, y en los casos más extremos la pobre fuerza militar que esté allí luchará bajo las órdenes de mandos intermedios, que en muchos casos ignorarán a los altos mandos para dejarse llevar por sus intuiciones. Por supuesto, esto puede ser algo bueno o terriblemente malo, dependiendo del mando en cuestión. Establecer las decisiones específicas de cada ciudad y su efectividad será tarea del DJ.

La Campaña empieza casi una hora antes de que el presidente del Gobierno aparezca en todos los medios de comunicación para pedir calma y anunciar a la población que deben permanecer en sus hogares a la espera de un desalojo generalizado. Aunque el mensaje se cierra con la promesa de nuevas declaraciones, estas nunca llegarán, y el resto de decisiones gubernamentales no serán comunicadas a la población. Incluso las cadenas privadas serán cerradas y el servicio telefónico estará colapsado en cuestión de minutos, interrumpiéndose posteriormente para no volver a funcionar.

Internet dejará de funcionar poco después. En cambio, la red eléctrica y el agua corriente tendrán un correcto funcionamiento salvo en regiones aisladas e incidentes puntuales. No será hasta varias semanas después cuando el suministro de esos dos recursos empiece a fallar en las ciudades.

Por otra parte, la respuesta de España ante las demandas de Corea del Sur será rotunda: No. Intentarán que esa información no llegue a los oídos de los españoles, pero los medios de comunicación funcionarán tiempo más que suficiente para hacerlo público y que los rumores lleguen a ser escuchados por los PJ. Muchos de quienes oyen acerca de la cura intentarán detener la matanza de zombies, y algunos se unirán para asaltar instituciones oficiales con la intención de obligar al Gobierno a aceptar la oferta de Corea del Sur.

Menos de 20 horas después de la declaración oficial, un movimiento insurgente que exige la aceptación de las condiciones impuestas por Corea del Sur tomará el Palacio de la Moncloa. El presidente del Gobierno muere en el asalto y los líderes insurgentes se ponen en contacto con Corea del Sur para conseguir acceso a la cura. La respuesta del nuevo presidente en funciones, tras escapar de los asaltantes, será la de ordenar el bombardeo de la Moncloa sin previo aviso.

A partir de ese momento la situación se convertirá en un "sálvese quien pueda" donde nadie con algo de poder ayudará a los ciudadanos y, en cambio, sí hará todo lo posible por salvar sus pertenencias y a sus familiares. La poca fe que en ese momento tienen los ciudadanos españoles en sus dirigentes terminará de romperse cuando empiezan las emisiones pirata de televisión explicando lo ocurrido en la Moncloa y la reacción de la clase política.

En un movimiento inaudito, el rey ordenará que se vuele el helicóptero en el que huye el nuevo presidente en funciones, como castigo por demoler la Moncloa y para contentar al movimiento insurgente, y poder así controlar sus reacciones, al menos en parte.

Los militares se rebelarán en algunos lugares como la capital y otros puntos fuertemente armados, uniéndose a los insurgentes para cazar a los políticos que intentan huir; si han destruido un lugar tan importante como la Moncloa, ellos no deben salvarse. No todos los militares comparten esta visión, y algunas ciudades dejarán desatendidos a los refugiados para luchar contra los militares rebeldes.

Será el comienzo de la Segunda Guerra Civil Española.

**INFORMACIÓN
ADICIONAL**
¿EN QUÉ BANDO LUCHA MI CIUDAD?

Madrid será rebelde por haber sido obligados sus militares a volar la Moncloa, pero será la única ciudad cuyo bando esté decidido por sucesos de la ambientación. Podría pensarse en Barcelona como el nido revolucionario y en Valladolid como el lugar conservador por excelencia, si nos fiamos de los clichés, pero no se indica aquí el bando al que pertenece cada población, ya que esta cuestión debería servir a tus intereses como DJ.

Como DJ, deberías elegir el bando que mejor encaje con la historia que quieres contar. También podrías decidir que los mandos intermedios del Ejército tienen una opinión diferente a los altos mandos de la ciudad y que la guerra civil estalle allí mismo, prolongándose hasta el fin del holocausto. Otra opción es votar junto con los demás jugadores la opción más interesante de jugar.

Si quieres o necesitas ser exhaustivo y decidir a qué bando pertenece cada población española, podrías mirar los resultados de las últimas elecciones a nivel local. Si la mayoría votó al partido en el poder, esa población estará defendiendo al Gobierno, y si no, es muy probable que luche en el bando contrario.

LO QUE OCURRE EN TODA GRAN CIUDAD

Las reacciones de la población civil no solo variarán de una ciudad a otra, sino de una vivienda a la vecina, y también se dará el caso de militares que se nieguen a utilizar la fuerza contra los civiles. Independientemente del bando elegido en cada caso por las fuerzas militares, serán factores como el liderazgo de los mandos, el sentimiento de unidad o el arraigo particular de cada soldado al lugar en el que se encuentre los que determinen el éxito o fracaso de sus intentos por controlar la situación.

Con todo, el Ejército recibió la orden de evacuar las ciudades de forma exhaustiva (con camiones, manzana a manzana) poco antes del anuncio oficial, y hubo tiempo de improvisar campamentos en las afueras, a donde llevar a los refugiados, antes de que se iniciara la nueva guerra civil.

Lamentablemente, la guerra empezará antes de que la mayoría de ciudadanos llegue a los campos de refugiados (aunque es posible que los PJ estén entre ellos). El ambiente en esas instalaciones está enrarecido, ya que se une mucha gente conmocionada y una sensación general de no saber qué hacer. Lo único que pueden hacer es avisar a los militares cuando alguien muestra síntomas de la infección, ya que piensan que los mordiscos de los zombies son contagiosos.

En algunos casos, los militares procederán a armar a los civiles para atacar posiciones del bando contrario o proteger algún enclave. En otras ocasiones, la fuerza militar protegerá a la población. Independientemente de lo que hagan, a estas alturas hará ya tiempo que no se reciben órdenes del Gobierno, que parece haber desaparecido por completo y serán los diferentes mandos del Ejército quienes decidan las acciones a tomar por los soldados a sus órdenes.

LO QUE OCURRE EN UNA PEQUEÑA POBLACIÓN

En cambio, en la mayoría de poblaciones pequeñas, sin una fuerza militar cercana, los eventos sucederán de otra manera. En algunas ciudades realmente pequeñas no habrá muerto nadie, y sus habitantes simplemente estarán inquietos por las noticias que proceden del exterior. Incluso en estos lugares a veces se producen conflictos con algún muerto, provocados por una visita del exterior y el nerviosismo de los habitantes.

No habrá desalojos por parte de los militares, y en las poblaciones algo más grandes habrá llamamientos para que los civiles vayan, por su propio pie, a las instalaciones del exterior de la gran ciudad más cercana. Por lo tanto, los PJ tendrán mucha más libertad en una localidad pequeña, y si se encuentran en un pueblo, incluso podrán erigirse líderes de una pequeña resistencia contra los zombies, llegado el momento.

Puede ocurrir que algún ciudadano use la excusa de la guerra para resolver rencillas con un vecino, o que se intenten ocultar crímenes haciendo pasar a las víctimas por zombies ejecutados. Algunos miembros de la policía o la guardia civil pueden ponerse nerviosos e intentar imponer las mismas medidas que el Ejército, pero carecen del entrenamiento y el material necesario.

En cualquier caso, una pequeña población será una versión más tranquila de una gran ciudad, pero no por ello menos interesante de jugar. La tensión de saber por los medios de comunicación lo que ocurre en otros lugares puede ser una herramienta narrativa muy interesante. También se puede usar el hecho de que los jugadores tengan más poder de decisión y no sean “ovejas en un matadero dirigido por imbéciles”, con lo que podrán plantearse asegurar a largo plazo grandes zonas del pueblo o pequeña ciudad donde se encuentren.

LO QUE PASARÁ

SOLO PARA EL DJ

A continuación tienes la cronología para esta ambientación. Puede ser modificada a conveniencia por el DJ o malinterpretada por los medios de comunicación que se hagan eco de la noticia.

La información exacta que les llegue a los PJ dependerá de lo que quieras contar, pero no deberían conocer ni el origen ni la forma de derrotar a los enemigos hasta bien entrada la Campaña.

-09:00:00	La última alma llega al Infierno y sus puertas se cierran para no abrirse jamás.
-08:59:27	Jalid Ibrahim, un anciano de Rabat, fallece rodeado por su familia, pero su alma permanece en su cuerpo, convirtiéndose en el primer zombie.
-08:56:14	Jalid ha asesinado a toda su familia cercana. Para entonces han despertado otros muertos en el mundo. Existen 78 zombies.
-07:14:06	Se emite la primera noticia que habla de muertos reanimados en un programa de radio local de Falun, una pequeña ciudad de Suecia. Existen 12.956 zombies.
-04:07:58	Kilbirnie, en Escocia, es la primera población en ser totalmente exterminada. No quedan supervivientes entre sus 7.280 habitantes. Existen 127.963 zombies.
-03:54:12	En Canadá, se hace eco de la noticia por primer vez un medio de comunicación nacional. Existen 233.460 zombies.
-03:33:37	El presidente de Corea del Sur es el primer dirigente de una nación en interrumpir su agenda para prestar plena atención a este problema. Existen 367.009 zombies.
-03:16:44	Senta, en Serbia, es la primera ciudad de más de 10.000 habitantes que resulta totalmente arrasada por la crisis. Existen 678.909 zombies.
-02:57:23	Serbia es la primera nación en declarar el estado de alarma. Existen 967.288 zombies.
-02:48:02	Se levanta el zombie número 1.000.000.
-01:36:22	Un programa de radio local, con menos de un 1% de share de audiencia, es el primer medio de comunicación español en hacerse eco de la noticia.
-00:17:09	El presidente del Gobierno español convoca una reunión de emergencia para tratar el tema.
+00:00:00	COMIENZA LA PARTIDA
+00:02:37	Las cadenas de televisión más importantes de España cancelan su programación para dar cobertura al holocausto zombie.
+00:39:12	Jerusalén es la primera ciudad de más de 100.000 habitantes en ser destruida por los zombies. Se acusa a los palestinos.
+00:51:39	El presidente de España sale por televisión pidiendo calma y prohibiendo salir a la calle.
+01:06:44	Un hospital español, el primero de muchos, es tomado al completo por los zombies.
+01:37:58	Baltimore, en Estados Unidos, es la primera ciudad de más de 1.000.000 de habitantes devastada por la amenaza zombie.
+02:00:00	El Gobierno de Corea del Sur muestra el video fraudulento que intenta demostrar que han encontrado la cura. Solo los dirigentes de algunos países logran verlo.

+02:33:21	Un grupo de israelíes ataca por sorpresa un hospital palestino, quemándolo hasta los cimientos, en respuesta a la destrucción de Jerusalén.
+03:09:09	La línea telefónica cae en España. No queda nadie en su puesto para repararla.
+03:53:07	Andorra es el primer país en ser totalmente arrasado por los zombies.
+04:03:26	El presidente de Andorra, en el exilio, se siente totalmente impotente ante la práctica desaparición de su país, y filtra a la prensa internacional la oferta realizada por Corea del Sur.
+04:26:17	Las cadenas españolas de radio y televisión de alcance nacional se hacen eco de la noticia.
+05:00:00	En España, por orden presidencial, se apagan todas las comunicaciones de televisión o radio.
+05:07:35	En España, por orden presidencial, se inician las evacuaciones forzosas de las grandes ciudades. De forma simultánea, se inicia la instalación de campos de refugiados en los alrededores de estas poblaciones.
+05:23:17	La conexión a Internet en España está colapsada y se cae.
+05:49:19	Aparece la primera cadena de televisión pirata en España que informa sobre la mala gestión de la catástrofe.
+06:53:01	Suiza anuncia que han eliminado al último zombie dentro de su frontera.
+09:00:08	El número total de zombies supera al de humanos vivos.
+09:23:37	Estados Unidos lanza ciento treinta cabezas nucleares contra Corea del Norte para satisfacer las demandas surcoreanas.
+10:33:12	Una manifestación frente a la Moncloa reúne ya a más de dos mil personas enfadadas.
+11:36:44	El vigésimo país rinde parte de sus territorios o recursos a Corea del Sur.
+16:44:30	El campo de refugiados de Valencia se considera oficialmente tomado por los zombies.
+19:33:17	El presidente de España habla con la muchedumbre frente a la Moncloa para explicar que no van a rendirse ante el chantaje de Corea del Sur. Se inician los disturbios.
+20:01:55	Algunos manifestantes encuentran al presidente del Gobierno y le golpean hasta la muerte.
+21:03:22	Un autoproclamado líder de los manifestantes contacta con Corea del Sur para rendir el país a sus exigencias.
+21:07:00	Dos cazas sobrevuelan la Moncloa y la destruyen con misiles aire-tierra.
+21:46:03	El Jefe del Estado Mayor del Ejército protege al presidente en funciones, enviándole en helicóptero a la isla de Perejil.
+21:49:26	El rey de España, en su función de Capitán General del Ejército, exige el regreso o derribo del helicóptero que transporta al presidente en funciones.
+21:53:11	Un misil destruye el helicóptero y desata la Segunda Guerra Civil Española.
+22:16:02	La destrucción del helicóptero y la muerte del presidente en funciones se hacen de dominio público, pero la información sobre quién lo hizo y por qué es confusa.
+22:19:41	El Jefe del Estado Mayor es ejecutado por sus soldados y empiezan a definirse dos bandos militares enfrentados.
+23:01:39	El campo de refugiados de Madrid queda a merced de los civiles mientras los soldados del Ejército se sublevan.
+23:53:18	El rey de España es encarcelado por el asesinato del presidente en funciones.
+24:16:12	Un intento de rescatar al rey, llevado a cabo por los insurgentes, termina con la muerte del monarca.
+25:21:25	Primera batalla abierta de la Segunda Guerra Civil a las afueras de Madrid.
+76:40:23	La "cura" llega a Estados Unidos.
+83:40:25	Los estadounidenses descubren el engaño.

LO QUE NO CONOCERÁS

SOLO PARA EL DJ
PERSONAJES NO JUGADORES



ZOMBIE

Físico 0, Mental -, Social -

REGLAS ESPECIALES:

- ☠ *No muerto*: Nunca resta su puntuación de Estrés Físico ni los efectos de las Secuelas a las tiradas, y es inmune a Desgaste y Frustración.
- ☠ *Mordisco infeccioso*: La carne en putrefacción no es sana. Cualquier punto de Estrés Temporal causado por un zombie inflige la Secuela Temporal Dolencia: Podrido (ver página 92), que no es acumulable.
- ☠ *Imbatible*: La única forma de reducirlo en combate es producirle una Secuela Temporal de Rotura en la cabeza.

MILITAR

Físico 3, Mental 1, Social 0

REGLAS ESPECIALES:

- ☠ "Entrenamiento militar": Tiene este Aspecto Físico que podrá utilizar para mejorar sus tiradas.



CIUDADANO

Físico X (1), Mental X (1), Social X (2)

REGLAS ESPECIALES:

- ⊛ *Grupo variopinto*: Aquí se incluye a toda persona que los PJ puedan encontrarse por la calle, por lo que cada uno tendrá unos Rasgos muy diferentes. Ante la duda, el DJ puede utilizar las puntuaciones propuestas.
- ⊛ *"Defender lo que es tuyo"*: Tiene este Aspecto Físico que podrá utilizar para mejorar sus tiradas.



MANIFESTANTE

Físico 1, Mental 1, Social 3

REGLAS ESPECIALES:

- ⊛ *"Justicia y libertad"*: Tiene este Concepto que podrá utilizar para mejorar sus tiradas.

CAMPO DE REFUGIADOS

ESCENARIO



A las afueras de toda gran ciudad, el Gobierno ha instalado grandes carpas para albergar a todas las personas que han sido desubicadas por el holocausto.

Estas carpas se organizan por distritos, para un mejor y más sencillo control, por lo que todos los que han sido recogidos por un mismo camión permanecerán juntos.

El tránsito entre carpas está prohibido y los militares se ocupan de que esta norma se cumpla. Eso deja a los ciudadanos sin mucho que hacer pero con mucho en qué pensar, y las conversaciones empezarán a tomar un cariz realmente inquietante. Será inevitable que alguien proponga tomar el control, o huir de la carpa, o incluso unirse para rezar. Sea como fuere, el DJ decidirá qué propuesta encontrará más aceptación y si se produce algún conflicto de importancia entre quienes ocupan la carpa con los P.J.

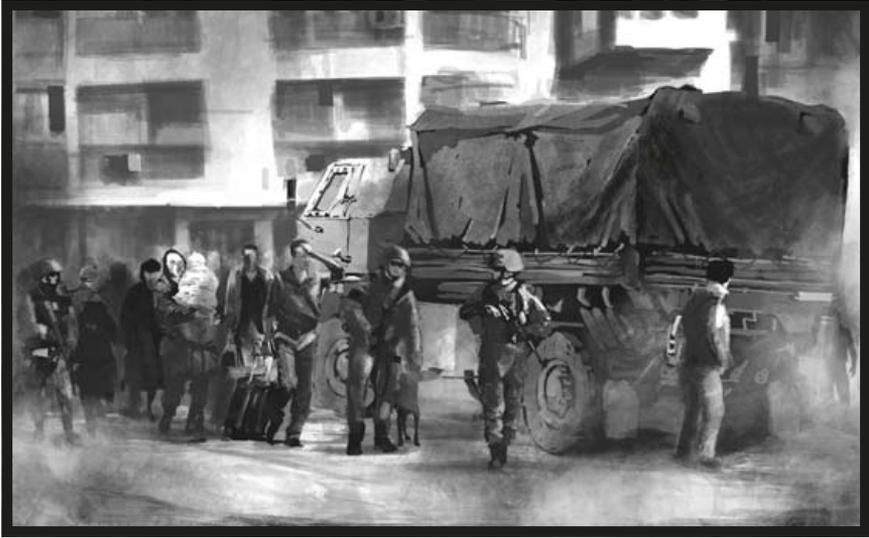
Dentro de algunas carpas se formará una asamblea ciudadana para votar qué hacer a continuación. En otros casos se producirá algo más parecido a un motín o habrá linchamientos populares contra aquellos que parezcan a punto de convertirse en zombies.

COSAS QUE HACER:

- ☒ Descubrir a alguien que ha sido mordido, y enfrentarse a los familiares para entregarlo a los militares.
- ☒ Fugarse antes de que se produzca un ataque zombie.
- ☒ Escapar de un grupo ingente de zombies que ha atravesado el perímetro de seguridad del campamento.
- ☒ Enfrentarse a unos científicos que quieren hacer experimentos con los P.J.
- ☒ Convencer a un soldado raso de que permanecer en el campamento es una mala idea, e intentar huir con él.
- ☒ Participar activamente en las asambleas ciudadanas.
- ☒ Colarse en otra carpa para buscar amigos o conocidos.

EVACUACIÓN MILITAR

ESCENARIO



Los militares irán de edificio en edificio, iniciando su minuciosa inspección en la zona central de cada ciudad.

Contarán con apoyo aéreo, que informará de la existencia de la acumulación de zombies en cualquier zona. En casos extremos atacará a esas hordas, reduciendo su número y dejando en ruinas el terreno.

Dejarán lugares sin evacuar si el mando militar estima que el riesgo de enfrentarse con una horda de zombies es demasiado alto, pero normalmente intentarán evacuar las zonas que se les asignan. Bloque por bloque, casa a casa, los militares llamarán primero y después echarán la puerta abajo.

Se escoltará a todos los ciudadanos al portal, inspeccionando antes cada una de las habitaciones de la casa. Cualquier zombie que descubran será reducido al instante, así como todas las personas que tengan heridas que no puedan explicar.

COSAS QUE HACER:

- ☒ Escondarse a la llegada de los militares.
- ☒ Oponerse activamente a ser llevado a un campo de refugiados.
- ☒ Preparar una defensa armada con ayuda de los vecinos.
- ☒ Ir con los militares y descubrir en el camión a alguien que ha sido mordido.
- ☒ Proteger a los militares de una guerrilla urbana que se enfrenta a ellos.
- ☒ Defender el convoy de un ataque zombie.
- ☒ Atacar el convoy para rescatar a uno de los PJ.

OCULTOS EN LA CIUDAD

ESCENARIO



Si los PJ consiguen escapar de los militares, o estos no vienen a recogerlos, se encontrarán en mitad de una zona que parecerá más un campo de batalla que un lugar habitable.

Disparos, escaparates rotos, sonidos de explosiones en la lejanía, restos de accidentes y algún que otro coche en llamas.

Puede que se encuentren con algún otro superviviente, pero la mayoría serán agresivos y estarán ansiosos por vencer a los militares y a los zombies.

Los bombardeos serán algo normal en las calles principales, mientras se llevan a cabo misiones especiales como poner bajo protección las piezas más importantes de algunos museos o rescatar a personas influyentes de zonas en peligro.

La presencia de los zombies empezará a ser generalizada, e improvisar barricadas solo retrasará el problema. Para sobrevivir en una ciudad ocupada por los zombies hay que preparar un refugio en condiciones.

COSAS QUE HACER:

- ☒ Ir a la manifestación frente a la Moncloa.
- ☒ Hacer acopio de alimentos para sobrevivir a largo plazo.
- ☒ Toparse con un camión militar tomado por ciudadanos.
- ☒ Descubrir a unos maleantes que intentan aprovecharse de alguien débil.
- ☒ Buscar un lugar idóneo para construir un refugio.
- ☒ Encontrar a alguien influyente que ofrece millones a cambio de salir de la ciudad.
- ☒ Escapar de una horda zombie que se fija en los PJ.

LA MANIFESTACIÓN

ESCENARIO



Miles de personas se concentran frente a la Moncloa (o frente a cualquier lugar de tu ciudad donde pueda alojarse el presidente en una visita puntual) para exigir al Gobierno que consiga la cura. Policías y soldados rodean el edificio.

Es una manifestación difundida por las redes sociales y enaltecida por el sentimiento de furia ante los cientos de miles de muertos de las últimas horas.

No dejará de aparecer más gente, e incluso algunos manifestantes buscarán a más personas por los alrededores con ayuda de autobuses, para así aumentar su número.

Nadie se asegura de que la gente que aparezca por allí esté sana, pero ante la aparición de cualquier no muerto, la respuesta es siempre contundente y definitiva.

En cuanto se haga pública la decisión de no conseguir la cura, los manifestantes romperán el cerco formado por las fuerzas del orden para tomar la Moncloa.

La respuesta será tirar a matar, así que rápidamente habrá una fuerza de manifestantes y zombies por todo el lugar, luchando contra policías y militares entrenados pero en clara desventaja numérica.

COSAS QUE HACER:

- ⊗ Buscar puntos flacos en el perímetro para ayudar en el ataque.
- ⊗ Proteger de los manifestantes al presidente del Gobierno.
- ⊗ Aprovechar el desconcierto para buscar un posible refugio.
- ⊗ Vigilar en busca de posibles zombies.
- ⊗ Intentar hacer entrar en razón a los manifestantes.
- ⊗ Impedir que un conocido se ponga en primera fila.
- ⊗ Buscar y suministrar armas a los manifestantes.
- ⊗ Unirse a los militares.

PEQUEÑO PUEBLO

ESCENARIO



Lejos de las grandes urbes, cerca de ríos o de zonas dotadas de abundantes recursos naturales, suele haber pueblos. La vida allí es más tranquila y es probable que no muera nadie en las horas anteriores al inicio de la Campaña, así que todo transcurrirá con normalidad al principio.

Las noticias de radio y televisión serán inicialmente el único contacto con el exterior, ya que la línea telefónica caerá relativamente pronto, pero eso no debería hacer la partida menos interesante. Los planes de los jugadores y sus artimañas para convencer a sus vecinos llevarán todo el peso del Primer Acto. Eso sí no prefieren viajar a una ciudad cercana para salvar a algún conocido.

Al tratarse de una población reducida, resultarán factibles estrategias que no servirían en una ciudad, como la votación a mano alzada o la movilización de grupos de trabajo para lograr un objetivo común. Cuestión diferente, sin embargo, es lo que tardan en hacerse realidad y la efectividad que tengan.

En cualquier caso, será cuestión de tiempo que empiecen a llegar personas que huyen de los campos de refugiados, exigiendo protección.

COSAS QUE HACER:

- ☒ Convencer al alcalde de que deben preparar una defensa.
- ☒ Hacer vida normal ajenos al sufrimiento en las ciudades.
- ☒ Buscar el beneficio propio vendiendo objetos de consumo inmediato en la autopista.
- ☒ Construir una empalizada antes de que lleguen los zombies.
- ☒ Desplazarse a otras poblaciones en busca de algún familiar.
- ☒ Dar un golpe de mano y asumir el gobierno del pueblo.
- ☒ Investigar las debilidades de los zombies.
- ☒ Ocultar a un no muerto para que no lo maten los demás habitantes.

PEQUEÑA CIUDAD

ESCENARIO



En las ciudades sin presencia militar, los eventos transcurren de forma diferente.

La policía intentará hacer cumplir la ley con total normalidad, al menos durante un tiempo. Pero no tardará en saberse que algo va mal, mientras la única orden que llega del Gobierno será la de esperar a los militares.

Cada ciudad, en ese momento, correrá distinta suerte dependiendo de las acciones de las fuerzas del Estado. Algunos mandos seguirán intentando mantener la normalidad de la vida cotidiana y otros renegarán de sus puestos para salvar a sus conocidos. Esas ciudades estarán, probablemente, condenadas al exterminio.

En cambio, si la policía o el servicio de emergencias montan refugios y tienen un líder fuerte, pueden paliar parte del problema.

En esos casos, la confianza en que esos líderes hagan su trabajo será lo que marque la diferencia entre el éxito y el fracaso. Serán los PJ quienes decidan si quieren darles ese voto de confianza, y el DJ quien determine lo acertado de su decisión.

Pero los militares nunca llegarán.

COSAS QUE HACER:

- ☒ Salir a campo abierto con equipo de acampada y confiar en que nadie se acerque.
- ☒ Acercarse a uno de esos refugios improvisados a ayudar.
- ☒ Intentar alertar de los peligros de las aglomeraciones de personas en la entrada de los refugios.
- ☒ Crear un pequeño grupo de combate contra zombies.
- ☒ Convertir el bloque de edificios de los PJ en un refugio.
- ☒ Asaltar establecimientos para robar bienes imperecederos.
- ☒ Crear distracciones para los zombies.

REGLAS ESPECIALES

DOLENCIA: PODRIDO

Todo mordisco o arañazo de un zombie que cause al menos un punto de Estrés Físico Temporal infligirá a su vez la Secuela Temporal Dolencia: Podrido.

El personaje sufrirá 1 punto de Estrés Físico Temporal al final de cada Escena en la que no haya recibido cuidados médicos adecuados (Lógica: dificultad 5, o 7 si los cuidados se los administra uno mismo, 3 éxitos con instrumentos esterilizados o 7 éxitos sin ellos). Cabe destacar que los cuidados médicos deben llevarse a cabo en cada Acto, no solo en el Primero. Este proceso continuará hasta que el personaje inicie un Acto sin ningún punto de Estrés Físico y no gane ni un solo punto en dicho Acto.

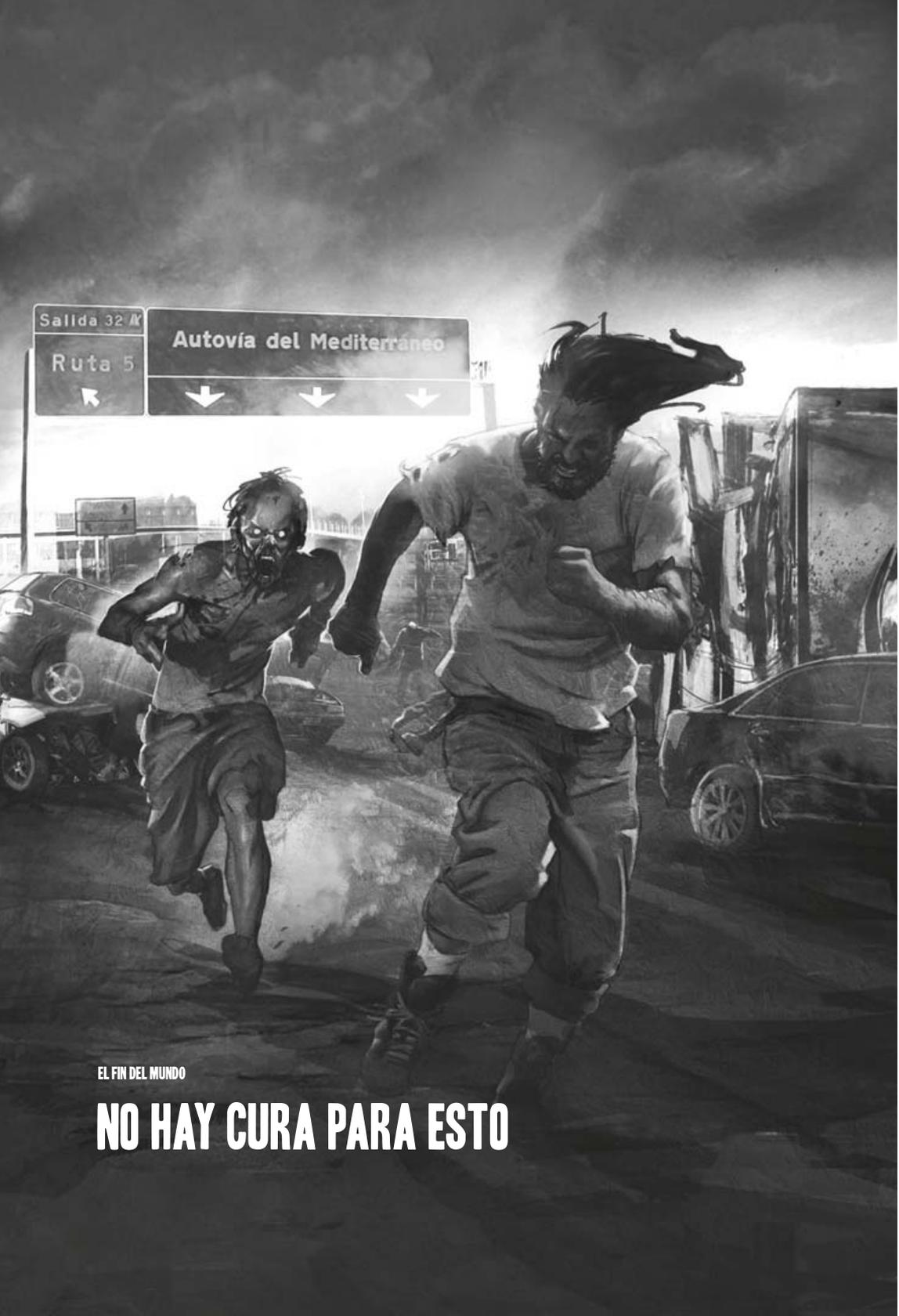
La amputación de la zona mordida también eliminará la Secuela, pero provocará una aún peor, Pérdida: Extremidad afectada. Por otra parte, cuando el mordisco no afecte a una extremidad, no será posible amputar la zona infectada. Hay que tener en cuenta que tanto la obtención de Estrés como la tirada de cuidados médicos para curar la Dolencia son independientes de otros problemas, como el desangramiento u otra infección que pudiera tener el personaje, que deberán resolverse por separado con tiradas específicas.

DOLENCIA CRÓNICA: GANGRENA

Puede darse el caso de que la Dolencia empeore y se convierta en una Secuela Permanente. La zona afectada se tornará de color azul o negra (por el tejido muerto), provocará fiebre y un dolor constante (-1 a Energía), y quedará incapacitada, lo cual puede conllevar un -1 adicional a Destreza, a decisión del DJ. El personaje seguirá necesitando cuidados médicos constantes, y nunca se recuperará de forma completa.

Cada Escena, el jugador deberá recibir cuidados médicos en la zona gangrenada (Lógica: dificultad 5, o 7 si los cuidados se los administra uno mismo, 6 éxitos con instrumentos esterilizados o 10 éxitos sin ellos) o ganará 3 puntos de Estrés Físico Temporal. Además, en el caso de recibir cuidados médicos, el daño no se impide totalmente, sino que se limita a 1 punto de Estrés Físico Temporal por Escena.

La única manera de eliminar esta Dolencia crónica es amputando correctamente la zona afectada, evitando que se propague de nuevo. Para ello se debe inspeccionar y preparar adecuadamente al paciente antes de cortar (Lógica: dificultad 4, 3 éxitos) o la intervención no acabará con la Dolencia crónica.



Salida 32

Ruta 5

Autovía del Mediterráneo

EL FIN DEL MUNDO

NO HAY CURA PARA ESTO

HOLOCAUSTO ZOMBIE — AÑO UNO

AMBIENTACIÓN 2



—¿Qué es todo ese escándalo ahí fuera? —dice Simón, molesto por los gritos y aullidos que vienen de fuera de la casa.

—Ni idea, pero se van a enterar —contesta Juan, levantándose de la mesa.

Juan abre la ventana y va a gritar algo, pero se queda congelado.

—Dios mío.

—¿Qué pasa? —Gabriel también se levanta y va hacia la ventana—. ¿Son otra vez esos vándalos?

Gabriel también se asoma e, instantáneamente, empieza a gimotear.

—¿Pero qué coño pasa ahí fuera? —grita Pedro, yendo hacia la ventana, curioso.

—Yo tampoco me lo pierdo —exclama María y salta en la misma dirección, contenta.

—Oh, vamos. ¿Soy el único aquí que no es un morbosos? —y Simón se cruza de brazos y no mira.

Simón observa las reacciones de sus amigos, que están entre aterrorizados e impresionados pero, por puro orgullo, se resiste a mirar por la ventana. Aun así, escucha sus comentarios.

—Oh, Dios, le ha arrancado el brazo.

—Con los dientes.

—¿Es eso posible?

—Parece que sOOUUGGHHHH, qué asco.

—Pero, se ha levantad...

—Otro más vien...

—No, no, no es otro, es el mismo de antes, al que le arrancaron el cuello.

—¿Y ese? ¿Ha estallado uno?

—Le deben de haber disparado.

Simón no puede evitar tanta curiosidad y, finalmente, se levanta y va con sus compañeros. Nada más mirar por la ventana, vomita.

—Uno está escalando el edificio —dice Juan, alejándose de la ventana—. Voy a por algo contundente.

—Tráeme otro —añade Simón.

LO QUE SABES

HAY gente muy furiosa que ataca a la carrera a todo el mundo. Las balas no parecen pararlos, y los que han sido mordidos vomitan sangre y se unen al ataque.

El Ejército intenta contenerlos, pero no es suficiente y las pocas líneas de defensa que se llegan a establecer caen casi instantáneamente. En todo el mundo se oyen problemas similares, pero cada vez hay menos comunicaciones y en muchos casos solo se trata de súplicas y peticiones de ayuda.

Aunque en ciertos lugares dicen estar libres del problema, lo cierto es que es solo cuestión de tiempo que dichos problemas lleguen a ellos. Estos infectados no se cansan, no duermen y no tienen miedo a nada: solo existen para morder y matar.

Los afectados corren y mutilan, tienen una fuerza y una agilidad excepcionales, y se rumorea que algunos incluso poseen "habilidades especiales". Una de las principales cadenas de televisión de Estados Unidos emite un programa dedicado a la caza de estas criaturas en directo, apoyándose en supuestas razones pedagógicas y de servicio público.

Parece que la infección afecta en mayor grado a los países desarrollados, y no tardan en surgir por todo el mundo voces que culpan al sistema capitalista, a la falta de fe en Dios, a la sodomía o a la tiranía sobre la Madre Tierra. Aun así, parece ser que la culpable es una nueva enfermedad, transmitida rápidamente por medio del sistema sanitario, ya que el 90% de los casos ha surgido en hospitales.

Hay mucha confusión y datos contradictorios. Algunos dicen que el contacto físico con un infectado es suficiente para convertirte en uno de ellos, pero fuentes oficiales alertan a la ciudadanía sobre un virus que se puede transmitir por el aire. Se han avistado seres diferentes entre la horda, que escupen sangre infectada o explotan al más mínimo contacto, pero son toda informaciones desmentidas por el Gobierno, que dice que son alucinaciones y equivocaciones inducidas por el pánico.

Algunos países africanos ofrecen la posibilidad de que les sea condonada su deuda externa a cambio de recibir refugiados en sus territorios. Sin embargo, las negociaciones son lentas y la paciencia de los dirigentes escasa, y solo horas después de su inicio algunos países de Europa del Este inician una guerra para tomar por la fuerza lo que necesitan.

Los telediaristas de medio mundo han cesado sus emisiones y muy pocos medios relatan lo que pasa día a día. Es muy difícil hablar de un frente común o siquiera de que el Ejército esté ganando o perdiendo la guerra. Ni siquiera se sabe a ciencia cierta qué guerra se está luchando ni cuáles son los bandos. Muchos disparan al bulto y otros huyen en desbandada, así que las estrategias militares resultan, cuando menos, difíciles de ejecutar.

Y en medio de toda esa vorágine de locura y descontrol, una voz que se repite y que cada vez tiene más eco transmite un mensaje de esperanza: hay una cura.

Hay una cura.

LO QUE OCURRE

SOLO PARA EL DJ

TRAS años en el mercado como empresa puntera, ofreciendo servicios de quimioterapia a una gran parte de los hospitales de los países desarrollados, la posición de la farmacéutica alemana KAULL había caído en los últimos tiempos, hasta acumular un considerable retraso respecto a sus competidores directos en el campo de la oncología. Poco a poco perdieron clientes hasta llegar a ser poco más que una empresa de segunda o tercera categoría.

Hasta que hace 18 meses, por pura casualidad, realizaron un descubrimiento que los haría recuperar muchos puestos en la carrera empresarial: una sustancia capaz de modificar la estructura misma del tumor y convertirla en una célula más del cuerpo. Emocionados, realizaron pruebas en el Tercer Mundo, como toda empresa farmacéutica ansiosa de beneficios.

Las pruebas tuvieron un gran éxito, salvo en algunos casos de locura homicida que fueron silenciados a golpe de talón y pistola porque, *¿qué importaban unos cuantos casos aislados frente al mayor descubrimiento médico del siglo XXI?* Y si las pruebas no fueron todo lo exhaustivas que hubiera sido conveniente, fue por la necesidad moral de poner el medicamento en circulación lo antes posible. O eso dijeron después.

Tras estos sorprendentes resultados, miles de hospitales en todo el mundo compraron el tratamiento, que resultaba útil para cualquier tipo de cáncer, garantizaba una tasa de supervivencia superior al 80% y por un coste un 27% menor que el tratamiento medio en estos centros. Todos los países que, acuciados por la crisis económica, tenían un especial interés en ahorrar en sanidad, vieron en este descubrimiento una tabla de salvación, ignorando las recomendaciones de la Organización Mundial de la Salud que advertían que el medicamento estaba aún en periodo de prueba.

Y así, hace 2 meses, se empezó a utilizar de forma masiva el compuesto químico XZ-26, menos agresivo y con mucho mejores resultados que la quimioterapia tradicional.

Al menos, en casi todos los casos.

Algunos pacientes empeoraban rápidamente y presentaban un cuadro maniaco con tendencias homicidas y pérdida de la capacidad de razonar. Sus corazones no aguantaban y morían en cuestión de horas. Así que KAULL, adelantándose a cualquier problema que la OMS pudiera señalar, puso a la venta un nuevo compuesto, el XZ-27, que paliaba esos problemas y fortalecía los músculos.

El nuevo compuesto fue desarrollado en el último momento y sustituyó al anterior, previo pago de un soborno multimillonario a destacados miembros de la OMS para que hicieran la vista gorda.

Exactamente hoy, el medicamento empieza a usarse, y en el 99,9% de los casos los enfermos enloquecen inexplicablemente y atacan a quien se encuentre a su alrededor. Pero con los músculos fortalecidos, ya no mueren a las pocas horas.

EL ENEMIGO

Los zombies de *No hay cura para esto* son rápidos y letales, y sus sentidos están desarrollados hasta la máxima capacidad humana, aunque su inteligencia es meramente animal. No están realmente muertos, sino que sus cuerpos no son capaces de controlar aquello en lo que se han convertido sus células cancerígenas, por lo que sus cerebros se muestran incapaces de procesar la información, retrayéndose a una inteligencia muy cercana a la que podría tener un chimpancé, gobernada por un ansia insaciable de consumir carne humana.

Las personas a quienes llegue algún fluido de un infectado, por medio de alguna mucosa o del torrente sanguíneo, también se infectarán, mientras que cualquier animal o planta morirá en minutos en una horrible agonía. La infección actuará instantáneamente, y en cuestión de segundos el nuevo portador comenzará a vomitar sangre a borbotones hasta quedarse con un 25% del total de su flujo sanguíneo. Entonces, empezará a convulsionarse y caerá al suelo.

La víctima empezará a reajustar su estructura muscular en un proceso que puede llevar hasta 6 minutos, pero que normalmente acaba mucho antes. No se advierten excesivos cambios a simple vista, salvo venas hinchadas y una piel más tensa, pero por dentro serán máquinas de matar absolutamente eficientes.

Afortunadamente, gracias a su condición genética, algunas personas son completamente inmunes a la infección, por lo que podrán ser mordidas sin mayor consecuencia que el daño físico que cause dicho ataque. Solo un 10% de la población es inmune y, lamentablemente, muchos habrán muerto en la primera oleada. Aun así, el agente químico no provoca el mismo efecto en todas las personas, y menos aún en las que tienen cáncer.

¿QUIÉN ES INMUNE? ☠

Un complicado análisis genético podría detectar quién es inmune a los mordiscos, siempre y cuando la persona que lo realice sepa qué está buscando. A efectos de juego, alguien será inmune si el DJ considera que eso es lo más interesante para la trama, ya que incluso hermanos con genética casi idéntica pueden reaccionar de diferente manera, al cambiar sus cuerpos de forma diferente con el paso del tiempo (alimentación, enfermedades, etc.).

Algunos DJ querrán que todos los PJ sean inmunes, y esto es una opción perfectamente válida, pero deberían pensar antes en el tipo de partida que se creará de esa manera. Una Campaña centrada en la acción y el combate está condenada al fracaso en un mundo en el que los PJ van a caer infectados al primer conflicto, así que es probable que en ese caso quieras hacerlos inmunes.

Pero si quieres que realmente teman por sus vidas, deberías intentar que no lo sean, o que solo alguno de ellos lo sea y no sepan cuál. En este caso, sería conveniente que algún personaje que se encuentren fuera inmune a la infección, para que sepan que existe esa posibilidad.

El compuesto ataca a las células cancerígenas y las muta, así que toda persona con cáncer que sea infectada sufrirá una mutación adicional a la que afecta a la fuerza y la agilidad. Las personas con cáncer de pulmón, por ejemplo, empezarán a generar sangre continuamente en lo que antes era su sistema respiratorio y la rociarán sobre sus enemigos como una manguera, mientras que los afectados de cáncer de estómago acumularán esa sangre en su organismo hasta que estallen.

Así, cada distinto tipo de cáncer dotará de diferentes capacidades a los zombies. Puede que los jugadores nunca lleguen a verlos en persona, pero sí que oirán hablar de ellos y puede que los vean en grabaciones. Para más información sobre los infectados especiales, consulta la página 107.

¿CÓMO LOS MATO?

Igual que a cualquier ser humano. Los zombies reciben las mismas lesiones que cualquier otra persona. Son inmunes a las Dolencias y el Desgaste (no así al veneno o la radiación), pero todo lo demás les afecta igualmente, aunque no sufren los modificadores negativos del Estrés Físico ni de sus Secuelas (salvo Rotura o Pérdida), y regeneran todo el daño que hayan sufrido antes de la conversión en zombie.

Es más, matar a una persona antes de que se convierta evita que se despierte, ya que el compuesto químico no tiene efecto sobre el tejido muerto. Ten en cuenta que habrá muchas ocasiones en las que el mero ataque de un zombie mate a su víctima antes de que esta llegue a infectarse.

Curiosamente, los zombies infectados con el virus XZ-27 se reconocen entre ellos y no se atacan. Es un reconocimiento a nivel hormonal, nada que se pueda imitar para pasar desapercibido, pero produce un extraño efecto en los ataques de estos seres que los ayuda a difundir el virus con mayor eficiencia.

Cuando un zombie ataca a un humano le inyecta directamente el virus con su mordisco, por lo que este empezará a vomitar sangre de forma instantánea, como ya se ha descrito. El zombie no seguirá atacando al nuevo portador, ya que empezará a verlo como un igual. Así, el atacante dejará a su víctima en pleno proceso de mutación y se lanzará a por su siguiente objetivo.

Por desgracia para los que sean inmunes, los zombies no los reconocen como iguales tras el primer mordisco y seguirán atacando hasta que los asesinen o sean asesinados. Obviamente, las personas inmunes no estarán vomitando sangre y, por lo tanto, se podrán defender.

LAS REACCIONES

Las reacciones ante esta crisis serán variadas. Por ejemplo, los primeros afectados, que son personas con cáncer que están en tratamiento, estarán cerca de sus más allegados, que intentarán protegerlos de cualquier mal. Pero la respuesta global como sociedad será bastante unánime y se resumirá en una palabra: pánico.

Los Gobiernos intentarán tranquilizar a la población con declaraciones y discursos, pero los zombies son muy rápidos y su número se multiplica con cada ataque, así que nadie escuchará ya esas palabras.

Los zombies aparecerán como una oleada imbatible, capaz de arrollar a las fuerzas militares enviadas a combatirlos, y que no deja nada vivo a su paso. Al principio, el Ejército ayudará a la población civil anunciando desde sus helicópteros los lugares designados como puntos de reunión (estadios, plazas o centros comerciales) a partir de los cuales se iniciará la evacuación a refugios seguros, pero finalmente eso será lo único que haga, y en la práctica dejará a los ciudadanos a su suerte.

El descontrol será absoluto y en pocas horas la mayoría de Gobiernos dejará de dar órdenes, conscientes de que no queda nadie para cumplirlas. Dependiendo del país, intentarán reagrupar un contingente militar, buscarán culpables o simplemente intentarán poner a salvo a sus familias y amigos. Sea cual sea el caso, en general sus esfuerzos tendrán escaso éxito, y este dependerá más de la suerte que de cualquier otro factor.

La respuesta más lógica ante el desastre llegará tarde y no se pondrá en práctica adecuadamente: huir hacia el mar. Muchos de los marinos embarcarán a sus familias y otros venderán caro el espacio en sus barcos, pero incluso en esos casos, los que tarden en zarpar serán asaltados por zombies capaces de nadar a una velocidad considerable sin agotar sus fuerzas y de escalar rápidamente a la cubierta de cualquier embarcación.

Los que descubran su inmunidad podrían sentirse como héroes, pero los que se comporten como tales terminarán aplastados bajo una oleada de zombies devoradores de carne a los que poco les importa que se unan o no a sus filas tras ser mordidos. En algunos casos, quienes expliquen su condición a miembros del Gobierno o el Ejército, y que den pruebas de ello, serán tratados como objetos de valor y trasladados a laboratorios secretos que buscan una cura.

En algunos países no dudarán en anunciar el desarrollo de una cura, para así incentivar la llegada de habitantes de los países vecinos y poder imponer condiciones más duras para traspasar la frontera. El anuncio de la cura nunca se realizará por un canal oficial y se quedará en meros rumores que el Gobierno de dicho país negará una vez los refugiados hayan pagado millones por pasar al otro lado.

LO QUE OCURRE EN EL MUNDO

El mundo se dividirá principalmente en dos grandes grupos de países: los que han usado el compuesto químico XZ-27 y los que no. Los países del Tercer Mundo no tuvieron acceso al compuesto, pero la gran mayoría del resto de países se verá en graves problemas. Toda América del Norte estará infectada, salvándose solo las pequeñas poblaciones de Alaska y Groenlandia. Muchos de los ciudadanos de Canadá o Estados Unidos huirán de sus países buscando un lugar seguro y, entre otros, Cuba parece uno de los destinos predilectos.

En cambio, en América del Sur el contagio será muy irregular, ya que algunos países que habrán podido contener la infección con más o menos suerte, mientras que otros no se habrán visto apenas afectados al no haber adquirido dosis del compuesto. El Gobierno mexicano luchará contra su propia plaga interna, mientras utiliza las defensas de la frontera estadounidense para luchar contra la llegada de infectados del país vecino.

En Europa y los países más occidentales de Asia, el resultado será ligeramente diferente. Pese a que también hay una diferencia abismal entre los países industrializados y Europa del Este, los gobiernos de estos países están más acostumbrados a entablar conversaciones diplomáticas para llegar a acuerdos. Así, cuando llegue la oleada de supervivientes intentando huir, encontrarán las fronteras cerradas y militares al otro lado cuidando que nadie las cruce.

Ahora serán los países ricos los que necesitan con urgencia realojar a cientos de miles de ciudadanos. Los países del Tercer Mundo, que en muchos casos han sido mermados por guerras intestinas durante décadas, no les pondrán las cosas fáciles y alargarán las negociaciones, aun a sabiendas de que cada minuto que pasa puede significar miles de muertos más que sumar a la cuenta.

Así, llevados por la desesperación, algunos Gobiernos europeos mandarán sus tropas a la frontera, con la idea de forzar la entrada en el país vecino o morir en el intento. La tensión estará por las nubes, e incluso las fronteras marítimas se volverán un problema, con miles de barcos en el mar Mediterráneo rifándose las pocas posibilidades de atracar en algún puerto africano.

Al principio no habrá un gran problema para atracar, pero en breve la llegada de barcos es mucho mayor que la oferta de puertos disponibles para el atraque, y todo se convertirá en una cuestión de dinero: los barcos que puedan ofrecer más se quedarán con la plaza, pero con los nervios a flor de piel, no será nada infrecuente ver un barco embestir contra el costado de otro que acabe de ganarse un lugar en el puerto.

En Oriente Medio pasará algo muy parecido en un comienzo, pero también serán los primeros en asociar el brote al XZ-27 y, al entenderlo como una amenaza externa, superarán sus diferencias con el esfuerzo común. Algunos países en conflicto llegarán incluso a pequeñas treguas para resolver el problema, abriendo sus fronteras comunes y protegiéndose mutuamente del exterior. Entre sus actuaciones estará la condena a muerte a los dirigentes y científicos de la farmacéutica KAULL por crímenes contra la humanidad, pero a estas alturas nadie sabe ya dónde están.

En Asia Oriental cada país luchará contra la oleada como puede, pero sin el apoyo de países vecinos y con muchos menos problemas fronterizos que en Occidente. En la India, con una sociedad segregada por castas, será un problema casi único de las clases altas, que habrán empezado a utilizar el compuesto en las grandes poblaciones. Así, ante los primeros problemas, la clase más baja es enviada a luchar contra los infectados, pero no con órdenes de matarlos, sino de contenerlos. Obviamente, esta respuesta no resultará práctica y las poblaciones más grandes de la India acabarán completamente infectadas. Algo peor ocurre en Japón, ya que el Gobierno pedirá (y conseguirá) la calma entre sus ciudadanos, pero será incapaz de resolver a tiempo el problema. Toda comunicación con Japón resulta imposible y toda su población se considera exterminada.

En cambio, en lugares como Mongolia o las islas de Fiyi la vida transcurrirá con total normalidad, mientras sus habitantes permanecen ajenos a lo que ocurre en el resto del mundo.

LO QUE OCURRE EN ESPAÑA

Como todos los países industrializados, España estará plagada de monstruos que persiguen al resto de ciudadanos, y los gobernantes solo podrán dirigir a los militares, que estarán más preocupados por salvar sus vidas que por cumplir las órdenes.

Cuando el Gobierno quiera cambiar su estrategia y preparar lugares seguros para evacuaciones masivas, el Ejército ya estará tan mermado y desmoralizado que solo en Madrid y Barcelona habrá personal suficiente como para poder llevar a cabo esta tarea.

Aquellos que intenten huir a Portugal o Francia no encontrarán demasiados obstáculos, pero la situación en estos países no es mucho mejor. Aun así, el Gobierno español tiene una baza que jugar: más por suerte que por habilidad, se detiene en suelo español a Ralf Koch, el jefe del Departamento de Investigación de KAULL, cuando se niega a ser cacheado en el aeropuerto donde pretendía hacer transbordo para viajar a Argentina. Esto permite a España negociar con los países de Oriente Medio para que den refugio a aquellos españoles que consigan llegar allí por cualquier vía.

LO QUE OCURRE EN TODA GRAN CIUDAD

Si al menos una persona por hospital ha sido tratada con el compuesto XZ-27, cualquier gran ciudad habrá sido tomada en menos de 4 horas. Estos zombies son rápidos, violentos y letales, y nadie en un hospital ni en una zona cercana podrá salvarse.

La única solución práctica para sobrevivir será quedarse dentro de un edificio y no llamar la atención. Cualquier otra opción significará correr un enorme riesgo. Además, los zombies aguantan mucho sin comer y no se agotan, así que estarán siempre alerta y no abandonarán su "territorio" a menos que sea para perseguir a una víctima.

Toda la ciudad parecerá en muy poco tiempo el escenario de una guerra, sobre todo en las zonas donde el Ejército haya intentado interceptar a la horda con poco acierto y demasiada potencia de fuego. Habrá muy pocos supervivientes en total y las poblaciones son diezmadas unas tras otras.

En menos de un día, casi cualquier superviviente habrá tenido oportunidad de encontrarse con algunos zombies hurgando entre la basura en busca de animales, o parados sin saber muy bien qué hacer, olisqueando el aire y atentos a cualquier sonido. Escapar será muy complicado y quedarse a luchar aún peor.

LO QUE OCURRE EN UNA PEQUEÑA POBLACIÓN

Por muy pequeña que sea, cualquier ciudad que tenga hospitales con servicio de oncología habrá sufrido el mismo destino que las grandes ciudades, aunque probablemente hayan sucumbido antes a la horda por la falta de presencia militar.

En cambio, hay muchas ciudades que no disponen de ese servicio, por lo que no tendrán ningún problema inmediato. Además, los zombies no se acercarán a ningún lugar que no vean, a menos que persigan a alguien en esa dirección. Por lo tanto, las poblaciones pequeñas y apartadas serán utilizadas por los militares como campamentos o cuarteles generales destinados a la reagrupación de fuerzas.

Los habitantes de estos lugares serán forzados a vivir según un estricto control militar y, por si fuera poco, tendrán que ceder parte de su terreno al Ejército. Además, con el continuo despegue y aterrizaje de helicópteros, es muy probable que los zombies terminen por aparecer.

LO QUE PASARÁ

SOLO PARA EL DJ

A continuación tienes la cronología para esta ambientación. Puede ser modificada a conveniencia por el DJ o malinterpretada por los medios de comunicación que se hagan eco de la noticia.

La información exacta que les llegue a los PJ dependerá de lo que quieras contar, pero no deberían conocer ni el origen ni la forma de derrotar a los enemigos hasta bien entrada la Campaña.

- 18 MESES	KAULL descubre una cura efectiva del cáncer.
- 2 MESES	El compuesto XZ-26 se empieza a utilizar en hospitales.
- 1 MES	Se producen graves fallos en el funcionamiento del compuesto XZ-26 y muere su primera víctima.
- 1 SEMANA	Se sintetiza el XZ-27 y empiezan las pruebas. Ya han muerto 17 personas por el XZ-26.
- 5 DÍAS	Rälf Koch dice que las pruebas no son suficientes, pero le ignoran. Ya han muerto 20 personas por culpa del XZ-26.
- 4 DÍAS	Tras sobornar a la cúpula de la OMS, el compuesto XZ-27 se envía a todo el mundo.
- 10:00:00	Se inicia el primer tratamiento con XZ-27 contra el cáncer.
- 06:00:00	La primera víctima del XZ-27, Marleen Berman, una holandesa de 56 años con cáncer de laringe, cae al suelo entre convulsiones, vomitando sangre.
- 05:23:17	El primer hospital ha sido infectado por completo. Hay 21.657 zombies en el mundo.
- 04:26:39	Rälf Koch, al saber que es culpable de crear el virus, escapa de Alemania hacia Argentina, haciendo escala en Madrid.
- 03:12:58	Hay 237 ciudades infectadas. Hay 245.938 zombies en el mundo.
- 02:48:02	Las programaciones de radio y televisión se interrumpen en Holanda para dar cobertura total al incidente.
- 01:36:22	Se levanta el primer zombie en España. Hay 789.516 zombies en el mundo.
- 01:09:23	Se levanta el zombie número 1.000.000. 17 ciudades españolas han sido infectadas.
- 00:21:28	Comienza una sesión de emergencia del Gobierno de España para tomar medidas contra la catástrofe.
- 00:17:09	Rälf Koch es detenido en el aeropuerto de Madrid en un procedimiento rutinario.

+00:00:00

COMIENZA LA PARTIDA

- +00:00:01 La televisión pública española se hace eco de la noticia y pide calma por indicación del Gobierno. Hay 2.136.922 zombies.
- +00:39:18 Las Palmas de Gran Canaria es la primera ciudad española totalmente destruida.
- +00:51:39 El presidente de España envía al Ejército a las grandes ciudades.
- +01:06:44 Japón es el primer país totalmente destruido.
- +01:46:03 Marruecos inicia una subasta para todos los barcos que quieran atracar en sus puertos.
- +02:17:21 Tras el traspaso de la frontera con Turquía de 2.352 ciudadanos búlgaros, el gobierno turco decide mover sus tropas a dicha frontera y abre el fuego a discreción contra todo el que se acerca.
- +02:33:21 Se levanta el zombie número 10.000.000.
- +03:14:16 Los países de Oriente Medio se alían para unificar fronteras y así defenderse del enemigo exterior.
- +03:53:07 Desde Dubái, los dirigentes de Oriente Medio explican el origen del holocausto e informan que darán refugio tras sus fronteras a los ciudadanos del país que ejecute a Rálf Koch.
- +04:13:59 Se levanta el zombie número 100.000.000.
- +04:26:17 El presidente del Gobierno español le vuela los sesos a Rálf Koch durante una rueda de prensa. Luego vomita.
- +04:57:02 El primer barco que gana una subasta marroquí es hundido por sus competidores.
- +05:31:56 Las cinco ciudades mayores de 100.000 habitantes más cercanas a Washington DC quedan destruidas por artefactos nucleares como medida de control.
- +05:46:17 El Gobierno francés anuncia que ha localizado un cierto número de personas que son por completo inmunes a la infección. Dicen que la cura está en camino.
- +05:49:19 Se levanta el zombie 1.000.000.000.
- +06:47:28 El primer Campamento Inmune se abre a las afueras de Marsella. Solo aquellos que demuestran ser inmunes bebiendo unas gotas de sangre infectada pueden entrar.
- +08:55:58 La población total de la humanidad ha disminuido hasta el 25%
- +09:23:37 El Ejército español emplaza su nuevo cuartel general en Valdelinares, Teruel.
- +10:33:12 Johannesburgo es la primera ciudad africana en ser destruida.
- +11:46:31 Los Gobiernos de los países vecinos prohíben a todo sudafricano que abandone su país. Las fronteras se militarizan para cumplir esta orden.
- +13:57:11 Un barco que intenta huir de Japón con miles de refugiados amontonados en su interior encalla contra la costa de Corea del Norte.
- +17:21:33 El Jefe del Estado Mayor del Ejército español se suicida, tras recibir la noticia de la muerte del último de sus generales.
- +20:37:41 La población mundial se ha visto reducida a un 10%. Menos del 0.7% es vulnerable al compuesto XZ-27.
- +21:03:22 El primer zombie llega a Mongolia. Un caballo asustado le aplasta el cráneo.

LO QUE NO CONOCERÁS

SOLO PARA EL DJ
PERSONAJES NO JUGADORES



ZOMBIE XZ-27

Físico 3, Mental 0, Social -

REGLAS ESPECIALES:

- ☠ *No muerto:* Nunca resta su puntuación de Estrés Físico ni los efectos de las Secuelas a las tiradas, y es inmune a Desgaste y Frustración.
- ☠ *Altamente contagioso:* Cualquier contacto con un fluido de un zombie, vivo o muerto, provoca la Secuela Permanente Dolencia crónica: XZ-27.
- ☠ *Ansioso:* Sus ataques no son coordinados, por lo que sus Apoyos solo proporcionarán un +1, no el total de su Atributo Físico.

¿Y EL RESTO DE TIPOS DE CÁNCER? ☠

Una lista exhaustiva de todos los tipos de cáncer resultaría demasiado extensa para el propósito de este libro. Por otra parte, existen algunos tipos de cáncer que, en el caso de mutar y crecer, podrían dar lugar a efectos risibles (como el cáncer testicular, el de colon o el de mama, por ejemplo), lo que se aleja del tono del juego.

Pero lo cierto es que el resto de tipos de cáncer también crearán zombies con características especiales, así que si tienes algún interés por mostrarlos en el juego, solo piensa una manera de usar en combate el crecimiento desmesurado de dicho cáncer.

Piensa que estos serán zombies que aparecerán de forma muy esporádica, y nunca deberías abusar de ellos para aumentar la presión sobre tus jugadores. Seguro que ya tienen suficiente.

ZOMBIES XZ-27 ESPECIALES

Físico 3, Mental 0, Social -

REGLAS ESPECIALES:

Son iguales que los zombie X7-27 normales, pero están dotados de capacidades especiales, al haber estado enfermos de cáncer en el momento de la infección. Dependiendo del cáncer que padeciera el portador, cuentan con una capacidad especial diferente.

- ☼ *Cáncer de pulmón / laringe:* Puede escupir un chorro de sangre cada 10 minutos (a efectos de determinar el éxito, funciona como una metralleta). Cualquier impacto provoca la Secuela Permanente Dolencia crónica: XZ-27 en vez de daño.
- ☼ *Cáncer de estómago / páncreas:* Al recibir el primer punto de Estrés Físico, estallará como una granada que provoca la Secuela Permanente Dolencia crónica: XZ-27 en vez de daño.
- ☼ *Cáncer de piel:* La zona afectada tiene pequeños tentáculos que funcionan como un arma blanca de +2.
- ☼ *Cáncer cerebral:* Puede controlar telepáticamente hasta 5 zombies que estén a su vista a un máximo de 50 metros. Estos zombies suman su Atributo Físico completo en caso de ofrecer Apoyo.
- ☼ *Cáncer óseo:* La estructura ósea crece y se refuerza, incrementando la altura y estirando los músculos del huésped. El zombie aumenta en +1 su Atributo Físico y su tamaño en un 10% por cada día desde que se convierta. Si llega a Físico 10, muere aplastado por su propio peso.



HOSPITAL

ESCENARIO



Todo empezará en un hospital, y estar allí en ese momento será sinónimo de una muerte casi segura. Los enfermos en cama se levantarán y se unirán al ataque al más mínimo arañazo, y el ala de oncología será una zona devastada, llena de seres imparables con una especial capacidad para transmitir la infección.

Esconderse y no hacer ruido es probablemente la única táctica funcional a seguir, ya que una confrontación directa será simplemente un suicidio, aun siendo inmune.

Con todo, es posible que los PJ tengan que ir al hospital pasada la primera oleada, y en tal caso las cosas cambiarán considerablemente.

En unas horas, todo el hospital se habrá vaciado y el ataque se habrá desplazado a las calles. Cuanto más tarden los PJ en llegar, más fácil será que no haya nadie cerca.

Podría ser un gran escondite, con medicinas, comida y una relativa seguridad, aunque tal vez aún siga allí algún zombie rezagado que se haya entretenido con un cadáver especialmente jugoso.

COSAS QUE HACER:

- ☒ Recolectar medicinas, comida, ropa, vehículos, etc.
- ☒ Toparse con una niña inmune mordida.
- ☒ Encontrar un equipo de KAULL eliminando el XZ-27.
- ☒ Crear un refugio en uno de los pisos altos.
- ☒ Intentar ponerse en contacto con el Ejército.
- ☒ Resistir a una horda.
- ☒ Crear una distracción con las sirenas de las ambulancias.
- ☒ Escapar por el helipuerto de la azotea.
- ☒ Reanimar a un amigo.

APARTAMENTO

ESCENARIO



Una de las forma más efectivas de sobrevivir al holocausto zombie es, simplemente, no salir de casa.

Los PJ podrían ponerse auriculares con música alta e ignorar los gritos y súplicas que vienen de la calle, mientras miran fijamente la puerta agarrados al cuchillo más afilado que encuentren.

Pero eso es aburrido, y el DJ debería hacer lo que esté en su mano para que la partida no se estanque en esta situación. Únicamente la búsqueda y puesta a salvo de los seres queridos ya debería ser suficiente incentivo para los PJ, pero quizás prefieran no arriesgarse.

Hay muchas formas de hacer que el apartamento no sea seguro: desde vecinos que llamen la atención de los zombies que están en la calle hasta un helicóptero militar que aterrice en la azotea.

Por ejemplo, los zombies podrían irrumpir en el edificio o podría declararse un incendio en la planta baja. El DJ no debería dar ningún respiro a los PJ.

COSAS QUE HACER:

- ⊗ Crear un grupo de defensa entre los vecinos.
- ⊗ Tapiar la tienda que comparte portal con la casa.
- ⊗ Rescatar a la pareja sentimental de uno de los PJ, escondida a dos calles de distancia, tras verla en un emisión televisiva en directo.
- ⊗ Reparar la brecha que se ha abierto en la barricada tras el desesperado intento de huida de un vecino.
- ⊗ Sobrevivir una vez que se acaba la comida y/o se va la luz.
- ⊗ Rechazar el asalto de un grupo de zombies que trepan por la fachada del edificio y entran por la terraza.

AUTOPISTA

ESCENARIO



Si los PJ consiguen salir de la ciudad con un coche habrán avanzado bastante en su odisea para escapar de los zombies.

Pero la autopista también es peligrosa. En cualquier momento un zombie puede saltar a la carretera, como un perro tras un coche, y provocar un accidente múltiple.

Si en algún momento tiene lugar un accidente, los PJ deberán reaccionar con rapidez, huyendo lo más rápido y lejos que puedan. Tal vez alguien decida esconderse en los bajos de un coche, pero la mala suerte puede acabar rápidamente con ese plan. Huir campo a través o embestir con tu coche a los demás para poder superar la zona del accidente pueden parecer estrategias desesperadas, pero también son las más útiles.

Esconderse dentro del coche no es una buena opción, ya que los zombies volcarán o atacarán todos los coches cuyos motores estén encendidos, atraídos por el sonido.

COSAS QUE HACER:

- ☒ Ir en autobús, escondido en la zona de carga.
- ☒ Ocasionar voluntariamente un accidente, para poder ir solos por la autopista.
- ☒ Superar una barricada levantada por el Ejército para interrumpir el tránsito en la carretera.
- ☒ Enfrentarse a un enorme zombie con cáncer óseo que empieza a volcar coches.
- ☒ Averiguar quién o qué pilota un avión que intenta aterrizar de forma desesperada en la carretera.
- ☒ Encontrar una gasolinera en la que repostar, aunque esté vacía y haya sangre por todos lados.
- ☒ Arreglar el pinchazo del coche antes de que llegue la horda de zombies.

PUEBLO APARTADO

ESCENARIO



Todo pueblo en las cercanías de una ciudad se convertirá en una versión en miniatura de lo que haya ocurrido en esta.

Los pueblos más apartados serán utilizados por el Ejército, aunque habrá algunos que no les resultarán útiles por su ubicación, y quedarán abandonados a su suerte. A estos pueblos podrán acceder pocos refugiados, así que la amenaza tardará en llegar a ellos.

Ya nadie reabastecerá el pueblo, lo que significa que habrá que conseguir comida de otro modo, mientras patrullas con escopetas protegen el lugar del ataque de cualquier zombie que acabe allí por mera casualidad.

Los habitantes de estas poblaciones también dedicarán tiempo a intentar esclarecer lo sucedido, porque habrá llegado poca información, que además resultará confusa.

Y recuerda que los forasteros no siempre tienen buenas intenciones.

COSAS QUE HACER:

- ☼ Talar árboles cercanos para detectar con antelación cualquier ataque.
- ☼ Descubrir un zombie en el suministro central de agua.
- ☼ Lidar con un yonquí que sufre el síndrome de abstinencia cuando se acaba la droga en el pueblo.
- ☼ Mantener la paz cuando un grupo de Ángeles del Infierno llega al pueblo.
- ☼ Evacuar el pueblo cuando el Ejército decide usarlo como señuelo para los zombies.
- ☼ Huir o apaciguar a los vecinos cuando el alcalde determina que los PJ no son buena influencia para el pueblo.
- ☼ Llevarse a todos los habitantes del pueblo en su huida.



Si los PJ consiguen entrar a tiempo en un barco, es muy posible que se vean atrapados en él ante la imposibilidad de atracar en un puerto, a no ser que se hayan colado en un crucero de lujo.

En alta mar hay muchas más amenazas de las que puede parecer a primera vista. Y más cuando las circunstancias hacen que los barcos permanezcan unos junto a otros, a merced del oleaje y los elementos.

Los zombies nadan mal, pero nadan, así que podrían saltar desde un barco vecino, o escalarlo para llegar hasta su interior en cualquier momento. Pero las amenazas no son solamente externas, y puede que los tripulantes se amotinen contra el capitán o que intenten llegar a puerto en botes salvavidas.

O puede que un grupo intente violar a una de las chicas del barco. O que esta, tras sufrir los abusos, decida tomarse la justicia por su mano. O que algún suicida quemé las provisiones restantes porque “sin mi mujer ni mis hijos, no merece la pena vivir”.

Sea como fuere, hay muchas posibilidades de que algo salga mal y de que los PJ tengan que huir de allí nadando, confiando en su suerte para no ser pasto de zombies o tiburones.

COSAS QUE HACER:

- ☒ Abordar otro barco para buscar suministros.
- ☒ Formar alianzas con barcos vecinos para atacar el puerto.
- ☒ Intentar subir al primer barco con autorización para atracar en Dubái.
- ☒ Sobrevivir al ataque de un barco infestado de zombies que va a toda máquina contra la embarcación de los PJ.
- ☒ Ayudar a quien puedan tras presenciar el choque contra otro barco, accidental o voluntario.
- ☒ Ir en balsas de salvamento a la orilla y entrar ilegalmente.
- ☒ Liderar un motín y ejecutar a la tripulación anterior.

CUARTEL GENERAL

ESCENARIO



Puede que tu pueblo natal o de residencia haya sido tomado por el Ejército para reagruparse. Sin previo aviso, aparecerán un montón de militares cargados con órdenes precisas para transformar el pueblo en una zona estrictamente militar.

Los civiles tendrán restringido el acceso a ciertas zonas, y se les exigirá cooperar en trabajos de cocina, mantenimiento o asistencia sanitaria. Quizás algún mando entreviste a algún PJ, interesado por sus habilidades.

Si alguien se niega a cooperar (y probablemente el alcalde sea uno de ellos), terminará en una cárcel improvisada en el sótano de una casa.

Pero el Ejército también puede ser flexible si le conviene, por lo que quizás conceda un trato preferente a los civiles que demuestren su capacidad para cumplir órdenes. También es posible que pidan a los PJ que realicen misiones fuera del pueblo, ya que ellos “conocen la zona mejor que sus hombres”.

No obstante, es recomendable que los PJ tengan una vía rápida de escape, puesto que una situación que no les dé ninguna libertad de movimiento puede matar cualquier partida.

COSAS QUE HACER:

- ⊗ Hacer empalizadas para dejar a los militares fuera del pueblo.
- ⊗ Hacer tratos con los militares para que salven a un conocido.
- ⊗ Repeler un ataque zombie en mitad de la noche.
- ⊗ Acomodar a un enorme grupo de refugiados que aparece de repente.
- ⊗ Sobrevivir a un motín militar que tiene lugar tras el suicidio del general al mando.
- ⊗ Dirigir misiones de reconocimiento por las cercanías.
- ⊗ Sofocar un incendio en el polvorín.

REGLAS ESPECIALES

DOLENCIA CRÓNICA: XZ-27

Sufrir uno o más puntos de Estrés Físico Temporal a manos de un zombie es suficiente para adquirir una Secuela Permanente que transformará a la víctima en cuestión de segundos. El contacto de cualquier mucosa con sangre de zombie (boca, nariz, ojos, etc.) o su paso directo al torrente sanguíneo también se traducirá en una transformación casi instantánea.

Cualquier persona con la Dolencia crónica XZ-27 recibirá un punto de Estrés Físico Temporal por turno. El único modo de detener el proceso es matar al portador antes de que se transforme. Si el último punto de Estrés Físico de un personaje se recibe por culpa del XZ-27, pasa a ser un zombie, lo que en el caso de los PJ significa que su control pasa a manos del DJ.

Tras la transformación de un personaje, se reinicia el contador de Estrés Físico al máximo y el valor de los dos Atributos del Rasgo Físico se fija en 3. En el caso de los PJ, ni el Concepto ni el Aspecto podrán utilizarse más.

INFORMACIÓN ADICIONAL

CÁNCER E INMUNIDAD

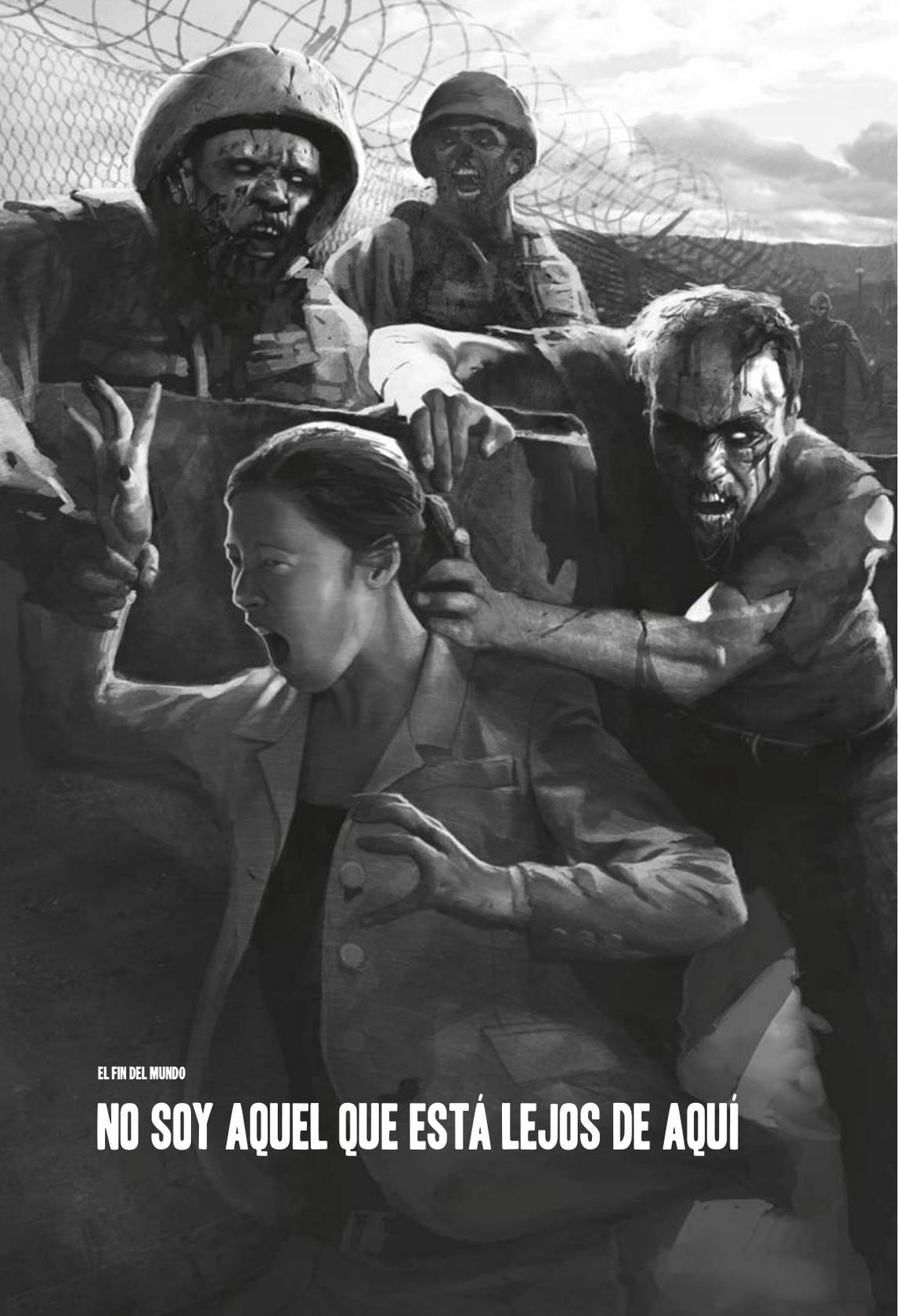
Si un personaje con cáncer tiene el XZ-27 en su sangre, sufrirá los mismos efectos, ganando rápidamente Estrés Físico hasta convertirse en zombie.

Muchas veces el cáncer no ha sido diagnosticado, o ha sido superado, o se ha desarrollado como un tumor benigno. En cualquier caso, el compuesto XZ-27 reaccionará ante esas células como se describió con anterioridad (ver página 107).

La única posibilidad de supervivencia es que el personaje sea inmune al virus (algo que deberás decidir tú como DJ), con lo que no sufrirá ningún tipo de daño en caso de infección, pero sí regenerará todos los puntos de Estrés Físico. Además, si tuviera cáncer, este se curaría completamente y el personaje seguiría actuando con normalidad.

El problema es que la Secuela Permanente no desaparecerá nunca, y los fluidos del portador seguirán siendo tóxicos incluso después de la milagrosa curación.

Los zombies con ZX-27 envejecerán normalmente hasta su muerte, pero sin mejora alguna en su condición. No hay cura posible para esto.



EL FIN DEL MUNDO

NO SOY AQUEL QUE ESTÁ LEJOS DE AQUÍ

HOLOCAUSTO ZOMBIE — AÑO UNO

AMBIENTACIÓN 3



—Bueno, ¿empezamos la partida? —comenta María ansiosa, mientras los demás ponen los refrescos, las patatas fritas y los ganchitos en la mesa. Reparten las fichas y sacan los dados, el máster saca la pantalla y... Gabriel empieza a convulsionarse en su silla.

Todos le miran sorprendidos, sin saber qué hacer.

—Simón —dice Pedro—, ¡haz algo! ¡Tú eres doctor!

—¡En física teórica! No sé nada de ataques epilépticos o... lo que sea eso.

Gabriel deja de sufrir convulsiones y abre los ojos: han perdido su brillo y ahora son totalmente blancos. Todos le miran boquiabiertos, y él habla.

—Imñien neglijab, rann tèt a kounye a oswa ap detwi ak nanm nou manje yo.

Después de decir todo eso, se queda totalmente quieto y mira alternativamente a cada uno de sus compañeros, con cara furiosa.

—¿Era eso francés? —dice María. —¿Desde cuándo sabe Gabriel francés?

Entonces las convulsiones vuelven a Gabriel y esta vez cae de la silla, bajo la atenta mirada de sus compañeros, que no saben bien qué hacer.

—¿Estás... bien, Gabi? —dice cuidadosamente María.

—Sí, yo... —Gabriel se levanta y mira a su alrededor, con sus ojos de siempre—. ¿Qué es lo que he dicho?

—¡Yo qué coño sé! —grita Pedro, desconcertado—. Lo has dicho tú.

—Fue como si ugghshhxnfljerss.

Gabriel vuelve a ser presa de las convulsiones y, de nuevo con los ojos en blanco, salta por encima de la mesa y agarra por el cuello a Pedro, estrangulándole. Todos se lanzan a detenerle, y tras un violento forcejeo, Gabriel suelta a Pedro y vuelve a verse presa de movimientos incontrolables.

—¿Qué me pasa? —grita mientras todos le agarran y sujetan. —¿¡Por qué hago esto!?

—Vamos —sentencia Pedro—, que nos hemos quedado sin partida.

Todos le miran extrañados.

LO QUE SABES

MILLONES de personas en todo el mundo, un 5% de la población total, pierden el control de su cuerpo y entran en un trance simultáneo para hablar en un idioma desconocido, recitando todos exactamente el mismo mensaje. Casi cien mil personas mueren a consecuencia del suceso, debido a accidentes de todo tipo.

El trance se rompe rápidamente, pero solo para volver con más violencia, empujando a los afectados a atacar salvajemente a las personas más cercanas. La confusión y el pánico empiezan a hacer mella en todo el mundo y nadie entiende qué es lo que ocurre. Las llamadas de emergencias se colapsan en casi todas las grandes ciudades y las víctimas de esta oleada de asesinatos se cuentan por cientos de miles en todo el globo.

Inmediatamente después del segundo trance, el mundo se sume en el caos. Hay gente que se suicida tras haber matado a algún familiar, y muchos de los asesinos son vapuleados hasta la muerte por furiosas turbas. Algunos se entregan a la policía, otros estaban conduciendo y el trance los ha hecho chocar, muriendo o matando en el proceso. En definitiva, la humanidad está conmocionada.

En Internet las teorías conspiranoicas están al alza, y se dice que el Gobierno estadounidense está utilizando el programa HAARP para modificar nuestras ondas cerebrales. También se dice que el demonio nos amenaza, y que Dios nos ha abandonado, enfadado con nosotros por los pecados cometidos. Otros explican que todo se debe a la colisión de nuestro universo con otras realidades.

Algunos averiguan que las palabras dichas por los afectados en el primer trance proceden del antiguo criollo haitiano y, aunque las traducciones no son totalmente fiables, determinan que podrían significar lo siguiente:

"Insignificantes humanos, rendíos ahora o seréis destruidos y vuestras almas devoradas".

Un mensaje poco tranquilizador, obviamente.

El impacto producido por esta revelación dura poco, ya que una tercera oleada de personas entra en trance, atacando violentamente a todo el que se encuentra cerca. Este trance dura mucho más que los anteriores y la oleada de asesinatos es aún mayor.

Pero hay algo diferente en este tercer ataque, pues esta vez las personas que entran en trance son totalmente diferentes a las de las dos ocasiones anteriores. Nadie, ni siquiera los conspiranoicos, saben qué pensar y, entre todo el caos, el primer ministro del Reino Unido, en plena emisión en directo, le arranca de un bocado medio cuello al viceprimer ministro, y acaba siendo reducido por los disparos del servicio secreto.

Nadie sabe a qué atenerse y la información empieza a variar en gran medida dependiendo de las fuentes. Algunos dicen que las personas en trance siguen en la calle, matando y despedazando gente. Otros dicen que son inmortales y no pueden ser reducidas, pero luego hay quien afirma que todo eso es histeria colectiva y que el tercer “ataque” ya ha concluido.

Tampoco importa ya. Hay miles de muertos y si la gente no huye en desbandada es simplemente porque no saben a dónde ir. Empiezan a surgir de forma aleatoria rebotes del trance, cambiando las personas afectadas y la duración del “ataque”.

No hay nada seguro, salvo que esto solo parece empeorar.

LO QUE OCURRE

SOLO PARA EL DJ

ZAMBA Boukman nació como esclavo en Jamaica y fue vendido por su amo inglés a un terrateniente francés, dueño de la plantación Clément en Haití. Allí trabajó como capataz de esclavos hasta el 22 de agosto de 1791, día en el que realizó una ceremonia utilizando sus extensos conocimientos de vudú entre los árboles de Bois Caïman. Durante la ceremonia se sacrificó un animal y se pidió a los dioses que ayudaran en el levantamiento contra los amos blancos.

Todos los esclavos que allí se reunieron bebieron un brebaje que les confirió el valor y la fuerza necesarios para luchar contra los opresores. Boukman presidió el ritual como *hougan* (sacerdote) junto a la *mambo* (sacerdotisa) Cécile Fatiman y juntos alentaron durante toda la noche a los guerreros para lo que se avecinaba. Una semana más tarde, más de 1.800 plantaciones habían sido destruidas y más de un millar de esclavistas, asesinados.

En octubre de ese mismo año, Boukman fue atrapado y ejecutado por las tropas francesas, que exhibieron su cabeza en una pica para demostrar que no era, como muchos creían, inmortal. Cécile Fatiman se casó con un general del ejército de esclavos y lideró el movimiento que llevó a su gente a la victoria tras años de lucha. Pese a que muchos otros lo intentaron, este fue el único movimiento de liberación de esclavos de toda América en conseguir la independencia.

Fatiman buscó la cabeza de Boukman y la mantuvo a buen recaudo, pues tenía un ambicioso proyecto en mente. Realizó un poderoso ritual vudú para devolverle la vida a Zamba, cosiendo la cabeza al cuerpo de un esclavo decapitado como parte de la ceremonia. Boukman, regresado de entre los muertos, tenía un único objetivo: que la independencia de su pueblo fuera definitiva.

Así, Boukman preparó el ritual vudú más poderoso de la historia, un ritual que le llevaría más de 200 años y terminaría por concederle la mayor cantidad de esclavos zombies que nunca jamás haya existido.

EL ENEMIGO

Los zombies de *No soy aquel que está lejos de aquí* son seres humanos normales que han perdido el libre albedrío, pero no la consciencia de ello. La persona que entra en trance no puede hacer nada para evitarlo y no puede controlar ninguno de sus movimientos, aunque es plenamente consciente de sus acciones, como un espectador sentado en el patio de butacas de su mente que no puede cambiar la proyección.

Solo cuando el personaje en trance esté a punto de realizar una acción contraria a su código ético, tendrá la posibilidad de refrenarse a sí mismo. Cuanto más violenta le resulte la situación, más fácil le será resistirse.

Tendrá que superar una tirada de situación estresante, cuya dificultad y Nivel de Éxito dependerán de la acción a evitar. Para determinar estos valores, se usará la tabla de la página 39, tomando la dificultad y Nivel de Éxito de la situación diagonalmente opuesta a la acción que a la que el personaje desea resistirse. Así, para resistirse a realizar una acción de Intensidad alta y mucha Cercanía se tomará la dificultad y Nivel de Éxito establecidos en la tabla para una situación de Intensidad baja y poca Cercanía. A medida que el juego vaya avanzando, los trances se reiterarán, y es posible que un mismo jugador tenga que realizar varias tiradas de situación estresante por sus diversas acciones mientras dura ese estado. Por eso, cada vez que el jugador termine un trance saliendo de él por voluntad propia (superando la tirada, no simplemente esperando a que acabe), se disminuirá en 1 el Nivel de Éxito necesario para resistirse en el futuro.

Boukman perderá a veces la concentración y con frecuencia los trances se detendrán repentinamente tras unos instantes. Si un PJ no ha conseguido resistirse al trance cuando este termine, su alma será más vulnerable a la siguiente posesión, por lo que la dificultad para resistirse aumentará en 1.

Todos los modificadores para resistirse al trance se acumularán (el DJ llevará la cuenta), por lo que si en algún momento la dificultad para salir de un trance llega a 0, el PJ saldrá automáticamente de él y será inmune a la posesión de Boukman a partir de ese momento. Si por el contrario llega a 10 alguna vez, el trance será definitivo y el PJ nunca más saldrá de él.

Las habilidades de un zombie vudú no serán exactamente las mismas que las que tenía el personaje antes de ser poseído. La mente de Boukman no comprende el mundo moderno, ya que lleva más de 200 años encerrado, acumulando poder para poder realizar el ritual. Por tanto, no sabrá lo que es un coche, un ordenador o siquiera la luz eléctrica. Entenderá rápidamente alguno de esos conceptos (interruptores de la luz, ascensores, etc.), pero no será capaz de utilizar las herramientas más complejas.

En cambio, Boukman conoce las armas de fuego, así que los poseídos podrán utilizarlas sin problema alguno, del mismo modo que cualquier arma contundente o de filo.

¿CÓMO LOS MATO?

La pregunta debería ser: "¿Quiero matarlos?". Los zombies son personas normales que han perdido temporalmente su autonomía. Pero están vivos y su estado es reversible, por lo que matarlos será, en cualquier sentido, un asesinato. A estos zombies se los llama zombies Goeiza.

En cualquier caso, matar a alguien en trance es exactamente lo mismo que matar a alguien vivo y consciente, solo que se defenderá de forma violenta y letal, luchando irremediamente hasta la muerte.

Una vez un personaje poseído esté muerto, o si hay algún cadáver fresco por la calle, el resto de poseídos comenzará un ritual para convertirlo en un nuevo tipo de zombie. Esto solo lo harán si se sienten confiados y lejos de ojos curiosos, pero cuanto más tiempo pase, más fácil será que lo hagan a la vista de los demás, puesto que se sentirán más seguros de la victoria.

En este ritual, el cadáver es tendido sobre el suelo por los zombies. Luego, uno de ellos se pondrá a horcajadas encima de él y murmurará extrañas palabras durante unos minutos, mientras mueve sus manos suavemente frente a la cara del cadáver. Cuando termine con esto, se morderá la lengua para hacerla sangrar y dejará que gotee sobre la boca abierta de su víctima.

El cadáver que ha sido objeto del ritual sufrirá convulsiones durante unos seis minutos, temblando, arqueando la espalda y abriendo y cerrando los ojos, hasta detenerse repentina y totalmente. Cuando se levante estará en un trance permanente que solo se eliminará con una segunda muerte. A este tipo de zombies se los llama zombies Opia.

A pesar de que la crisis tiene un alcance global, parte de la población sí está preparada contra estos ataques. El vudú y las creencias derivadas de esta religión están muy arraigados en amplias zonas de África y, por lo tanto, en casi cualquier lugar donde haya una población africana representativa. Boukman no quiere esclavizar a los que él considera los suyos, a los fieles al vudú, por lo que las protecciones propias de esta religión funcionarán completamente contra el hechizo de posesión.

El amuleto de protección grisgrís es un talismán que se lleva colgado al cuello, consistente en una bolsita de tela o piel en cuyo interior hay una mezcla de hierbas, aceites, piedras, huesos, cabello, uñas y algunos efectos personales más que pueden variar según la región. El verdadero talismán debe ser hecho por uno mismo o bien regalado por aquel que lo ha construido. Un talismán vendido, entregado bajo coacción o regalado por alguien que no sea el dueño no tendrá utilidad y perderá todo su poder hasta que lo recupere su legítimo dueño.

Todos los portadores del grisgrís estarán protegidos contra el hechizo y no entrarán en trance mientras lo lleven puesto. Además, cualquier zombie Goeiza al que le pongan el amuleto saldrá inmediatamente del trance. En el caso de los zombies Opia, morirán para no ser despertados nunca más, pero en el caso de los zombies Goeiza con un trance permanente, estos volverán automáticamente a estar en trance si pierden el contacto con el grisgrís.

INFORMACIÓN ADICIONAL

¿QUIÉN ENTRA EN TRANCE?

Debes decidir quién entra en trance y cuánto duran dichos trances, salvo los tres primeros, que están definidos por la trama. La periodicidad quedará completamente a tu elección, y llegará un momento en que puedan empezar diferentes trances en diferentes momentos, incluso solapándose, ya que el trance será más sencillo conforme avance el tiempo y las posesiones se realizarán de manera individual.

Lo mejor es no repetir más de dos veces seguidas al mismo jugador, para evitar que se aburra, y elegir momentos dramáticos para que alguno de los demás se transforme. Poner a más de un jugador en trance a la vez debería reservarse para el Tercer Acto, ya que puede tener consecuencias funestas, sobre todo en el caso de grupos de solo 3 ó 4 PJ.

LAS REACCIONES

Todo el mundo entrará en pánico al principio. Algunos pensarán que se trata de brujería, otros de una extraña enfermedad, y habrá quien piense en un ataque bacteriológico, entre otras explicaciones aún más absurdas. Pero el pánico se convertirá en paranoia en el momento en que todo el mundo sea consciente de que absolutamente cualquier ser humano puede transformarse en un asesino sin piedad en cuestión de segundos.

Muchos afectados por el trance se atarán o encerrarán en lugares apartados, o al menos se alejarán de sus conocidos, mientras que otros sufrirán su posesión en aviones, autobuses, trenes o ascensores de los que resultará difícil escapar. Casi todos estos, sin conocidos cercanos que cuiden de ellos, terminen aplastados por una muchedumbre aterrorizada ante la posibilidad de un accidente que los mate a todos.

Los momentos de calma entre trance y trance serán horribles, ya que en ellos todos los que hayan causado muertes serán conscientes de lo que han hecho. Habrá gente conmocionada en todas partes, suicidios e incluso personas que se entreguen a la policía.

Pero entregarse a la policía no será una opción muy inteligente cuando una persona que empuña un arma puede convertirse en cualquier momento en un asesino sanguinario. Así, cientos de presos por todo el mundo serán ejecutados sin mediar palabra por sus guardas, mientras que otros serán separados para que no se maten entre sí. Médicos matarán a sus pacientes y militares vaciarán sus cargadores sobre sus confusos compañeros.

Nadie podrá fiarse de nadie, y menos aún de alguien armado. Ningún Gobierno del mundo llamará al Ejército y, aun así, eso no evitará verdaderas batallas en escenarios urbanos. Y lo peor es que el bando en el que lucha cada uno se redefinirá cada cierto tiempo, de forma imprevisible.

LO QUE OCURRE EN EL MUNDO

Tras la muerte del primer ministro de Reino Unido, los Gobiernos de todo el mundo habrán entrado en alerta roja, pero sin saber contra quién dirigir sus acciones. Algunos movilizarán a las tropas y las dejarán esperando la aparición de un objetivo al que atacar.

Tener a cientos de personas armadas y entrenadas juntas no resulta ser una buena idea en cualquier caso, y la mayoría de acuartelamientos militares acabarán sumidos en un baño de sangre. Los gobernantes manifestarán públicamente su sorpresa e indignación, pero los sentimientos más habituales serán los de vergüenza y decepción.

Gran parte de los ejércitos del mundo se verán prácticamente aniquilados, mientras que algunos de los supervivientes levantarán a los muertos bajo las órdenes de una sola mente maestra.

En lugares con una fuerte tradición de supersticiones y magia negra, como Jamaica, Haití o República Dominicana, la respuesta de la población será recurrir a su sabiduría tradicional. Los que utilicen un grisgrís para defenderse podrán comprobar que funciona. Los curanderos de medio mundo empezarán a fabricar grisgrís en serie, para regalarlos a todo el que aparezca, con la idea de salvar al mayor número posible de personas.

Antes o después, todos los pueblos que demuestren que esto funciona empezarán a operar como grandes factorías, repartiendo el trabajo y dejando los últimos toques a la sacerdotisa vudú. Mientras, guerreros protegidos por el grisgrís saldrán en busca de zombies Goeiza para secuestrarlos y traerlos a sus bases, donde el líder local les pone un grisgrís y les encarga cualquier tarea de utilidad.

Con la ayuda de lingüistas, que saben reconocer el origen de las primeras palabras de los poseídos, algunos gobernantes llegarán a la conclusión de que el hechizo viene de Haití. En ese país, cerca del 30% de la población entra en trance en el primer ataque, dando un vuelco a la situación política y militar y dejando el poder real en manos de Boukman.

Los EE.UU. enviarán aviones a bombardear Haití, pero todos los pilotos entran en trance y estrellan sus aparatos contra suelo haitiano antes de iniciar el ataque, dejando en manos de los fieles de Boukman bombas atómicas funcionales sin detonar.

LO QUE OCURRE EN ESPAÑA

Como casi todos los demás países del mundo, España no tardará en encontrarse al borde de la histeria colectiva. Sin respuesta alguna a la situación, el Gobierno se limitará a emitir comunicados televisivos en los que piden calma y sentido común a los ciudadanos. Todas las apariciones televisivas se harán en diferido, para evitar que una inesperada transformación en zombie interrumpa la programación. Durante un tiempo, esa será la estrategia más elaborada a la que consigue llegar el Gobierno.

La primera decisión destinada a atajar la crisis será la de movilizar las tropas en todos los cuarteles, pero tiene lugar una matanza que hace que todos esos cuarteles caigan bajo el control de los zombies, en su mayoría Opia. Conocidas estas noticias, el Gobierno hará un recuento de los recursos en los que puede confiar y entenderá que es una lista muy corta, por no decir inexistente.

Los servicios de emergencia sanitaria y de policía desaparecerán al poco tiempo, y las carreteras se trufarán de accidentes que dificultan cualquier intento de huida. De todos modos, tampoco hay a donde huir.

Y sobre todo, esas tonterías del vudú, ¿alguien se las cree?

LO QUE OCURRE EN TODA GRAN CIUDAD

Pasadas solo unas horas desde el inicio de la catástrofe, los militares zombies se habrán reagrupado para limpiar la zona de humanos, matándolos y convirtiéndolos en zombies sin voluntad. Estarán fuertemente armados, y aunque no sean buenos con sus armas y no sepan utilizar vehículos, siguen siendo una temible amenaza.

Los civiles que se enfrentan a ellos verán una fuerza letal y mucho mejor cohesionada de lo que muchos de ellos podría pensar, ya que al estar controlados por una sola mente su coordinación resulta casi perfecta.

LO QUE OCURRE EN UNA PEQUEÑA POBLACIÓN

Toda población sin militares correrá el peligro de convertirse en tierra de nadie. Cuando hay que luchar contra una amenaza, pero no hay ningún enemigo al que apuntar, la paranoia se hace presa de la población.

Por eso, los habitantes de las ciudades que no tengan que enfrentarse a una horda de militares no sabrán qué hacer. Caerán en la histeria y la psicosis, y en muchos casos estallará una especie de guerra civil que solo acabará con la muerte de más civiles. Permanecer en casa no mejora mucho las cosas, ya que los enemigos posibles son menos, pero más queridos.

Llegado un momento, en algunas localidades, principalmente de la zona sur del país, aparecerán grupos de practicantes de vudú (inmigrantes en su gran mayoría) que iniciarán la primera contraofensiva con alguna posibilidad de éxito.

A lo mejor los PJ están de enhorabuena y encuentran a quien les fabrique un amuleto (grigrís).

LO QUE PASARÁ

SOLO PARA EL DJ

A continuación tienes la cronología para esta ambientación. Puede ser modificada a conveniencia por el DJ o malinterpretada por los medios de comunicación que se hagan eco de la noticia.

La información exacta que les llegue a los PJ dependerá de lo que quieras contar, pero según la extensión de la Campaña podría ser muy interesante que los jugadores no supieran que pueden defenderse del trance hasta muy avanzada la trama, quizás en la segunda o tercera sesión de juego.

Es muy fácil que los jugadores decidan restringir sus movimientos atándose y después se limiten a esperar, ya que no hay ninguna amenaza externa contra la que luchar ni un curso de acción claro, así que adelantar la información de que existe un amuleto puede resultar perfecto para animar una partida estancada.

22/08/1791	Zamba Boukman dirige una ceremonia en Bois Caïman que enardece a los esclavos para luchar contra sus amos.
15/10/1971	Zamba Boukman es apresado y ejecutado por los franceses.
27/10/1791	La cabeza de Boukman es recuperada por unos guerreros a las órdenes de Cécile Fatiman.
02/10/1791	Fatiman cose la cabeza de Boukman al cadáver de uno de los guerreros y hace un ritual que dura dos días para devolverle la vida al sacerdote, convirtiéndolo en un zombie inmortal.
05/10/1791	En una cueva subterránea escondida bajo Bois Caïman, Boukman empieza el hechizo más poderoso que ningún sacerdote vudú haya realizado jamás.
+00:00:00 COMIENZA LA PARTIDA	
+00:00:01	Boukman termina de lanzar el hechizo. El 5% de las personas del planeta entran en trance y dicen al unísono: <i>"Imïen neglijab, rann tèt a kounye a oswa ap detwi ak nanm nou manje yo."</i>
+00:00:07	Debido al trance, mueren casi cien mil personas. La peor tragedia es la del vuelo de Pisa a Creta, que se estrellará al intentar aterrizar después de que Leo Forni, el controlador aéreo que le daba indicaciones al piloto, entre en trance durante la maniobra.
+00:05:00	Boukman recupera la concentración y se inicia el segundo trance. Las mismas personas que antes intentan asesinar a la persona más cercana. 709.234 personas mueren de esta manera.
+00:07:12	#GlobalTrance, #BlackOut y #FlashForward son <i>rending topic</i> en Twitter.
+00:13:34	El primer ministro de Reino Unido ofrece una rueda de prensa para intentar calmar a la población, asegurando que todo está bajo control.
+00:14:21	Se inicia el tercer trance. El 7% de la población, personas que antes no cayeron en trance, ahora lo hacen.
+00:14:54	La declaración del primer ministro de Reino Unido se detiene cuando éste entra en trance y le arranca el cuello de un mordisco a su viceprimer ministro, matándolo casi instantáneamente. El servicio secreto le reduce a disparos delante de las cámaras.

+00:19:07	Se inicia el cuarto trance. A partir de este momento, un 0.001% de la población se convierte en zombie de forma permanente, y los trances empiezan a darse de manera irregular, sin una cadencia ni pauta concretas.
+00:31:22	El presidente del Gobierno español exige que se movilicen las tropas, preparándose para que estalle una guerra en cualquier momento.
+00:41:19	Una base militar española, la primera de muchas, acaba convertida en un cementerio tras verse afectados por un trance algunos de sus soldados.
+01:03:39	El presidente del Gobierno español explica por televisión que la situación es crítica y está fuera de control. Pide a los ciudadanos que se queden en casa y se separen para evitar muertes innecesarias.
+02:31:26	Harold Camping, locutor estrella de la cadena de radio cristiana estadounidense Family Radio, que lleva horas acusando de satanismo a todos los que han sido poseídos, cae en trance y habla en directo en antiguo criollo haitiano. Cuando al fin sale del trance, se suicida en plena emisión.
+03:17:52	Leilani Jones, una sacerdotisa vudú de Nueva Orleans, es la primera en crear un grupo de guerreros para reducir a los zombies con un amuleto grisgrís como defensa contra el trance.
+04:32:09	Los Gobiernos de 22 países en todo el mundo han llegado a la conclusión de que se trata de un ataque vudú, con origen en Haití. Solo en Cuba ordenan la fabricación en serie de grisgrís como defensa.
+04:37:22	Toda la población de Haití es convertida en zombies de forma permanente, a excepción de quienes tienen amuletos grisgrís que los protegen.
+05:17:38	El Gobierno de Estados Unidos lanza un ataque militar contra Haití, que comienza con el envío de bombarderos dotados de armas nucleares.
+05:46:23	Nada más entrar en el espacio aéreo haitiano, los pilotos estadounidenses entran en trance y estrellan sus aviones.
+05:49:19	En trance, el último indígena del pueblo mursi asesina al penúltimo, creyendo que un espíritu malvado los ha poseído a él y a su pueblo. Todos los afectados se han suicidado o han sido ejecutados por quienes no habían entrado en trance. Al saber que él tampoco es inmune, se ahorca.
+06:07:51	Las tropas españolas, en estado zombie, abandonan las bases militares y empiezan a arrasar las áreas colindantes.
+08:37:19	Por primera vez en Europa, un sacerdote vudú, un etíope afincado en Holanda llamado Ibrahima Sano, empieza a construir amuletos grisgrís en cadena. Sus aliados le protegen y persiguen a zombies en trance para salvarlos.
+09:23:37	En España, una sacerdotisa vudú senegalesa residente en Cádiz llamada Aissata Dione empieza a confeccionar tantos amuletos grisgrís como puede.
+10:47:29	La OMS anuncia que los trances se deben a un virus y asegura estar buscando el origen del alimento que desencadenó la crisis. Muchos medios tachan el anuncio de oportunista y poco relevante.
+11:09:18	El presidente del Consejo Europeo pide a quien quiera que esté detrás de los trances que deje de provocarlos "para salvaguardar las almas de las decenas de miles de personas que están muriendo en esos momentos". La desesperación patente en el mensaje se contagia entre quienes lo escuchan.
+15:07:51	La OMS se disculpa públicamente y reconoce que no hay explicación científica alguna para lo que está ocurriendo. Su director general dimite.
+17:00:00	Se considera que solo el 3% de la población mundial está libre del influjo de Boukman, bien por ser inmune al trance o bien por usar el grisgrís como protección.
+20:37:41	Zamba Boukman sale de su escondrijo y una horda de zombies y conversos le saluda, poniendo a sus pies las bombas nucleares enviadas por los Estados Unidos.
+21:39:12	Zamba Boukman termina su discurso ante sus fieles, en el que afirma que nadie será libre hasta que todos lo sean bajo su mando, y que perseguirá a todos los inmunes y los convertirá en zombies bajo su control.
+25:12:03	Boukman visita la tumba de Cécile Fatiman y llora sobre su cadáver, que ordena desenterrar para intentar devolverle la vida.

LO QUE NO CONOCERÁS

SOLO PARA EL DJ
PERSONAJES NO JUGADORES



ZOMBIE GOEIZA

Las mismas estadísticas que el humano poseído.

REGLAS ESPECIALES:

- ☛ *Vivo*: El humano poseído deberá superar una tirada, como se explica en la página 121, para salir del trance.
- ☛ *Mente común*: Todos los Apoyos entre zombies Goeiza y Opia suman su Atributo completo.

ZOMBIE OPIA

Físico 1, Mental *, Social -

REGLAS ESPECIALES:

- ☛ *No muerto*: Nunca resta su puntuación de Estrés Físico ni los efectos de las Secuelas a las tiradas, y es inmune a Desgaste y Frustración.
- ☛ *Mente común*: Todos los Apoyos entre zombies Goeiza y Opia suman su Atributo completo.

**Su puntuación Mental es la de Boukman, que tiene control total sobre este cuerpo, pero limitado a tareas sencillas.*



ZAMBA BOUKMAN

CONCEPTO: SACERDOTE VUDÚ

FÍSICO: Destreza 2 / Energía 3

ASPECTO: +: Decidido / -: Entumecido

MENTAL: Lógica 1 / Memoria 3

ASPECTO: +: Ritualizador / -: Megalómano

SOCIAL: Carisma 2 / Empatía 0

ASPECTO: +: Gran orador / -: Furioso con el mundo

Aunque es difícil que los jugadores lleguen a enfrentarse a él, si una Campaña se extiende lo suficiente, sería raro que los PJ no intentasen lanzar un ataque para destruir a este personaje, ya que es la única manera de acabar con su hechizo.

- ☛ *Gran invocador:* Toda persona sin grisgrís a 1 km a la redonda entra automáticamente en trance. Tras el inicio del hechizo, esta distancia se dobla cada 12 horas.
- ☛ *Protecciones vudú:* Todo aquel que se halle a 10 kilómetros a la redonda y albergue intenciones en su contra, sufrirá un -1 en todas sus acciones. Aquellos que sean inmunes al trance también lo serán a este poder.
- ☛ *Recompensa vudú:* Todo aquel que se halle a 10 kilómetros a la redonda y albergue buenas intenciones hacia su persona, disfrutará de un +1 en todas sus acciones.
- ☛ *Sanación vudú:* Una vez cada 24 horas, Zamba Boukman puede ignorar una Secuela Permanente que acabe de ganar, sanándose de forma milagrosa a la vista de todos.





Cuando no sabes quién puede ser un asesino o en qué momento alguien puede convertirse en uno, ni cómo reaccionarán los demás cuando te suceda a ti, estar en lugares públicos es una mala opción.

Todas las personas que se encuentren en la calle intentarán mantener una distancia de seguridad con los demás viandantes, y en los casos en los que vayan acompañados de seres queridos, probablemente reaccionen de manera violenta ante cualquiera que se acerque demasiado.

Así que probablemente lo más peligroso de estar en la calle sea, simplemente, entrar en trance.

Las posibilidades de que alguien te golpee repetidamente contra el asfalto son muy altas, y los nervios están demasiado alterados como para que alguien te ayude.

Cualquiera que no deje ver claramente sus ojos resultará sospechoso, y los pocos grupos que se unan para hacer frente a los zombies Goeiza se disgregarán tras el tercer trance.

COSAS QUE HACER:

- ☒ Asegurar un área con un (aparentemente) inofensivo grupo de ciudadanos.
- ☒ Armarse para luchar contra el primero que se acerque.
- ☒ Abastecerse con comida, bebida y cadenas para atarse antes del siguiente trance.
- ☒ Escapar de un grupo de militares que intenta cazar a los PJ y convertirlos.
- ☒ Sumarse a un grupo de guerreros vudú que caza a los zombies Goeiza y ejecuta a los Opia poniéndoles un amuleto grisgrís.
- ☒ Matar sin querer a alguien que despierta del trance un instante antes de que el PJ lo golpee, pero demasiado tarde para que este pueda detener el golpe.

COMISARÍA DE POLICÍA

ESCENARIO



En las comisarías de policía se vivirá esa combinación única de gente armada y entrenada, y un gran sentido del deber.

Al contrario que los militares, la policía seguirá cumpliendo su labor y realizando detenciones, aunque no tardará en verse desbordada. Todos aquellos agentes que hayan entrado en trance estarán bajo custodia y sin armas, algo que parecía una buena idea hasta que son los policías libres y con armas quienes se convierten en zombies.

Es posible que, en la confusión inicial, alguno de los PJ termine detenido y la acción se traslade a la comisaría. Las cosas cambiarán cuando alguien con pistola entre en trance y empiece a ejecutar a los detenidos sin más.

La sala de espera donde esté el resto de PJ tampoco será muy segura, y es posible que sean testigos directos de un asesinato o un suicidio cuando alguno de los presentes entre o salga de un trance.

En cualquier caso, huir de la comisaría es lo más sensato. En estos momentos, no es buena idea estar rodeado de personas armadas.

COSAS QUE HACER:

- ☒ Ayudar a un PJ a escapar del calabozo.
- ☒ Hacer acopio de armas que tengan los policías muertos.
- ☒ Usar la comisaría abandonada como refugio.
- ☒ Atrincherarse y luchar contra los militares zombie.
- ☒ Engañar a la policía para que siga a los PJ a un lugar de conflicto.
- ☒ Quemar la comisaría hasta los cimientos: la sociedad futura vivirá mejor sin esta escoria.
- ☒ Proponer formas de luchar contra el trance (y confiar en que les escuchen).

BASE MILITAR

ESCENARIO



Las bases militares estarán al completo de sus activos, porque todo el mundo en la reserva ha sido llamado a filas en el último momento.

En el tercer trance, y en algunos casos un poco después, en cada cuartel se librará una pequeña guerra, en la que no será fácil identificar quién pertenece a cada bando y en la que cualquier blanco a la vista acabará convirtiéndose en un enemigo.

Será muy difícil que un PJ se salve si se ve atrapado en una de estas orgías de sangre y destrucción, y resultará prácticamente imposible si dicho PJ está en trance en ese momento, ya que los supervivientes no cesarán en su intento de matarlo hasta que su estado cambie.

Pero una vez los supervivientes entren en trance y conviertan en zombies Opia a sus compañeros muertos, la base militar se quedará vacía.

Los zombies buscarán nuevas víctimas calle a calle y edificio a edificio, pero será posible engañarlos aprovechándose de su escaso conocimiento de las ciudades modernas.

COSAS QUE HACER:

- ☒ Acondicionar una base militar vacía como refugio.
- ☒ Filmar lo que ocurre y venderlo a un telediarista.
- ☒ Aprender a conducir un tanque y perseguir a la horda con él.
- ☒ Salvar a algún alto mando para que escuche el plan de los PJ.
- ☒ Cerrar las vallas y contener a los militares zombies para que no salgan al exterior.
- ☒ Esconderse en las alcantarillas y raptar zombies para sacarlos del trance de uno en uno.
- ☒ Morir casi con toda seguridad, si los PJ llegan en el momento del tercer trance o poco después.

EN SU MENTE

ESCENARIO



Puede darse el caso extremo de que uno (o varios) de los PJ queden atrapados en un trance permanente.

Esto puede cambiar la partida por completo, pero puede resultar muy divertido de jugar. Dentro de la mente de cada personaje, o compartiendo un habitáculo metafísico común, los jugadores deberán pasar crueles pruebas de Lógica y fuerza de voluntad que los enfrenten a sus miedos más ocultos.

Puede que tengan que salvar a sus seres queridos, que son terriblemente mutilados por seres de pesadilla entre cánticos vudú, o puede que sea una lucha con cuenta atrás contra la desaparición completa de la personalidad del PJ.

Mientras, el personaje hará cosas terribles en la vida real, y los jugadores no serán ajenos a ellas. Pantallas flotantes mostrarán lo que ocurre, como una cámara que graba desde sus propios ojos.

Se verán a sí mismos matar y mutilar, mientras intentan escapar del laberinto de su propia mente.

COSAS QUE HACER:

- ☼ Encontrar un nexo común, como un ser querido o recuerdo compartido por los PJ, para apoyarse.
- ☼ Rescatar a un compañero que se ha rendido.
- ☼ Enfrentarse a versiones corpóreas de los miedos de infancia del PJ.
- ☼ Renegar de sus seres queridos para que el vudú no pueda usarlos contra el PJ.
- ☼ Sucumbir a las pruebas e intentar suicidarse.
- ☼ Despertar de un trance que parecía permanente y encontrarse rodeado de zombies.

ANTRO VUDÚ

ESCENARIO



Los buenos *hougan* o *mambo* no se encuentran en las Páginas Amarillas, porque el verdadero vudú no es un espectáculo o una estafa, sino una religión.

Los lugares donde se hace auténtico vudú estarán en barrios pobres o en pequeños pueblos, donde la actividad mágica del sacerdote esté respaldada por una comunidad que crea en sus remedios y le sustente con ofrendas.

Es más fácil encontrar estos lugares en ciudades donde la población africana sea mayor, o donde la superstición y la santería estén más presentes. Así, es muy posible que los grandes barrios de inmigrantes africanos cuenten con sacerdotes y sacerdotisas vudú a los que acudir.

También es probable que aquellos que siempre hayan creído en esta magia consideren a los PJ meros oportunistas (razón no les faltará) y los traten con desprecio.

Ir a un antro vudú es la mejor forma de encontrar guerreros vudú que sepan cómo frenar los ataques. Pero también la mejor manera de ayudar a Boukman si alguno de sus fieles ve a los PJ.

COSAS QUE HACER:

- ☒ Ayudar en la cadena de montaje construyendo grisgrís.
- ☒ Sabotear estos ritos paganos por el bien de la sociedad.
- ☒ Solicitar unirse a una patrulla de guerreros vudú.
- ☒ Hacer de oteador para los guerreros vudú.
- ☒ Asegurar áreas completas y encerrar a gente en trance hasta que haya grisgrís para ellos.
- ☒ Luchar en campo abierto contra una horda de militares zombie.
- ☒ Hacerse pasar por muerto y dejar que los zombies pasen por encima.
- ☒ Salvar a un amigo del grisgrís porque el PJ no conoce sus efectos.

BOIS CAÏMAN

ESCENARIO



Al sur de Cap-Haïtien, a las afueras de un pequeño poblado, hay un gran árbol que se utilizó para acoger la ceremonia de Boukman en 1791.

Bajo sus raíces, tras una entrada secreta, hay una cueva artificial creada por los acólitos de Fati-man para ocultar a Boukman.

La cueva consta de tres estancias dispuestas en fila. Las dos primeras son simples armerías que sirven para proteger la tercera estancia, que es donde Boukman pasó dos siglos enfrascado en su ritual.

Con el tiempo, se dotó de luz eléctrica al complejo y de explosivos a la entrada, para proteger al único que podía realizar el rito.

A medida que los haitianos empezaron a caer bajo el efecto del hechizo de Boukman, empezaron a peregrinar hacia allí y a bailar en un trance sin control.

Cuando por fin Boukman salió de su escondrijo, cerca de un millón de haitianos estaba esperando, algunos por decisión propia y otros (los más) en un trance permanente.

COSAS QUE HACER:

- ☼ Equipado con un grigrís, simular ser un adepto y atentar contra Boukman.
- ☼ Hacer una matanza entre los adeptos como distracción para atacar a Boukman.
- ☼ Unirse a Boukman para que permita a los PJ quedarse con el grigrís y seguir con vida.
- ☼ Unirse a Boukman de buena fe.
- ☼ Desarrollar un plan para eliminar o robar las bombas atómicas.
- ☼ Llegar como prisioneros para un sacrificio ritual.
- ☼ Participar en un ritual vudú para luchar contra Boukman desde la otra punta del globo.

REGLAS ESPECIALES

VUDÚ

El vudú se considera una de las religiones más antiguas de las que aún se practican, aunque hay quien niega que sea realmente una religión y lo llama simplemente brujería. Hay muchas formas de vudú, ya que aunque nació en África, la dispersión de los esclavos procedentes de este continente hizo que sus prácticas se ramificaran y modificaran, asimilando elementos de otras religiones.

El vudú haitiano rinde pleitesía al dios supremo Bondye (del francés *Bon Dieu*, que significa *Buen Dios*), pero como es un dios tan grande, sus rituales están destinados a deidades menores, que en muchos casos tienen que ver con los elementos de la naturaleza. En esta religión abundan los rituales para aplacar a los dioses o pedirles favores.

Muchos amuletos vudú están pensados para atar de alguna manera el alma de una persona con un fin concreto. Los famosos muñecos vudú no son más que representaciones de una persona cuya alma se ata para que sienta todo lo que se le hace al muñeco. Muchos de estos rituales son escasamente efectivos, y solo los muñecos vudú creados por especialistas tienen algún uso real, aunque en muy pocos casos es el esperado.

A efectos de esta ambientación, el vudú sirve principalmente para modificar las probabilidades que rodean a una persona. Solo alguien de quien poseas material orgánico (pelo, uñas, heces, etc.) podrá ser atacado por la magia, ya que se necesita ese material para atar su alma a un objeto.

Así, la creación de un amuleto solo podrá llevarse a cabo por alguien cuyo Concepto o Aspecto sean *Hougan* o *Mambo*, y que supere una tirada (Memoria: dificultad 10, 5 éxitos) cada hora de ritual. Por cada 5 éxitos podrá sumar un +1 al efecto. Afortunadamente, la creación de un amuleto vudú tiene muchos aspectos mecánicos que pueden llevar a cabo personas sin conocimientos sobre vudú ni creencia en esta religión. Así, cualquiera podrá apoyar la creación, sin que exista un límite al número de personas que apoyen. No es raro ver grupos enteros cantando y tocando tambores mientras su mambo realiza la parte final del ritual de creación.

Los efectos se pueden elegir de esta tabla, pero como DJ puedes crear más si lo estimas necesario.

- ☼ Dar buena suerte (máximo +3; se debe designar un cometido para el hechizo, que funcionará como un Aspecto positivo para el blanco).
- ☼ Dar mala suerte (máximo -3; se debe designar un cometido para el hechizo, que funcionará como un Aspecto negativo para la víctima).
- ☼ Matar (inflige un máximo de 3 puntos de Estrés Físico Temporal, y el material del amuleto se vuelve inútil tras el uso).
- ☼ Revivir (elimina un máximo de 3 puntos de Estrés Físico Temporal, y el material del amuleto se vuelve inútil tras el uso).

Además, los amuletos grisgrís protegen contra estos efectos, salvo que en el hechizo se use material orgánico de la persona contra el que va dirigido. Por eso un efecto tan poderoso como el trance de Boukman se puede resistir con un simple grisgrís, pero si un PJ enfada a un *hougan* que tenga acceso a su cuerpo, puede dar por seguro que el grisgrís no le detendrá.

La única manera de protegerse de un amuleto hecho con material orgánico del personaje es encontrarlo y destruirlo, o usar un amuleto creado para provocar el resultado exactamente contrario. Pero para ello es necesario conocer la identidad de la persona que está realizando el hechizo y conseguir su material orgánico.

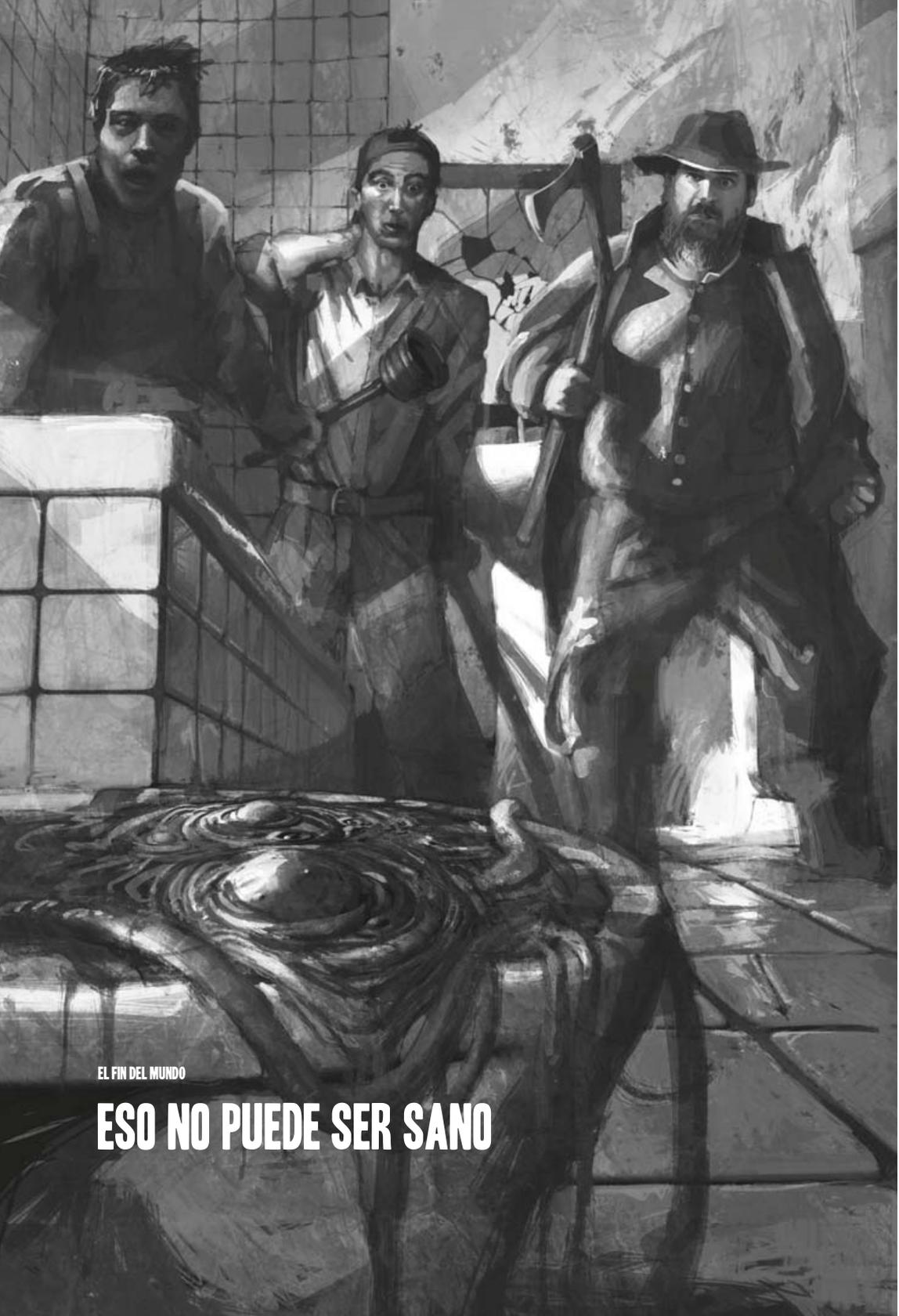
INFORMACIÓN ADICIONAL

OTROS TIPOS DE MAGIA Y RELIGIÓN

Si el vudú funciona, ¿por qué no la *wicca*, el satanismo o cualquier otra religión? En este manual no vamos a tener en cuenta ningún otro tipo de magia, pero quizás alguno de tus jugadores sea religioso y quiera saber los efectos de sus creencias contra el vudú.

Como DJ, tal vez consideres interesante que ningún católico practicante que esté dentro de una iglesia pueda entrar en trance, o que los yogui puedan meditar hasta crear una gran esfera a su alrededor donde nadie pueda convertirse. A lo mejor un ritual druídico podría resolverlo todo o una sesión especialmente intensa de *reiki*, o incluso un exorcismo podrían salvar a alguien de la posesión.

Todo esto tendrás que decidirlo tú, pero en cualquier caso, un amuleto con un pentáculo dentro de un círculo comprado en unos grandes almacenes, o un atrapasueños con una etiqueta que reza "*Recuerdo de Perú*" difícilmente van a mostrarse efectivos contra nada.



EL FIN DEL MUNDO

ESO NO PUEDE SER SANO

HOLOCAUSTO ZOMBIE — AÑO UNO

AMBIENTACIÓN 4



Llaman a la puerta y todos miran a Gabriel.

—¡Ni siquiera es mi casa! —se queja Gabriel mientras se levanta a abrir.

Ya en la puerta mira por la mirilla y se encuentra con una visión horripilante. Por algún extraño motivo, su cerebro considera que la opción correcta es abrir, así que abre.

—Señora, ¿está usted bien?

—¡Ay, hijo, pues no! Estaba entrando en el portal y un vagabundo me ha saltado encima y me ha mordido. Se ha comido tres de mis dedos. ¡Con mis llaves! ¿Puedes llamar a una ambulancia?

Gabriel se queda mirando el muñón de la señora hasta que se desmaya de la impresión. Pero ya se han acercado, curiosos, María y Pedro, que pasan sobre Gabriel para llegar a la señora. La llevan al baño y la ayudan a desinfectarse la herida. Ella sigue quejándose mientras se lava.

—Y ahora, ¿qué hago yo sin llaves? ¿Eh? Tengo que hacer la comida y...

—Bueno, señora —interrumpe María—, creo que lo importante será que esa herida no vaya a más.

—Pst, María —Pedro señala a la señora—. Esta tía es rara de cojones.

Efectivamente, la señora se está mirando al espejo con la vista perdida, y unas venas negras empiezan a marcarse claramente en su cara. María y Pedro dan un paso atrás y, sin previo aviso, la señora se abalanza sobre ellos, gritando e intentando morderles.

María, en un acto reflejo, cierra la puerta gritando. La señora se queda en el otro lado y sus gritos se interrumpen en cuanto choca contra la puerta. Algo hace “crack”.

El silencio llena de nuevo la estancia.

María decide abrir la puerta de nuevo lentamente y comprende que el crujido vino del cuello de la señora, que ahora es solo un hilo del que cuelga su cabeza, a un lado.

Pero sigue de pie y parece aún más desconcertada que ellos.

—Madre de Dios —murmura Pedro.

LO QUE SABES

EN muy poco tiempo, en todo el mundo surgen miles de casos de enfermos que muerden y contagian a otras personas. Los mordiscos son altamente contagiosos y convierten al nuevo portador en un animal guiado únicamente por el deseo de comer carne humana.

En los medios de comunicación se dice poco de esta plaga, que parece contagiar a personas al azar y afectar a todo el planeta por igual. Los grandes mandatarios pronto entran en pánico y solo aparecen en público con un traje antivirico completo. Mucha gente los imita, pero los casos de contagio son cada vez más numerosos, así que no parece servir de mucho.

Además de su hambre de carne humana, las personas contagiadas tienen una única e inquietante característica común: no se mueren. Son muy frágiles y es fácil que pierdan un brazo o parte de la cabeza en un enfrentamiento con una víctima, pero estas partes amputadas cobran vida propia, conservando su ansia de carne humana.

Algunas personas deciden no salir a la calle, pero otras, asustadas, intentan escapar de los pueblos y ciudades por cualquier método. Muchos no llegan a salir de sus edificios, detenidos en su huida por barricadas improvisadas de pedazos de gente muerta que bloquea las salidas. Se dice que incluso los trozos más insignificantes pueden matar, y que las células que escapan al viento son las causantes de esos contagios al azar, al ser respiradas.

Al principio, algunos intentan seguir con su vida normal. Se registran ataques de zombies con numerosas víctimas y sigue sin conocerse el origen del contagio (pese a las teorías que señalan a los Illuminati), pero los asaltos se repelen fácilmente debido a la fragilidad de los zombies. Sin embargo, nadie repara en que el mundo se está llenando de pedazos móviles de zombies en continua dispersión.

Las alcantarillas de todo el mundo se convierten en una verdadera zona de guerra, con miles de desagües escupiendo vísceras con vida propia que no se detienen ante nada. Los Ejércitos están en alerta y dirigen rápidamente sus tropas a los focos de actividad, ejecutando con rapidez y sin contemplaciones a cualquiera que parezca infectado. En definitiva, el caos está controlado aunque se expande sin remedio.

Nadie parece tener una solución a esta crisis y ninguna agencia de salud sabe qué hacer para contener los contagios. Solo el exterminio de los afectados y la reclusión de los supervivientes parece una medida útil, aunque dista de ser realmente eficiente.

Todos los medios de comunicación piden calma, pero la situación cada vez es más extraña y nadie confía en ellos. Además, poco a poco, la decisión de asesinar a cualquier contagiado empieza a resultar grotesca e inmoral, por no decir ilegal. Todas estas consideraciones se dejan a un lado cuando un escritor y periodista lituano demuestra en una rueda de prensa que no son los Illuminati quienes están detrás de la infección, tal como se especula en Internet, sino el Club Bilderberg.

Durante más de una hora, explica cómo este grupo, formado por los hombres y mujeres más poderosos del mundo, ha conspirado para tener una riqueza tan grande y secreta que nadie les puede hacer sombra. Y como el poder económico es algo tan pasajero como el poder político, han decidido llevarlo un paso más allá: aspiran a poder de controlar la voluntad ajena mediante un virus. Un virus que modifica nuestra conducta de forma sutil, y que lamentablemente no es compatible con todos los organismos humanos, tal como demuestra el importante porcentaje de la población que ha perdido la cordura por su efecto. El autor lituano termina su discurso con una frase inquietante: “Los zombies no son los locos; somos nosotros, que hemos sido modificados. Luchemos antes de que nos activen”.

Menos de media hora después, el primer ministro británico declara que científicos ingleses han descubierto que el contagio proviene de unas pequeñas criaturas criptozoológicas, que han aprendido a vivir en nuestra sangre y controlar nuestras acciones.

Pero es fácil imaginar que pudiera existir una conexión entre el Club Bilderberg y el primer ministro, por lo que este no resulta muy creíble.

LO QUE OCURRE

SOLO PARA EL DJ

EN 1995, gracias a la concienzuda revisión de miles de vídeos por parte de José Escamilla, un productor de cine, se detectaron unas criaturas que nadie antes había conseguido detectar. Los bautizó como *rods* (*bastoncillos*, en inglés) por el rastro cilíndrico y alargado que dejaban en algunas de las grabaciones que él mismo había realizado.

Aunque en el pasado muchos investigadores habían descartado la existencia de estos seres por entender que las marcas se debían a simples errores ópticos, demostrando en multitud de ocasiones que estas eran causadas por insectos o motas de polvo en el aire, realmente los *rods* son criaturas que se desplazan más rápido de lo que el ojo humano puede ver y vuelan por todas partes, sin que podamos detectarlos salvo por los rastros que dejan en las cámaras de larga exposición.

Las grabaciones realizadas a gran altitud (especialmente durante saltos en paracaídas) muestran *rods* que ningún investigador consiguió explicar. La falta de evidencias físicas de la existencia de estos seres se explica porque viven única y exclusivamente en los estratos altos de la troposfera, donde la presión y los niveles de oxígeno son adecuados para su forma de vida. Los cuerpos muertos se desintegran en la caída y sus altas velocidades los hacen invisibles al radar.

Pero el calentamiento global y el agujero de la capa de ozono han dañado su hábitat natural, así que se han visto obligados a buscar un nuevo lugar donde vivir. Y resulta que la presión y el nivel de oxígeno que hay en nuestro flujo sanguíneo es, exactamente, lo que necesitan para su subsistencia. Así, los *rods*, criaturas invisibles e indetectables, han bajado de la troposfera para abrirse paso por nuestras mucosas (principalmente la boca) y tomar el control de nuestro sistema nervioso central.

El primer caso registrado de los efectos de esta nueva plaga tuvo lugar en Canadá hace diez años, después de que una persona se volviese loca sin causa aparente e intentase atacar a sus semejantes. Tras el ataque, Stephany Lynch murió al caer por unas escaleras y sufrir una fractura imposible, que desparramó sus entrañas por todo el primer piso. Esto no habría sido nada más que una nota al pie de página de la historia de la medicina, otra rareza inexplicable más, si no fuera porque esas entrañas siguieron moviéndose después e intentando atrapar a quienes se acercaban.

El Gobierno canadiense silenció y estudió el suceso, descubriendo tras años de investigación el primer cuerpo de un *rod*, flotando en el torrente sanguíneo del cadáver. La conmoción fue tremenda. Aunque todo lo relativo a este incidente estaba clasificado como secreto de estado, en un intento de no alertar a la población, la información empezó a salir a la luz poco a poco.

Los siguientes casos de personas zombificadas por un *rod* no se hicieron esperar y tres meses antes del comienzo de la Campaña ya han muerto 4.329 personas. Los Gobiernos de 67 países son conocedores de estos eventos aislados y han conseguido silenciarlos todos de manera efectiva.

Muchos de los grandes dirigentes del planeta saben de la amenaza creciente de los *rods*, y es un tema muy frecuente en las reuniones del Club Bilderberg, pero la única medida que ha tomado esta organización ha sido la de acallar estos casos. Está muy lejos de ser la conspiración que algunos dicen.

No esperaban que, justo hoy, la mayoría de colonias de *rods* que viven en la atmósfera haya decidido descender a la superficie como las aves que emigran al sur en invierno. Justo hoy se desatará el holocausto.

EL ENEMIGO

Los zombies de *Eso no puede ser sano* son realmente frágiles ante los ataques físicos. Por lo tanto, cualquier daño causado a un zombie no tendrá como resultado Estrés Físico Temporal, sino Permanente. El problema es que los pedazos en los que se empieza a dividir la criatura también estarán infectados por los *rods*, que se propagarán y reproducirán a un ritmo vertiginoso.

Los músculos se contraerán y dilatarán para mover los *rods* hasta el objetivo, que será aquel al que atacaron por última vez cuando estaban completos, o el más cercano si este ya está contagiado. Su objetivo será reproducirse, y para ello tendrán que ser absorbidos por su nueva víctima por medio de la mucosa o entrar directamente en su torrente sanguíneo. Así, unos intestinos reptarán por la habitación hasta introducirse por la boca de su pobre objetivo, o intentarán aumentar las heridas que este tenga para poder entrar por ellas, y así saltar rápidamente dentro del organismo del nuevo portador.

Obviamente, una vez los *rods* hayan tomado control de las acciones de una persona, no hay vuelta atrás: el organismo se volverá frágil y su coordinación motora se verá muy reducida. En cualquier caso, sus actos estarán marcados por una gran ferocidad y su lucha por convertir a nuevos anfitriones no tendrá piedad.

¿CÓMO LOS MATO?

Como ya se ha dicho antes, no hay manera de matar a los *rods*, aunque sí existen formas de evitarlos. Cualquier traje que separe totalmente el cuerpo del exterior (buzo, antirradiación, etc.) será suficiente y además hará aumentar la temperatura del cuerpo. Una persona con fiebre alta, o que pase suficiente tiempo en la sauna, será inmune a los *rods*, que morirán en su sangre sin afectar a su anfitrión y sin reproducirse. También será más difícil encontrar *rods* en climas cálidos, aunque no imposible.

Al entrar en un organismo, el *rod* empezará a reproducirse al haber encontrado un hábitat perfecto para la procreación. Tardará entre 10 y 30 minutos en tomar el control total del portador, inundando las células sanguíneas con su propia progenie, y solo una situación como las anteriormente descritas podrá evitar el fatal desenlace. El portador se quedará totalmente inmóvil y unas venas negras, producto de los *rods* en los vasos sanguíneos, se marcarán en toda su piel, empezando por su cara.

La mejor manera de matar a un infectado será incinerando su cuerpo. Pero muchas veces los jugadores solo podrán acceder a armas improvisadas para acabar con ellos. En ese sentido, cortar y separar será la mejor estrategia, aunque habrá que estar atento a los pedazos pequeños que puedan quedar por la zona.

Los *rods* también intentarán entrar en animales, aunque solo aquellos cuyo peso sea igual o mayor a los de un ser humano serán capaces de incubar nuevos *rods* que tomen control del cuerpo. El resto perecerá por fallo cardíaco.

INFORMACIÓN

ADICIONAL

¿QUIÉN ES PORTADOR Y QUÉ HAGO PARA NO SERLO YO?

Para tus jugadores no es divertido que el personaje que interpretan muera sin opción, al principio de la partida y eliminando la posibilidad de seguir jugando.

Así que hacer que uno de los PJ sea portador de un parásito invisible e indetectable no es sino una manera de conseguir el odio de tus jugadores. En cambio, hacer que el personaje que te represente dentro del juego perezca de esta manera puede ser un buen gancho para iniciar la partida.

Lo cierto es que hay una manera de sobrevivir a una infección: modificar la temperatura del cuerpo. Esta información es valiosa y no debería revelarse a la ligera, pero una vez los PJ lo sepan, que uno de ellos se convirtiera en portador de un *rod* sería una fantástica manera de crear tensión. Se establecería una carrera contrarreloj para subir la temperatura del cuerpo del PJ, que sabrá que le va la vida en ello.

LAS REACCIONES

Aunque la humanidad está en grave peligro, al principio la opinión generalizada será que la crisis no es tan grave. “Hay muertos vivientes, sí, pero no es la primera enfermedad sin cura que mata gente y aquí seguimos”, razonará la mayoría. Los allegados de las personas afectadas aparecerán en numerosos medios de comunicación expresando el sufrimiento ocasionado por sus pérdidas, y se dice que los casos crecen cada minuto, pero, ¿cuándo no lo dicen?

Todos los que hayan vivido en primera persona un enfrentamiento contra uno de estos zombies saben que suponen un riesgo muy real, pero la respuesta más habitual a sus voces de alarma será una invitación a un plató de televisión para comentar su emocionante experiencia. Por desgracia, al principio casi todo el mundo se tomará a la ligera la amenaza zombie.

Esta primera impresión parece estar también unida a la flagrante vulneración de derechos humanos que se llevará a cabo por las fuerzas del orden de medio mundo, que asesinan impunemente a enfermos cuya posible recuperación no está aún totalmente descartada. Algunos ciudadanos rescatarán a personas enfermas y las llevarán a hospitales, si es que llegan antes de que los constantes intentos de escapar del zombie terminen haciendo que pierda los brazos.

La sociedad estará dividida, pero del mismo modo en que los clientes de un bar están divididos durante un *derby* futbolístico. La cuestión se tratará como un tema más a debatir en tertulias televisivas o radiofónicas, y no como una amenaza real a la que enfrentarse. Sin embargo, cuando se señale públicamente a un culpable, en esos mismos programas dejará de hablarse de otra cosa.

Las reacciones de los políticos, que aparecen en público con trajes NBQ (trajes de protección nuclear, biológica y química), no trasladarán a la población el mensaje de calma que exponen en sus discursos, pero tampoco harán cundir el pánico, sino que contribuirán a incendiar aún más si cabe esas discusiones. Las tiendas de suministros químicos se llenarán con una avalancha de gente que exigirá su traje de protección y luchará por la última prenda de su talla.

Muchos acordarán destruir el poderoso conciliábulo responsable de la pandemia, y luchar contra el Club Bilderberg será algo así como una moda extendida pero pasajera. Sin embargo, este movimiento servirá como punto de partida de un estallido de violencia global en el que los más desfavorecidos cargarán contra las instituciones gubernamentales.

LO QUE OCURRE EN EL MUNDO

Cuanto más frío sea un país, más probabilidades habrá de que los *rods* intoxiquen a su población, por lo que los países más cercanos a los polos serán los más activos en la lucha contra los zombies. Desplegarán sus ejércitos, declarando un toque de queda en las poblaciones de mayor tamaño y centrando todos sus recursos científicos en buscar una cura.

En muchos casos, la rapidez con la que reaccionen los diferentes Gobiernos se corresponderá de forma directa con la temperatura media de sus territorios. Por otra parte, los países menos desarrollados dispondrán de menos medios para luchar contra una epidemia de este calibre, así que en muchos casos simplemente dejarán que se desarrolle como una epidemia más, blindando las zonas más importantes para los gobernantes (viviendas de políticos, centros económicos, etc.) y dejando el resto a su suerte.

Los Gobiernos de los países de Europa Occidental intentarán crear una falsa sensación de seguridad para que no cunda el pánico, y en gran parte funcionará. La mayoría de la población desea confiar en la versión oficial para poder seguir con su vida normal, y solo un suceso drástico y cercano los hará cambiar de actitud. El problema es que esta situación se sostiene en la credibilidad de los gobernantes, y la rueda de prensa que habla del Club Bilderberg terminará por destruirla.

Desde ese momento, la mayor parte de la población estará más que enfadada y esto se traducirá en disturbios y violencia. En un intento de aplacarlos, los dirigentes de los países que ya conocían la historia de los *rods* decidirán desvelarla, desmintiendo su relación con la supuesta conspiración que circula por la red. Pero de poco sirve esta información, ya que muchos no la creerán y otros la refutarán.

Tras contar la historia a medias y afirmar que el descubrimiento de los *rods* es reciente, y no de hace diez años, surgirá información que respaldará aún más la teoría (cierta) del encubrimiento, y que se usará para darle fuerza a la teoría conspiranoica (y falsa) de que el propio Club Bilderberg está detrás del contagio.

Ante la oleada de disturbios, muchos Gobiernos, especialmente en Europa, decidirán controlar a sus poblaciones con mano dura, bloqueando la comunicación por Internet, limitando el derecho de reunión y decretando el toque de queda, todo bajo la excusa de la lucha contra la epidemia. Sin embargo, empezarán a perder el control sobre la población cuando las medidas tomadas se muestren inefectivas, lo que desembocará en un estallido de rabia y frustración, unido a un sentimiento general de injusticia.

LO QUE OCURRE EN ESPAÑA

En España, como país cálido que es, al principio se tomará la amenaza como una cuestión ajena a su territorio. El Gobierno acabará llevando a cabo medidas como el acuartelamiento de los militares, e interrumpiendo la programación habitual de radio y televisión para explicar lo que está ocurriendo, pero le quitará hierro al asunto. Los programas televisivos verán un filón en estos sucesos y saldrán a la calle en busca de los pocos casos de ataques de zombies que surjan.

Mientras, el Gobierno planeará una estrategia a medio plazo para combatir los casos de infección: luchar contra los zombies a medida que aparezcan y precintar toda zona que haya sido atacada para evitar el peligro de contagio. También se pondrán en contacto con empresas farmacéuticas que buscan una cura y financiarán laboratorios en el extranjero, sobre todo en países fríos como Finlandia, donde ya se habrán activado todas las alarmas ante esta plaga.

Aunque el nerviosismo se palpará en el ambiente, y todavía habrá casos de zombies que vagan por las ciudades, nadie lo dirá en voz alta y todo serán palabras positivas y tranquilizadoras. El plan parecerá funcionar en un principio y la percepción general será que la amenaza está relativamente contenida. Pero el plan no tendrá en cuenta la existencia de pedazos de zombies que nadie ve y que siguen teniendo vida propia.

El sistema de alcantarillado se irá llenando poco a poco con restos de entrañas y extremidades de zombies que nadie echa en falta. Será solo cuestión de tiempo que se convierta en un gran problema, pero las voces de algunos poceros no bastarán para alertar al Gobierno de la verdadera dimensión de la amenaza. Y menos aún cuando un periodista lituano empiece a acaparar la atención de todos los medios de comunicación.

LO QUE OCURRE EN TODA GRAN CIUDAD

El caos tardará mucho en llegar. Aun así, habrá casos de ataques zombie en casi todas las ciudades, que serán detenidos por pequeños grupos que se enfrentan a ellos casi en solitario. En algunas ocasiones la acción de la policía y el Ejército solo empeorará las cosas, al disparar primero y preguntar luego. La población estará inquieta, pero paralizada por una falsa sensación de seguridad.

Pero con el transcurso de los acontecimientos, la gente empezará a volverse contra el orden establecido, culpando a las clases dirigentes de una enorme y ficticia conspiración. Mientras, la verdadera amenaza todavía no habrá aparecido, aunque no tardará en hacerlo.

Todos los sistemas de tratamiento de residuos estarán completamente infectados, llenos hasta los topes de fragmentos de zombies que, con vida propia, empezarán a formar una masa ingente de carne y órganos internos, oculta bajo la superficie. El momento en el que surge la amenaza será diferente en cada ciudad, pero ninguna se libra.

Si los PJ tienen suerte, podrán ver por televisión cómo esa masa informe ataca otras ciudades y podrán salir de la suya antes de que el suelo se abra y las tuberías de los edificios se colapsen con apéndices que reptan en su interior. Si tienen suerte podrán huir antes de que se abarroten las autopistas y los coches se conviertan en trampas con ruedas, que caen en los inmensos hoyos creados por la masa de carne que se abre paso hacia la superficie.

Si no tienen suerte, serán perseguidos por una ola de carne y sangre que brotará desde los grifos, las alcantarillas y las bocas de riego, aplastará vagones de metro y engullirá personas, convirtiéndolas en zombies instantáneamente. Las balas serán de poca ayuda contra la criatura y solo un ataque militar de bombardeo podrá dañarla de alguna manera.

Lo malo es que nadie ha anunciado ninguna evacuación, así que el crecimiento del monstruo será exponencial, a medida que vaya engullendo a más y más personas.

Estén donde estén, si los PJ se encuentran en una ciudad, deberían saber que quedarse allí es una MALA idea.

LO QUE OCURRE EN UNA PEQUEÑA POBLACIÓN

Las amenazas en una pequeña ciudad serán muy diferentes. Allí la policía podrá hacer poco por la seguridad ciudadana y los frágiles zombies rápidamente superarán en número a la población local. La percepción del problema será muy diferente en estas localidades, en las que son mucho más altas las probabilidades de conocer, aunque sea de vista, a uno de los convertidos en zombie.

A estos problemas se unirá la dificultad añadida de tener que matar a zombies a quienes se conoció en vida, que habitualmente ocasionará unos segundos de titubeo frente a la criatura que demostrarán ser cruciales. El número de afectados no parará de crecer. El monstruo del alcantarillado no llegará a ser un problema, ya que no se acumularán pedazos de zombie suficientes para crear una colonia, pero sí pueden darse problemas similares a menor escala.

De todos modos, en la mayoría de casos de pequeñas poblaciones donde llega a surgir del subsuelo una de estas monstruosidades, ya no quedará nadie para verlo. Y cuando la epidemia empiece a propagarse en campo abierto, tampoco será clemente con los animales que encuentre a su paso.

Los PJ tendrán dificultades para sobrevivir si se quedan en un pueblo, y deberían salir corriendo de allí como puedan.

LO QUE PASARÁ

SOLO PARA EL DJ

A continuación tienes la cronología para esta ambientación. Puede ser modificada a conveniencia por el DJ o malinterpretada por los medios de comunicación que se hagan eco de la noticia.

La información exacta que les llegue a los PJ dependerá de lo que se quiera contar. El orden en que les llegue también será importante, ya que puede modificar sus decisiones y hacer que prefieran ir a uno u otro lugar para protegirse del holocausto.

- 10 AÑOS	Stephany Lynch es infectada por <i>rods</i> . El Gobierno canadiense silencia el caso y lo estudia en secreto.
- 8 AÑOS	Los científicos canadienses descubren un <i>rod</i> muerto en la sangre de Stephany Lynch. Ya hay 32 casos de muertos por <i>rods</i> .
- 5 AÑOS	Primera reunión del Club Bilderberg en la que se habla abiertamente del problema de los <i>rods</i> .
- 2 AÑOS	Con la República de Letonia ya son 50 los países que conocen los casos de muerte por <i>rods</i> . En una reunión de crisis en las más altas esferas se decide sobornar a los dirigentes de Letonia para que no hagan pública la información y no cunda el pánico. Ya hay 1.389 muertos.
- 3 MESES	Los científicos canadienses se rinden en la búsqueda de la cura. Realizan un manual sobre prevención de la infección y formas de diagnosticar precozmente el contagio. Ya hay 4.329 muertes documentadas y ocultadas.
- 01 : 29 : 43	Los <i>rods</i> inician su migración al torrente sanguíneo de los seres humanos que encuentren.
- 01 : 17 : 12	Primer infectado de la oleada. Es un finlandés llamado Hannu Urpalainen que infecta a siete personas antes de estrellarse contra una pared y terminar atravesado por su propia mandíbula.
- 00 : 26 : 09	Primer infectado por la oleada en España. En Ferrol, Galicia, un pescador llamado Santiago Pocero muere a toda la tripulación de su barco mientras intentan atracar, haciendo que encalle y los cadáveres salgan despedidos a tierra.
- 00 : 12 : 10	El 50% de las ciudades españolas de más de 100.000 habitantes tiene ya al menos un infectado.
- 00 : 00 : 01	Saltan las alarmas para los miembros del Club Bilderberg, que reconocen el ataque masivo de los <i>rods</i> y temen lo peor.
+ 00 : 00 : 00	COMIENZA LA PARTIDA
+ 00 : 00 : 17	Durante un programa en directo en la televisión española, uno de los invitados se transforma en zombie y muere a la presentadora y a tres invitados más antes de que se corte la emisión.
+ 00 : 12 : 23	El primer informativo español se hace eco del suceso. Aún no se habla de ningún elemento extraño, sino de un ataque de pánico.
+ 00 : 23 : 16	Un canal de noticias local en Alaska filma a fragmentos de zombies reptando hacia el periodista.
+ 00 : 27 : 49	Algunas personas (policías, enfermeros, etc.) empiezan a aparecer en sensacionalistas programas de televisión de diversos países, afirmando que esta enfermedad ya era conocida por las autoridades, pero que les habían pagado para ocultar la información.
+ 00 : 32 : 10	Una teoría empieza a cobrar cuerpo en Internet: los Illuminati están detrás de todo.
+ 00 : 59 : 01	La localidad de Vittangi, en el norte de Suecia, es el primer pueblo destruido por completo por el holocausto zombie.

+01 : 13 : 21	Se levanta el zombie número 1.000.000.
+02 : 01 : 17	El 25% de las ciudades de más de 100.000 habitantes del mundo tienen algún infectado.
+02 : 16 : 51	El Ejército español, ya preparado, empieza a realizar misiones de búsqueda y destrucción en las zonas de peligro de las ciudades más importantes, ignorando el resto del territorio nacional.
+02 : 39 : 22	Comienza la emisión del primer programa español que hace un reportaje en directo sobre los afectados por el holocausto zombie.
+02 : 42 : 29	El presidente de España ofrece una rueda de prensa en la que anuncia que el Ejército está tomando medidas ante la amenaza sanitaria, pidiendo calma y serenidad ante los sucesos. Lo hace enfundado en un traje NBC.
+02 : 57 : 01	Todas las ciudades de más de 100.000 habitantes en los países fríos están infectadas.
+03 : 01 : 25	La localidad de Ortigueira, en Galicia, es el primer pueblo español en ser destruido por el holocausto zombie.
+04 : 41 : 58	El primer Hospital para Gente Infectada del mundo abre en Finlandia. Lo lleva un grupo cristiano que encierra a los zombies en la sacristía de su iglesia en Sodankylä, para que nadie les haga daño.
+05 : 46 : 23	Los miembros del Club Bilderberg realizan una votación para determinar si hacer público lo poco que saben. La inmensa mayoría vota por no hacer nada, ya que la información tampoco resultaría de ayuda.
+06 : 07 : 51	El Ejército español sale a la calle, ya no en misiones separadas, sino como fuerza de ataque.
+06 : 55 : 43	Todas las ciudades de más de 100.000 habitantes del mundo están infectadas.
+09 : 23 : 37	Un programa de una cadena privada de la televisión española consigue capturar un zombie y llevarlo enjaulado al plató para divertimento del público.
+10 : 39 : 18	El primer Hospital para Gente Infectada español abre en Barcelona. Allí llegan todos los zombies capturados que no han asesinado a sus captores por el camino.
+11 : 18 : 56	Todas las ciudades de más de 10.000 habitantes del mundo están infectadas.
+15 : 07 : 51	La rueda de prensa del periodista lituano da comienzo.
+15 : 28 : 59	La rueda de prensa es ya el evento <i>online</i> más visto del momento.
+16 : 03 : 18	Termina la rueda de prensa. Acumula más de 30 millones de visitas en Internet y los Gobiernos nombrados empiezan a negar las acusaciones.
+16 : 34 : 07	Mediante un comunicado del primer ministro británico, se descubre por primera vez a la población mundial el secreto de los <i>rods</i> . Las reacciones son agresivas y escépticas.
+17 : 01 : 46	El primer ministro de Letonia (uno de los países más afectados) explica el soborno que aceptó por parte del Club Bilderberg, y dimite tras hacerlo público.
+17 : 39 : 53	El suelo de Oslo, en Noruega, se resquebraja. El primer Gran Monstruo aparece y devora a su población.
+18 : 21 : 57	Se considera que ninguna población de más de 1.000 habitantes está a salvo de los zombies.
+18 : 53 : 12	En España se empieza a convocar por Internet una manifestación nacional para obligar al Gobierno a admitir que está bajo el control del Club Bilderberg.
+19 : 08 : 11	En España se declara el toque de queda, pero la medida es ignorada por la mayoría de la población. Lo que las calles piden es que dimita el presidente, cuyas conexiones con el Club Bilderberg están expuestas en centenares de lugares en la red.
+19 : 21 : 17	El Gobierno bloquea la conexión a Internet en toda España para evitar que se organicen manifestaciones, pero esta medida se muestra poco efectiva.
+19 : 23 : 58	El primer Gran Monstruo en España surge del sistema de alcantarillado de Madrid. Es inmenso y avanza rápidamente. El Ejército no sabe cómo hacerle frente y los soldados enviados a luchar contra él huyen en desbandada.
+19 : 31 : 09	Las grandes concentraciones de protesta contra el Gobierno son las primeras víctimas del monstruo. Eso solo hace crecer la ira de los supervivientes.



LO QUE NO CONOCERÁS

**SOLO PARA EL DJ
PERSONAJES NO JUGADOR**

MILITAR

Físico 3, Mental 1, Social 0

REGLAS ESPECIALES:

- ☛ *"Entrenamiento militar"*: Tiene este Aspecto Físico que podrá utilizar para mejorar sus tiradas.

ZOMBIE ROD

Físico 2, Mental 0, Social -

REGLAS ESPECIALES:

- ☛ *No muerto*: Nunca resta su puntuación de Estrés Físico ni los efectos de las Secuelas a las tiradas, y es inmune a Desgaste y Frustración.
- ☛ *Frágil*: Todo el Estrés Físico Temporal se convierte en Estrés Físico Permanente. Solo puede adquirir la Secuela Permanente Pérdida.
- ☛ *Partes móviles*: Cada vez que adquiera la Secuela Permanente Pérdida, se creará un zombie (fragmento) a raíz del miembro amputado.



ZOMBIE (FRAGMENTO)

Físico 0, Mental -, Social -

REGLAS ESPECIALES:

- ☛ *No muerto*: Nunca resta su puntuación de Estrés Físico ni los efectos de las Secuelas a las tiradas, y es inmune a Desgaste y Frustración.
- ☛ *Frágil*: Todo el Estrés Físico Temporal se convierte en Estrés Físico Permanente. Solo puede adquirir la Secuela Permanente Pérdida.
- ☛ *Movimiento*: Incluso sin ojos, se guían correctamente gracias a los sensores de los que disponen los rods.
- ☛ *Fragmento*: Solo aguanta 2 puntos de Estrés Permanente antes de quedar neutralizado.

ZOMBIE (VACA)

Físico 3, Mental 0, Social -

REGLAS ESPECIALES:

- ☼ *No muerto*: Nunca resta su puntuación de Estrés Físico ni los efectos de las Secuelas a las tiradas, y es inmune a Desgaste y Frustración.
- ☼ *Frágil*: Todo el Estrés Físico Temporal se convierte en Estrés Físico Permanente. Solo puede adquirir la Secuela Permanente Pérdida.
- ☼ *Partes móviles*: Cada vez que adquiera la Secuela Permanente Pérdida, se creará un zombie (fragmento) a raíz del miembro amputado.
- ☼ *Torpe*: Tiene este Aspecto Físico que penalizará sus tiradas.



ZOMBIE (TIGRE)

Físico 3, Mental 0, Social -

REGLAS ESPECIALES:

- ☼ *No muerto*: Nunca resta su puntuación de Estrés Físico ni los efectos de las Secuelas a las tiradas, y es inmune a Desgaste y Frustración.
- ☼ *Frágil*: Todo el Estrés Físico Temporal se convierte en Estrés Físico Permanente. Solo puede adquirir la Secuela Permanente Pérdida.
- ☼ *Partes móviles*: Cada vez que adquiera la Secuela Permanente Pérdida, se creará un zombie (fragmento) a raíz del miembro amputado.
- ☼ *Cazador*: Tiene este Aspecto Físico que podrá utilizar para mejorar sus tiradas.



Los telediarios hacen recuento de la actualidad con información aparentemente objetiva y veraz, pero la atención de la audiencia está centrada en los *talk-shows*, que duran varias horas y están preparados para realizar conexiones en directo desde cualquier gran ciudad.

Un plató de televisión es un lugar más o menos bien defendido, con muchos guardias de seguridad, espacios amplios junto a camerinos con muchas comodidades y un sistema de puertas robustas pensadas para aislar del ruido exterior.

Además, al estar emitiendo en directo, estos platós suelen ser conocidos por los cuerpos y fuerzas de seguridad del Estado y no dudarán en acudir ante cualquier emergencia.

Por otra parte, entre los famosos acostumbrados a tener ayudantes para todo y un público al que han emborrachado para que reciba con más efusividad las noticias, las posibilidades de montar algún tipo de defensa útil son casi inexistentes.

COSAS QUE HACER:

- ☒ Liberar a los zombies para que no se usen como divertimento en televisión.
- ☒ Usar la televisión para avisar de la existencia del Gran Monstruo a la población.
- ☒ Secuestrar a algún famoso para intercambiarlo por un plan de huida seguro.
- ☒ Vender una exclusiva con la muerte de algún familiar.
- ☒ Intentar aprovecharse de los métodos de huida que tengan preparados los famosos de la televisión.
- ☒ Aprovechar para conseguir autógrafos. El mundo se acaba pero las aficiones no...
- ☒ Iniciar un incendio para que tengan que desalojar las instalaciones.

COMUNIDAD DE VECINOS

ESCENARIO



Aunque es probable que los PJ se enfrenten a un mundo que se preocupa sin demasiada convicción por el apocalipsis, también es posible que se topen de frente con un infectado que ha contagiado a una legión que lo sigue.

Si en la casa o bloque de vecinos donde se encuentren los PJ ha habido algún caso de infección, se encontrarán solos, sin saber cómo se desarrollará la enfermedad y con zombies que corren mucho y se desmoronan en cuanto son golpeados o chocan con una pared.

El grupo de jugadores tendrá que elegir entre luchar, huir o intentar salvar a las pobres almas, reteniéndolas en lugar seguro.

Puede que nadie fuera del edificio sepa nada o que haya muestras claras de que en el interior ocurre algo raro. En cualquier caso, es muy posible que la policía o el Ejército no tarden en llegar.

Pero, ¿y si cuando salen del edificio descubren que lo que les ha pasado es ya algo normal? ¿O si la televisión llega antes que nadie?

COSAS QUE HACER:

- ☒ Cerrar la puerta con llave e ignorar a los zombies hasta que empiecen a salir por el inodoro.
- ☒ Escapar del edificio matando a quien se ponga por delante.
- ☒ Intentar cruzar por la azotea al edificio colindante.
- ☒ Sobrevivir a una misión de limpieza del Ejército.
- ☒ Recibir una llamada de un *talk-show* que pide a un PJ que cace uno de los zombies.
- ☒ Usar el piso de al lado como Hospital para Gente Infectada.
- ☒ Saquear los pisos de los vecinos.



Es bastante improbable que los jugadores decidan ir a un zoológico, pero es labor del DJ reconducir sus esfuerzos para que la partida sea más divertida para todos.

Por tanto, si por alguna extraña razón terminan en el zoológico de su ciudad, descubrirán algo que probablemente no supieran: los animales de igual o mayor tamaño que los humanos también se han convertido en zombies.

Puede parecer un buen sitio donde hacer un refugio, con decenas de rejas robustas y fosos para aislarse de los zombies. Además, los zoológicos suelen estar algo retirados de la ciudad, por lo que el Gran Monstruo tardará en llegar, si es que lo hace.

Pero lo primero es lo primero, y un elefante desbocado no es algo que los PJ puedan tomarse a la ligera, como tampoco lo son las partes de un tigre arrastrándose en su dirección, mientras un guardia les suplica que no lo maten.

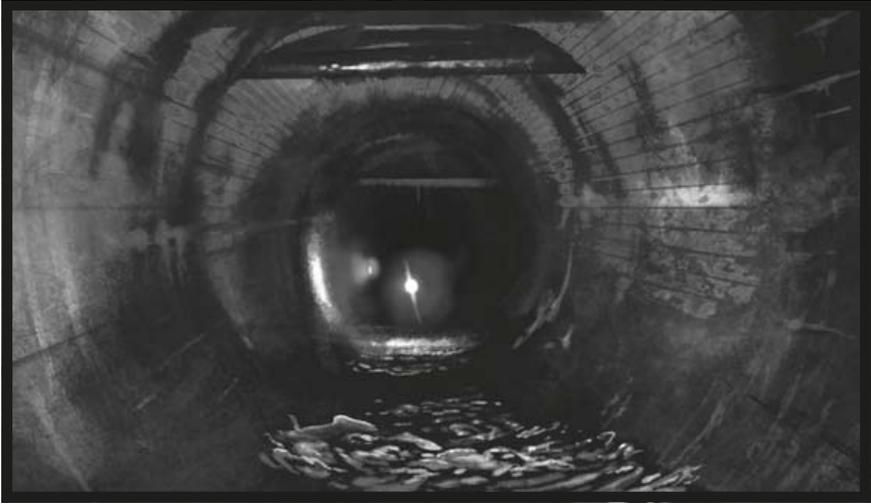
Este lugar puede ser arma de doble filo, ya que alberga sus propios peligros, pero si los PJ actúan con inteligencia, pueden convertirlo en una verdadera fortaleza.

COSAS QUE HACER:

- ☒ Convertir las jaulas en refugios contra los zombies.
- ☒ Un PJ puede hacer de señuelo para que le sigan los animales grandes y que estos se lancen contra los zombies.
- ☒ Esconderse del Gran Monstruo en un túnel de mantenimiento.
- ☒ Limpiarlo y acondicionarlo como Hospital para Gente Infectada.
- ☒ Llenar los fosos con zombies y prenderles fuego a todos.
- ☒ Ayudar a los miembros de un equipo bacteriológico del Ejército que aparece para estudiar el efecto del virus en los animales, o luchar contra ellos.
- ☒ Salvar a un PJ que ha caído en un foso, entre animales sin infectar.

ALCANTARILLAS

ESCENARIO



Para evitar a los zombies de la superficie, es posible que los PJ se internen en el sistema de alcantarillas de su ciudad.

Sobra decir que no saben lo que les espera. Si la historia está lo suficientemente avanzada, se encontrarán al Gran Monstruo antes de que salga a la superficie, y puede resultar incluso que esto se deba a la actuación de los PJ.

Pero si la historia aún se encuentra en sus inicios, los fragmentos de carne y entrañas no habrán alcanzado todavía una masa suficientemente grande, aunque eso no hace seguras las alcantarillas. Una vez llegados allí, todos los PJ podrán ver por el rabillo del ojo criaturas que se mueven, que los siguen, y que se sumergen cuando se dan la vuelta para mirar.

No son otra cosa que los diferentes pedazos de zombie, reptando hacia los PJ. En la oscuridad pueden parecer pequeños y extraños monstruos, pero realmente son intestinos, brazos y piernas. Cuando empiecen, los ataques serán inesperados y letales. Incluso puede ocurrir que alguien salga de ahí infectado sin ser consciente de ello al haber expuesto una herida a las materias fecales contaminadas.

COSAS QUE HACER:

- ☒ Bajar a las alcantarillas para destruir con napalm casero al Gran Monstruo antes de que llegue a la superficie.
- ☒ Buscar una ruta alternativa que bordee a unos militares que realizan una misión de *limpieza*.
- ☒ Salvar a un encargado de mantenimiento de un enredo con partes de zombies y enfrentarse a él cuando resulte infectado.
- ☒ Caer en las alcantarillas cuando el Gran Monstruo destroza el suelo de la ciudad.
- ☒ Buscar las llaves del coche.
- ☒ Esconderse de una oleada de zombies.
- ☒ Vislumbrar al Gran Monstruo en plena formación a través de una grieta en una estación de metro.

GRANJA

ESCENARIO



Por poco que alguien salga de una ciudad, no tardará en encontrarse una granja, rancho o similar y considerarlo un buen escondrijo.

No será raro que algún ejemplar del ganado haya sido convertido en zombie por los *rods* y haya contagiado al resto de la manada que, debidamente estabulada, no habrá podido huir.

Casi todos los modelos de vallas para animales tienen la parte superior electrificada, para evitar que escapen. Pero como zombies que son, los animales serán inmunes al miedo y al dolor, y saldrán a campo abierto sin problema. La mayoría de granjeros y cuidadores morirán mientras intentan tranquilizar a los animales “nerviosos”.

Puede que los animales se queden en la granja, esperando algún estímulo, o que corran tras lo primero que vean, como los coches de una autopista cercana o alguna ardilla en un árbol.

O los PJ, claro.

COSAS QUE HACER:

- ☒ Seguir un rastro de cadáveres de animales pequeños que se pierde en el bosque.
- ☒ Ser despertados por un grupo de vacas de apariencia inocente tras una siesta en el campo.
- ☒ Sortear un accidente múltiple en la autopista, provocado por un ataque animal contra los coches.
- ☒ Enfrentarse a un granjero que ha perdido la cabeza tras tener que matar a todo su rebaño y ahora quema granjas.
- ☒ Liberar unos caballos no infectados para utilizarlos como transporte.
- ☒ Salvar a unos granjeros y así usar su granja de refugio.

EL GRAN MONSTRUO

ESCENARIO



Cuando se levante el Gran Monstruo, casi todas las personas que se encuentren cerca perecerán en el acto. Los que hayan sido testigos de este suceso a cierta distancia aún dispondrán de unos minutos para huir y no correr el mismo destino.

En la mayoría de casos, la gran ola de fragmentos de zombies brotará de un punto concreto de la ciudad, posiblemente en el centro, donde hay más aparcamientos y líneas de metro horadando el suelo. En otros, surgirá por varios puntos insospechados, atraído por un fuerte ruido o la acción de alguien (como los PJ) que haya bajado a las alcantarillas.

Una vez llega a la superficie, el Gran Monstruo se desplazará de un lado a otro de la ciudad, guiándose por cualquier estímulo sonoro o visual. Los PJ podrían ser un objetivo válido, aunque es más que probable que la criatura esté ocupada constantemente con múltiples objetivos al mismo tiempo. Se trata de un ser gigantesco, que cuenta con innumerables ojos y oídos, lo que le permite atacar a cientos de víctimas sin abandonar la persecución de los PJ.

Es la definición perfecta de *arma de destrucción masiva*.

COSAS QUE HACER:

- ☒ Entrar en un edificio lleno de zombies para evitar el Gran Monstruo.
- ☒ Marcar con láser al Gran Monstruo para que lo localicen los misiles del Ejército.
- ☒ Huir con el coche más rápido que encuentren.
- ☒ Meterse en el río para dificultarle la persecución a la criatura.
- ☒ Salir de un edificio al borde del colapso.
- ☒ Empotrar un camión contra el Gran Monstruo y huir mientras se cuele por la ventanilla.
- ☒ Escapar en avioneta, sobrevolando al Gran Monstruo mientras evitan que les atrape.

REGLAS ESPECIALES

DOLENCIA CRÓNICA: *RODS*

La infección por *rods* no ha de aparecer reflejada en la ficha de ningún personaje, para mantener así el elemento sorpresa. Además, como puede ocurrir en cualquier momento (no solo por un mordisco o por la ingestión de un fragmento de zombie, sino también por un *rod* que baje de la troposfera), es importante que el DJ anote quién y cuándo ha sido infectado.

Dependiendo del peso y volumen de una persona, los *rods* podrán tardar más en reproducirse por el sistema, siendo el mínimo 10 minutos y el máximo 30. La infección es totalmente asintomática y, aunque se puede detectar con un análisis de sangre, los resultados tardan en obtenerse de 20 a 30 minutos, cuando la enfermedad es ya incurable.

Segundos antes de la conversión en zombie, el personaje infectado podrá notar problemas para respirar y puede que una cierta presión en el brazo izquierdo, así que es un buen momento para asesinar al personaje o huir del lugar. Esos síntomas serán rápidamente seguidos por un fallo cardíaco debido al bloqueo de las venas causado por los *rods*.

El cuerpo se volverá tremendamente frágil en pocos segundos y el portador estará irremediablemente muerto. Entre 1 y 5 turnos de juego después se volverá a levantar.

La única manera de deshacerse de la infección antes de morir es mantener la temperatura corporal por encima de los 40°C durante el tiempo suficiente para que los *rods* presentes en la sangre mueran. Es una temperatura perjudicial para el organismo humano, así que el personaje que la mantenga ganará 1 punto de Estrés Físico Temporal cada 10 minutos que pase en ese estado. Por cada grado centígrado por encima de este, el personaje ganará 1 punto de Estrés Físico Temporal adicional. Así, alguien cuya temperatura corporal alcance los 42°C, ganará en 10 minutos la Secuela Temporal Dolencia: Fiebre cuya Secuela Permanente (en caso de mantenerse la temperatura) sería, directamente, la muerte. La buena noticia es que tener esa Secuela Temporal acaba con la infección. La mala es que el personaje tendrá un penalizador de -1 a todas las tiradas mientras dure la Secuela.

GRAN MONSTRUO

Los fragmentos de zombie, al aglomerarse en cantidades masivas, crean monstruos deformes y grotescos que se mueven como gigantescos bancos de peces que se desplazan por inercia, como un solo ser.

La fuerza y tamaño de los monstruos puede variar, pero todos han sido capaces de abrirse paso desde las alcantarillas hasta la superficie con fuerza bruta, así que su Atributo Físico mínimo es de 10. Como norma general, se puede sumar un +1 a su Físico por cada millón de habitantes de la ciudad, para reflejar que las ciudades más grandes tienen, asimismo, monstruos mucho más grandes y poderosos.

GRAN MONSTRUO

Físico 10+, Mental -, Social -

REGLAS ESPECIALES:

- ☠ *No muerto:* Nunca resta su puntuación de Estrés Físico ni los efectos de las Secuelas a las tiradas, y es inmune a Desgaste y Frustración.
- ☠ *Partes móviles (Gran Monstruo):* Cada vez que adquiera la Secuela Permanente Pérdida sufrirá una penalización de -2 a su Atributo Físico y se creará un nuevo Gran Monstruo de las mismas características a raíz del apéndice amputado, pero con dos puntos menos en este Atributo.
- ☠ *Coraza de fragmentos:* De manera natural, el Gran Monstruo tiene una Coraza Física de 2.



Un Gran Monstruo puede dividirse voluntariamente para perseguir a varios objetivos, o como consecuencia de un fuerte impacto (como una explosión o un aplastamiento masivo), por lo que cada vez que reciba una Secuela Permanente, el monstruo se dividirá en dos, convirtiéndose en dos copias idénticas pero con un -2 en el Atributo Físico. En consecuencia, la única forma de matarlo sería convirtiéndolo en criaturas con un valor Físico de 1, momento en el cual cada una pasaría a considerarse un zombie (fragmento).

Los impactos leves no tendrán el menor efecto en el monstruo, que simplemente perderá un par de apéndices de los miles que lo forman. Por eso, el Gran Monstruo tiene una Coraza Física Permanente de 2, así que resultará muy difícil hacerle daño si no se dispone de las armas adecuadas.



EL FIN DEL MUNDO

TE QUIEREN POR TU CEREBRO

HOLOCAUSTO ZOMBIE — AÑO UNO

AMBIENTACIÓN 5



Pedro se abre una cerveza y enciende la televisión, tirado en su sofá esperando que sus amigos vengan para la partida. Ponen su serie favorita, así que se queda embobado sonriendo, mientras da un trago.

Pero entonces la emisión se detiene. Una imagen de “Emisión de emergencia” aparece en la pantalla y segundos después, ignorando la frustración de Pedro, aparece un reportero en la televisión. Está sudoroso y mira alrededor, alerta.

—...Parece que se guían por el olor. Estoy rodeado —explica el reportero—. He frotado mi cuerpo con excrementos de perr... Espera. ¿Qué? —Otro hombre aparece en pantalla y le agarra—. No. ¡No!

Otro hombre entra por el margen izquierdo de la pantalla. Y una mujer por la parte posterior. Todos van a por el reportero y le empiezan a morder la cabeza, arrancando trozos de pelo y piel, mientras este aúlla de dolor.

La visión se vuelve borrosa cuando la cámara cae al suelo. Deja de enfocar al reportero y sus atacantes, pero se puede escuchar la rotura del cráneo y una mano se introduce en el plano. La imagen se paraliza y un letrero de “Problemas técnicos. Disculpen las molestias.” pasa a ocupar toda la pantalla.

Pedro, confuso, sigue tomándose su cerveza cuando llaman a la puerta. Se encoge de hombros, apaga la tele y se dirige a abrir.

Al otro lado de la puerta, sus amigos esperan.

—Buenas—. María le da una bolsa con los refrescos a Pedro y entra, mientras todos la siguen al interior del apartamento.

La mesa de juego está preparada y la partida está a punto de comenzar, cuando el teléfono de Gabriel suena. Todos escuchan como su madre, llorosa, le dice que unos hombres raros y ensangrentados están dándole golpes a la puerta de su casa.

—Tenemos que ir a ayudar a mi madre —dice Gabriel, triste—. El teléfono de la policía no da línea y me da miedo que le entren a robar o algo.

—¡Si no hace falta! —dice Pedro quitándole importancia.

—Lo primero es lo primero —contesta Juan levantándose—. No podemos dejar a su suerte a una mujer indefensa.

—Sí, Gabi, no te preocupes —dice Simón tranquilizador.

—Bueno —contesta Pedro encogiéndose de hombros—, yo lo he intentado. Pero ahí fuera hay zombies, ¿eh?

LO QUE SABES

DE repente, y sin previo aviso, los zombies están por todos lados. En la televisión no hablan de otra cosa y los foros de Internet están más que colapsados con teorías, fotos y peticiones de ayuda.

Los hospitales parecen una zona de guerra y el pueblo exige que los militares tomen de una vez el control de la situación. Las ciudades están inundadas de seres que gimen, se mueven lastimosamente y se alimentan de cerebros humanos. Y lo peor de todo, nadie sabe de dónde han salido.

Parece que los animales también sufren la misma extraña enfermedad, y se reportan decenas de casos de mascotas mordiendo las cabezas de sus amos, buscando sus cerebros. Los políticos no saben a quién acusar, afirmando que se trata de un problema de terrorismo a gran escala, de una extraña mutación de la gripe española o cualquier otra historia imaginable.

Los Gobiernos piden paciencia ante lo que está ocurriendo y se resisten a ordenar a sus Ejércitos que pasen a la acción. Mientras, un número cada vez más alarmante de zombies camina por las calles de todo el mundo. Movimientos ciudadanos aseguran diferentes edificios públicos para hacer frente a esta horda letal, mientras que otros simplemente intentan huir de las ciudades.

La línea telefónica se cae por la avalancha de llamadas de personas que intentan contactar con sus familiares, mientras que Internet, pese a durar algo más, tampoco tarda en dejar de estar operativa. La información que se da en televisión empieza siendo muy interesante y útil, pero poco a poco pasa a ser redundante y poco actualizada. La radio es algo más activa, pero tampoco sirve para mucho más que hacerse eco de las respuestas civiles y exigir al Gobierno una respuesta militar.

En poco tiempo, la situación va a peor, mientras los Gobiernos no salen de su estupor. Casi todos terminan sacando a los militares a la calle, pero en una amplia mayoría de casos los resultados son funestos. Hay masacres por doquier y los derechos humanos son pisoteados. En muchos lugares se declara el estado de sitio y se realizan ejecuciones masivas ante cualquier síntoma de infección.

Pero nada de esto es oficial, y se difunde principalmente por métodos de comunicación no convencionales o es recibido por los pocos con la suerte de tener un móvil con conexión GPS que aún funciona. Los medios de información tradicionales se ven obligados a detener su funcionamiento en casi todos los países, y dar con un teléfono operativo es poco menos que imposible.

No parece haber una opinión oficial por parte de ningún organismo gubernamental, y los animales salvajes ya no tienen miedo a los humanos, así que entran en las ciudades en busca de cerebros, atacando primero a aquellos que están atascados en su intento de huir por la autopista.

En algunos lugares, los militares siguen sin aparecer y empiezan a cobrar fuerza rumores que apuntan a que están refugiados en sus cuarteles, esperando órdenes del alto mando militar que nunca llegan, o a que están dedicados en exclusiva a la protección de los ricos y poderosos.

El número de muertes se dispara y los zombies toman las ciudades, alimentándose de cerebros y engrosando sus tropas. Todo está perdido, pero de repente llega a todos los rincones del planeta un mensaje del Gobierno de los Estados Unidos: “No temáis. Os rescataremos, os salvaremos de la epidemia.”

LO QUE OCURRE

SOLO PARA EL DJ

A finales de junio de 1947, un objeto volador no identificado se estrelló en Nuevo México, en un rancho a las afueras de una pequeña población llamada Roswell. La policía local, al no saber determinar el origen exacto del artefacto, se puso en contacto con el FBI, que rápidamente llamó a los militares, pensando que podría tratarse de un aparato de espionaje soviético que se había quedado sin combustible.

La información se filtró a la prensa y las teorías conspiranoicas apuntaron rápidamente a la llegada de un platillo volante. La información era confusa y hablaba de cadáveres, metales desconocidos y enormes esfuerzos del Gobierno por ocultarlo todo. Tras unos días de polémica, el día 8 de julio del mismo año, el FBI mostró en una rueda de prensa los restos de un globo meteorológico, asegurando que era ese el artefacto que había causado todo el revuelo.

Obviamente, mintieron. Y curiosamente, toda la polvareda informativa levantada por el suceso acabó sirviéndoles para ocultar la verdad.

Lo cierto es que el 27 de junio de 1947 un meteorito venido de más allá de la Vía Láctea cayó en la Tierra. Ese meteorito estaba formado por una sustancia desconocida en nuestro planeta, y se convirtió casi por completo en polvo a su entrada en la atmósfera terrestre, esparciendo un virus que afectó a todos los animales en un área de más de 30 kilómetros cuadrados. Afortunadamente, ésta área estaba casi desierta y solo unos campistas y la fauna del lugar sufrieron sus efectos.

Tanto los campistas como los animales perdieron su voluntad y empezaron a vagar con un irrefrenable ansia de consumir cerebros humanos. El día 28 de junio la policía recibió una llamada de socorro del propietario de una granja cercana, que estaba asustado porque unos vándalos querían entrar en su casa. Eran los campistas que, impulsados por su insaciable hambre, habían seguido el rastro del olor humano hasta allí. Fueron detenidos y llevados a comisaría, donde el FBI los recogió para trasladarlos a instalaciones secretas.

Mientras, el resto de animales infectados seguía buscando alguna manera de aplacar su hambre, mordiendo a algunos excursionistas y siendo cazados por sus depredadores naturales en casi todos los casos, al haber perdido buena parte de su movilidad. El FBI peinó la zona con ayuda de los militares, recogiendo a los animales para su estudio e intentando impedir la llegada de las personas mordidas al hospital local.

Paralelamente a esta empresa, la prensa se concentraba en un lugar cercano, donde el meteorito se había estrellado, pero fuera del radio de acción de los militares, así que las fuerzas de seguridad pudieron recuperar en un periodo de tiempo bastante corto a todos los afectados.

Los militares llevaron los restos del meteorito y los afectados por el virus a una base en Groom Lake llamada Área 51. Allí, científicos estadounidenses realizaron todo tipo de pruebas a los ani-

males, intentando comprender el virus, denominado R-01, y examinaron los restos del meteorito, buscando una posible respuesta a todos estos enigmas. Años más tarde, y tras la muerte y posterior autopsia de todos los humanos afectados, se encontró una cura para el virus.

Este asunto es uno de los mayores secretos del Gobierno estadounidense, y ni siquiera el actual presidente lo conoce. Asimismo, tampoco es consciente de una de las decisiones que tomó el director del FBI de la época, J. Edgar Hoover, moralmente dudosa pero realmente práctica. Una empresa farmacéutica fantasma, que sirve de fachada a la sección de amenazas bacteriológicas del FBI, suministra desde entonces a todos los estadounidenses una vacuna contra la rubeola que secretamente también protege a la población del virus R-01.

La noche anterior al comienzo de la partida, una lluvia de meteoritos especialmente copiosa y prolongada pudo verse desde cualquier punto del globo. Aunque no se detectó en ese momento, el virus R-01 estaba dentro de los meteoritos y se esparció por todo el planeta, sin aviso previo para nadie.

EL ENEMIGO

Una gran parte de la población ha sido infectada por el virus R-01, desprendido por las estelas de los cometas que aparecieron hace unas horas. Así, más del 30% de la población total ha sido afectada, por lo que el enemigo es MUY fuerte. En un periodo de 7 horas desde que sucediera el evento, todos los afectados se convertirán en seres sin más deseo que devorar cerebros.

Los infectados van lenta y torpemente de un lado a otro, esperando oler a algún humano para lanzarse en esa dirección. Tienen un olfato muy desarrollado, que les permite establecer el número y localización exacta de seres humanos con solo detectar un leve rastro de su olor corporal, lo que hace casi imposible esconderse de ellos. Sin embargo, su intelecto y su capacidad motora están muy mermados, así que les resultará imposible abrir puertas o ventanas, o incluso quitarse el cinturón de seguridad si se convirtieron dentro de un coche, y les costará subir o bajar escaleras debido a la rigidez de sus piernas (aunque se arrastran realmente bien).

Los zombies agarran, muerden y arañarán a los humanos que encuentren, con un solo objetivo: inmovilizarlos y romperles el cráneo para sacarles el cerebro o comérselo allí mismo. Irónicamente, los cerebros de los zombies son su motor, por lo que cualquier persona asesinada por los zombies no se levantará si su cerebro ha sido comido o dañado de algún otro modo.

En cambio, todos los que hayan tenido un roce con algún zombie, sufriendo alguna herida como resultado, o hayan ingerido carne o cualquier fluido de los mismos, estarán infectados. El R-01 tarda bastante en hacer efecto; su periodo de latencia depende básicamente de la gravedad de la herida que haya causado la infección, propagándose más rápido cuanto mayor sea esta.

Pero lo importante es que la infección no mata, sino que afecta a las ondas cerebrales, controlando las acciones del usuario, por lo que los zombies no son personas muertas, e incluso son conscientes de lo que hacen, de la misma manera que se es consciente de un sueño cuando es muy vívido y real. Si se le aplica la cura a algún zombie, estará desconcertado por el tiempo transcurrido, pero en principio se sentirá como si acabara de despertar.

¿CÓMO LOS MATO?

Los zombies son seres vivos, y como tales resisten el mismo daño que un ser humano normal. Muchos de ellos estarán heridos, así que es posible que aguanten menos ataques, pero por lo demás, su fuerza y resistencia serán las mismas que antes de quedar infectados.

No sienten dolor, así que puede dar la impresión de que los disparos o golpes que reciben no tienen efecto, pero lo cierto es que el daño está hecho. Por otro lado, un examen médico de cualquier zombie revelará que está vivo y que tiene una frecuencia cardíaca mucho mayor de la habitual. Su sangre estará contaminada por un virus desconocido y sus ondas cerebrales se parecerán a las que se dan durante la fase REM del sueño, pero con una desaforada actividad del hipotálamo.

Lo importante es que, aunque resulte relativamente fácil matar o escapar de un zombie, cuentan con una superioridad numérica abrumadora casi desde el principio del holocausto. Y ellos no se cansan, ni duermen, ni se rinden.

LAS REACCIONES

Mucha gente verá como, de repente, uno de sus seres queridos se transforma delante de él, perdiendo la capacidad del habla y mostrando una extrema rigidez en sus miembros. La primera reacción de casi todas esas personas será intentar ayudar, tomarle la temperatura y preguntarle si está bien. Pero los infectados no pueden hablar, y simplemente murmurarán algo sin sentido, como un intento de gemido incomprensible.

La respuesta generalizada será acercar la oreja a la boca del infectado, para intentar comprender sus palabras... y terminar con el cuello desgarrado de un mordisco. Una vez el infectado se ha cobrado su primera víctima, las reacciones del resto variarán, aunque el intento de separarlos posiblemente se cobre aún más víctimas. En cualquier caso, 3 de cada 10 personas en todo el mundo se convierten en zombies en el momento de inicio de la Campaña, así que casi todo el mundo será testigo directo de la transformación de al menos un infectado.

Muchos de los que han decidido acabar con la vida del infectado y su víctima necesitarán demostrarse a sí mismos que fue la decisión correcta y para ello se dedicarán a la búsqueda y eliminación de zombies. Como solo una pequeña parte de la sociedad no vive en primera persona este enfrentamiento, esa primera decisión marcará fuertemente las diferencias entre dos grandes grupos: los que piensan que la solución pasa por eliminar a los zombies y los que creen que hay que protegerlos para curarlos cuando sea posible.

Cada Gobierno intentará comunicar su enfoque del problema, pero sus mensajes serán ignorados en gran medida por una población que ya ha decidido cómo va a actuar, independientemente de las instrucciones gubernamentales.

LO QUE OCURRE EN EL MUNDO

Mientras en todo el planeta se luchará contra los monstruos, recurriendo al Ejército y cualquier otra fuerza del orden, en Estados Unidos se mantendrá la calma. Todos los que han nacido y vivido durante al menos sus dos primeros años en tierra estadounidense son inmunes al virus. Solo los muy ancianos, los radicales que rechazan las vacunas y los inmigrantes corren el riesgo de convertirse, y de estos solo un 30% lo hace, por lo que la crisis será muchísimo menor.

Pocas horas después del inicio del desastre, desde el Gobierno estadounidense se comunicará al resto del mundo que existe una cura para el virus R-01. Actuarán como si la cura hubiera sido descubierta y sintetizada en tiempo récord, ocultando que realmente poseen esta solución desde hace décadas. Rápidamente, aparecerán vacunas custodiadas por el Ejército en los hospitales estadounidenses y se inyectará a cualquiera que muestre alguno de los síntomas conocidos.

En poco tiempo, la infección en todo el continente norteamericano estará contenida. Los focos aún activos se localizarán sobre todo en las zonas pobres, donde la población inmigrante es mucho mayor. En cambio, el resto del mundo seguirá preocupado y empezará a rumorearse que Estados Unidos tiene algún tipo de cura.

El Gobierno estadounidense no parará ni un momento, y con la situación ya controlada en su territorio, enviará sus tropas a otros territorios, dispersando la cura sintetizada por medio de aviones fumigadores. Para ayudar en este esfuerzo, gran parte del Ejército emprenderá el vuelo hacia Sudamérica y Europa, alquilando todos los aviones comerciales para acabar con la amenaza cuanto antes.

Los gobernantes del resto de países darán por hecho desde el principio que los norteamericanos intentan sacar beneficio de estos servicios, pero también comprenderán la magnitud del problema y acabará negociando un precio. Los millones de personas que salvan de este modo se lo agradecerán.

LO QUE OCURRE EN ESPAÑA

Buena parte de la fuerza militar española estaba de maniobras durante la lluvia de meteoritos, así que sus integrantes sufren una prolongada exposición a sus efectos, elevándose al 60% la tasa de militares afectados. Por esta razón, mientras el Gobierno exige a los militares que salgan a la calle para controlar a las multitudes, estos se tendrán que enfrentar a una tarea aún más compleja: luchar contra sus propias tropas.

Las bases militares no tardarán en llenarse de zombies, en un inesperado ataque que cogerá por sorpresa a los soldados, que en su mayoría descansaban en ese momento, ocasionando numerosas masacres. El pánico cundirá entre quienes ven cómo sus propios compañeros se lanzan sobre ellos, una vez mordidos, y pronto se hará difícil distinguir entre unos y otros. Nadie tendrá claro quién es el enemigo.

Mientras, las fuerzas policiales estarán completamente desbordadas y la línea telefónica caída sin remisión. Tendrán lugar miles de accidentes de tráfico y casi no quedará una calle que no esté cortada por uno de ellos. Además, las redes de metro se habrán convertido en trampas mortales y con el tiempo los trenes empezarán a colisionar entre sí.

Cada edificio será una batalla única donde los conocimientos y las tácticas variarán tanto como las personas que la libran. Mucha gente intentará salvar a los zombies, e incluso se enfrentarán a otros grupos que cazan y asesinan zombies. Muchos policías optarán por atrincherarse en las comisarías y hacer un llamamiento para acoger allí a todos los vecinos que lo deseen.

El Gobierno habrá perdido toda autoridad al no poder controlar al Ejército, así que no existirán verdaderas medidas coordinadas en todo el terreno nacional. Cada región tomará las medidas que estime oportunas, esperando que sean las mejores, y equivocándose, en muchos casos.

También el Ejército empezará a reorganizarse, llamando a filas a las tropas en reserva y lanzando contraataques. La buena noticia es que estas intervenciones estarán bien organizadas, y los soldados que sobrevivan a ellas (y especialmente sus oficiales) adquirirán una experiencia inestimable para hacer frente a la plaga. La mala noticia es que llegarán tarde en casi todos los casos y solo conseguirán salvar a una pequeña parte de la población.

La llegada de los aviones enviados para rociar la cura del virus será notificada por el Gobierno con antelación, pero teniendo en cuenta el estado de las líneas de comunicación, cogerá por sorpresa a casi todo el mundo. Por eso algunos lo interpretarán como un ataque químico y se esconderán de los aviones, evitando así la cura.

LO QUE OCURRE EN TODA GRAN CIUDAD

Miles de grupos distintos de supervivientes se verán obligados a librar sus propias batallas. Cabe la remota posibilidad de que algún pequeño escuadrón militar los ayude, y en ciertas poblaciones la policía local tomará las decisiones correctas, pero en general será una lucha de cada uno de estos grupos contra el resto del mundo.

La supervivencia en las zonas con mayor densidad de población será difícil. En la mayoría de los casos, salir de un edificio resultará un verdadero desafío, y huir de la ciudad se convertirá rápidamente en una utopía. El tráfico estará prácticamente colapsado y las vías de salida de las ciudades serán núcleos de miedo, parálisis y sudor hacia los que una buena parte de los zombies caminará lenta pero inexorablemente.

Pasará poco tiempo antes de que una rata se alimente de sangre contaminada que haya llegado al alcantarillado y se convierta en la primera de una oleada de ratas que, irremediamente, saldrán a la superficie para enfrentarse a los zombies y al resto de supervivientes. Como las ratas, las jaurías de lentos perros acecharán en los callejones, y muchos pájaros, perdida la coordinación necesaria para el vuelo, graznarán agonizantes en el suelo, implorando su ración de cerebro humano.

Llegará el momento en que ninguna gran ciudad tendrá población humana, salvo quizás algún dependiente que gímatea hambriento, enterrado entre ambientadores de pino, o algún preso acosado por decenas de zombies, que reza para que los goznes de la puerta de su celda aguanten diez minutos más.

Finalmente, ningún grupo de resistencia sobrevivirá, ya que su olor atraerá a todos los zombies a varias manzanas de distancia, y probablemente estos llamen la atención de más y más. Solo queda huir.

LO QUE OCURRE EN UNA PEQUEÑA POBLACIÓN

En un pueblo la gente está mucho más unida, y será posible acercar posturas, poner cosas en común y proponer planes de supervivencia a medio o largo plazo. Por eso, la sensación de peligro será menor en las pequeñas poblaciones. Pero es una sensación falsa, ya que los zombies llegarán, y los animales están mucho más cerca, así que los ataques provendrán de más frentes.

Además, en algunos pueblos, esa presión para aunar esfuerzos desembocará en una disputa irreconciliable entre aquellos que quieren matar a los zombies y quienes quieren salvarlos. Como es inevitable en una situación de tensión como el fin del mundo, estos conflictos se resolverán con violencia en la mayoría de los casos. Buenas noticias para los zombies, que se encuentran con una población mermada y dividida a su llegada.

Por fortuna, no todos los pueblos o pequeñas ciudades sufrirán estos problemas. En algunos, los habitantes conseguirán atrincherarse a tiempo en una zona fortificada y hacer frente a los zombies con cierto éxito. En otros casos, no llegarán hasta ellos una auténtica oleada zombie con la que enfrentarse, sino solo casos dispersos y animales muy enfadados. Dependiendo del lugar, puede ocurrir que los zombies estén verdaderamente lejos, o que el pueblo vecino se transforme al completo. Sea como fuere, la cura para el virus extraterrestre no llegará a ninguna ciudad por debajo de los 100.000 habitantes hasta semanas después de que empiece el ataque zombie.

LO QUE PASARÁ

SOLO PARA EL DJ

A continuación tienes la cronología para esta ambientación. Puede ser modificada a conveniencia por el DJ o malinterpretada por los medios de comunicación que se hagan eco de la noticia.

Es probable que los PJ, dotados de los conocimientos básicos del jugador de rol medio, decidan que la única opción sensata es la de matar a los zombies. Al fin y al cabo, ¿cuántas veces en el cine o la literatura ha habido cura para esto? El DJ no debería sacarles de su error, sino dejar que actúen en consecuencia. Lo ideal es introducir en la partida a personas cercanas infectadas y dejar a los jugadores tiempo suficiente para que actúen con una decisión consciente. Si deciden matarlas, ese es el momento preciso para que sepan que la infección es reversible.

El DJ debería proporcionar la información del modo que resulte más chocante para sus jugadores para causar un verdadero golpe de efecto. Esta labor es mucho más importante que seguir la línea temporal tal como se presenta, si no interesa que los jugadores conozcan los hechos en ese orden. A lo mejor es más emocionante que los sobrevuele un avión que lanza productos químicos sin que ellos sepan que es una cura. O quizás podría ser interesante que los jugadores supieran antes que nadie que la cura existe y que los estadounidenses la tienen.

Todo depende de lo que se quiera contar y del orden en que se quiera hacer.

27/06/1947	Cae un meteorito en Roswell, Nuevo México, que convierte a dos excursionistas y a parte de la fauna local en zombies.
28/06/1947	Una extraña llamada a la policía alerta al FBI, que descubre la situación.
02/07/1947	Llevar los restos del meteorito, así como los afectados y animales muertos contagiados, a la base secreta del Área 51.
08/07/1947	Frente a la alarma social creada por los rumores de una visita extraterrestre, el Gobierno ofrece una rueda de prensa en la que atribuye todas las causas del suceso a un globo aerostático.
23/09/1949	Se detecta e identifica el virus R-01 por primera vez.
17/11/1952	Los científicos del Área 51 descubren una cura eficaz para el virus.
21/07/1953	J. Edgar Hoover, director del FBI, decide vacunar en secreto a toda la población estadounidense mediante vacunas supuestamente destinadas a prevenir otras enfermedades.
-07:00:00	Sobre la Tierra cae una impresionante lluvia de meteoritos, visible desde cualquier punto del globo.
-01:00:00	Empiezan a transformarse los afectados por la lluvia de meteoritos.

+00:00:00

COMIENZA LA PARTIDA

+00:17:39	En los Estados Unidos se paraliza toda programación televisiva para emitir en bucle un anuncio que exige a la población que permanezca en sus casas.
+00:24:11	El presidente de Estados Unidos es informado de que poseen la cura para el problema.
+01:00:00	Se transforma el último de los afectados por la lluvia de meteoritos.
+01:12:49	El 50% de la población humana se ha convertido en zombie.
+01:38:23	En Internet se rumorea que Colin Smith, estadounidense de vacaciones en la India, es el primer inmune al virus, ya que no se ha transformado tras un mordisco.
+01:53:07	Se crea la primera Alianza para el Salvamento de los Afectados en Tel Aviv, Israel. Pensando que están poseídas, muchos rezan alrededor del edificio que les sirve de sede para sacar los malvados espíritus de las víctimas de la plaga.
+02:07:18	En los Estados Unidos se moviliza al Ejército, que tiene órdenes de reducir y administrar vacunas a todos los afectados.
+03:19:51	El Jefe del Estado Mayor del Ejército español se pone en contacto con el presidente para informarle de que solo el 15% de sus efectivos totales continúa operativo.
+03:22:46	Se crea la primera Alianza para el Salvamento de los Afectados de Europa en Estocolmo, Suecia.
+03:53:07	La Alianza para el Salvamento de los Afectados de Tel Aviv es destruida por un bombardeo.
+04:03:26	El Gobierno estadounidense se pone en contacto con la Unión Europea para informarles de que poseen la cura y de que ya han enviado aviones a sus países para controlar la situación.
+04:12:23	Se usa por primera vez la cura en aerosol desde aviones de fumigación sobre la frontera con México, consiguiendo así detener el envite de los infectados que intentan cruzarla.
+04:18:09	La población total de la Tierra (entre vivos e infectados) ha disminuido a un 50% del total.
+04:21:57	Solo el 0.5% de la población estadounidense ha fallecido.
+05:32:08	La primera ciudad de más de 100.000 habitantes tomada por los zombies es Abuya, en Nigeria.
+05:51:49	La primera ciudad española de más de 100.000 habitantes tomada por los zombies es Salamanca.
+08:53:01	Los altos cargos del Gobierno español se encierran en un búnker secreto y quedan incommunicados con el exterior.
+09:00:08	El Consejo de las Naciones Unidas realiza una declaración explicando que existe cura y que está en camino. En España, nadie recibe el comunicado.
+09:23:37	Japón ha sido completamente tomado por los zombies.
+10:33:12	En España se ha conseguido reunir a suficientes miembros de reserva del Ejército como para formar una fuerza de combate. Colaboran en la lucha contra los zombies equipados con armas no letales.
+11:36:44	La primera oleada de ratas sale a la superficie. Ocurre en Venecia, Italia.
+17:08:12	Los zombies empiezan a salir masivamente de las grandes ciudades en busca de alimento.
+20:01:55	La primera oleada de ratas en España sale a la superficie en Barcelona.
+21:07:00	En los Estados Unidos, el Ejército lucha por controlar las oleadas de animales descontrolados. Es el primer Ejército en concentrar su atención en este problema.
+21:46:03	El Ejército español opta por retirarse a sus bases y lucha por mantener allí la posición, junto con los supervivientes que han podido rescatar.
+21:53:11	Empiezan a llegar a varios lugares del mundo los primeros envíos de Estados Unidos. En las cercanías de las grandes ciudades se lanzan con paracaídas, en cajas con la bandera de barras y estrellas, vacunas y raciones de combate.
+22:36:18	El primer avión estadounidense descarga la vacuna sobre una población española, en La Coruña.

LO QUE NO CONOCERÁS

SOLO PARA EL DJ
PERSONAJES NO JUGADORES



ZOMBIE R-01

Físico 0, Mental -, Social -

REGLAS ESPECIALES:

- ☠ *No muerto:* Nunca resta su puntuación de Estrés Físico ni los efectos de las Secuelas a las tiradas, y es inmune a Desgaste y Frustración.
- ☠ *Virus R-01:* Cualquier punto de Estrés Temporal causado por un zombie ocasiona la Secuela Temporal Dolencia: R-01 (ver página 180), que no es acumulable.



CABALLO ZOMBIE

Físico 1, Mental -, Social -

REGLAS ESPECIALES:

- ☠ *No muerto:* Nunca resta su puntuación de Estrés Físico ni los efectos de las Secuelas a las tiradas, y es inmune a Desgaste y Frustración.
- ☠ *Hecho para correr:* Los caballos zombie pueden correr, pero si lo hacen durante más de 10 Turnos acabarán cayendo, provocándose un punto de Estrés Físico Temporal.
- ☠ *Virus R-01:* Cualquier punto de Estrés Temporal causado por un zombie ocasiona la Secuela Temporal Dolencia: R-01 (ver página 180), que no es acumulable.

PERROS ZOMBIES (JAURÍA)

Físico 6, Mental -, Social -

REGLAS ESPECIALES:

- ☼ *No muertos*: Nunca restan su puntuación de Estrés Físico o los efectos de las Secuelas a las tiradas, y son inmunes a Desgaste y Frustración.
- ☼ *Rebaño*: A efectos de juego, la jauría se trata como un solo ente con 4 puntos Permanentes de Estrés Físico. Aunque este enemigo puede usarse perfectamente con las características que se indican aquí, en el libro *La ira de los dioses*, de esta misma serie, se ofrecen reglas más extensas para tratar con grupos grandes.
- ☼ *Virus R-01*: Cualquier punto de Estrés Temporal causado por un zombie ocasiona la Secuela Temporal Dolencia: R-01 (ver página 180), que no es acumulable.



RATAS ZOMBIES (OLEADA)

Físico 3, Mental -, Social -

REGLAS ESPECIALES:

- ☼ *No muertos*: Nunca restan su puntuación de Estrés Físico o los efectos de las Secuelas a las tiradas, y son inmunes a Desgaste y Frustración.
- ☼ *Rebaño*: A efectos de juego, la oleada se trata como un solo ente con 4 puntos Permanentes de Estrés Físico. Aunque este enemigo puede usarse perfectamente con las características que se indican aquí, en el libro *La ira de los dioses*, de esta misma serie, se ofrecen reglas más extensas para tratar con grupos grandes.
- ☼ *Pequeñas criaturas*: Cada vez que un ataque de la oleada ocasiona al menos un punto de Estrés Temporal, la oleada perderá a su vez un punto de Estrés Temporal.
- ☼ *Virus R-01*: Cualquier punto de Estrés Temporal causado por un zombie ocasiona la Secuela Temporal Dolencia: R-01 (ver página 180), que no es acumulable.

LA CASA DE...

ESCENARIO



Siempre que esto resulte posible, atrincherarse en el interior de la casa de uno de los PJ es una idea perfecta. Conocen el terreno, tienen luz, agua y están abastecidos. Además, tienen llaves del lugar, por si en algún momento es importante “clausurar” áreas.

Pero esta opción también tiene varias desventajas. En un primer momento, lo importante será determinar cómo van a afrontar la amenaza sus vecinos, ya que es posible que eso no deje alternativas a los PJ para que puedan realizar sus planes.

Algunos vecinos llamarán a casa de los PJ para pedir ayuda, mientras que otros, en pleno ataque de pánico, les exigirán que unan sus esfuerzos a los planes de supervivencia que hayan decidido los demás vecinos. Si los PJ no contestan, es posible que el vecino en cuestión interprete que allí no hay nadie y tire la puerta abajo para saquear su despensa.

Pero no hay que olvidar que los zombies se guían por el olor. A largo plazo LLEGARÁN.

COSAS QUE HACER:

- ☒ Convertir el bloque de edificios en un grupo de resistencia coordinada.
- ☒ Establecer una Alianza para el Salvamento de los Afectados.
- ☒ Defenderse de cualquier extraño, esté infectado o no.
- ☒ Alojar a un PJ que haya sido mordido.
- ☒ Preparar una ruta de escape hasta el garaje.
- ☒ Resistir hasta que los militares les rescaten.
- ☒ Ir a la azotea con otros supervivientes para escapar en un helicóptero del Ejército.
- ☒ Jugar a videojuegos.

CENTRO COMERCIAL

ESCENARIO



Las áreas públicas siempre son más difíciles de defender, y un lugar como un centro comercial, diseñado para facilitar el paso de gran número de personas, nunca será una buena opción para atrincherarse.

Pero por eso mismo es un buen sitio para usar como almacén, no solo de cosas, sino de infectados. En cuanto se sepa que hay una cura, la posibilidad de ejecutar a los zombies quedará fuera de toda discusión, y más de uno empezará a preguntarse qué hacer con ellos hasta que esa cura llegue.

En muchas ciudades se usarán los centros comerciales, donde tuvieron lugar numerosas matanzas en las primeras horas del conflicto, como lugar para resguardar a los afectados.

De esta manera, las ciudades se empezarán a convertir en algo en apariencia habitable, aunque todavía quede mucho por hacer. Y eso si consiguen meter a un número suficiente de zombies en estos lugares para que el esfuerzo sea rentable.

COSAS QUE HACER:

- ☒ Llevar un grupo de zombies capturados al lugar.
- ☒ Ser cercado entre una oleada zombie y el centro comercial.
- ☒ Atravesar el centro comercial para ir al campamento militar.
- ☒ Recibir la llamada de un familiar encerrado en unos probadores.
- ☒ Contener a los zombies del interior cuando rompen el cerco.
- ☒ Sobrevivir a una oleada de ratas dentro del centro comercial.
- ☒ Escapar de un incendio en un centro comercial lleno de zombies.
- ☒ Robar todo lo que puedan e intentar venderlo después.

ALCANTARILLAS

ESCENARIO



Entrar en el sistema de alcantarillado es una locura. Un ecosistema vivo que puede atacar a los personajes una vez dentro es difícil de derrotar.

Una vez la oleada de ratas haya salido, será mucho más seguro, ya que arrastrará consigo a otras criaturas como cucarachas o animales perdidos en las catacumbas. Aun así, la falta de visibilidad en las catacumbas y los posibles refugiados convertidos en zombies que esperen ahí abajo hacen que entrar sea la última opción que se le pase a cualquiera por la cabeza.

Pero a veces solo queda esa opción. Por ejemplo, si el grupo de PJ está encerrado en la ciudad mientras la cronología avanza, necesitará enmascarar su olor. Esta será sin duda la mejor forma de hacerlo, aunque es posible que algún zombie los siga aun así.

Llegados a este punto, el paso por las alcantarillas no debería ser un momento de adrenalina, sino de continua tensión a lo largo de todo el camino, con desapariciones, enemigos ocultos y aliados que rescatar.

COSAS QUE HACER:

- ☒ Volver a una gran ciudad a por víveres a través del alcantarillado.
- ☒ Esconder algún utensilio en las alcantarillas y no encontrarlo cuando se vuelve a buscarlo.
- ☒ Entrar para evitar a la primera oleada zombie y descubrir una batalla entre ratas.
- ☒ Huir con el Ejército de un lugar infestado.
- ☒ Escapar de las líneas de metro por las alcantarillas.
- ☒ Lanzar cadáveres de zombies para limpiar una calle, llamando así la atención de las ratas.
- ☒ Inundar las alcantarillas.

HOSPITAL ASEDIADO

ESCENARIO



Cuando por fin el Ejército se reagrupe, empezará a realizar misiones en las ciudades más pobladas, atendiendo llamadas de socorro o buscando a ciudadanos a los que puedan acceder con algo de seguridad.

A medida que pase el tiempo irán mejorando sus técnicas y los ataques serán cada vez más precisos y contundentes. Su técnica consiste en detener el avance de la horda y apresar a los zombies uno a uno, con instrumentos para el control de reses. Después los llevan a instalaciones que han sido preparadas para contenerlos, como los centros comerciales.

Cuando la situación haya mejorado un poco, el Ejército cambiará de objetivo y empezará la recuperación de centros de vital importancia para la ciudad, como hospitales, comisarías o estaciones de bomberos.

A estas alturas ya tendrán la vacuna y podrán utilizarla vaporizándola por los sistemas de ventilación de los edificios donde hayan reunido a los zombies, o gracias a potentes ventiladores dispuestos en las entradas.

COSAS QUE HACER:

- ☠ Alistarse en el Ejército para ayudar.
- ☠ Ser alistado a la fuerza.
- ☠ Ayudar al ataque del hospital para hacerse con la medicina que alguien necesita.
- ☠ Salir de las alcantarillas en medio de un asedio.
- ☠ Asegurarse de que la operación que se le está realizando a un familiar cuando el holocausto empieza pueda continuar con la mayor normalidad posible.
- ☠ Llevar heridos de un refugio a un hospital recuperado.
- ☠ Distráer a las ratas para que no ataquen al Ejército.
- ☠ Arreglar uno de los ventiladores.

GRANJA

ESCENARIO



En el campo, aunque haya muchas menos personas que se puedan contagiar, existen otros peligros.

Los animales también se verán afectados por los meteoritos y, por lo tanto, serán convertidos en zombies. Aunque lentos, los animales serán por su peso y su fuerza un peligro en sí mismos. Por ejemplo, unas vacas avanzando lentamente contra una pared para llegar a una persona pueden tirarla abajo si nadie las detiene y disponen del tiempo suficiente. Una vez hayan terminado con todo el que allí se encuentre pasarán a los terrenos colindantes, probablemente arrastrando sus vísceras por encima de plantaciones que quedarán irremediablemente arruinadas.

Esto, unido a las grandes distancias que suelen separar unas granjas de otras, obligará a cada granjero a ocuparse de sus propios problemas sin esperar ayuda de ningún tipo. Pero también se puede dar el caso de alguna granja que se quede sin defender porque todos sus habitantes estén infectados. Los PJ que lleguen cuando el holocausto ya haya comenzado no tendrán forma de saberlo y se verán forzados a arriesgarse en cada granja.

COSAS QUE HACER:

- ☒ Sacrificar a todos los animales de la granja antes de que sea demasiado tarde.
- ☒ Prender fuego a los establos y lidiar con los animales zombies que vengan del exterior.
- ☒ Prender fuego a los alrededores para aislarse de la amenaza y lidiar con los animales de la granja.
- ☒ Huir dejándolo todo atrás.
- ☒ Si están en la granja porque es propiedad de uno de los PJ, pueden hacer de señuelo para que los animales les sigan a otra granja y encerrarlos allí.
- ☒ Montar un caballo mientras este se transforma.

OLA DE RATAS

ESCENARIO



Las ratas y otros animales que viven en las alcantarillas acabarán saliendo a la superficie, convirtiéndose en una amenaza que nadie espera.

En cuestión de horas, las lentas ratas serán como una manta que cubre el suelo. Una manta que muerde y sigue a los PJ a todas partes, colándose por rendijas y siguiendo su olor con mucha más precisión que cualquier ser vivo.

Las pocas personas sin infectar que sigan en la ciudad cuando las ratas salgan a la superficie tendrán un problema grave y de muy difícil solución.

Utilizar un automóvil puede parecer una buena idea, pero el holocausto habrá llenado las calles de vehículos abandonados que las bloquean, así que es probable que el coche termine cubierto de ratas que no tardarán en encontrar un hueco por donde colarse.

Entrar en un edificio puede ser una buena idea, siempre y cuando se tenga localizada otra salida, porque la primera no va a ser transitable una segunda vez.

¿La única opción válida? Correr.

COSAS QUE HACER:

- ☠ Usar una apisonadora para aplastar a un montón de ratas.
- ☠ Improvisar una segunda vía de escape después de que las ratas taponen la original.
- ☠ Hacer que sigan a los PJ a un barco y volarlo por los aires.
- ☠ Lanzar a un enemigo vivo a las ratas para que acaben con él.
- ☠ Cambiar un refugio de lugar en el último momento.
- ☠ Salvar de morir comido por las ratas a un desconocido que conoce una vía de escape.
- ☠ Usar la vacuna vaporizada sobre una oleada de ratas en el último segundo.

REGLAS ESPECIALES

DOLENCIA: R-01

Todo mordisco o arañazo de un zombie que cause al menos un punto de Estrés Físico provocará la Secuela Temporal Dolencia: R-01. El personaje afectado sufrirá 1 punto de Estrés Físico Temporal al final de cada Acto. Además, cada vez que sufra otro punto de daño de un zombie teniendo ya la infección perderá un punto adicional por su empeoramiento.

A partir de este momento, el personaje no podrá sufrir Estrés Físico Permanente de ninguna manera, salvo con Secuelas, ya que su organismo estará ocupado conteniendo la infección. Esta no tendrá mayores repercusiones a nivel de juego, pero es probable que en poco tiempo se convierta en una Secuela Permanente, cuyos efectos son devastadores.

DOLENCIA CRÓNICA: ZOMBIE R-01

Si la infección empeora y se convierte en una Secuela Permanente, el personaje dejará de ser un PJ y se convertirá en un PNJ zombie. El personaje caerá aparentemente inconsciente, pero en cuestión de segundos se levantará de nuevo, convertido en un infectado y, por lo tanto, incontrolable.

El personaje pasará a tener un Atributo Físico de 0 y perderá los Atributos de los Rasgos Mental y Social hasta que alguien lo cure. Aun así, los zombies tienen un olfato muy fino y siempre que no estén siguiendo a alguien a quien puedan ver, estarán olisqueando el aire, en busca del olor de un cuerpo humano vivo.

Por eso, todo zombie que intente buscar víctimas lo hará como si tuviera un Rasgo Mental de 5, siendo esta la única tirada Mental que tienen permitido realizar. Además, pueden apoyarse los unos a los otros, así que una oleada de decenas de zombies conseguirá detectar automáticamente a cualquier persona en un radio de 2 manzanas a la redonda. Los PJ podrán correr, pero no esconderse.

La única manera de eliminar la enfermedad es con la vacuna. Una vez es proporcionada, el zombie cae de nuevo inconsciente y en el plazo de unos segundos se levanta, volviendo a ser la persona que era antes de la infección. Los personajes que hayan vuelto a la normalidad tendrán que pasar una tirada de situación estresante de alta Intensidad y mucha Cercanía al comprender lo que su cuerpo ha estado haciendo sin su supervisión. Esta tirada podría ser menos complicada si el ex zombie no ha participado en Escenas especialmente grotescas, a elección del DJ.



AÑO DIEZ





«Disparándoles a la cabeza. Parece ser que si se les dispara a la cabeza mueren definitivamente y luego hay que quemarlos. Hay que quem... Danny ¡Danny! Pégale otro tiro a esa mujer de ahí. Mira ¡Tiene el tembleque!»

—El sheriff del condado en
El amanecer de los muertos vivientes

EL MUNDO TAL Y COMO LLEGARÁ A SER

AUNQUE el comienzo sea trepidante y destructivo, llega un punto en que incluso la situación más desagradable se transforma en rutinaria. Habrá un momento en que los jugadores deberán pensar a largo plazo, y dar por perdido el mundo anterior.

Por eso, en *El fin del mundo* se propone la posibilidad de jugar cualquiera de las anteriores ambientaciones diez años después. Se explicará brevemente cómo ha llegado el planeta a las condiciones planteadas en cada ambientación y la situación de los personajes, tanto jugadores como no jugadores, en ese mundo.

Los personajes, además de envejecer diez años, sufrirán grandes y profundos cambios, ya que se tendrán que habituar a unas circunstancias más extremas que durarán varios años. Así, esta sección explica cómo hacer evolucionar a los personajes para acomodarlos al mundo que les rodea tras el holocausto:

- ⊛ **Nuevo mundo, nuevas reglas:** Un sistema de reglas, sencillo y narrativo, para hacer evolucionar los personajes durante los 10 años que han transcurrido desde que el holocausto sacudió el planeta Tierra. También servirá de ayuda al DJ para crear la nueva ambientación y los PNJ que la habitan.

Después se dedica a cada ambientación dos secciones diferentes:

- ⊛ **Rehacer el mundo (*Solo para el DJ*):** Un breve resumen de los hechos más importantes que han tenido lugar en la ambientación en los primeros diez años transcurridos desde el holocausto.

- ☛ **Deshacer el mundo (*Solo para el DJ*):** Una exposición de los antagonistas de los PJ que han sobrevivido al fin del mundo, así como de nuevos enemigos desconocidos hasta el momento. También se ofrecen aquí varios escenarios surgidos en los diez años transcurridos desde el desastre. En algunos casos se incluyen reglas adicionales, particulares de la ambientación.

Cada mundo podrá ser jugado no solo como una aventura de adrenalina y caos, sino como un terreno yermo y desolado donde la vida habrá cambiado por completo.

Para jugar las partidas en el Año Uno no es necesario leerse esta sección, ya que su función es dar un salto temporal desde el final de la Campaña anterior, cuando el DJ piense que ya no hay nada más que contar. Hay que recordar que las acciones de los PJ pueden variar el curso de los acontecimientos y que, por lo tanto, hay que tenerlas en cuenta a la hora de recrear la ambientación diez años después.

NUEVO MUNDO, NUEVAS REGLAS

EN el juego de *El fin del mundo* no se entiende la palabra “*fin*” como el punto después del cual no hay nada más. La Tierra no se resquebrajará y desaparecerá del cosmos, ni perecerán todos los seres humanos sin que surja una nueva raza para sustituirlos. Al menos en la mayoría de los casos.

De lo que trata el “*fin*” es de un punto de inflexión. Un evento de tal magnitud que no quedará lugar en el planeta que no haya sufrido sus consecuencias, transformándose para siempre. A veces la civilización humana podrá renacer, y en otros casos, la única opción será la de encontrar refugio en pequeños grupos autosuficientes que sobrevivan día a día, luchando sin descanso con las criaturas que ahora pueblan el mundo.

Así, se necesitarán nuevas reglas que definan los cambios que ha sufrido cada personaje. Estos cambios afectarán física y mentalmente a los PJ, así como a sus relaciones y su manera de enfrentarse a ciertas situaciones.

Para establecer la naturaleza de los cambios sufridos por los personajes, lo primero es estudiar qué elementos del nuevo mundo les van a afectar. El primer paso de esta labor es que el DJ realice un listado de las deficiencias y virtudes del nuevo mundo de su Campaña, tal como es diez años después del holocausto, teniendo en cuenta las posibles consecuencias de las pasadas acciones de los PJ. Al final de la sección dedicada a “Rehacer el mundo” de cada ambientación se incluyen listados que pueden servir de base al DJ o usarse directamente tal como están escritos.

DEFICIENCIAS DEL NUEVO MUNDO

Las deficiencias son todas aquellas cosas que han ido a peor en el nuevo mundo. Serán conceptos y palabras comunes en estas listas “*Población*” o “*Alimentación*”, ya que habrá muerto mucha gente y será muy probable que haya caído todo el entramado productivo y logístico que permitía la diversa dieta de la que seguramente podían disfrutar los PJ.

Por otra parte, dependiendo de la ambientación y del desarrollo de las anteriores partidas, es probable que haya otras deficiencias no tan comunes. Puede que el mundo haya terminado bajo un régimen militar totalitario, y que en la lista se incluyan elementos como “*Libertad*” o “*Educación*”, o que la situación obligue a los supervivientes a moverse con regularidad, requiriendo el uso de conceptos como “*Residencia estable*”.

Aunque no se definen los efectos de sus deficiencias, en la descripción de cada nueva ambientación se ofrece información suficiente para que el DJ pueda hacerse una idea de su significado, en el contexto de su Campaña. Las deficiencias serán muy importantes para la evolución de los personajes, como se explicará más adelante.

VIRTUDES DEL NUEVO MUNDO

Puede que parezcan insignificantes frente a las deficiencias pero, pese a haberse construido sobre la muerte de millones de personas, es posible que el nuevo mundo también tenga sus propias virtudes, cosas que han ido a mejor. Quizás sea la “*Igualdad económica*” o, por ejemplo, si la sociedad tal y como la conocemos sigue más o menos intacta, pero con una población mucho menor, es de suponer que las posibilidades de conseguir “*Empleo*” también crecerán notablemente.

En el caso de que quedara tan poca población que las posibilidades de trabajar se redujeran a granjero o soldado, encontrar empleo sería, más que fácil, inevitable, aunque ya no se trataría de una mejora respecto al mundo actual, sino más bien una deficiencia.

Por otra parte, dependiendo de cómo haya quedado el mundo de los PJ, es posible que no haya mejora alguna que anotar, y que la lista de virtudes quede en blanco.

EVOLUCIÓN DEL PERSONAJE

En la mayoría de casos, los PJ tendrán que cambiar hasta convertirse en nuevas personas, pero es importante que los jugadores no se desliguen completamente de sus personajes, sino que entiendan el proceso de este cambio. Por ello, entre las Campañas del Año Uno y el Año Diez, se necesitará una partida de “evolución del personaje”.

Esta partida será especial, y estará compuesta por Escenas independientes que darán unas cuantas pistas de lo que les ha ocurrido a los personajes desde el momento en que se quedaron al final de la Campaña del Año Uno hasta el comienzo de la Campaña del Año Diez. El DJ informa de esto a sus jugadores al final de la Campaña y les explica someramente las reglas de la partida de evolución del personaje.

El DJ entregará la lista de deficiencias y virtudes del nuevo mundo a cada jugador, citándoles para un momento posterior (desde 10 minutos hasta una semana después). Todas esas palabras afectarán de un modo u otro a los personajes, y los jugadores tendrán que pensar los puntos de inflexión que les llevan a cambiar.

En el momento acordado, todos los jugadores presentarán una lista de situaciones, una por deficiencia o virtud, que se interpretarán como si formaran parte de una sesión de juego normal, cada una por separado. El jugador elegirá también los PJ y PNJ que actuarán en la misma (si el PJ de alguien no aparece, su jugador puede interpretar un PNJ). Estos PNJ no tienen por qué haber salido antes, pero de ser nuevos, será tarea del jugador hacer su ficha de PNJ para ayudar al DJ a interpretarlos durante la Escena.

En esta Escena, al igual que en cualquier otra, el DJ interpretará a los PNJ y narrará la acción y sus repercusiones. La Escena tendrá que estar relacionada con la palabra elegida y el DJ elegirá cuándo se ha cumplido el objetivo y puede finalizar, aunque nunca debería durar más de diez minutos.

Se interpretará una Escena por jugador, hasta que no queden más. Después de cada Escena, todos los jugadores salvo el que la planteó votarán, con la misma mecánica que utilizaron para los Atributos, para determinar si la Escena afectó positiva o negativamente al jugador.

Así, tendrá que aumentar o reducir el Atributo que este mismo elija y, además, eliminar un Aspecto positivo o negativo según se explica en la página 23.

Además, si el jugador ya carece del Aspecto a eliminar, puede elegir añadir o cambiar un Aspecto del tipo opuesto, para así tener un personaje más parecido a su visión. En cualquier caso, el DJ puede vetar ciertas opciones que no tengan sentido, como aumentar el Atributo Físico por superar la muerte de un familiar cercano o el Social por conseguir cavar un foso alrededor del campamento base.

EJEMPLO DE PARTIDA DE EVOLUCIÓN DE PERSONAJE

María, Simón, Juan, Gabriel y Pedro acaban de terminar la Campaña del Año Uno y el DJ les ha dado la lista de deficiencias y virtudes del nuevo mundo, que es la siguiente:

Deficiencias: Población, Comunicación, Medio ambiente, Alimentación

Virtudes: Natalidad

Quedan la semana siguiente para jugar la Partida de Evolución de Personaje. Echan a suertes quién es el primero en plantear una Escena, aunque bien podría ser elegido por el DJ o por votación. Sea como fuere, Simón es el primero y tiene que elegir con cuál de todas las deficiencias quiere comenzar.

Simón elige "*Medio ambiente*" y propone una Escena en la cual la lluvia ácida proveniente de los bombardeos nucleares del Ejército está a punto de alcanzar unos cultivos que ha ayudado a plantar durante los últimos dos años tras el fin del mundo. Simón elige que en esa Escena estén Gabriel y Juan, y plantea como PNJ al dueño de la plantación y al líder del asentamiento en el que se encuentran en ese momento.

Las fichas son:

Dueño: Físico 2, Mental 1, Social 2

Líder: Físico 1, Mental 2, Social 3

Simón, Gabriel y Juan interpretarán sus propios personajes, pero Pedro y María deberán interpretar a esos PNJ. Será tarea del DJ manejar a cualquier otro PNJ adicional que aparezca.

Se juega la Escena, donde los jugadores atan una lona enorme entre dos coches y conducen a toda velocidad a ambos lados de un campo cultivado. Así, a contrarreloj, consiguen salvar la cosecha de la lluvia ácida y, aunque la lluvia convierte en terreno yermo buena parte de los alrededores, salvan lo justo para alimentarse ese invierno.

Al final, todos los jugadores menos Simón votarán en secreto su reacción, siendo el resultado +, +, =, +. Como hay mayoría de "+", Simón aumenta su Atributo de Carisma en un punto, porque (tal como él razona) la gente le ve como un héroe por salvar lo poco que podía ser salvado. Por desgracia, pierde su Aspecto positivo en el proceso.

El DJ lo aprueba, así que se pasa al siguiente jugador, que es Juan...

Es posible que los jugadores aumenten o disminuyan sus Atributos varias veces en la Partida de Evolución de Personaje, pero cada vez que lo haga tendrá que elegir, de nuevo, entre aumentar, reducir o no cambiar su Atributo, eliminando y cambiando Aspectos que acabe de adquirir.

ÚLTIMA RONDA

Durante estas Escenas, algunos personajes mejorarán, otros empeorarán y habrá alguno que se quedará igual, así que se tendrán que compensar en la ronda final. Cuando todos los jugadores hayan jugado todas sus Escenas salvo una, será el momento de hacer un recuento final, en el que cada jugador sumará la puntuación de todos los Atributos de su personaje, obteniendo un valor total de Atributo.

Estas rondas habrán distanciado los valores totales de Atributo de los diferentes PJ, lo que podría desequilibrar la Crónica, así que es necesario igualarlos. Para hacerlo, los jugadores tendrán que hacer una nueva votación para determinar si quieren que todos sus personajes tengan ahora como referencia el valor total de Atributo correspondiente al personaje con el valor más alto, o al personaje con el valor más bajo, o a una media aritmética entre ambos valores (el DJ decide el redondeo).

Esta votación no será secreta, ya que es importante que tomen una decisión tan unánime como resulte posible. Una vez elegido el valor a usar, los personajes con un valor total menor tendrán que mejorar su ficha, mientras que los jugadores con un valor total mayor tendrán que empeorarla.

Para tomar la decisión sobre este voto es importante saber que aquellos que superen el valor fijado entre los jugadores deberán adquirir una Secuela Permanente (no Temporal) por cada 2 puntos de Atributo por el que superen el valor total de Atributo de referencia. Si es necesario, podrán adquirir una Secuela Temporal como máximo.

Por otra parte, los jugadores que no lleguen al valor fijado añadirán Coraza a cualquiera de sus Rasgos. Tendrá que sumar tanta Coraza como puntos de diferencia haya entre su valor total de Atributo y el valor total de referencia. Así, aunque estén en desventaja con sus compañeros, los resultados les afectarán mucho menos, con lo que se equilibrarán las acciones.

En cuanto los jugadores se pongan de acuerdo y hagan las modificaciones pertinentes, podrán empezar por fin con la Última ronda de la evolución de personaje. Esta Última ronda se resolverá del mismo modo que las anteriores, con Escenas de entre cinco y diez minutos sobre el único tema que le quede a cada jugador, pero tendrá repercusiones mucho mayores.

Los cambios que se acaban de realizar en las fichas de los personajes serán consecuencia directa de lo que ocurra finalmente en esta última Escena. El final estará predefinido (mejorar o empeorar los Atributos), así que tanto jugadores como DJ deberán jugar la Escena en esa dirección. Todo será catastrófico si el personaje debe ganar Secuelas, o saldrá fortalecido de ello si debe mejorar su Coraza. La elección concreta de estos cambios se hará al final de la Escena de cada PJ, ya que tendrán que ir en consonancia con lo que se acaba de narrar.

EJEMPLO DE ÚLTIMA RONDA ☠

María, Simón, Juan, Gabriel y Pedro han llegado a la Última ronda, lo que significa que deben parar un momento y sumar su valor total de Atributo. El recuento queda como sigue:

María: 12, Simón: 10, Juan: 13, Gabriel: 8 y Pedro: 12

Tras hablarlo un rato, realizan una votación, que determina que usarán como referencia la media entre el valor total de Atributo más alto y el valor total de Atributo más bajo, así que todos tendrán que ajustarse a ello.

El valor total menor es 8 y el valor total mayor es 13, así que la media es 10.5, que el DJ decide redondear a 10. Tanto los personajes de María como de Pedro tendrán que adquirir una Secuela Permanente, que deberá guardar relación directa con la última Escena. Por su parte, Juan deberá adquirir una Secuela Permanente y otra Temporal. El valor total de Atributo de Simón coincide con el valor de referencia, así que no realiza ningún cambio. El único beneficiado en esta Última ronda es Gabriel, que podrá sumar 2 puntos de Coraza a repartir entre sus Rasgos.

Así, empieza la última Escena de María...

RETOQUES FINALES

Después de diez años viviendo en circunstancias realmente difíciles todo el mundo cambia, por lo que todos los jugadores tendrán la oportunidad de cambiar su Concepto a cualquiera de su elección y, además de los Aspectos que se vean alterados como resultado del cambio de Atributos. Los jugadores también podrán modificar sus personajes con cambios adicionales siguiendo las reglas de la sección dedicada a los retoques finales en la página 25.

CREACIÓN DEL NUEVO MUNDO

La nueva Campaña tendrá lugar diez años después del fin del mundo, así que ahora el juego se despegará de la realidad para cobrar un tono más fantasioso, y más parecido al de la mayoría de juegos de rol. La ambientación tendrá que ser explicada por el DJ, que expondrá someramente (o dejará que los jugadores lean, si lo prefieren) este nuevo mundo para que todos puedan ponerse en situación.

Pero para que los personajes se integren más aún en este nuevo e inexplorado escenario, lo ideal sería que los jugadores también tuviesen un papel activo en su creación. Siempre que no entre en conflicto con la historia que se está contando, todos juntos (DJ y jugadores) podrían aportar ideas al diseño del entorno de los PJ y de los PNJ que pueden conocer.

Esto puede resultar muy intrusivo para el DJ, así que será él quien decida los límites de estas aportaciones. En cualquier caso, escuchar las ideas de los jugadores nunca está de más, porque pueden proponer situaciones mejores que las que el DJ tenía pensadas.



EL FIN DEL MUNDO

SIN ESPACIO EN EL INFIERNO

HOLOCAUSTO ZOMBIE — AÑO DIEZ

AMBIENTACIÓN I



Pedro se despierta algo molesto, se despereza y descorre las cortinas, bostezando mientras se rasca el trasero. Mira a su alrededor en la espaciosa habitación: ropa tirada por el suelo, trozos de comida y un mueble a medio montar en una esquina.

—Ejem —oye una voz tras de sí.

—Oh, no me acordaba de ti —Una mujer le mira desde la cama, atada por el cuello y las manos con unos grilletes. Se acerca a liberarla.

—No te preocupes —ella esboza una incómoda sonrisa—, estoy acostumbrada.

Pedro acompaña a la chica, ya vestida, a la puerta y, justo cuando abre para hacerla salir, descubre que al otro lado está María. Se saludan, divertidos por la coincidencia y la mujer aprovecha para escabullirse. María la señala mientras se aleja, preguntando por ella con la mirada.

—No sé cómo se llama —contesta Pedro, encogiéndose de hombros—. Me la ligué anoche.

—¿Algún día tratarás a las mujeres con respeto?

—Meh —Pedro coge una chaqueta y sale por la puerta—. No creo.

Ya en el coche, Juan les espera fumando en el asiento del conductor. Pedro y María saludan y se sientan.

—Sabes que fumar mata, ¿no?

—Y los zombies —dice señalando el muñón de su mano derecha—. A ver quién llega antes.

Juan arranca y todos permanecen en silencio. Salen de la ciudad, siguen por la autopista y giran por el desvío con el gran cartel que anuncia "Campo de recuperación de la Iglesia de la Segunda Encarnación". Se salen del camino y aparcan tras unos arbustos. Aún en silencio, se bajan del coche, abren el maletero y sacan tres escopetas y tres pasamontañas.

—¿Vamos a hacer esto? —pregunta María, dubitativa—. Sabéis que se siente culpable por la muerte de Gabi.

—Ninguna secta me va a robar a Simón —contesta Juan cargando la escopeta—. Le vamos a sacar de ahí.

Y caminan hacia el campamento.

REHACER EL MUNDO

SOLO PARA EL DJ

El escaso tiempo de vida de los zombies ha sido algo esencial para ganar la batalla. Tras meses de muerte, súplicas y una retirada casi constante, el número de zombies empezó a decrecer vertiginosamente. Los cuerpos, simplemente, se caían a pedazos, totalmente podridos, hasta quedar reducidos a unos huesos que nada podían hacer para mantenerse juntos.

Pero la batalla continuaba, ya que cientos de miles de zombies, aún frescos, seguían a lo poco que quedaba de la población. Muchos supervivientes no sabían que la amenaza simplemente se había acabado, así que no se atrevían a salir de sus escondites. La mayoría de Ejércitos no sabían qué esperar y aguardaban prudentemente, observando atentamente la reducción en el número de zombies.

La Guerra Zombie se consideró finalizada un año después de empezar, y las comunicaciones, que para ese momento empezaban a funcionar de manera más o menos estable, hicieron que la noticia se difundiera rápidamente. Una oleada de optimismo arrastró a personas de todo el mundo, que por fin veían algo de esperanza al final de un largo túnel.

Los conflictos a nivel político empezaron a surgir junto con las primeras victorias sobre los zombies. Muchas fuerzas militares consideraban el terreno recuperado como conquistado para su propio país, y los respectivos Ejércitos empezaron a dibujar nuevos y diferentes mapas del mundo, que rara vez coincidían entre sí.

Aunque la guerra se daba por ganada y concluida, la campaña para eliminar todo rastro de la amenaza zombie se prolongó durante tres años más, ralentizada en muchos frentes por problemas burocráticos y peticiones de retirar a tropas de territorios ya saneados. Finalmente, Nikolái Médlevei, Jefe del Estado Mayor del Ejército ruso, firmó a título personal un pacto con los Jefes del Estado Mayor de otros Ejércitos a fin de formar una alianza común para eliminar a los zombies tan rápidamente como fuera posible. El trato era sencillo: pactos de no agresión y apertura de fronteras, transparencia total en la información y reparto de gastos, tanto en alimentos como en material militar. El trato se cerraba con el acuerdo de volver a las fronteras existentes antes de la guerra, una vez esta terminase.

No todo el mundo estaba contento con esta decisión y muchos políticos, desde sus refugios, ordenaron a los generales que no cumplieran el acuerdo o, incluso, que arrestaran a Nikolái. Aunque se habló de algún intento de arresto, lo cierto es que Nikolái mantuvo su posición y lideró la mayor contraofensiva militar contra los zombies.

En menos de un año, los países que habían unido sus fuerzas estaban libres de toda presencia zombie, por lo que algunos ejércitos de otros países se unieron a la alianza, que acabó recibiendo el nombre de Ejército Unificado de la Tierra (EUT). Además de luchar contra los zombies, también se enfrentó a cientos de asentamientos que exigían independencia plena de un nuevo estado, tras haber sobrevivido al holocausto sin ayuda del Gobierno al que pertenecía la región.

Tres largos años tuvieron que pasar después del fin de la guerra hasta que se recuperó hasta cierto punto la normalidad en el mundo. Tres años de cazar zombies y recuperar el terreno perdido poco a poco, de expandirse y deshacer gran parte del daño que estos seres habían hecho a la humanidad. Finalmente, cuatro años después del inicio de la tragedia, se declaró el fin total del conflicto.

Mientras, los problemas políticos se hacían cada vez más complejos. El EUT pasó a la clandestinidad y sus dirigentes fueron perseguidos. Fronteras en continua disputa y gobernantes incapaces de aunar esfuerzos en un momento de necesidad hicieron imposible llegar a acuerdos políticos estables a nivel internacional. Muchos de los nuevos dirigentes, que nunca habían sido instruidos en el arte de la diplomacia, carecían de cualquier herramienta de negociación excepto la violencia y la amenaza.

Al finalizar la guerra contra los zombies, y tras la resolución de las Naciones Unidas en la que se condenaba la existencia del EUT, Nikolái desapareció y jamás se ha vuelto a saber de él. Es considerado un héroe y un mártir por todos los descontentos con la situación política actual, que son muchos. Hay manifestaciones y mucha gente que exige la dimisión de los gobernantes de sus países pero estos, amparados por una legalidad establecida antes del holocausto zombie, no ceden el mando y continúan con una política centrada en maximizar beneficios a costa de otras naciones.

Durante todo este tiempo, Corea del Sur ha luchado en solitario contra su invasión y ha vallado por completo su territorio, consiguiendo una independencia total del resto del mundo y manteniéndose de forma totalmente autosuficiente. Sus fronteras estuvieron cerradas durante mucho tiempo, pero hace poco que las abrieron para el turismo y el negocio con el exterior. Aun así, después del engaño sobre la cura, las relaciones con todos los países (sobre todo Estados Unidos) son malas en el mejor de los casos.

Como castigo por el engaño, el Ejército de los Estados Unidos (ayudado por las naciones que comparten frontera con Corea del Sur) mantiene un bloqueo comercial sobre este país, y solo la amenaza nuclear que representa ha evitado una invasión militar a gran escala.

EL ENEMIGO

Los zombies como plaga han desaparecido. Ya no hay grandes hordas de no muertos recorriendo el planeta, ni ejércitos que baten la superficie en busca de posibles criaturas sin la capacidad de moverse. Pero aun así, el peligro permanece. Todos aquellos que mueren siguen convirtiéndose en zombies hambrientos, salvo quienes están destinados a ir al cielo. No existe cura y los científicos ya han dejado de buscarla, al no poder encontrar una causa física que explique el fenómeno. Tampoco hay manera de predecir el momento de la muerte, al menos ninguna mejor que en la actualidad, así que sigue habiendo casos de muertos que se levantan para asesinar a sus seres queridos.

En consecuencia, muchas costumbres han cambiado en todo el mundo. Los funerales se celebran ahora tan pronto como resulta posible y muchos han añadido a la ceremonia la costumbre de insertar un inmenso clavo en el cráneo del difunto, solo como medida de precaución. Ante el miedo a morir durante el sueño, muchas personas han adoptado la costumbre de dormir con grilletas, para no levantarse y asesinar a su propia familia.

Otras personas, de mentalidad decididamente más liberal, han tenido que cambiar su forma de vida nocturna, ya que las relaciones sexuales de una noche pasan en muchos casos por dormir esposado a la cama de un desconocido. Ante esa circunstancia, mucha gente rehúye de ese tipo de vida y busca más confianza y afecto. Seguridad en cualquier caso.

El mundo criminal también ha cambiado mucho, y ahora es normal que se celebren eventos clandestinos en los que dos zombies, asesinados impunemente con este único propósito, luchan por un pedazo de carne que cuelga entre ambos, mientras el público apuesta. En escalafones más altos del crimen organizado hay mafiosos que utilizan los zombies como arma o como sistema de defensa de sus casas. No obstante, el uso de no muertos para cualquier propósito está penado por la ley con multas millonarias y, en la mayoría de los casos, la cárcel.

La mayor diferencia en el ámbito de la vida cotidiana anterior al holocausto es la religión. Las grandes religiones, salvo excepciones en las ramas más radicales, han fallado a la hora de explicar el evento. Algunos culpan al hambre y la guerra, otros a los miembros de otras religiones y hay quien defiende que todo ha sido una prueba divina que solo los justos han conseguido sobrevivir. Un gran número de creyentes no quedan satisfechos con estas explicaciones y pasan a buscar refugio en líderes carismáticos en vez de en su Dios.

Muchas personas han buscado consuelo en la religión, pero lo cierto es que han sido las sectas nacidas a partir del holocausto zombie, y que centran en este suceso su mensaje, las que han visto crecer sus filas. Las sedes de estas agrupaciones, fundadas por profetas que dicen haber escuchado la voz de Dios explicándoles cómo sobrevivir a los no muertos, son auténticos puntos de peregrinación a los que se dirigen muchas personas que se sienten culpables por sus acciones durante el holocausto, desesperadas por encontrar la paz y soluciones a sus problemas.

En un porcentaje escandalosamente alto, los líderes de las sectas buscan solo beneficio económico o una mejor posición social. Pero hay auténticos profetas que viven según sus estrictas creencias y que no quieren más beneficio que una “buena muerte”, esto es, morir sin convertirse en zombie. La más conocida de estas sectas es la Iglesia de la Segunda Encarnación, fundada por Kevin Dowland, que cuenta con sedes en todo el mundo y transmite un constante mensaje de paz y amor.

Lo que diferencia esta religión de cualquier otra es que Kevin, su fundador, parece tener poderes que según él le ha otorgado Dios. Gracias a ellos, con una simple imposición de manos puede hacer que un zombie caiga muerto al suelo y no se vuelva a levantar. Con esta impresionante demostración de poder ha engatusado a millones de personas para que entreguen todas sus pertenencias a la Iglesia y se queden a vivir en uno de sus centros.

LO QUE OCURRE EN EL MUNDO

La imposibilidad de encontrar una cura hace que los países de todo el mundo hayan tenido que acabar modificando sus leyes para acomodar los cambios sufridos en los últimos años. Ya han asumido que los zombies son una realidad y que normalizar la situación es lo mejor que pueden hacer. Así que los Gobiernos de medio mundo han centrado sus esfuerzos en una tarea más importante para ellos: redibujar las fronteras. Y esto parece un problema de difícil solución, ya que es imposible determinar quién ha recapturado qué ciudad por culpa del EUT y las tropas civiles que se formaron durante el conflicto.

Y aunque algunos países tienen una intención sincera de dejar las fronteras tal como estaban, existen otros cuyas cúpulas de poder han sido diezmadas y en cuyos Gobiernos no ha sobrevivido nadie con una mínima capacidad de gestión política. En muchos de estos casos, tampoco hay posibilidades de realizar elecciones anticipadas ya que se carece de la infraestructura necesaria para ello, o la población es extremadamente reducida.

En Estados Unidos, el presidente está a salvo y más activo que nunca, realizando encendidas proclamas y señalando a Corea del Sur como causante de todos los males del país. Hay incluso políticos que dicen que el virus zombie ha sido creado por ellos para desestabilizar el poder económico y social a escala global. Y aunque no haya prueba alguna de la existencia de ese virus zombie, una oleada patriótica ha conseguido unir a los estadounidenses, que mantienen una economía de guerra y recortan más y más libertades civiles para “hacer pagar a esos criminales”.

En cambio, en Corea del Sur viven perfectamente con unos niveles de armamento, alimentos y población cinco veces mayores que en el resto del mundo. Muchos de los territorios entregados durante el holocausto a los surcoreanos fueron devueltos a sus dirigentes, no sin antes esquilmar sus recursos y vaciar sus arcas, pero eso no significa que su territorio haya decrecido. Han construido una gran valla que rodea Corea del Norte y del Sur y han reclamado todo el terreno norcoreano como propio. Obviamente, los niveles de radiación no permiten la vida allí, pero sus técnicos están limpiando la zona para hacerla habitable lo antes posible.

El resto de los países, aunque apoyan a Estados Unidos (prefieren olvidar que fueron quienes lanzaron armas nucleares contra Corea del Norte), no ayudan activamente en la nueva Guerra Fría que ahora se libra entre las dos naciones. En cambio, los servicios secretos de todos esos países ayudan a Estados Unidos, y se cree que la República Unificada de Corea tiene infiltrados espías de, al menos, todos los países del G-8.

Así que, en términos generales, el ambiente que se respira en la política internacional es de frustración y miedo. Los analistas más optimistas señalan que esta situación se mantendrá durante al menos diez o quince años más, hasta que aquellos que han nacido en esta situación empiecen a ocupar puestos de poder político, con mentes más abiertas y soluciones nacidas de experiencias vitales ajenas al mundo previo al holocausto.

LO QUE OCURRE EN ESPAÑA

En España, el conflicto zombie duró mucho más que en otros lugares. La Segunda Guerra Civil dividió al país e hizo pasar la amenaza zombie a un segundo plano, así que tuvieron que transcurrir cinco años desde la aparición del primer zombie para que los vivos empezaran a recuperar terreno. Si bien se estima que un 15% de la población global sobrevivió al holocausto, en España esa población se reduce hasta el 5%, por culpa de las luchas internas y de las rencillas que se arreglaron con la excusa de la guerra civil.

El bando revolucionario, formado en el momento y sin un líder ni jerarquía visible, entró en la guerra sin estrategia alguna, armado solo con la voluntad de cambiar el mundo. Obviamente, esto terminó mal y las primeras batallas fueron auténticas masacres por parte del Ejército español. Por eso, la sección escindida del Ejército supo que tenía que entrar en acción y se alió con los insurgentes, tomando el control de su actividad militar. A partir de ahí la guerra tomó otro cariz,

con batallas más igualadas, fronteras más definidas y un sistema de toma de decisiones basado en objetivos militares, y no en la idealización o salvación de objetivos civiles. Así, la balanza se quedó nivelada y la contienda se prolongó durante años.

En el resto de Europa, la guerra contra los zombies había terminado y a través de los Pirineos había un flujo más o menos constante de muertos vivientes que atacaban Francia. Esto terminó por decidir la intervención del Gobierno francés, que mandó a su Ejército contra los revolucionarios. Hicieron pinza con el Ejército español y en Lérida tomaron por la retaguardia a las tropas revolucionarias. Tras esta batalla decisiva, el Gobierno electo volvió al poder, y terminó de sofocar cualquier foco de insurgencia. Este momento marcó el comienzo de una nueva etapa de paz y una vuelta a la normalidad, según unos, o la muerte de la libertad, según otros.

En la actualidad, la recuperación de España está más o menos al mismo nivel que el resto de países de Europa, aunque siguen teniendo lugar levantamientos en algunas zonas que han sido protegidas de los zombies por tropas civiles desde el inicio del holocausto. Este tipo de sucesos no son desconocidos en otros países, pero más del 20% de casos europeos se da en España, lo que da medida de la división interna del país a día de hoy.

**INFORMACIÓN
ADICIONAL**

¿ES MI CIUDAD UNO DE LOS TERRITORIOS REBELDES?

Casi todas las ciudades que empezaron siendo parte del bando revolucionario terminaron siendo tomadas y sus núcleos de resistencia neutralizados. En cambio, pequeñas ciudades alejadas de la frontera del conflicto (sobre todo en Galicia y Andalucía) siguen bajo el control de fuerzas armadas independientes que no quisieron tomar partido en la Segunda Guerra Civil, sino que se declararon repúblicas independientes.

Eso no significa que todas las poblaciones rebeldes se encuentren en esas zonas, y si como DJ te interesa que haya una república independiente en cualquier otro lugar de España, porque es allí donde están los PJ, nada te detiene. Por otra parte, también deberás tener en cuenta que en esas poblaciones la vida diaria suele ser más dura, ya que están completamente rodeadas por zonas controladas por un país que ahora les es ajeno.

LO QUE OCURRE EN TODA GRAN CIUDAD

Las grandes ciudades en España son desiertos de metal y hormigón. Casi todo lo saqueable ha sido ya saqueado. Por otra parte, los edificios ofrecen demasiados recovecos como para haber sido revisados por completo, por lo que la seguridad no está garantizada. Parece imposible que, a estas alturas, siga habiendo más de uno o dos zombies vagando por estos lugares, cayéndose a cachos y sin ser una amenaza real, pero el dinero que habría que gastar para recuperar y reformar estas ciudades es demasiado para que compense hacerlo, habida cuenta de la cantidad real de población en el mundo.

Quizás algunas personas hayan vuelto a la ciudad, o algún grupo de rebeldes esté escondido en algún lugar que, milagrosamente, tenga agua corriente, pero en general están desiertas. Por su

parte, las fuerzas del Gobierno se han limitado a colgar un cartel de “Peligro: Zombies sueltos” en los accesos a estas poblaciones y volver sobre sus pasos.

LO QUE OCURRE EN UNA PEQUEÑA POBLACIÓN

La población ha quedado tan reducida que lo que antes se consideraban pequeñas poblaciones son ahora los núcleos comerciales y de poder del país. Estas poblaciones funcionan como grandes metrópolis y como tales cuentan con los problemas y ventajas propios de estas, aunque a mucha menor escala que antes del holocausto. Por desgracia, las vías de distribución aún son deficientes y muchas de las comodidades que se traían del extranjero, o simplemente desde una distancia de más de un día de carretera, escasean y se consideran bienes de lujo. Poco a poco esto va cambiando y cada vez más personas se atreven a convertirse en transportistas para llevar productos útiles a las poblaciones que saben que los podrían utilizar. Esto ha hecho que algunas otras personas hayan decidido que es una buena idea emboscar a los transportistas, para robar el material y revenderlo más barato. La poca seguridad de los caminos y los zombies que aún están sueltos hacen de esta actividad una aventura en la que pocos quieren participar.

LO QUE OCURRE EN LA IGLESIA DE LA SEGUNDA ENCARNACIÓN

En todas las ciudades importantes, y en algunas de menor relevancia, hay una iglesia de esta secta. Kevin Dowland gasta todo el dinero de las donaciones (es decir, la entrega de absolutamente todos los bienes materiales de sus fieles) en la compra de terrenos en las afueras y la construcción de centros autosuficientes. Comen lo que cultivan, beben lo que sacan del pozo y se visten con la ropa que cosen ellos mismos.

El principal atractivo de esta secta para sus fieles es la posibilidad de que Kevin Dowland les dé la buena muerte, a ellos y a todos sus seres queridos. Lo cierto es que los vídeos son impresionantes, con zombies que caen al suelo como muñecos a los que se les ha acabado la cuerda, pero no hay ninguna prueba de que eso sean poderes divinos de ninguna clase, y menos aún que el “apagar” a esos zombies los vaya a llevar al Cielo de alguna manera.

¿Es un truco? ¿Es magia? ¿O es una cura disfrazada de milagro? Sea cual sea el caso, cada vez hay más y más sedes de la iglesia en el mundo y Kevin Dowland acumula muchísimo más poder que la mayoría de países del mundo. Además, a diferencia de estos, los fieles de Kevin están realmente interesados en el bienestar de su líder.

DEFICIENCIAS Y VIRTUDES DE SIN ESPACIO EN EL INFIERNO ☠

DEFICIENCIAS: Población, Sueño, Religión, Política.

VIRTUDES : Empleo.

DESHACER EL MUNDO

SOLO PARA EL DJ
PERSONAJES NO JUGADORES

NIKOLÁI MÉDLEVEI

CONCEPTO: GENERAL RUSO

FÍSICO: Destreza 2 / Energía 2

ASPECTO: +: Formación militar / -: Envejecido

MENTAL: Lógica 3 / Memoria 2

ASPECTO: +: Táctico / -: Lo que haya que hacer

SOCIAL: Carisma 3 / Empatía 1

ASPECTO: +: Líder de masas / -: Prepotente



Aunque su paradero y actividades actuales son desconocidos, Nikolái es un símbolo de la resistencia. Quizás el DJ quiera meterlo en la Campaña como un miembro más de un grupo de supervivientes que reniegan del nuevo orden mundial.

Lo más probable es que Nikolái esté oculto en algún lugar remoto, donde nadie pensaría que pudiera encontrarse. Aun así, estará tramando un plan para volver a su país, ya que es un amante convencido de Rusia y lo que este país representa en el mundo.

Quizás planea un golpe de estado en Rusia, o tomar control de un país colindante para luego negociar una unión entre ambos. Puede que esté tramando un plan para hundir las Naciones Unidas como venganza por su condena del EUT o puede que esté comandando un escuadrón terrorista para reclamar mediante atentados su anterior puesto, o quizás esté comprando su libertad dirigiendo misiones secretas para su antiguo Gobierno, de forma totalmente oculta. O también puede que esté muerto.

Sea como fuere, Nikolái no ha dado ninguna rueda de prensa para comunicar sus intenciones, y de hacerlo, no significaría que fueran las verdaderas. Así, es tarea del DJ elegir qué está haciendo y con quién.

KEVIN DOWLAND

CONCEPTO: PROFETA MILLONARIO

FÍSICO: Destreza 1 / Energía 1

ASPECTO: -: En baja forma

MENTAL: Lógica 3 / Memoria 3

ASPECTO +: Nunca olvida una cara

SOCIAL: Carisma 3 / Empatía 3

ASPECTO: +: Líder cándido / -: Inaccesible

Nadie sabe mucho de Kevin Dowland, salvo que de la noche a la mañana pasó de ser un don nadie a tener una legión de seguidores.

Posee más terrenos, repartidos por todo el mundo, que ninguna otra persona y ha dado la "buena muerte" a miles de zombies, además de ayudar a otros cientos a morir en paz y no convertirse en zombies al hacerlo.

Es muy querido y sabe utilizar ese amor a su favor. Muchos dicen que el problema reside en la gente que le acompaña, empresarios sin escrúpulos que juegan en bolsa para convertir un millón de dólares en siete, pero no hay pruebas de que ese dinero se esté utilizando para otra cosa que no sea comprar más y más terrenos y difundir la palabra de su Dios.

¿Es un profeta o un títere? Nadie, salvo el DJ, lo sabe.



GRAN CIUDAD

ESCENARIO



Tras el abandono general de todos los grandes centros de población, estos se han convertido en ciudades fantasma donde pocos se atreven a entrar.

Todo indica que los zombies han sido eliminados o destruidos por el simple paso del tiempo, ya que su esperanza de vida es muy corta. Aun así, teniendo en cuenta la drástica reducción de la población mundial, reparar y poner de nuevo en funcionamiento todas las infraestructuras de luz, agua y gas de una gran ciudad supone un esfuerzo difícilmente justificable.

Por eso, los Gobiernos de todo el mundo demonizan estas ciudades, mientras esperan a contar con la población y mano de obra suficiente para recuperarlas con plenas garantías de seguridad para todos sus habitantes.

Hoy en día, su condición de tierra de nadie hace de estas ciudades lugares muy peligrosos. Es probable que haya algunos habitantes, que no se tomarán muy bien la aparición de forasteros. Se trata de individuos y comunidades que llevan años escondidos, viviendo según sus reglas y sin presiones gubernamentales, y que ahora reclaman estos territorios como propios.

COSAS QUE HACER:

- ☒ Vivir allí, echar a los intrusos.
- ☒ Ir a la antigua vivienda de alguno de los PJ a por algo.
- ☒ Buscar a alguien que se perdió hace una década.
- ☒ Hacer negocios con un grupo de supervivientes que viven en la ciudad.
- ☒ Fundar una nueva colonia en el mismo lugar.
- ☒ Saquear la parte más profunda de la ciudad, donde los pisos aún siguen cerrados.
- ☒ Repararlo todo para vivir allí.
- ☒ Sobrevivir a un ataque militar del Gobierno, que quiere tomar de nuevo la ciudad.

REFUGIO DE LA RESISTENCIA

ESCENARIO



Algunos pueblos y ciudades se han mantenido al margen de los problemas y de la guerra civil. Son pequeños paraísos donde la población ha disfrutado de una relativa paz durante la última década.

El precio a pagar ha sido ganarse el rechazo y enemistad de los Gobiernos nacionales en cuyos antiguos territorios se encuentran. De forma más o menos agresiva, estos Gobiernos trabajan para eliminar su existencia, reafirmando las convicciones de los habitantes de estas comunidades, que los consideran exclusivamente una fuerza represora.

Pero estas ciudades han podido desarrollar sociedades persistentes y funcionales, donde todo el mundo cumple su papel en el ecosistema.

Se suplen las necesidades básicas y, dentro de lo posible, se mantiene el orden con una fuerza policial mínima. Y hasta ahora se las han arreglado para vivir de espaldas al Gobierno o formar uno propio.

Sin embargo, viven con miedo a un ataque del Gobierno o de mercenarios que quieran aprovecharse de su aparente desprotección, y sufren un fuerte bloqueo comercial que les obliga a ser autosuficientes y valerse por sí mismos.

COSAS QUE HACER:

- ✳ Vivir el día a día. Más que suficiente.
- ✳ Escapar para vivir en el mundo real con Internet y chocolate.
- ✳ Superar una oleada zombie, tras el descuido de un vigilante del turno de noche.
- ✳ Proteger los cultivos de una plaga de animales al borde de la hambruna.
- ✳ Resistir un asedio del Ejército.
- ✳ Espiar para el Gobierno.
- ✳ Convocar elecciones para controlar el lugar.
- ✳ Unir fuerzas con otros refugios para resistir al Gobierno.
- ✳ Expandir el refugio sin que lo noten desde el Gobierno.

CAMPAMENTOS DE LA SECTA

ESCENARIO



La parte más bonita de las sectas, con sus iglesias de oro y mármol, es la que siempre enseñan a quienes se interesan en ellas. Pero si donas todas tus posesiones a una secta, ¿dónde vivirás? Las sectas más grandes han resuelto este inconveniente con campamentos de trabajo.

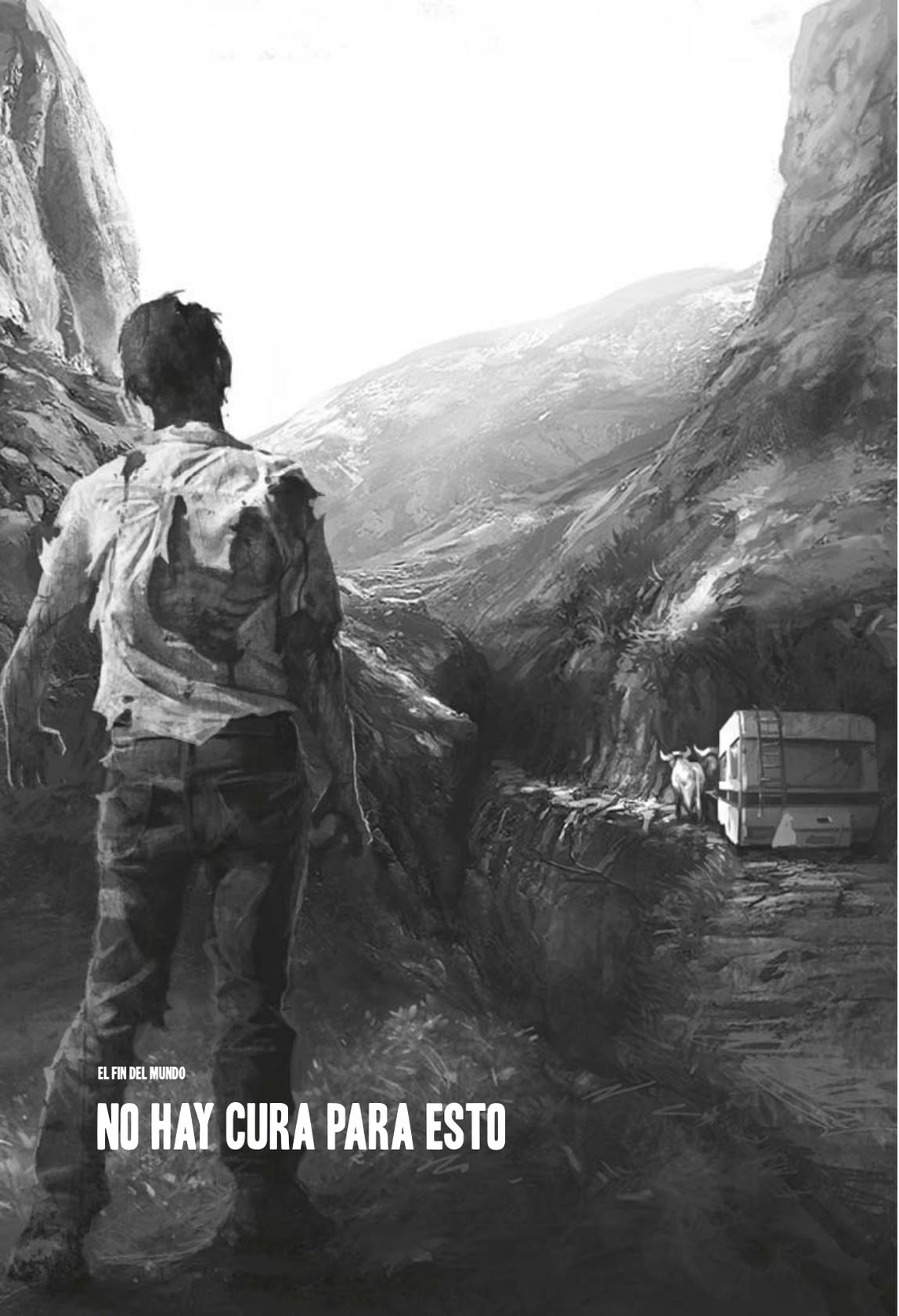
En estos campamentos la individualidad no existe y todos los fieles realizan trabajos monótonos y duros para la subsistencia de la comunidad, como el cultivo de las tierras de la secta.

Por supuesto, todo esto se vende como “trabajo para el espíritu” o algún otro eufemismo similar, que en realidad significa que esclavizan al fiel por su bien. En resumen, un lavado cerebral tan refinado que sus víctimas no solo aman lo que hacen, sino que terminan pensando que fue su idea hacerlo.

Estas sectas desaparecerán con el tiempo, ya sea porque el Gobierno detenga sus actividades, o porque consigan todo el dinero que es posible acumular sin que se convierta en un problema. Pero en este momento están en pleno auge, aprovechándose de esa necesidad de encontrar algo en lo que creer tan común en estos tiempos.

COSAS QUE HACER:

- ☒ Rescatar de la secta a un conocido.
- ☒ Robar sus cultivos para hacer uso propio de ellos.
- ☒ Montar manifestaciones a la puerta de los campamentos.
- ☒ Entrar en la secta para salvar el alma.
- ☒ Entrar en la secta para ligar.
- ☒ Documentarse para formar su propia secta.
- ☒ Atentar contra el líder de la secta.
- ☒ Ganar dinero para financiar acciones de apoyo a Nikolái.
- ☒ Demostrar que las capacidades sobrenaturales del profeta son reales (o falsas).
- ☒ Intentar desenmascarar las falsedades del profeta y terminar creyendo en él.



EL FIN DEL MUNDO

NO HAY CURA PARA ESTO

HOLOCAUSTO ZOMBIE — AÑO DIEZ

AMBIENTACIÓN 2



María se asoma al exterior de su caravana. Otra vez silencio. Ese silencio horrible que impregna cada día de su vida, quiera o no. Otea el horizonte, temiendo lo peor, pero no hay nada.

A veces, María se sorprende a sí misma pensando en que quizás algo de acción no sería tan malo. Muerte para calmar la monotonía. Luego recuerda lo que pasó hace trescientos noventa y cuatro días y se quita esa idea de la cabeza.

Puede rememorar ese día a la perfección gracias a las marcas que han quedado en los vehículos de la caravana. No tiene ni que mirarlos para recordarlos. Siete disparos en el todoterreno, donde ella misma tuvo que ajusticiar a Gabriel antes de que matara a otro. Una mancha de sangre y sesos en el carromato, donde esa joven alemana murió, bajo tres zombies.

En el Seiscientos todavía se ve la abolladura en la puerta, de cuando Simón la abrió y cerró tantas veces como fue necesario para reventar la cabeza de aquel chico guapo de Mallorca. María sigue pensando que habría tenido alguna posibilidad con él. Aunque también piensa lo mismo de los veintiocho chicos que han muerto en la caravana desde que se formó.

Incluso el cuerno roto del buey le recuerda cuando tuvo que soltar a las reses para que un zombie no las matara. Si ese cuerno no se hubiera incrustado en la cara de un escupidor, probablemente María no estaría ahí para contarlo.

Pero lo peor son los golpes que surgen del interior del furgón policial. Ese es el peor recuerdo de todos. Simón se quedó en aquel laboratorio semiderruido a las afueras de Barcelona, suplicando que le dejara buscar una cura. Han pasado trescientos veintisiete días desde aquello, y cada día que pasa María tiene menos esperanzas de que eso ocurra, y más sabiendo que Simón tampoco era una eminencia en biología.

Aun así, sigue manteniéndolos encerrados. Más por inercia que por creencia, pero lo hace. Hoy parece que se ha soltado uno, porque los golpes son muy insistentes.

—Chicos, dejad de hacer ruido —dice María abriendo la puerta del furgón.

Juan salta hacia María, intentando agarrarla a través de la reja que los separa, goteando sangre y gimiendo como zombie que es. A su espalda, también dentro del furgón, Pedro sigue atado al suelo, mirando con furia a María, deseando arrancarle la cara con sus dientes de zombie.

“No” piensa María, “no hay cura para esto”.

REHACER EL MUNDO

SOLO PARA EL DJ

CUANDO los zombies son tan poderosos, y la lucha tan desigual, la batalla está perdida desde el comienzo.

Los zombies mermaron la población con una rapidez y una violencia muy superior a la de cualquier guerra del pasado, y no han parado desde entonces. Al correr sin cansarse y ser más fuertes que la mayoría de los humanos, pudieron aniquilar a gran parte de la población en cuestión de días.

Sin ideas ni planes de futuro, los zombies corren dejándose llevar por cualquier estímulo que parezca provenir de algo comestible. Persiguieron y devoraron a los animales, desde ardillas incautas hasta elefantes de la sabana africana, hasta que no encontraron más. Mientras, los ejércitos caían y los refugiados intentaban huir de una horda que nunca se detenía.

Ninguna nación se salvó del ataque. Algunas poblaciones tardaron más en caer, por su remota ubicación, como la alta montaña o el desierto, o por estar fuertemente defendidos. Los Campamentos Inmunes también tardaron algo más en caer, ya que podían rechazar a los zombies antes de que hubiera un excesivo número de bajas.

Pero 487 días después del inicio del holocausto cayó la última ciudad de la Tierra. Exceptuando algunas poblaciones que se asentaron en plataformas petrolíferas, todos los que habían apostado por crear un lugar de paz entre los zombies habían perecido. Incluso aquellas islas apartadas que se creían ajenas al holocausto se sorprendían alguna noche con un zombie que nadaba hasta su costa y destripaba a algún lugareño.

En cuestión de dos años, la población total de humanos sobre la faz de la Tierra quedó reducida a menos de 200.000 personas. De ellas, más del 80% eran inmunes. A partir de entonces, y a pesar de algunos nacimientos, la cifra de población no hace sino descender, y la raza humana se acerca lentamente a su extinción. A día de hoy es imposible saber cuántas personas siguen con vida. La mayoría de los supervivientes se ha organizado en caravanas. Se trata de grupos de personas que, en cualquier número y medio de transporte imaginable, se desplazan sin rumbo fijo, como nómadas, así que es posible que una caravana nunca vuelva encontrarse con otros seres humanos con los que relacionarse.

Al principio se podía hablar de lugares más seguros (por estar más alejados, o por ser lugares donde el compuesto XZ-27 no se distribuyó), pero diez años después del desastre no se puede encontrar nada que pueda considerarse como tal. La única diferencia en cuanto a la seguridad entre las diferentes caravanas radica en los sistemas de vigilancia que utilicen contra posibles ataques externos.

Los grupos de más de 50 personas son peligrosos por el olor y el ruido que generan. Además, cualquier lugar donde haya indicios de comida o agua son puntos calientes donde los zombies no tardarán en aparecer. Por eso, los pocos habitantes humanos que aún vagan por la Tierra no

paran de moverse en caravanas tiradas por animales, lo más lejos posible de los centros de población. También existen grupos de valientes que aún usan las carreteras, recuperando la gasolina de los vehículos abandonados y eliminando a cualquier zombie que aparezca.

Estos grupos suelen durar poco, pero tienen una vida más emocionante que la mayoría. Incluso algunos, con el tiempo, han decidido que es más productivo ir a la busca y captura de caravanas para satisfacer sus necesidades. Muchos de ellos se han bajado de sus vehículos (normalmente motos, ya que son más maniobrables para evitar coches accidentados) y se han convertido en rastreadores expertos que evitan a los zombies y cazan a los vivos. Algunos siguen a las caravanas pacientemente esperando a que se hayan abastecido para maximizar sus beneficios.

La mayoría de animales cayeron rápidamente en los primeros meses tras el holocausto, y actualmente son uno de los bienes más preciados por los escasos supervivientes. La mayoría de caravanas se sienten afortunadas si tienen varios para tirar de sus carros, pero cuando llega el invierno habitualmente se ven obligados a sacrificarlos como alimento. En consecuencia, existen pocos humanos a día de hoy que no se hayan convertido en forzosos vegetarianos.

El problema parece no tener solución, y las pocas plataformas petrolíferas que aún siguen pobladas (los zombies han escalado y tomado la mayor parte de las estructuras) no se atreven a aceptar ni un solo habitante nuevo. El mundo ha sido destruido y no hay mucho que se pueda hacer para salvarlo.

EL ENEMIGO

Los zombies están por todas partes y, simplemente, no desfallecen. Aunque los humanos huyen lo más rápido que pueden, tienen que dormir, se cansan, y deben detenerse a buscar comida y bebida. Los zombies no. Ellos no procesan la comida y siempre estarán a la busca y captura del siguiente animal que aparezca, siguiendo su olfato o, sobre todo, su vista.

Muchos zombies han terminado tirándose al mar ante la vista de un suculento pez y luego no han vuelto a salir, así que cualquier aventura marítima sin un barco provisto de un casco lo suficientemente alto y grueso terminará irremediablemente con unos zombies devorando a los viajeros. Pescar también es peligroso, ya que es posible que el pescado haya mordido a un zombie y que el envenenamiento no haya hecho efecto aún en el momento de la captura. Aunque es poco frecuente, se han dado casos, así que se ha reducido la pesca únicamente a peces que se alimentan de plancton.

Y mientras tanto, en tierra firme, los zombies siguen corriendo de un lado para otro, rastreando torpemente indicios de vida y devorando lo que encuentran. Incluso los zombies con habilidades especiales están en su mejor momento, y forman parte de hordas que los protegen.

Parece que, de alguna manera, los zombies saben que aquellos con habilidades especiales son más importantes y les otorgan intuitivamente la posición de líderes. No se trata de una jerarquía más o menos compleja, como podría ser la de una manada de lobos, sino más bien una especie de instinto de supervivencia que les indica que los zombies especiales hacen al grupo más peligroso y, por lo tanto, más seguro.

Obviamente, los zombies con cáncer óseo (que se deshacen con el tiempo) o los que tienen cáncer de estómago (que estallan) no existen a día de hoy, salvo alguna que otra excepción muy extraña, pero el resto están presentes en mayor número que nunca. Ninguno de ellos se cansa y nunca se ven afectados por enfermedades, inanición o deshidratación, aunque sí hay algo que hace mella en ellos: el envejecimiento.

Curiosamente, los zombies siguen envejeciendo al mismo ritmo que los seres humanos vivos, y sus células fallan igualmente tras los 70 u 80 años de existencia. Aunque no haya ningún indicio aparente de este envejecimiento, y los zombies sigan pareciendo esos seres fibrosos de venas hinchadas y negras, el compuesto XZ-27 que controla su comportamiento no destruye del todo el efecto del envejecimiento celular.

Aquellos que ya eran ancianos cuando fueron convertidos al inicio del holocausto habrán desaparecido, aunque por desgracia los niños y adolescentes seguirán moviéndose y atacando ferozmente hasta dentro de unos 60 años.

Por eso, la única manera de sobrevivir al holocausto es esperar. Esperar hasta que todos esos zombies mueran y desear que no haya otros nuevos que tomen el relevo. No parece un destino muy optimista el de esperar seis décadas malviviendo por los caminos menos transitados de la naturaleza, pero tampoco hay otra opción.

INFORMACIÓN ADICIONAL

¿LO SABE MI GRUPO?

La esperanza es una de las pocas cosas que nos hacen seguir luchando cuando nuestras circunstancias vitales parecen un pozo sin fondo. Hay otras motivaciones poderosas, pero ninguna como la esperanza de volver a sentir alguna vez que todo está bien.

Así que surge una pregunta interesante: ¿saben los PJ que los zombies pueden morir de viejos? Pueden haber llegado a esta conclusión mediante la observación o porque han experimentado capturando algún ejemplar y viendo cómo evoluciona con el tiempo. Puede que sea una teoría no consensuada por el grupo o que un miembro de otra caravana que encontrasen hace tiempo les comentase esta teoría y no sepan realmente qué hay de cierto en ella.

Saber que el número de zombies va a ir reduciéndose paulatinamente durante décadas puede parecer una esperanza nimia, pero quizás sea suficiente para que los jugadores creen un plan a largo plazo o modifiquen sus acciones de alguna forma. Es muy difícil que los PJ, por iniciativa propia, descubran algo, así que lo más probable es que la decisión de transmitirles esta información quede exclusivamente en tus manos como DJ.

LO QUE OCURRE EN EL MUNDO

La vida vegetal ha tomado el control de todo el planeta, creciendo descontroladamente, sin animales herbívoros que limiten su expansión, ni humanos que la manipulen y controlen. En definitiva, sin depredadores de ningún tipo.

Puede que sea una buena noticia para los amantes de las plantas, pero la diversidad animal está casi totalmente extinguida. Aparte de los insectos, solo han sobrevivido en libertad algunos animales con madrigueras que han sido lo suficientemente listos como para cambiar sus hábitos y no salir de sus refugios sino lo imprescindible.

El crecimiento de la vegetación ha convertido la mayor parte de la superficie terráquea en una jungla impenetrable y en una fuente constante de peligros. Los zombies son ahora más difíciles de detectar, puesto que el tupido follaje impide ver más allá de unos cuantos metros. Por si eso fuera poco, las caravanas dejan rastros mucho más fáciles de seguir, lo que las hace más vulnerables.

Por estas razones, la mayoría de los supervivientes, en la medida de sus posibilidades, ha intentado viajar a regiones más frías, donde la vegetación no es tan densa y existe la posibilidad de encontrar animales que no hayan sido devorados por los muertos vivientes. No es un razonamiento equivocado pero tampoco es infalible, ya que el frío puede hacer que los integrantes del grupo enfermen más rápido, que el movimiento se ralentice y, sobre todo, que tengan que estar más alerta, ya que el número de horas de luz es mucho menor.

Las estrategias de supervivencia son muy diversas, y van desde quienes prefieren huir a zonas cálidas con la esperanza de encontrar más comida hasta los que deciden remontar un río en balsa para tener el agua como barrera natural y poder escapar dejándose llevar por la corriente en cualquier momento. Todas las caravanas tienen sus trucos, y puede que no haya dos iguales. Los DJ deberían intentar idear algo realmente diferente para sus jugadores, como una caravana de escaladores que solo viaje por las montañas escarpadas o un submarino nuclear en el fondo del océano. Cualquier idea puede dar pie a buenas partidas si se estudian las consecuencias de ese modo de vida y se plantean soluciones a los puntos flacos del mismo.

LO QUE OCURRE EN LAS CARAVANAS

Las caravanas están formadas por personas muy diferentes que probablemente nunca se hubieran conocido, ni mucho menos asociado, si no hubiese tenido lugar el holocausto. Pero las circunstancias les obligan a convivir y tolerarse, lo que puede ser un problema en situaciones normales, y un problema mayúsculo en una situación de estrés constante como la que se propone en esta ambientación.

Por eso la organización es esencial para la convivencia. ¿Las decisiones se toman entre todos o existe un sistema jerárquico? ¿Cómo se castigan los crímenes? ¿Cómo hay que comportarse ante la aparición de otra caravana? ¿Se prioriza el alimento o el combustible? Todas estas normas básicas de convivencia deberían estar planteadas antes de empezar a jugar, ya que definirán en gran medida el rumbo de la historia.

Para poder preparar su Campaña, es normal que el DJ quiera establecer un marco determinado para la acción, como una caravana que viaje en globo por África, o una caravana dirigida por un

militar resentido que obliga a castigar los crímenes con la pena capital. Debe pensar en los elementos que serán imprescindibles para contar su historia y dejar lo demás al grupo de jugadores. Incluso puede que algún PNJ se convierta con el tiempo en un elemento central de la Campaña, así que lo mejor es que se esboce ligeramente a estos personajes y deje que sean los jugadores quienes elijan en el desarrollo de la historia cuál de ellos les interesa más. En ese momento, el DJ potencia al PNJ y su trasfondo.

Una vez tenga claro cuáles serán las normas de conducta de la caravana de los PJ, el DJ debe estudiar sus puntos flacos y apuntarlos. Su labor será la de explotar esos puntos para crear momentos de tensión que pongan a prueba la integridad del grupo. Por ejemplo, si la única pena para cualquier crimen es el exilio, se puede plantear la posibilidad de que un niño del grupo haya robado algo de comida de la despensa común, o si la norma es evitar otras caravanas, se puede plantear qué ocurre si aparece una caravana del mismo tamaño y les propone unir fuerzas.

Las decisiones que tomen los PJ influirán en gran medida en lo que ocurra en la Campaña, así que el DJ debería tomarse en serio sus ideas y dejar que los roces internos se desarrollen a su propio ritmo.

LO QUE OCURRE EN LOS GRUPOS DE RASTREO

Los grupos de rastreo reúnen a personas que se asocian para atacar caravanas y consumir sus recursos. Las caravanas están ya acostumbradas a estos ataques y con el tiempo se han armado para protegerse, a veces convirtiendo lo que inicialmente podía ser un mero atraco a punta de pistola en verdaderas masacres.

Puede que en sus inicios los grupos de rastreo tuvieran intenciones pacíficas y positivas, como reunir varios grupos para crear una comunidad más grande y fuerte. Pero la falta de un sistema judicial común y, sobre todo, las experiencias traumáticas que han sufrido les brutalizan poco a poco. Ahora estos grupos se organizan en su mayoría por la ley del más fuerte, como dictaduras en las que la persona más violenta se impone a los demás.

Los remilgos y la antigua moral son lastres que quedaron atrás hace años. Algunos se siguen aferrando a su humanidad, y no matan más de lo que realmente necesitan o se niegan a arrasar las caravanas en las que viajan niños. Algunos intentan cometer robos civilizados, demostrando a la caravana que está rodeada y que no puede hacer nada por impedir el robo salvo entregar toda la comida que lleve. Si sus miembros aceptan, nadie tendrá que morir, y si no lo hacen, el líder del grupo siempre podrá argumentar que ellos eligieron la muerte.

En cambio, otros prefieren hacer de la muerte y el terror una religión. Sabiendo que nadie los castigará, no solo matarán, sino que torturarán y mutilarán a los integrantes de la caravana, bien por venganza, por conseguir un poco de información o, simplemente por pura diversión. En estos grupos, cualquier signo de piedad es considerado una debilidad, y es habitual que sus integrantes se vigilen entre sí, dispuestos a ejecutar a cualquiera que no parezca fiero y desalmado, por miedo, envidia o ambas cosas.

El mundo ha cambiado mucho y puede que los jugadores terminen por convertirse en unos asesinos más, sin sentimientos y siempre al borde del desastre. Puede ser interesante jugar una

partida de este estilo, pero el DJ debería asegurarse de que los personajes están MUY tocados, con una Coraza muy alta en los Rasgos Social y Mental y alguna que otra Secuela Permanente que explique por qué han dado un giro tan brutal a sus vidas. Para transmitir a los jugadores la gravedad de esta situación, es conveniente realizar descripciones crudas, que pongan de relieve la monstruosidad de sus acciones. Deben tener claro que llegar hasta ese punto ha sido el fin de un proceso muy doloroso.

LO QUE OCURRE EN UN ASENTAMIENTO MARÍTIMO

Los pocos supervivientes que hayan llegado a una plataforma petrolífera, o cualquier otra ubicación parecida, disfrutarán de una vida más o menos sosegada. Estos lugares tienen amplias despensas para sobrevivir mucho tiempo sin problemas y potabilizadoras de agua. Además, aunque la comida enlatada se acabe, siempre habrá pesca, por lo que parecen lugares más que adecuados para vivir. En general, las plataformas petrolíferas están preparadas para ser habitadas durante largos periodos y por lo tanto cuentan con todo lo necesario para la supervivencia y hasta con algunas comodidades.

Por supuesto, en cualquier momento una horda de zombies puede trepar la estructura y atacar, pero no les resultará fácil. Los puntos de acceso a la superficie de una plataforma son pocos y pueden ser controlados de forma efectiva si hay un sistema de vigilancia que detecte el problema a tiempo.

En general, es la mejor opción de supervivencia a la que se puede aspirar, salvo por una cosa: el resto de supervivientes también lo sabe. Las plataformas petrolíferas se convertirán en un caramelo que todo superviviente querrá probar, y hay más de un desesperado ciudadano con un barco al que no le importará encallar contra la estructura si no se le cede espacio dentro del asentamiento.

Puede darse el caso de que dos plataformas a la deriva se encuentren y se unan de alguna manera, o que al intentarlo choquen y se derrumben sobre el mar. También se podría improvisar una estructura de metal entre las dos, usando barcos para construir un segundo nivel sobre el agua con el que ampliar el número de habitantes del asentamiento y poder organizar una infraestructura de pesca más estable. Claro que esto también tiene sus problemas, ya que una maniobra errónea de uno de esos barcos podría dañar alguna de las plataformas y hacer que se vaya a pique.

También hay que tener en cuenta que muchas de estas plataformas llevan una década sin apenas mantenimiento y que sus estructuras ya no son totalmente seguras, así que un temporal excepcionalmente intenso podría volcarlas o dañarlas seriamente. Esto supondría un más que probable final para el asentamiento y todos sus integrantes, a no ser que tengan la suerte de encontrarse cerca de la costa.

DEFICIENCIAS Y VIRTUDES DE NO HAY CURA PARA ESTO ☠

DEFICIENCIAS: Población, Hogar estable, Alimentación, Tranquilidad, Confianza.

DESHACER EL MUNDO

**SOLO PARA EL DJ
PERSONAJES NO JUGADORES**



RASTREADOR

Físico 2, Mental 2, Social 0

REGLAS ESPECIALES:

☛ "Seguimiento de caravanas": Tiene este Aspecto Mental que podrá utilizar para mejorar sus tiradas.

LÍDER DE ATAQUE

Físico 3, Mental 1, Social 1

REGLAS ESPECIALES:

☛ "Gobernar mediante el miedo": Tiene este Aspecto Social que podrá utilizar para mejorar sus tiradas.



REGLAS ESPECIALES

RASTREO

Tanto los zombies como los grupos de rastreo perseguirán las caravanas, guiándose por los sentidos más primarios en el caso de los primeros, o por métodos más elaborados en el caso de los segundos.

Sea cual sea el método, el rastreo se hará con una tirada enfrentada entre el encargado de ocultar el rastro, con todos los Apoyos que considere necesario, y el encargado de realizar el rastreo, también sin límite de Apoyos. Los zombies no podrán utilizar Apoyos a menos que los acompañe un zombie especial con cáncer cerebral, en cuyo caso tendrán un máximo de 5 Apoyos.

La tirada será siempre la misma (Lógica: dificultad 5, 3 éxitos) pero tendrá diferentes modificadores dependiendo del tipo de caravana y la distancia hasta el rastreador.

- ☼ Por cada 5 personas: -1 a la tirada de ocultación.
- ☼ Por cada vehículo con capacidad para 5 personas o más: -1 a la tirada de ocultación.
- ☼ Por cada 2 animales grandes: -1 a la tirada de ocultación.

La tirada solo se podrá realizar una vez cada 12 horas, y requerirá una atención completa por parte del encargado de la ocultación y sus Apoyos durante ese tiempo. Como siempre, todos los éxitos que consiga el superviviente por encima de los 3 necesarios afectarán a la tirada del rastreador, que también aplicará modificadores a su tirada.

- ☼ Por cada día de antigüedad del rastro: -1 a la tirada de rastreo.
- ☼ Por condiciones meteorológicas diversas: de +2 (soleado y despejado) a -2 (nieve o granizo) a la tirada de rastreo.
- ☼ Por características del terreno diversas: de +2 (jungla espesa) a -2 (carretera acondicionada o río caudaloso) a la tirada de rastreo.

Si en cualquier momento la caravana tiene 10 éxitos más que el rastreador, este perderá el rastro. Para recuperarlo deberá esperar un mínimo de 12 horas y tener éxito en otra tirada (Lógica: dificultad 7, 10 éxitos) con los modificadores que corresponda. De tener éxito, esta tirada no le hará acortar distancias con la caravana, solo volver a encontrar su pista.

LA SELVA

ESCENARIO



La selva, sin necesidad de hablar de los zombies o los rastreadores, es un lugar peligroso. Hay muchas plantas que, de no contar con los conocimientos adecuados, pueden parecer inofensivas cuando son altamente tóxicas.

Además, los mosquitos y otros insectos pueden transmitir enfermedades con sus picaduras. No será el caso del virus ZX-27, ya que todo insecto que se alimente de carne o sangre de zombie morirá casi inmediatamente, pero aun así hay muchas otras enfermedades que pueden afectar a los PJ.

Por otra parte, los animales más sigilosos, como las serpientes, pueden seguir con vida, así como algunos felinos salvajes hambrientos y con poco o nada que perder.

En definitiva, los jugadores no podrán ignorar estos peligros. Y menos aún si tienen que pasar la noche en terreno selvático, donde los alimentos que acumulen serán un manjar que ningún otro animal vivo querrá dejar pasar.

COSAS QUE HACER:

- ☒ Vivir en la cima de los árboles.
- ☒ Cazar animales para no ser cazado por ellos.
- ☒ Sobrevivir a un incendio.
- ☒ Perder a los perseguidores en la maleza.
- ☒ Ser salvado de las fieras salvajes por los zombies.
- ☒ Talar árboles para que caigan al río y hundan la balsa que sigue su rastro.
- ☒ Cuando un escorpión pica a un niño y la fiebre le sube, los PJ deben decidir si intentan salvarle o si le matan para que sus gritos no alerten a los zombies.
- ☒ Tender una emboscada a las caravanas que pasen.

LA CARRETERA

ESCENARIO



Hace años que cualquier indicio de comida o agua embotellada desapareció de las carreteras. Ya en los comienzos del holocausto, los supervivientes esquilmaron estas zonas intentando huir de los lugares más densamente poblados.

Cuando la situación se agravó aún más, se empezó a registrar a todos los cadáveres en busca de cualquier objeto mínimamente útil que ya no necesitaban. A estas alturas, es muy improbable que quede nada de provecho.

Limpias de recursos, las carreteras vuelven a servir solo para ir rápidamente de un lugar a otro, aunque los riesgos son extremos. Por un lado, la velocidad estará seriamente limitada por los numerosos obstáculos que cortan el paso, y por otro, los zombies perseguirán cualquier vehículo que aparezca, y aunque no puedan alcanzar a los más rápidos, no dejarán de correr tras el rastro.

Por eso, la mayoría de los grupos que usan las carreteras o autopistas suelen salirse de ellas por la noche para acampar. Los que no lo hacen, suelen ser atacados por los zombies mientras descansan. Aun así, algunos se arriesgan para evitar a otros grupos.

COSAS QUE HACER:

- ☼ Sacar gasolina de los coches abandonados para cambiársela a las caravanas por comida.
- ☼ Adelantar caravanas cercanas para tenderles una emboscada.
- ☼ Acercarse demasiado a una ciudad y despertar a la mayor horda zombie jamás vista.
- ☼ Quemar coches con el objetivo de crear una distracción para los zombies.
- ☼ Tener un pinchazo y cambiar la rueda mientras los zombies se acercan peligrosamente.
- ☼ Tender una emboscada a un grupo de rastreo que pase.
- ☼ Buscar un edificio vacío para fortificarse contra una horda.

LA PLATAFORMA PETROLÍFERA

ESCENARIO



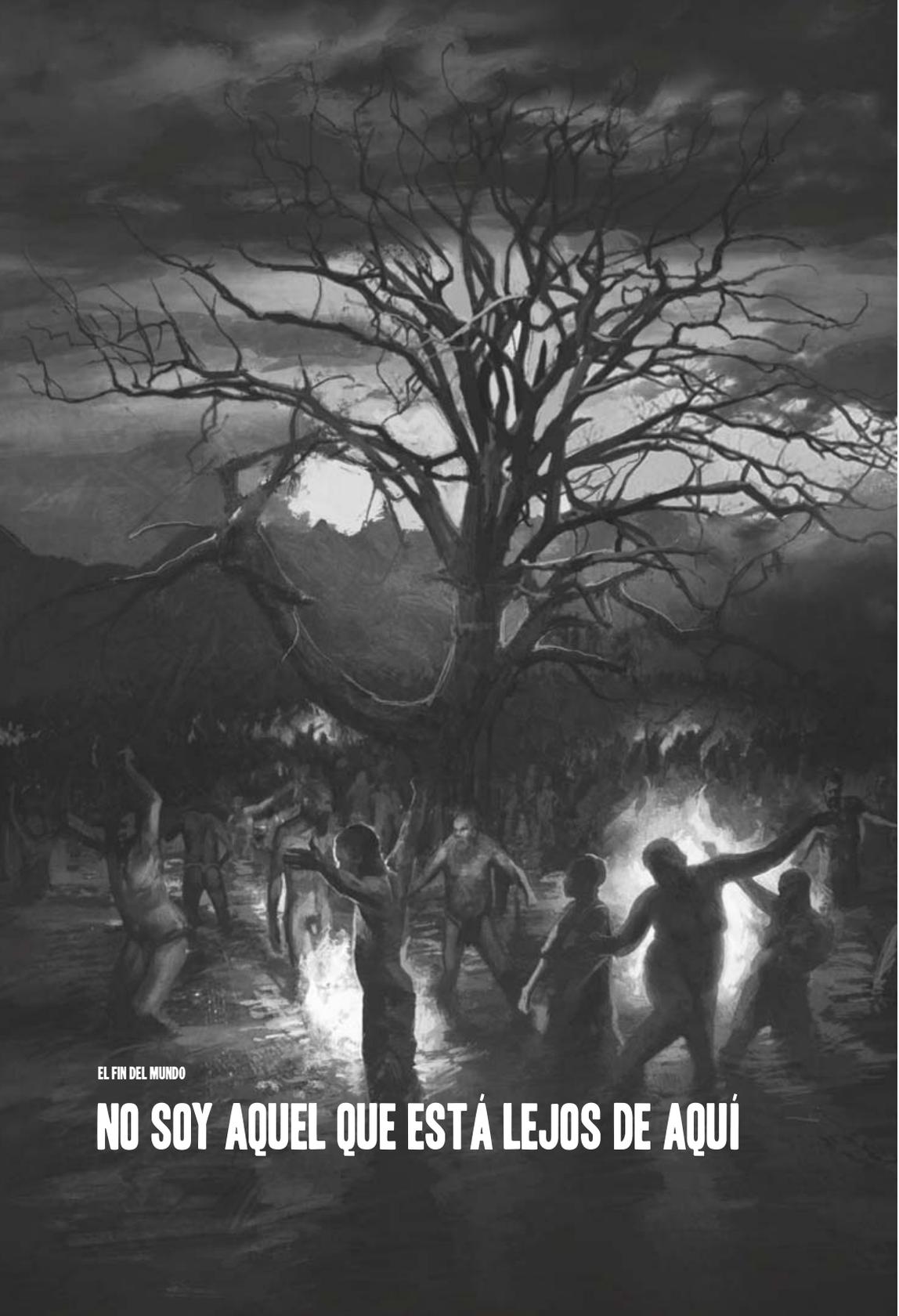
La mayoría de sistemas básicos (agua, luz, residuos, etc.) de estas construcciones están casi totalmente automatizados, así que conseguir que funcionen es una labor que requiere muy poca experiencia.

Aun así, es necesaria la presencia de una persona con ciertos conocimientos elementales, que pueda iniciar estos sistemas automatizados y explicar a los demás los procedimientos adecuados para manejar la plataforma y, sobre todo, mantenerla en buen estado. De otra forma, los dispositivos irán dejando de funcionar poco a poco hasta que se paren, causen una avería mayor o, directamente, estallen. Dada la importancia de las labores de mantenimiento en un lugar así, los personajes deben mantener la disciplina y no subestimar la importancia del trabajo en equipo.

Una plataforma petrolífera es un lugar relativamente fácil de defender, gracias a su inaccesibilidad, pero en caso de que un ataque (humano o zombie) consiga penetrar su defensa, los habitantes llevarán las de perder. Si los enemigos consiguen subir a la superficie de la plataforma, tendrán cientos de lugares para esconderse y los defensores pocos recursos para hacerles frente.

COSAS QUE HACER:

- ☒ Vivir la vida lo más normalmente que se pueda.
- ☒ Tomar por la fuerza el control de la plataforma desde dentro.
- ☒ Llegar en barco y sabotear las instalaciones para pedir un rescate.
- ☒ Iniciar un lucrativo negocio de prostitución.
- ☒ Ir a tierra a buscar piezas de recambio cuando se rompe la potabilizadora de agua.
- ☒ Buscar supervivientes por radio y toparse con un grupo de rastreo.
- ☒ Detener una barca de rastreo que ha localizado la plataforma antes de que avisen a sus compañeros.
- ☒ Salvarle la vida a un PJ que tiene apendicitis.



EL FIN DEL MUNDO

NO SOY AQUEL QUE ESTÁ LEJOS DE AQUÍ

HOLOCAUSTO ZOMBIE — AÑO DIEZ

AMBIENTACIÓN 3



Juan se desliza atravesando unos matorrales. Se mueve con lentitud, intentando no hacer ruido. Mira con los prismáticos y por fin los ve. Son siete y, afortunadamente, le dan la espalda. Uno da vueltas a una cazuela mientras los otros cortan verduras podridas y las echan al interior, cocinando un guiso cuyo hedor cruza el kilómetro de distancia que les separa.

Juan mira a su equipo, preocupado. Son solo cinco y esta es la primera salida para tres de ellos. Uno incluso ha empezado a gimotear en cuanto ha visto a los zombies. A Juan le parece oler a orina proviniendo de su dirección.

—Chicos, vamos a atacarlos —susurra Juan guardando los prismáticos.

—Im-imposible —contesta el meón, tartamudeando—. Son más que nosotros.

—No hay otra opción. Si los dejamos pasar ahora nos los encontraremos a la vuelta, y no tendremos ningún grisgrís —Juan empieza a repartir los amuletos—. Cada uno irá a por uno. Pedro y yo a por dos cada uno. Hemos ensayado esto decenas de veces. No os pongáis nerviosos y ponedles el grisgrís con un único movimiento.

Sin rechistar, cada uno de los miembros del equipo coge un amuleto. Pedro se acerca a Juan para recoger sus grisgrís.

—Ni de coña. Coge solo uno —le dice Juan mientras saca su cuchillo de caza—. Al otro lo matas.

—¿Por qué? Puedo ponérselo a los dos y matar a otro antes de que se puedan tirar un puto pedo.

—Lo sé —Le tiende el mango del cuchillo a Pedro—. Pero no me fio del resto. Son blandos y le puede temblar el pulso a cualquiera. Quiero que los vigiles. Sobre todo al meón.

Pedro asiente, entendiendo. Coge el cuchillo y se pone en posición, acercándose lo más posible a sus presas. En menos de 10 segundos, todo ha acabado.

Dos zombies están muertos en el suelo y otros cinco, con el grisgrís puesto, están desorientados y miran a su alrededor. Uno de los ex zombies cae de rodillas, llorando de felicidad. El soldado meón también llora en el suelo, pero por un puñetazo de Pedro. Tanto este como Juan empiezan a examinar a los recién despertados sin perder más tiempo. Entre ellos, descubren una cara conocida. Es María.

—A... años en trance —dice María llorando—. Lo que he hecho, lo que he visto... Matadme.

Juan y Pedro han sido testigos de escenas similares decenas de veces. Saben lo que han de hacer. Llorando, Juan mata a María.

REHACER EL MUNDO

SOLO PARA EL DJ

SÓLO los grisgrís tienen poder para detener el influjo de Boukman, y únicamente aquellos que han sabido quitarse la venda de los ojos y abrazar el vudú han conseguido sobrevivir todo este tiempo. Fue cuestión de tiempo que cualquiera con reticencias a recurrir a “amuletos y supercherías” dejara de lado su orgullo y se pusiera el amuleto.

De la misma manera, los que pensaban que podían inmunizarse al trance luchando con su fuerza de voluntad, han terminado atrayendo a las tropas de Boukman, ya que el trance pone a la víctima en contacto directo con él, y Boukman puede calcular la posición exacta de lo que ve y oye. Muchos campamentos fueron destruidos de esta manera.

Ahora el mundo es un lugar oscuro y deprimente. Algunos dicen que esa oscuridad es parte del hechizo de Boukman. Otros dicen que es simplemente la falta de esperanza o que tiene que ver con la capa de ozono, o demás tonterías pseudocientíficas que intentan dar esperanzas de que el hechicero vudú no tenga tanto poder como dice.

Lo cierto es que Zamba Boukman ha acumulado un número tan grande de zombies esclavos que ahora su poder es virtualmente ilimitado. Sus lacayos comen una pasta alucinógena a base de plantas y grasa animal que se cuece en enormes ollas y sabe tan mal que solo aquellos que están en trance pueden comerla sin vomitar. Esta sustancia expande los límites de la mente, haciéndolos incluso más receptivos a su control mental. Así ahorra energías para su verdadero proyecto: resucitar a Cécile Fatiman.

La tarea no es sencilla y para ello no solo se necesitan los restos mortales de Cécile, sino un cuerpo joven y fuerte que albergue su alma. Boukman ya ha elegido a una preciosa joven haitiana para que tenga el dudoso honor de morir para dejar espacio a Cécile en su cuerpo. El ritual necesita años para ser realizado, diez años para ser exactos.

Mientras Boukman ocupa casi todas sus energías y las de gran parte de sus esclavos en el ritual, el resto persigue a los supervivientes, que se encuentran en campamentos diseminados por todo el mundo. El campamento típico está militarizado y controla con disciplina militar a todos sus integrantes, que nacen, viven y mueren sirviendo su propósito en el campamento. Son escasos los campamentos que hayan evolucionado hacia un sistema de organización asambleario y lo más habitual es que las libertades personales escaseen, ya que el más mínimo error podría llevar a Boukman a descubrir su emplazamiento.

El corazón de cada campamento es una zona de producción de grisgrís en cadena, donde los débiles y los enfermos ayudan a las *mambo* a crear amuletos para salvarse del trance de Boukman. Todos los habitantes llevan ya su grisgrís, pero siguen haciendo falta más para liberar a los zombies que rastrean y capturan sin ser detectados los grupos especializados.

Los miembros de estos comandos son considerados héroes por las comunidades de supervivientes y suelen ser recibidos con honores, comida, sexo y demás lujos cuando vuelven de sus misiones.

Caminan larguísimas distancias para alejarse de sus campamentos, sin ser vistos por ningún zombie y evitar que nadie asocie su presencia con su campamento. Una vez lejos, abordan a los zombies por sorpresa y les ponen un grisgrís para traerlos de vuelta (si están vivos) o destruirlos (si están muertos).

Son operaciones delicadas, puesto que el más leve error puede hacer que un zombie los descubra y, por lo tanto, toda la red de Boukman con él. Pero los comandos están entrenados para esto y realizan su trabajo con gran diligencia y profesionalidad. Estas misiones suelen durar varios meses y, a la vuelta, pueden traer entre 20 y 50 liberados más. El problema es la alta tasa de mortalidad. Muchos comandos caen por el camino, sacrificándose por el bien del grupo o siendo abandonados cuando se convierten en una carga.

Entre los liberados, no todos consiguen llegar a su destino. Algunos mueren por el camino, ya sea por enfermedad o por un ataque zombie. Otros quedan tan perturbados mentalmente por el prolongado trance que han sufrido, que son ejecutados por el bien del grupo. Hay quienes se suicidan al comprobar en lo que se ha convertido el mundo, o que incluso se quitan de nuevo el grisgrís para volver a ser zombies sin cerebro, incapaces de soportar su angustia un segundo más.

Los liberados que consiguen llegar al campamento tienen pesadillas recurrentes por todo aquello que Boukman los ha obligado a hacer a lo largo de los años, por lo que tienen que someterse a algún tipo de terapia. Con el tiempo, todos los campamentos descubrieron que era completamente necesario llevar a cabo algún tipo de tratamiento para que la salud mental de los liberados volviera a algo parecido a la normalidad. Sin terapia, en la mayoría de los casos, los liberados caían en una profunda depresión de la que no salían nunca.

En esencia, son terapias parecidas a las reuniones de alcohólicos anónimos que podemos ver en muchas series de televisión o películas. Los ex zombies cuentan sus experiencias y explican a un terapeuta las dificultades que están encontrando para reintegrarse en una sociedad que ha cambiado para siempre, mientras ellos comían la carne de los vivos y andaban sin descanso durante años, a merced de una voluntad ajena.

EL ENEMIGO

Zamba Boukman sabe perfectamente que está anticuado y que el mundo ha cambiado mucho desde los gloriosos tiempos de revolución en las plantaciones de Haití. Ahora se acumulan muchos más conocimientos en el mundo, pero Zamba no tiene tiempo suficiente para adquirirlos todos por sí mismo. Así, las bibliotecas de medio mundo están llenas de zombies que leen vorazmente, aprendiendo aeronáutica, balística, informática, historia, física nuclear, etc. El *hougan* nunca rehuyó de una buena educación y sabe que ahora es más importante que nunca.

Todo el conocimiento que absorben sus lacayos llega a Zamba, que cada vez tiene una visión más amplia y profunda del mundo tal y como era en el momento de su alzamiento. Poco a poco, sus estrategias para buscar y destruir a los disidentes dejan de ser meros rastreos para convertirse en verdaderas cacerías humanas, que hacen pleno uso de las infraestructuras que el ser humano ha dejado preparadas.

La parte buena es que esas instalaciones no han tenido el mantenimiento adecuado y, por lo tanto, no funcionan bien o, directamente, no funcionan. Poco a poco, el Ejército de Boukman está poniendo a punto sitios importantes como el Pentágono o las bases militares con más renombre de cada país, sitios peligrosos no solo por sus armas (algunas de ellas atómicas), sino porque desde el momento en que Zamba tenga acceso a los satélites de espionaje de cualquier país, absolutamente todos los campamentos serán localizados y destruidos en cuestión de días.

La forma en que cada campamento será destruido dependerá de quien lo encuentre. Un solo zombie armado con una mira láser que marque el objetivo para los misiles de largo alcance puede destruir más campamentos en una semana que una horda armada con rifles de última tecnología. Por otra parte, algunos campamentos serán mucho más difíciles de asaltar que otros, sobre todo si cuentan con una ubicación remota o de difícil acceso, como un puerto de montaña.

Mientras Boukman prepara su plan maestro, sus tropas no dejan de buscar comandos. Su intención no es atacarlos, sino seguirlos en secreto para descubrir los emplazamientos de sus campamentos. Una vez descubierto, todas las tropas en un área de decenas de kilómetros a la redonda dejarán lo que estén haciendo para realizar un ataque coordinado contra el campamento.

Hasta la fecha, ningún campamento ha sobrevivido a uno de estos ataques. Pero sí han sobrevivido personas que ha fundado nuevos campamentos, o se han unido a campamentos ya existentes, y cuyas historias de matanzas y torturas sin compasión dejan sin dormir al más valiente. Algunos piensan que no es casual que estas personas hayan sobrevivido y que Boukman los deja escapar para que puedan dar esta visión al resto y minar su confianza, pero nadie ha podido confirmarlo. Aun así, muchos supervivientes prefieren no contar nada para "que Boukman no gane" y otras razones por el estilo.

Los comandos están entrenados para detectar y eliminar estas patrullas, pero no siempre cuentan con los recursos humanos suficientes para mantener la vigilancia, y en ocasiones su número convierte a los zombies en un enemigo imbatible. En algunos casos, gracias a los conocimientos que ha estado adquiriendo durante estos años, Boukman es capaz de extrapolar con cierta precisión la posición del campamento aunque su patrulla haya sido detectada y eliminada a kilómetros de él.

Los supervivientes son conscientes de esto, hasta tal punto que muchos comandos prefieren no volver a sus campamentos, o suicidarse, antes de comprometer a sus seres queridos. Se han dado casos de comandos que, por miedo a que descubran su campamento, han decidido limpiar de zombies una zona y empezar un campamento nuevo de cero. Es por eso que la despedida de un grupo de comandos siempre es algo emotivo. Saben que es muy fácil que no se los vuelva a ver jamás.

Además de un entorno más hostil y de una inferioridad numérica devastadora frente a los zombies, el paso de estos diez años también ha visto nacer un nuevo tipo de enemigo: los adeptos de Boukman. Se trata de personas que han elegido, por decisión propia, seguir a Zamba como su líder espiritual. Ahora abrazan la doctrina de Boukman de corazón y secundan su decisión de destruir el mundo. Muchos llevan con él desde el principio, pero otros han salido del trance por sus propios medios y han decidido seguirlo después.

**INFORMACIÓN
ADICIONAL**

¿CUÁNDO CONSEGUIRÁ BOUKMAN TRAER A CÉCILE DE ENTRE LOS MUERTOS?

La única manera de interrumpir el ritual para traer a Cécile de entre los muertos sería destruir el escondrijo situado bajo el árbol de Bois Caïman, donde decenas de zombies llevan a cabo los complicados rituales necesarios para el hechizo, o robando los restos mortales de la propia Cécile. Incluso la muerte de la mujer que se sacrificará para dar su cuerpo a Cécile no supondrá más que un pequeño contratiempo.

Pero el momento exacto en el que Boukman conseguirá terminar el ritual deberías decidirlo tú, según te interese para tu propia Campaña, ya que este factor tendrá repercusiones únicas que podrían cambiar cualquier historia que quisieras contar.

Zamba Boukman siempre estuvo enamorado de Cécile Fatiman. El único objetivo de su ritual es poder pasar el resto de su vida inmortal a su lado. Pero desde el primer momento en que Cécile despierte, descubrirá horrorizada lo que este ha hecho con el planeta entero y lo repudiará por ello. Él intentará que ella entre en razón, pero Cécile preferirá quitarse la vida antes que pasar sus días con el hombre que destruyó el mundo. Y saltando al vacío desde un acantilado, se suicidará.

Boukman, con el corazón roto y llevado por la ira, hará que sus sirvientes zombies maten a todo el mundo vivo, empezando por sus fanáticos admiradores. Se acabaron los macabros juegos del "ratón y el gato" en busca de campamentos. Boukman quiere estar a solas, y la única manera de conseguirlo es devastar el planeta con armas nucleares.

Solo Haití sobrevivirá al desastre (aunque con el tiempo la lluvia ácida matará a todo ser vivo, incluyendo al propio Boukman), siempre que los PJ no eviten el lanzamiento de los misiles. Será una matanza definitiva y el final de cualquier Campaña, así que como DJ solo deberías introducir esta situación si tienes pensada una manera en que los PJ puedan detenerla o si quieres terminar la Campaña de una forma apoteósica y depresiva al mismo tiempo.

Suerte en la empresa.

Zamba Boukman tiene un gran ego, y contar con seguidores que lo alaban con algo más que gemidos y aplausos descoordinados le enorgullece. Así que, aunque su círculo más cercano sigue estando formado por zombies Opia, le gusta pasar tiempo con estas personas que lo idolatran como un dios. Todos aquellos que han sobrevivido al escrutinio para determinar si son sinceros en sus propósitos de adoración han sido enviados con urgencia a Bois Caïman, donde el hechicero tiene aún su morada.

Con el tiempo, Boukman se ha vuelto descuidado con su escrutinio y permite unirse a su grupo de adoradores a más personas de las que debería. De esta manera, muchos campamentos han conseguido introducir infiltrados entre los más allegados de Boukman. Estos infiltrados pierden todo contacto con el resto del mundo y se ven obligados a interpretar sin pausa su papel, ya que corren el riesgo de ser descubiertos y torturados hasta la muerte.

Los enviados a esta labor son normalmente comandos que han sufrido algún tipo de herida que les impide seguir con su trabajo, y que sacrifican su vida por la ligera posibilidad de tener éxito en su intento suicida de asesinar a Zamba. Boukman ya ha sufrido varios atentados, y en uno

de ellos, hace menos de un año, la mujer que había elegido como carcasa del alma de Cécile se interpuso entre el *hougan* y una daga tallada en hueso, muriendo en el acto. Boukman eligió rápidamente a otra mujer como carcasa y destinó al infiltrado a la peor de las torturas, poniendo especial cuidado en mantenerlo con vida, y ha conseguido que aún continúen torturándolo en la actualidad.

LO QUE OCURRE EN EL MUNDO

Por culpa del hechizo de Boukman, todo el mundo está cubierto por unas densas nubes que dejan filtrar muy poca luz. Eso ha enfriado la corteza terrestre, bajando las temperaturas a nivel global un grado centígrado completo, suficiente para destruir buena parte de la flora y deteriorar los hábitats naturales de buena parte de la fauna mundial.

Estos cambios y sus consecuencias meteorológicas dificultarán en gran medida la adquisición de alimentos por parte de los supervivientes, y el hambre será acuciante para muchos de ellos. Las cosechas serán mucho menos abundantes, los animales necesitarán más cuidados para sobrevivir, y los inviernos serán mucho más peligrosos, llegando incluso a matar de frío a un gran número de zombies Goeiza.

La muerte de Boukman podría significar la desaparición de la capa de nubes, por lo que todos los grupos que quieran sobrevivir a largo plazo saben que deben destruirlo. Muchos no tendrán el valor o la capacidad de enfrentarse a él, pero en cada campamento habrá siempre al menos una persona con suficiente pasión por la empresa como para proponerse ir a Haití y asesinar a Boukman.

Poco a poco, año a año, metro a metro, algunos grupos han ido cambiando su posición, desplazándose lentamente en una dirección común: todas se acercan a Haití. En el momento actual, no menos de siete campamentos se encuentran en sus cercanías.

Ningún grupo ha conseguido entrar en la isla, ni siquiera por la costa de República Dominicana, pero eso no significa que no lo intenten. Los infiltrados que actúan en solitario son las personas con más posibilidades de llegar hasta Boukman y atentar contra él, pero hay otras formas de conseguirlo. Un ataque aéreo bien planeado, aunque improbable, podría funcionar si consigue superar las barreras de Boukman. También un ataque con misiles de largo alcance o la caída bien calculada de un satélite desde el espacio.

Es difícil, casi imposible, pero en momentos desesperados, se deben utilizar medidas desesperadas.

LO QUE OCURRE EN LOS CAMPAMENTOS

Los primeros campamentos levantados tras la invocación de Boukman fueron pensados como solución temporal al problema, así que contaban con poca seguridad y un personal escasamente cualificado. Esos días acabaron, junto con todos esos asentamientos, que se reajustaron o fueron destruidos.

Los pocos asentamientos de aquella época que aún permanecen en activo lo hacen bajo un régimen férreo y una disciplina que controla hasta el último detalle de la vida cotidiana.

Los líderes de estos campamentos son en su gran mayoría supervivientes de campamentos que cayeron bajo los zombies. Quizás sucedió porque uno de los habitantes salió a dar un paseo y un zombie lo persiguió, o porque un comando fue torturado hasta que informó de su localización del sitio, o porque alguien pensó que hacer un concierto animaría a las tropas y el sonido atrajo a las hordas de muertos vivientes, pero sea cual sea la causa, estas personas están tan obsesionadas con la seguridad que no permiten actividades que no sean totalmente necesarias para la supervivencia.

Cualquier forma de ocio está prohibida salvo que sea pedagógica o silenciosa, y los horarios son restrictivos hasta límites enfermizos. Aunque esto puede variar en algún campamento, en su mayoría han evolucionado de esta manera. Mucha gente está deprimida por las circunstancias, hay suicidios todas las semanas y la situación se vuelve más y más insostenible. Para mitigar los suicidios, muchos campamentos han prohibido estar a solas sin la supervisión de un militar, y los niños desde pequeños son educados como soldados sin remordimientos. Lo único que separa estos campamentos de una revolución social es la triste realidad de saber que son la única vía de supervivencia.

LO QUE LES OCURRE A LOS GRUPOS SOLITARIOS

Se puede sobrevivir sin contar con un campamento, como demuestran los grupos solitarios. Pequeñas comunidades sin un plan establecido más allá de tener un lugar donde beber y donde pescar o cazar. Suelen ser nómadas y caminar sin rumbo fijo, pues esta es la única manera de burlar a las tropas de zombies.

Siempre que pueden, acampan en lugares difícilmente accesibles y con buena visibilidad de la zona, como una cala escondida o una zona escarpada de montaña. Viven siempre al límite y no contribuyen de forma directa a la lucha contra Boukman, pero al menos viven en libertad y demuestran que se puede sobrevivir mientras no se pierda el grisgrís.

Algunos empezaron a formar grupos más numerosos, volviendo a las ciudades o tomando un barco. Otros probaron suerte con vehículos a motor o se cansaron de caminar y decidieron asentarse en algún sitio. Están todos muertos. Los barcos se hundieron al ser embestidos por otros más grandes operados por zombies. Las ciudades, demolidas ante la menor muestra de resurgimiento.

No es una forma agradable de vivir.

DEFICIENCIAS Y VIRTUDES DE NO SOY AQUEL QUE ESTÁ LEJOS DE AQUÍ ☠

DEFICIENCIAS : Población, Alimentación, Libertad, Tranquilidad, Educación.



DESHACER EL MUNDO

**SOLO PARA EL DJ
PERSONAJES NO JUGADORES**

FANÁTICO

Físico 1, Mental 1, Social 0

REGLAS ESPECIALES:

- ⊛ *"Todo por el líder"*: Suma +1 a cualquier tirada destinada a proteger a Boukman o a cumplir una orden de este.

ZOMBIE GOEIZA

Físico 2, Mental *, Social -

REGLAS ESPECIALES:

- ⊛ *Nuevo mundo, nueva criatura*: Tras años en trance, cualquier posible rastro de la personalidad anterior ha desaparecido.
- ⊛ *Mente común*: Todos los Apoyos entre zombies Goeiza y Opia suman su Atributo completo.

*Su puntuación Mental es la de Boukman, que tiene control total sobre este cuerpo. Tras años de uso, ahora estos zombies pueden realizar tareas complejas.



SACRIFICIO

Físico 1, Mental 0, Social 0

REGLAS ESPECIALES:

- ⊛ *"Todo por el líder"*: Suma +1 a cualquier tirada destinada a proteger a Boukman o a cumplir una orden de este.
- ⊛ *Mi vida acabará pronto*: No suma negativos a ninguna tirada por su Estrés Permanente.

MILITAR

Físico 3, Mental 1, Social 0

REGLAS ESPECIALES:

- ☼ *"Señor, sí señor"*: Tiene este Aspecto Mental que podrá utilizar para mejorar sus tiradas.



COMANDO

Físico 3, Mental 1, Social 0

REGLAS ESPECIALES:

- ☼ *"Capturar con sigilo"*: Tiene este Aspecto Físico que podrá utilizar para mejorar sus tiradas.
- ☼ *"Nadie me sigue"*: Tiene este Aspecto Mental que podrá utilizar para mejorar sus tiradas.

LÍDER DEL CAMPAMENTO

Físico 3, Mental 3, Social 2

REGLAS ESPECIALES:

- ☼ *Demasiado rodaje*: Tiene dos Secuelas Permanentes entre Mentales y Sociales.
- ☼ *"Lo hago por el bien de la mayoría"*: Tiene este Aspecto Social que podrá utilizar para mejorar sus tiradas.



CAMPAMENTO

ESCENARIO



Todos los campamentos son diferentes, aunque suelen tener dos elementos comunes. En primer lugar, cuentan con un *hougan* o *mambo* que prepara grisgrís en cadena. Tienen mucha ayuda y habitualmente sus opiniones se tienen en cuenta a la hora de tomar decisiones que afectan al colectivo. En segundo lugar, su cúpula de mando está ocupada por una jerarquía militar, que tiene muy claro cómo hay que hacer las cosas y poca paciencia para que se hagan.

Todo lo demás puede cambiar de un campamento a otro. Y es inevitable que cambie cuando se emplazan en lugares tan dispares como una cueva, un refugio de alta montaña o un escondite en las alcantarillas de una ciudad. En el caso de que falte alguno de los dos elementos ya mencionados, el DJ debería pensar cómo suplirlo y llevar esta decisión a sus últimas consecuencias.

No contar con nadie en el campamento que pueda hacer grisgrís puede llevar a sus integrantes a prohibir la natalidad, por ejemplo, mientras que la ausencia de una jerarquía sólida puede conducir a una dictadura. Elige y disfruta.

COSAS QUE HACER:

- ☒ Encontrar alguien que reemplace al *hougan* cuando este muere.
- ☒ Detener una revuelta popular que exige elecciones para escoger a un líder, o unirse a ella.
- ☒ Tomar partido cuando un líder militar exige tomar una decisión moralmente cuestionable por lo que él llama "el bien del grupo".
- ☒ Averiguar si un hombre que acaba de llegar pidiendo refugio es realmente un espía.
- ☒ Luchar contra un incendio que amenaza con destruir los suministros.
- ☒ Lidiar con el suicidio de un buen amigo de los PJ.
- ☒ Reaccionar adecuadamente cuando un grisgrís se pudre y cae del cuello de alguien, que pasa a ser zombie inmediatamente.
- ☒ Sobrevivir a un ataque zombie masivo.

DE CACERÍA

ESCENARIO



Una expedición de meses fuera de la relativa seguridad de un campamento puede llevar a muchísimas aventuras. Solo con el planteamiento y desarrollo de misión ya se podrían rellenar varias Campañas, pero además hay muchas posibilidades interesantes que pueden surgir de la nada.

Por lo pronto, la misión podría tener como objetivo llegar hasta a Haití y asesinar al propio Boukman, o retomar los puestos de poder de tu país de origen, o también podría verse frustrada, obligando al comando a quedarse en cualquier lugar del camino y formar otro campamento.

Pero en cualquier caso, los comandos son personas con una alta preparación para el combate y la infiltración, serías y ante todo competentes en su trabajo. Su entrenamiento incluye una parte importante de lavado cerebral, por lo que se consideran piezas sustituibles de una gran maquinaria, y en la mayoría de los casos actúan en consecuencia.

No te metas con ellos, porque no dudarán en sacrificarse si es necesario para quitarte de en medio.

COSAS QUE HACER:

- ☒ Rescatar a alguien y que sea un fanático de Boukman.
- ☒ Cargar con un compañero que se ha roto una pierna y ralentiza la marcha.
- ☒ Encontrar una biblioteca llena de zombies leyendo manuales para Boukman.
- ☒ Ver como uno de los ex zombies salvados se suicida delante de todos.
- ☒ Secuestrar un barco para llegar a Haití sin avisar a nadie.
- ☒ Unirse a uno de los comandos, que ha decidido desertar para formar un nuevo grupo, o denunciar su deserción.
- ☒ Solucionar el problema que se presenta cuando el grupo de ex zombies alcanza un tamaño que supone una amenaza para la seguridad.

BOIS CAÏMAN

ESCENARIO



El epicentro de la catástrofe se ha convertido en el lugar más seguro del mundo.

Boukman nunca sale de Bois Caïman, pero los controles de seguridad están presentes desde la propia costa de la isla, a decenas de kilómetros de ahí. Miles de zombies Opia son utilizados como cámaras de vigilancia, escrutando el mar en busca de cualquier cosa extraña.

Ante la más mínima alarma, Boukman moviliza una enorme fuerza militar que recibe a los intrusos con muchas balas y pocas preguntas. Por si alguien intenta tomar la isla con paracaídas, También cuenta con radares operativos que cubren toda la zona de Haití, preparados para cualquier amenaza aérea, ya se trate de misiles o paracaidistas.

Boukman es consciente de todo lo que ven, oyen y sienten sus súbditos zombie, lo que permite que la información llegue instantáneamente a todos lados, dotando a sus tropas de una coordinación perfecta. No es posible llegar a la zona si no es batallando por cada milímetro de tierra contra un enemigo muy superior en tamaño y armamento.

COSAS QUE HACER:

- ☒ Infiltrarse como fanático recién llegado.
- ☒ Intentar acercarse a la costa en submarino para pasar desapercibido.
- ☒ Abrazar el plan de dominación de Zamba Boukman.
- ☒ Lanzarles una bomba nuclear desde algún silo.
- ☒ Cazar supervivientes para llevárselos a Zamba Boukman.
- ☒ Ser capturado y llevado a Haití, para sufrir torturas hasta convertirse en un fanático más.
- ☒ Saltar en paracaídas sobre Bois Caïman con un cinturón lleno de explosivos.
- ☒ Seducir a Cécile Fatiman para que no se suicide y así salvar el planeta.



EL FIN DEL MUNDO

ESO NO PUEDE SER SANO

HOLOCAUSTO ZOMBIE — AÑO DIEZ

AMBIENTACIÓN 4



—Pues una vez que te acostumbras, lo de las máscaras no está tan mal —comenta María, feliz.

Ante tan extraño comentario, Simón, Juan y Gabriel la miran. Luego se ajustan sus máscaras y siguen trabajando, llevando las planchas de metal al interior del edificio a medio construir.

—Eres un poco rara —comenta Simón mientras llega al lugar—. Es agobiante, el aire huele a metal. Asqueroso.

—Sí, sí —confiesa María—. Tienes razón. Es un rollo. Pero mira lo que nos rodea.

Todos dejan de trabajar un segundo para contemplar sus alrededores. Un cielo azul, una plantación enorme a lo lejos y un horizonte completamente lleno de nada. El único edificio a la vista está a medio construir y en varios kilómetros a la redonda todo el suelo está repleto de vegetación.

—Tú ves agobio y opresión —explica María—. Yo prefiero ver un lugar sin techo, sentir el calor del sol y no escuchar el generador eléctrico.

—Pues cuando terminemos de construir esto, también tendrá generador —dice Gabriel.

Colocan entre todos el nuevo panel metálico y siguen trabajando en silencio, clavando el panel al anterior y preparándolo para colocar el siguiente.

—Pero tendremos un techo de cristal —continúa María.

—Una fuente de posibles grietas —murmulla Juan—. Quien quiera vivir aquí se está jugando la vida.

—Oh, vamos. ¡Será divertido!

Caminan todos juntos a la siguiente plancha metálica y la levantan sin mayor esfuerzo. Pero todos están pensativos.

—Tienes razón —admite Juan—. Hay que mirar el lado bueno.

—Claro que sí. —María sonríe, aunque los demás no lo vean—. A Pedro le gustaría poder ver esto.

Todos asienten tristes.

—Y pensar que prefirió coger el turno de cocinas.

REHACER EL MUNDO

SOLO PARA EL DJ

Los *rods* son un enemigo peligroso porque son invisibles. Es muy difícil detectar quien ha sido intoxicado y no hay cura posible. Por desgracia, también los animales han sufrido esta epidemia, y con ellos todo el sistema de flora y fauna que los acompaña, ya que la sangre contaminada ha caído en ríos y tierra convirtiéndolos en yermos desolados.

Oleadas de zombies que se caían a pedazos asolaron el planeta y los supervivientes construyeron campamentos de refugiados como pudieron. Repartieron inservibles mascarillas blancas a todo el mundo como única medida contra el contagio. Se armaron y contaron con el Ejército para protegerlos, pero fue en vano. Si no los destruyeron los nuevos zombies, fue alguno de los Grandes Monstruos o alguna huida desesperada por parte de personas con más desesperación que sentido común.

Solo una semana después del comienzo del apocalipsis, los Gobiernos de medio mundo decidieron que la única opción viable era vivir bajo tierra y, a ser posible, con máscaras de gas o trajes completos NBQ. Miles de personas, protegidas por los Ejércitos de sus antiguos países, fueron en busca de los materiales necesarios para construir sistemas de filtración del aire que protegieran las cuevas usadas para la evacuación.

No todos los países lo consiguieron, bien porque no tenían el material, porque su Ejército estaba demasiado mermado o porque no pudieron reaccionar a tiempo. Mucha gente murió en esta empresa a manos de los zombies o se contagió por la falta de control que los dirigentes políticos tenían sobre los recursos, o porque estaban aterrorizados por los Grandes Monstruos, o por una mezcla de ambas cosas.

Pero dentro de lo posible, con la ayuda de lo que quedaba de cada Ejército, se hicieron búsquedas para encontrar supervivientes que hubieran huido de las ciudades. También se transmitió por radio y con la ayuda de globos sonda la localización de las cuevas usadas como refugio. Aquellos que se negaron a ir a los refugios fueron forzados a punta de pistola o abandonados a su suerte después de requisar sus armas y alimentos, dependiendo de la tropa que los encontrara.

Durante los primeros meses, la vida en las cuevas fue infernal. La gente estaba hacinada y el riesgo de infección, aunque reducido, seguía existiendo. Militares con trajes NBQ fuertemente armados les vigilaban día y noche, dispuestos a ejecutar a cualquiera que mostrara signos de estar poseído por un *rod*. Con un sistema de ventilación en construcción, el calor y la sensación de angustia se unieron a la reciente conmoción causada por el holocausto, provocando numerosos ataques de pánico o de ira.

En definitiva, el descontento solo podía aumentar en esta situación de emergencia.

Tuvieron que pasar meses para que se instalaran todas las medidas de seguridad, se aseguraran los perímetros, y se activasen los sistemas de acondicionamiento de aire.

Los supervivientes, angustiados y agotados, exigían salir a la superficie, aun conociendo el riesgo de infección. En ese momento, los gobernantes salieron de su escondite para calmar a la población y compartir con ellos sus penurias.

Lo que no podían imaginar era que la gente seguía culpando a la clase política, controlada al menos en apariencia por el Club Bilderberg, de todo el problema con los *rods*. Las palabras del periodista lituano seguían presentes en la mente de todos, así como la desesperada huida de los gobernantes desde el primer momento de peligro. Este era el ambiente que se respiraba cuando los políticos de turno se asomaron a los refugios, esperando ser recibidos como héroes.

Todos estos dirigentes políticos se sorprendieron cuando los recibieron con palos y piedras, pero no tardaron mucho en entender lo que pasaba cuando la turba los lanzó fuera de los refugios sin una mísera máscara de gas. Poco después, todos murieron entre súplicas mientras en los refugios se oían vitores de alegría.

No es algo que ocurriera en absolutamente todos los países, ni algo que ocurriera simultáneamente en todo el mundo, pero en casi todas partes lo que quedaba del Ejército se puso de parte de la población civil en este altercado y encubrió lo ocurrido. Las comunicaciones en esos momentos eran muy deficientes y normalmente estaban controladas por el Ejército, así que no les costó parar las habladurías y evitar que se supiera de estos magnicidios en otros refugios.

Aun así, con el tiempo llegaron filtraciones, y se supo lo que había ocurrido con los gobernantes electos de decenas de países considerados “civilizados”, preocupando a los pocos Gobiernos que no habían sido eliminados. Los alemanes, que seguían confiando en su Gobierno, vieron como su presidente y su gente de confianza abandonaban las cuevas para no volver nunca más.

Siguiendo el ejemplo de los alemanes, otros Gobiernos en su misma situación decidieron huir. Nadie sabe a dónde fueron ellos ni sus familias, pero cortaron toda comunicación y desaparecieron. Para aquellos que no lo hicieron, fue cuestión de tiempo (semanas, meses e incluso años) el que murieran a manos de sus súbditos. Por mucho que lo intentaran olvidar, los ciudadanos estaban dolidos y enfadados con sus líderes políticos, y vivir en una cueva no mejoraba su espíritu cívico.

Una vez muertos los gobernantes, surgía un nuevo problema: ¿quién asumiría el mando de un pueblo que ya había sido capaz de asesinar a su líder? En muchas de estas cuevas se empezó a practicar un modelo de Gobierno asambleario, en el que tenían cabida ideas de cualquier integrante del grupo, por revolucionarias que fuesen.

De esta manera, bajo el lema “una persona, un voto”, se decidía cualquier cuestión referente al futuro de la comunidad, ya fuese el sistema de entrega de alimentos, el uso de las salas comunes o simplemente si se plantaban tomates o pimientos. Las votaciones se iban dirigiendo cada vez más a temas importantes y de mayor trascendencia, hasta que alguien proponía inevitablemente el cese del control militar sobre la población.

En todos los casos el resultado de la votación era mayoritariamente positiva: el Ejército tendría que disolverse y abandonar los refugios. Hubo respuestas y propuestas muy diversas, desde limitar el número de militares hasta no dejarlos entrar con armas en el recinto. Todas fueron escuchadas y votadas, pero la conclusión final se mantuvo inalterable: se había aprobado el desmantelamiento total de las fuerzas militares.

Este suceso tuvo como consecuencia la salida de las cuevas de grandes grupos de personas en numerosos campamentos. Tanto militares como civiles descontentos con el resultado de la votación decidieron demostrar sus convicciones marchándose. Con ayuda de máscaras y dotados de materiales para la construcción de todas las infraestructuras necesarias en otra cueva, desaparecieron. No tardaron mucho en morir infectados.

A partir de ese momento, el Gobierno colectivo empezó a restringirse y a exigir más sacrificios a la población y, sobre todo, a los militares que habían permanecido en el asentamiento. Conscientes del problema que siempre plantea tener a una población armada y adiestrada sin una labor clara, se decidió que los antiguos soldados salieran a cumplir misiones como enfrentarse a los grandes monstruos y limpiar de zombies los alrededores. A partir de ese momento, incluso los militares que habían abandonado las armas fueron obligados a vivir largas temporadas fuera del refugio.

En la mayoría de cuevas, los problemas de verdad empezaron a surgir por la comida. El nuevo Gobierno no entendía de clases ni de dinero, por lo que todos tenían un trabajo, una asignación idéntica en comida y los pocos bienes materiales que habían podido conservar. Pero, ¿quién elegía qué se comía? ¿Por qué la carne solo era para aquellos que comieran primero y por qué los turnos de trabajo de algunos les impedían comer a esas horas? Aquellos que querían abusar de su posición empezaban a encontrar resquicios en el sistema para beneficiarse junto con sus amigos. Esos solo eran algunos de los problemas que auguraban una nueva revuelta.

Estos Gobiernos, nacidos de la necesidad y la improvisación, tenían cimientos pocos firmes, y no tardaron en tambalearse cuando empezaron a surgir voces de protesta, que se propagaron en una oleada imposible de detener. Se empezaba a percibir de forma mayoritaria que quienes gestionaban la toma de decisiones gozaban de ventajas negadas al resto. En una población que ya había sufrido el desprecio de su clase dirigente, esto se tradujo muy rápidamente en una suerte de guerra civil dentro de las cuevas para elegir un nuevo sistema de Gobierno.

Al volver los antiguos soldados de sus misiones y encontrarse con esta situación de conflicto, decidieron imponer su orden. Si la población no sabía controlarse a sí misma, se deberían seleccionar dirigentes que supieran establecer un Gobierno firme y estable. Así, antes de volver a sus refugios, tramaron con gran precisión y disciplina un golpe de estado.

Sin que les temblara el pulso, los militares identificaron y ejecutaron a todos los líderes enfrentados en el conflicto, fuese cual fuese su bando. Después sofocaron cualquier tipo de insurgencia mientras imponían un sistema jerárquico para controlar la situación. Fueron momentos duros y hubo ejecuciones dirigidas a suprimir las ideas más revolucionarias del imaginario colectivo. Aunque la victoria militar fue generalizada, se dieron casos de saboteadores más interesados en destruir la dictadura militar que en conservar vidas humanas, que intentaron abrir brechas en la seguridad para facilitar la entrada a los *rods* en sus cuevas.

Si bien las circunstancias y sucesos que les habían llevado hasta ese punto eran muy diferentes en cada caso, todos los refugios acabaron sometidos a dictaduras militares, dirigidas habitualmente por el mando de mayor rango. Esto supuso un nuevo cambio en las prioridades, que convirtió en secundarias todas las cuestiones no relacionadas directamente con la seguridad del asentamiento.

La población, demasiado agotada y escasa de recursos para luchar contra la situación, sigue sometida a un férreo control militar. Los alimentos y útiles recogidos en las misiones militares, dejaron de ser bienes de lujo para llegar a todo el mundo, y se instalaron granjas en el interior de las cuevas más adecuadas, mejorando enormemente la calidad de la alimentación, que carecía hasta ese momento de diversidad alguna.

INFORMACIÓN ADICIONAL

¿QUÉ PASÓ EN MI REFUGIO?

Todo esto no sucedió de forma simultánea, ni idéntica, en todas las cuevas del mundo, pero los eventos suelen ser los mismos en esencia, y siguen esa misma estructura. Sería imposible explicar caso por caso lo ocurrido en cada refugio, y tampoco sería práctico dejarte tan poca libertad creativa como DJ, así que se ha optado por dar unas líneas generales de lo acontecido en la práctica totalidad de cuevas durante los últimos diez años.

Recuerda que puedes (y debes) modificar, eliminar o acentuar los aspectos de este desarrollo tanto como necesites para que encajen mejor en tu Campaña, así como añadir nuevos elementos. Es muy probable que a tu refugio nunca hayan llegado los gobernantes de ninguna ciudad y que el sistema de Gobierno se haya establecido de forma pacífica. Puede que los militares fuesen muy pocos comparados con el número de civiles o que no tuvieran a su disposición trajes NBQ para poder realizar misiones en el exterior.

Quizás el militar al mando de la tropa de tu refugio sea un sádico despótico que aprovechó la primera oportunidad para asumir el control, o que tuviera suficiente previsión como para entender que un pueblo reprimido es un pueblo en peligro de sublevación.

Lo único que absolutamente todos los refugios de supervivientes tienen en común es la imposibilidad de salir a la superficie sin trajes NBQ. También es posible que haya grupos de supervivientes en submarinos o en alguna zona con un sistema eficaz de purificación de aire, pero las posibilidades de que estos grupos se mantengan con electricidad, combustible, comida y agua durante diez años es francamente remota.

EL ENEMIGO

Los *rods* siguen con su migración a la capa más baja de la atmósfera terrestre, ajenos al daño que están causando. Cualquier criatura expuesta mayor que un humano sigue moviéndose, atacando y sufriendo la infección por dentro, desesperada.

Pero ahora hay demasiados *rods* y muy pocas criaturas que infectar, así que los que ahora están en apuros son ellos. Ante la imposibilidad de entrar en nuevos organismos, los *rods* están atacando a humanos y animales ya infectados, intentando desesperadamente abrirse un hueco en el sistema sanguíneo de dichos seres para no morir.

De esta manera, los *rods* terminaron entrando en cuerpos infectados igual que hormigas que asaltan un hormiguero ajeno. Las consecuencias para sus huéspedes fueron terribles, y no fue extraño

ver a infectados gritando de dolor que, de repente, se arrancaban una extremidad o incluso la cabeza para separar la zona atacada del resto del cuerpo.

Como los *rods* saben que el calor es la peor arma contra los de su especie, hacen a sus anfitriones humanos caminar a lugares más cálidos, intentando así limitar el número de ataques de otros *rods* o, al menos, debilitar a estos. Eso es una buena noticia para los países fríos y una terrible noticia para los países más cercanos al ecuador terrestre, que verán como, de la nada, miles de criaturas aparecen e inundan sus tierras, detenidos solo por las grandes masas de agua.

Parece cuestión de tiempo que todos los *rods* mueran por sí solos, o que su suerte de guerra civil reduzca tanto su número como para acabar resultando manejables. El problema es que la única manera eficaz de comprobar si han muerto es salir al exterior y respirar sin protección, cruzando los dedos para no resultar infectado en cuestión de minutos.

Por otro lado, los grandes monstruos siguen caminando por el mundo, buscando nuevos estímulos para atacar y engullir, aunque ya no tienen el tamaño de antes. Los *rods* han quedado fragmentados en infinidad de grupos independientes y por tanto son incapaces de realizar ataques coordinados de grandes números de personas o animales dominados por una sola colonia. No obstante, estas criaturas siguen siendo igual de peligrosas que al principio.

Lo único que se ha demostrado efectivo contra los grandes monstruos (además de un impacto directo de un arma de destrucción masiva) es el fuego: napalm, cócteles molotov y gasolina son las armas de los militares con intenciones de luchar contra uno de ellos.

Un Gran Monstruo, al notar el fuego, huirá en desbandada y se dividirá para intentar que el fuego destruya el menor número de *rods* posible. Habitualmente, todos los trozos supervivientes vuelven en unos días al lugar donde sufrió el ataque, y en el caso de que su enemigo permanezca allí, realizan un asalto coordinado desde todos los frentes posibles. Desgraciadamente, esta lección solo se ha aprendido después de que varios refugios fueran engullidos por completo de esta manera.

LO QUE OCURRE EN EL MUNDO

El mundo está vacío, muerto, tomado por los *rods* hasta el último centímetro. Las plantaciones llevan años desatendidas, la mayoría de la fauna ya se extinguió y las ciudades siguen completamente desoladas. Los pocos animales que sobreviven están siendo criados en cuevas y los únicos granjeros que aún pueden trabajar lo hacen con sistemas hidropónicos y focos de cultivo, salvo algún valiente que aún se arriesga a salir en un traje NBQ a cuidar de cultivos de manera tradicional.

La esperanza de salir de esta situación pasa por reconquistar terrenos más allá de las cuevas utilizadas como refugio. Muchas de las naciones más fuertes han empezado con la esterilización y presurización de naves industriales enteras para poder trasladar a algunos supervivientes allí, resolviendo así el problema de espacio y a la vez permitiendo que algunas personas puedan por fin ver la superficie. Otros, al no tener cerca ese tipo de edificaciones, han optado por construir las otras nuevas, usando materiales de deshecho o condenando algunas zonas de sus refugios para poder obtener esos materiales.

De forma paralela, en muchos refugios se excava en la roca para aumentar el tamaño del asentamiento, creando nuevos espacios para viviendas, la recolección de alimentos o el uso comunitario. Estas obras se realizan con extremo cuidado, ya que una fisura que abra la cueva a la superficie puede suponer la total aniquilación del asentamiento en tan solo unas horas.

Parece que la esperanza de volver a ver la luz del sol nunca se perderá y la humanidad sueña con bóvedas de cristal a cielo abierto y un sistema político a gran escala que imite el modelo de los refugios, donde hay exceso de bienes materiales y una buena calidad de vida en general... al menos mientras consiguen olvidar que viven bajo tierra.

LO QUE OCURRE EN LOS REFUGIOS

Un sistema político asambleario sin ninguna fuerza policial parecía una buena idea, pero a muchos les resultó imposible adaptarse a este nuevo mundo, y solo fue cuestión de tiempo que empezaran a darse casos de robos, violaciones e incluso asesinatos. En la actualidad, la policía controla con mano de hierro a la población, y este tipo de sucesos está controlado.

En un mundo donde el espacio está restringido por cuestiones de seguridad e infraestructura y la privacidad es escasa, el control sobre la población resulta más sencillo. En muchos casos, esta característica de la nueva sociedad alienta los peores instintos de los dirigentes más autoritarios.

Las comunidades humanas se mantienen en un difícil equilibrio entre la dictadura militar y la revolución social. La población humana es muy reducida y la comunicación entre las diferentes comunidades de supervivientes es tan escasa que realmente cualquiera que se lo proponga podría inclinar la balanza hacia uno de los dos bandos. Eso será un caramelo que ningún jugador querrá desaprovechar.

Que lo intenten. Tú, como DJ, controla las consecuencias y piensa quién puede apoyarlos, quién se enfrentará a ellos y las razones de cada bando.

DEFICIENCIAS Y VIRTUDES DE ESO NO PUEDE SER SANO ☠

DEFICIENCIAS : Población, Aire puro, Política, Libertad.

VIRTUDES: Igualdad económica.



DESHACER EL MUNDO

**SOLO PARA EL DJ
PERSONAJES NO JUGADORES**

MILITAR

Físico 2, Mental 1, Social 1

REGLAS ESPECIALES:

- ☛ "Control de plagas": Tiene este Aspecto Mental que podrá utilizar para mejorar sus tiradas.

POLICÍA DEL REFUGIO

Físico 2, Mental 0, Social 1

REGLAS ESPECIALES:

- ☛ "Controlar mediante el miedo": Tiene este Aspecto Social que podrá utilizar para mejorar sus tiradas.



POLÍTICO

Físico 0, Mental 2, Social 2

REGLAS ESPECIALES:

- ☛ "Alzamiento Social": Tiene este Aspecto Mental que podrá utilizar para mejorar sus tiradas.

REGLAS ESPECIALES

MANTENIMIENTO Y DESGASTE DE LAS INFRAESTRUCTURAS

Al contrario que en otras ambientaciones, una mínima brecha en el refugio puede ocasionar horribles trastornos, incluyendo la muerte de todos los habitantes. Por eso un buen mantenimiento de las instalaciones es necesario para sobrevivir a largo y medio plazo.

Todos los días que transcurran dentro del juego habrá que hacer una tirada enfrentada (Lógica: dificultad 5, 3 éxitos) para mantener en buenas condiciones todo el espacio habitable. Esta tirada podrá disponer de cualquier número de Apoyos y se considerará que cada Apoyo trabajará 8 horas completas.

- ☼ Por cada 50 personas: +1 a dificultad.
- ☼ Por cada 10 animales: +1 a la dificultad.
- ☼ Por cada estancia artificial que linde con la superficie: +1 a la dificultad y +1 al Nivel de Éxito.
- ☼ Por cada estancia común: +1 al Nivel de Éxito.
- ☼ Por cada salida al exterior: +1 al Nivel de Éxito.
- ☼ Por cada altercado (accidente o ataque) que haya afectado a las paredes: +1 a la dificultad.

En secreto, el DJ tirará cada día 1D6, cuyo resultado se acumulará al de días pasados para determinar el Nivel de Desgaste, que enfrentará sus éxitos a los de la tirada de mantenimiento. Pero en su caso no tendrá ningún tipo de modificadores ni positivos ni negativos. Los jugadores nunca sabrán el resultado de esta tirada, pero el DJ apuntará el resultado. Si en algún momento la tirada de Desgaste tiene 10 éxitos más que la tirada de mantenimiento, se abrirá una brecha (probablemente invisible) en el refugio.

Las consecuencias de una brecha son tarea del DJ, pero esta seguirá creciendo (o aparecerán nuevas brechas) mientras la tirada de mantenimiento no vuelva a reducir la diferencia de éxitos a menos de 10. En cambio, si el mantenimiento supera por 10 éxitos a la tirada de Desgaste, no hay efecto alguno salvo la sensación de que sobra personal en los turnos de trabajo.



Todo el mundo en el refugio debe tener un cometido. Desde gobernantes hasta barrenderos, pasando por fontaneros, policías o granjeros. Todos tienen el mismo sueldo y beneficios, por lo que la única motivación es que dicho trabajo te guste o se te dé bien. Este sistema funciona, y mientras haya una buena voluntad por parte de todos, se puede mantener indefinidamente.

El riesgo de que alguien intente tomar control del refugio siempre existirá y la tentación de resolverlo con exilios o agresivas represiones es muy grande. A menudo, la rutina diaria está impregnada de una incómoda sensación de que algo está a punto de estallar.

Los nervios están a flor de piel, y algunos de los que ocupan los puestos más altos en la jerarquía de la comunidad intentan aumentar poco a poco su parcela de poder. Puede que se mantenga la buena voluntad por parte de todos, pero si no es así, la situación no será sostenible, y nadie tiene un plan alternativo.

COSAS QUE HACER:

- ⊗ Presentar a uno de los PJ a las elecciones generales del refugio.
- ⊗ Participar en un golpe de estado militar o intentar detenerlo.
- ⊗ Participar en un torneo de fútbol sala que se organiza para relajar la tensión.
- ⊗ Luchar contra unas obras de ampliación que amenazan con abrir una brecha en el refugio, mientras el arquitecto obvia el riesgo.
- ⊗ Investigar la aparición en una sala común de un cadáver del que cuelga un cartel: "Este es solo el primero".
- ⊗ Ayudar a limar asperezas cuando el refugio subterráneo de los PJ se conecta con otro refugio, en el que rige una forma de gobierno diferente.
- ⊗ Averiguar qué o quién ha estropeado el sistema de limpieza del aire y arreglarlo.
- ⊗ Defender el refugio frente a un asalto de las fuerzas del Club Bilderberg.

LAS AFUERAS

ESCENARIO



Los espacios de tierra que lindan con la entrada de cada refugio han terminado recibiendo el nombre de “Las afueras”. El uso de estos terrenos depende de las necesidades particulares de cada cueva.

A pesar de las posibilidades de atraer zombies, o incluso grandes monstruos, las comunidades con mayores problemas de espacio se ven obligadas a llevar sus cultivos a las afueras, mientras que otras aprovecharán las características naturales del terreno para fortalecer la defensa de sus cuevas. Algunos refugios no necesitarán hacer uso de las afueras, y otros construirán edificios allí como primer paso de su regreso a la superficie.

La política respecto a la seguridad en este terreno es diferente en cada refugio. En algunas comunidades prefieren ocultar totalmente su presencia y la de sus guardias, mientras que en otras están más que dispuestos a sacrificar esta invisibilidad a cambio de una mayor potencia de fuego.

Las estrategias utilizadas en las afueras serán con frecuencia un fiel reflejo de lo que puede esperar a los PJ en el interior de las cuevas.

COSAS QUE HACER:

- ☼ Proteger los cultivos durante un ataque.
- ☼ Formar una patrulla para conseguir cosas con ayuda del contrabando y fundar un refugio propio.
- ☼ Amenazar con destruir la puerta exterior a menos que se cumplan las exigencias de los PJ.
- ☼ Sacrificar algunos compañeros para poder detener a un Gran Monstruo.
- ☼ Dar cobijo a un grupo de civiles con trajes NBQ que aparece solicitando espacio para vivir.
- ☼ Enfrentarse a un grupo armado que exige su entrada en el refugio, amenazando con demolerlo en caso contrario.
- ☼ Alcanzar la seguridad del refugio cuando un Gran Monstruo aparece en las afueras, dispuesto a entrar.

EL CLUB BILDERBERG

ESCENARIO



Cuando todas las personas vinculadas al Club Bilderberg desaparecen de forma simultánea, queda claro a ojos del mundo que se han reunido en algún refugio oculto.

La localización es secreta, pero se rumorea que está en algún lugar de Centroeuropa y que ha sido construido bajo tierra. Está totalmente equipado para vivir lujosamente durante al menos diez años. Al contar con sistemas de generación de oxígeno y agua puros, así como nutridos establos, podrían subsistir casi indefinidamente.

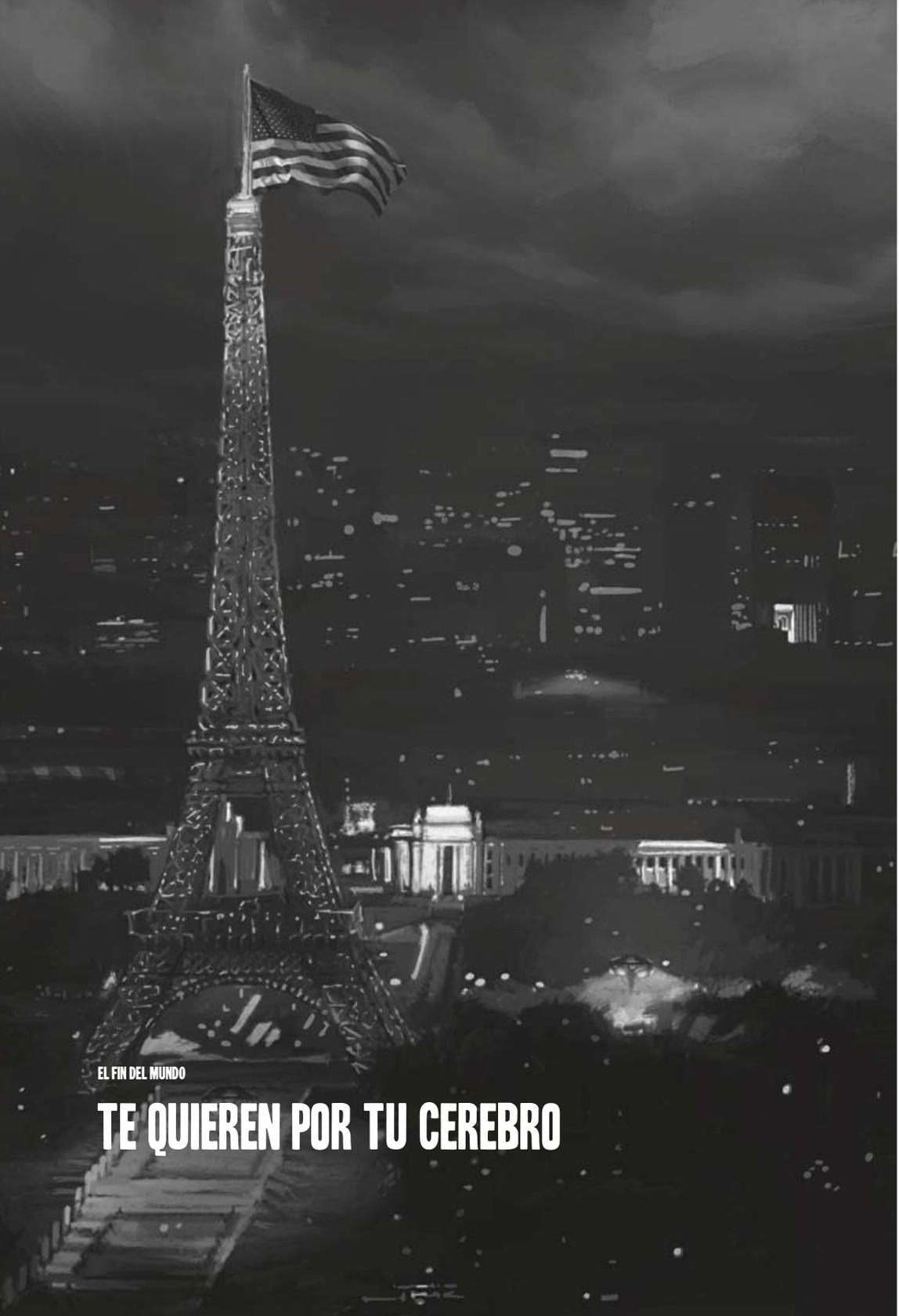
Los miembros del Club Bilderberg sabían desde hacía mucho tiempo que los *rods* eran una posibilidad plausible entre otras amenazas globales, y eso les impulsó a construir este refugio, específicamente diseñado para esta crisis.

Este es un refugio enorme, bien protegido, bien mantenido y, sobre todo, bien escondido.

Pero, ¿y si los PJ lo encuentran? ¿Serán aceptados? ¿Querrá matarlos el Club Bilderberg? ¿Podrán huir y contarlo al resto?

COSAS QUE HACER:

- ⊗ Descubrir la entrada en una patrulla rutinaria.
- ⊗ Interceptar una transmisión proveniente del refugio secreto del Club Bilderberg.
- ⊗ Ayudar a los miembros de otro refugio que han descubierto esta localización para tomarla por la fuerza.
- ⊗ Abrir por error una brecha en el refugio secreto, en una obra de ampliación de la cueva de los PJ.
- ⊗ Trabajar a las órdenes del Club Bilderberg, tras la oferta de un espía que se pone en contacto con los PJ.
- ⊗ Alguien escapa del refugio secreto para contarlo todo.
- ⊗ Desde el refugio secreto se anuncia la existencia de una vacuna.



EL FIN DEL MUNDO

TE QUIEREN POR TU CEREBRO

HOLOCAUSTO ZOMBIE — AÑO DIEZ

AMBIENTACIÓN 5



—¿Escuece? —pregunta el médico.

—Como siempre —contesta Juan.

—Tuviste suerte— El médico vuelve a colocar la venda en la herida y anota algo en su libreta—. Con esa herida lo normal sería no contarle.

Juan, harto de escuchar lo mismo en todas las revisiones, asiente y espera pacientemente a que el doctor de turno termine su valoración. Que si “el 98% de los desgarros de músculos del cuello llevan a la muerte de la víctima”, que si “¿cauterizaste la herida, aunque fuese con el cañón de tu arma?” y, por fin, la última de la colección “suerte tienes de no haberte convertido en zombie”.

Juan abandona la consulta del médico irritado, como siempre. Se marcha en coche y se dirige a la reunión. Pasa los siete controles de rigor, dos de ellos con revisión del maletero incluida, y llega a su destino, el cementerio.

Allí están ya esperando María, Gabriel y Pedro. Gabriel lleva un ramo de flores casi tan grande como él.

—¿Y esas flores? —Juan saluda con un gesto de la cabeza, sin siquiera sacar las manos de los bolsillos.

—Son para Simón —contesta Gabriel llorando a moco tendido.

Todos avanzan a la zona de los nichos. Se detienen frente a uno: el de Simón.

—Diez años —dice María—. Qué rápido pasan.

—Fue culpa mía —empieza Gabriel—. Si no hubiéramos ido a casa de mi mad...

—“Si no hubiéramos” —bufa Juan—. Si no hubiéramos ido allí, quizás mi cuello podría moverse normalmente, o quizás estaríamos todos muertos. El pasado no tiene solución. Deja. De. Lloriquear.

—Pero el presente sí —sentencia Pedro mientras Gabriel solloza.

Todos miran a Pedro, que saca de su chaqueta un documento con unas fotos. Todos reconocen al gobernador en ellas.

—¿Os queréis apuntar a la resistencia? —Pedro señala la foto—. ¿Y ayudarnos a matar a este hijo de puta? Damos galletitas.

—Tenía mis dudas al principio —Juan le estrecha la mano a Pedro—. Pero lo de las galletas me ha convencido.

REHACER EL MUNDO

SOLO PARA EL DJ

LA guerra contra los infectados por el virus del meteorito parecía ganada en menos de un día y en solo una semana la victoria ya era completa. El Ejército de los Estados Unidos entró como un rayo de esperanza en todos los países del mundo con su cura y soldados más que dispuestos a realizar labores humanitarias.

La fórmula para reproducir la cura se envió a todos los países que la solicitaron. Países que pagaron, con fondos públicos, auténticas fortunas por hacerse con la solución y poder así pedir a sus farmacéuticas que crearan más vacunas para abastecer todo su país. Se tardarían en sintetizar, pero mientras los científicos recopilaban y preparaban todos los componentes, el Ejército de los Estados Unidos ayudaba con sus fuerzas de choque intactas.

Con Ejércitos mermados y millones de personas en peligro de muerte, la ayuda de un país totalmente libre de la amenaza como Estados Unidos era completamente necesaria, no tanto para proporcionar expertos como para armar a los voluntarios de dichos lugares. Muchos de estos países se endeudaron aún más para solicitar esa ayuda, hipotecando totalmente sus economías nacionales en este esfuerzo.

Una vez pasada la crisis, la humanidad respira con alivio y en todo el mundo se celebra haber sobrevivido a una amenaza de tal magnitud. En algunas zonas permanecía la amenaza, sobre todo los países interiores de África y Eurasia, donde peinar el terreno era mucho más complejo y costoso, pero su situación se fue solucionando poco a poco. La vacuna contra el R-01 fue declarada por la OMS como obligatoria para todos los niños de más de un año de edad.

Pasaron varios meses hasta que la normalidad realmente llegó al mundo entero. Muchas personas que habían matado a seres queridos se sentían ahora culpables. Hubo muchos suicidios y asesinatos entre conocidos, síntomas de problemas sin solución y de decisiones tomadas en situaciones extremas. Pero sobre todo, muchas pérdidas que se podrían haber evitado de haber compartido antes Estados Unidos su información.

Los juzgados se llenaron de denuncias y muchos países estuvieron al borde de una guerra civil como consecuencia de las acciones de sus dirigentes. Algunas personas pedían una amnistía general para los crímenes cometidos durante la crisis del R-01, pero esto implicó un nuevo problema: ¿qué crímenes se perdonaban con la amnistía? ¿Y la gente que empezó a cazar zombies por deporte mientras otros lo hacían en defensa propia? ¿Quién iba a decidir cuándo empezaba la defensa propia? ¿Quién podía asegurar el momento en que una determinada persona había conocido la existencia de la cura?

Tras la batalla dialéctica quedó claro que la amnistía no era una buena solución. Aunque podría evitar una guerra civil, una parte importante de la población no estaba dispuesta a pasar página y parecía inevitable que muchos se tomaran la justicia por su mano. Así, se consideró un atenuante que el asesinato estuviera infectado, pero los juicios siguieron en marcha. Desde los Estados Unidos se daban soluciones y se intentaba propiciar que todos los países se centraran en dicho

problema. Sabían perfectamente que cuando terminaran de echarse las culpas, se darían cuenta de que Estados Unidos había mantenido en secreto la cura durante mucho tiempo e intentarían hacérselo pagar.

Probablemente, más de la mitad de los supervivientes se tuvieron que enfrentar a un juicio, incluidos muchos de los jueces o abogados de los casos. Debido a esto, las penas que se decidieron fueron mucho más bajas de lo habitual, conmutándose en algunos casos con trabajos comunitarios la pena por asesinato.

INFORMACIÓN ADICIONAL

¿IRÉ YO A JUICIO?

Es más que probable que los PJ hayan violado alguna ley en el Año Uno, por lo que en cualquier momento podrían llamarlos a juicio. Lejos de bloquear la historia, esto podría ser una forma genial de empezar una partida del Año Diez, e incluso podrían intercarse en paralelo las Escenas del juicio y las Escenas necesarias para explicar los eventos que llevan la historia hasta ese momento futuro que da inicio a la nueva partida.

En un juicio se expondrán todas las pruebas que pueda haber (testimonios de testigos, grabaciones, etc.) que vinculen al grupo o PJ con el crimen, bajo la atenta mirada de los amigos y familiares de la víctima. Por lo tanto, los jugadores no tendrán solo que intentar demostrar su inocencia, sino que también se enfrentarán a las consecuencias de sus propias acciones.

Este estilo de juego puede resultar demasiado introspectivo para muchos jugadores, que preferirán más acción en su Campaña. Por otra parte, no debería ser tan difícil añadir elementos de acción a la trama del juicio, como los PJ buscando un testigo clave por toda la ciudad o jugándose la vida para encontrar quien falsee una prueba antes de que se agote el tiempo.

Con mayor o menor polémica, los juicios se acabaron resolviendo, y en el sentir general quedó la sensación de que el verdadero culpable de la tragedia había sido Estados Unidos, aunque esto no tuvo casi ninguna consecuencia efectiva. Lamentablemente, los juicios por asesinato no fueron el peor de los problemas. Mientras la sociedad se recuperaba poco a poco del trauma sufrido, los gobernantes se enfrentaban un gran problema: pagar la deuda contraída con los Estados Unidos.

Diferentes países de América Latina ya tenían graves problemas de deuda externa, y esta situación terminó de vaciar sus arcas. Incapaces de pagar de ningún otro modo, se vieron obligados a firmar acuerdos de adhesión a los Estados Unidos. De esta forma, todos los países al sur de los Estados Unidos se integraron en ellos, en una maniobra política sin precedentes que acaparó toda la atención internacional durante semanas, mientras se orquestaba el cambio.

Miles de voces se alzaron en protesta. Cientos de asociaciones se unieron para exigir conjuntamente la actuación de la ONU, pero poco se pudo hacer ante los contratos firmados en la crisis y la voluntad del país más poderoso del mundo para hacerlos cumplir. Hubo manifestaciones, tanto en los países afectados como en el resto, ya que sus habitantes temían acabar del mismo modo.

El tiempo pasó y se terminó asumiendo el hecho de que Estados Unidos fuera ahora el país más grande del mundo, ocupando casi la totalidad del continente americano. Se sucedieron las quejas y las revueltas, y los ahogados intentos de revolución social propios de cualquier momento de transición política. Pero el presidente de los Estados Unidos supo manejar ese crecimiento abrumador de territorios nacionales y dotar al conjunto de una nueva identidad que los abarcara a todos.

En este cambio político, cada uno de los antiguos países pasaba a convertirse en un nuevo estado de la Unión, que reservaba el puesto de gobernador al presidente de la extinta nación, y todos asumían la legislación estadounidense. A pesar del rechazo inicial, los cambios parecieron beneficiar a la población de estos lugares, y la promesa de una vida mejor acabó convenciendo a muchos de que el cambio era realmente una bendición y no un castigo.

La mayoría de países anexionados fueron testigos de una significativa reducción de las diferencias entre clases sociales y del aumento de la calidad de la sanidad pública. Ante las evidencias, incluso las organizaciones de defensa de los derechos humanos más implicadas en la lucha contra la pobreza aplaudieron la maniobra política. Parecía que los Estados Unidos iban a traer la paz al mundo. Una paz comprada, sí, pero paz al fin y al cabo.

El lobo tardó en enseñar las orejas. El primer roce importante tras la anexión tuvo lugar con ocasión de las siguientes elecciones generales. La población del país se había triplicado, la lengua mayoritaria era el español y desde Sudamérica empezó a llegar un torrente de candidatos llenos de ideas revolucionarias. Ante una previsión de cambio demasiado drástico, el Gobierno de los Estados Unidos decidió dar marcha atrás y rebajar el estatus legal de los países anexionados a estados adjuntos, que carecían del derecho de votación en cuestiones que afectasen más allá de sus fronteras.

Esto fue solo el primer paso en una escalada de restricciones que llevó estos territorios a una democracia solo formal, bajo la que funcionaba una dictadura: gobernadores elegidos a dedo, toque de queda y prohibición de los partidos políticos desafectos del tradicional régimen estadounidense, entre otras medidas. Todas las buenas intenciones iniciales se vinieron abajo cuando los gobernantes de Estados Unidos se dieron cuenta que estaban en desventaja ante las costumbres e ideas del resto del mundo.

Pero, inteligentemente, nunca censuraron la cultura ni la libertad de expresión. Si bien no conducían a ningún cambio real, esta posibilidad (incluso subvencionada a veces) de manifestar opiniones libremente atenuaba la sensación de vivir en una dictadura. Personas muy contrarias al Gobierno, aunque sin poder político alguno, daban rienda suelta a sus reivindicaciones y protestas sin oposición alguna. Muchos picaron el anzuelo.

Se puso en marcha una inmensa campaña para lavar la imagen del país, en la que se resaltaban los éxitos conseguidos y el apoyo de numerosas organizaciones internacionales, y se promovía un nuevo sentimiento de orgullo patriótico. No se trataba de una serie de anuncios y eslóganes gubernamentales, sino de un esfuerzo conjunto de la maquinaria del entretenimiento estadounidense y los mejores técnicos en comportamiento social para introducir estos mensajes de forma sutil y poderosa en las mentes de sus nuevos ciudadanos. Ya no se sentían utilizados, sino que apoyaban la causa.

La trampa se fue cerrando y en menos de un lustro el sistema legal estadounidense dejaba fuera de casi todo lo bueno a los estados adjuntos, mientras todos recibían las represiones con una sonrisa. Durante todo ese tiempo, no solo América Latina estaba en deuda con Estados Unidos, sino que más y más países empezaron a ceder y a entrar a formar parte de los estados adjuntos. Al principio esto sucedió con países poco importantes económicamente, pero en poco tiempo países de gran peso como Alemania o Francia terminaron por caer.

En el momento presente, diez años más tarde, 167 de los 193 países que formaban la ONU están integrados en los Estados Unidos de América. En ellos, cinco ciudades (París en Francia, Albany en Australia, Pekín en China, Ciudad del Cabo en Sudáfrica y Buenos Aires en Argentina) fueron reconvertidas en distritos federales adjuntos para facilitar el Gobierno a escala continental, aunque siempre bajo el mando de Washington.

EL ENEMIGO

Hace tiempo que los zombies dejaron de ser el enemigo. La vacuna es obligatoria para todo el mundo y no se ha dado ni un solo caso de infección por el R-01 en los últimos siete años. Los zombies son solo un problema del pasado, una de las grandes plagas que han castigado a la humanidad y que ahora están extintas, como la peste negra o la gripe española.

Ahora el enemigo es el Gobierno y su represión. Con el sistema del palo y la zanahoria, los Estados Unidos de la Tierra (EUT a partir de ahora) han conseguido grandes avances sociales como unas tasas de desempleo históricamente bajas o una producción artística sin parangón, mientras eliminaba una a una las libertades individuales usando la cultura del miedo (miedo al terrorismo, miedo a un rebrote del R-01 o miedo al simple miedo).

La sociedad se ha conformado muy rápidamente con lo ocurrido, asumiéndolo como inevitable. Pero hay miles de voces que repudian todo esto y luchan, juntos o por separado, por derrocar al presidente y a sus marionetas con nombre de gobernadores.

LO QUE OCURRE EN EL MUNDO

El mundo es una versión más opresiva del actual, con empresas que cada vez tienen más poder y que empiezan a formar parte integral del Estado. Los intereses sociales empiezan a confundirse voluntariamente con los intereses empresariales, y el Gobierno termina hablando de las crisis alimentarias mundiales como problemas que se solucionan “apretándose el cinturón”.

Los mandatarios del Gobierno de los EUT afirman que la superpoblación es responsable directa de la falta de recursos alimentarios, y dictan una ley de “redistribución histórica” de comida entre todos sus estados. Según esta ley, los estados adjuntos cuyo gasto en alimentación era mayor cuando eran un país independiente, recibirían una cuota de comida proporcional, pero cuando algunos estados se ven obligados a exportar su producción a otros estados mientras sus propios ciudadanos mueren de hambre surge el drama. Este es solo un ejemplo de la política interestatal de los EUT, que ilustra cómo se ignora a la población bajo la aparente defensa de los derechos humanos.

La justicia tampoco pasa por su mejor momento. A pesar de las peculiaridades de estos juicios, todavía había en prisión un montón de condenados por crímenes ocurridos durante el holocausto zombie en muchos lugares del mundo, mientras que en los Estados Unidos las penas por delitos relacionados con la crisis eran mucho más duras, ya que la población infectada fue mucho menor y el riesgo de una revuelta era más limitado. Ahora que todos esos países pertenecen a los EUT, las penas de los culpables se han modificado, limitando sus libertades, prolongando sus sentencias y siendo usados como mano de obra casi esclava.

Por si fuera poco, un Ejército fuerte y presente en todas las ciudades de más de 10.000 habitantes restringe los movimientos de la población “por su propia seguridad” con sistemas de defensa automatizados. Unos cuadricópteros autopilotados viajan sobre todos los terrenos poblados, usando sensores de calor para detectar crímenes que se pudiesen estar cometiendo en el interior de las viviendas. En un juicio se puede usar la información proporcionada por estos *drones*, pese a que no hay acceso a los criterios informáticos que coordinan su movimiento, por lo que muchos piensan que son una herramienta más de la maquinaria de represión policial.

Por encima de todo esto, el sistema político está tan corrupto que ni se molesta en ocultarlo. El mundo, en general, centra su atención en luchas y debates de fuerte componente emocional pero nula consecuencia económica, mientras sus libertades se recortan más y más. En cuanto a los países más allá de sus fronteras, estos parecen no existir para los medios de comunicación de los EUT, y resulta difícil conseguir información sobre ellos.

Lo cierto es que los países que no solicitaron la ayuda de Estados Unidos sufrieron daños muchísimo mayores y aún están intentando recuperarse de lo ocurrido. Lugares como Corea del Norte tienen muchas probabilidades de no recuperarse nunca y algunos países, sobre todo africanos, se consideran virtualmente vacíos de población autóctona.

Obviamente, los EUT no van a hacer nada por socorrerles. Mientras esos países no supongan una amenaza, se pueden centrar en resolver los problemas internos que trajo la descomunal ampliación de sus fronteras. La resistencia es algo global, aunque muchas veces actúa solo de forma local y en células independientes para esconder sus propósitos al sistema. Se trata de una guerra oculta donde las únicas armas son el asesinato y el sabotaje.

LO QUE OCURRE EN TODO DISTRITO FEDERAL ADJUNTO

Las ciudades convertidas en distritos federales adjuntos son, a todos los efectos, las capitales de cada continente. En gran parte son ciudades dormitorio construidas en torno a los complejos burocráticos gubernamentales, habitadas por decenas de miles de funcionarios, políticos y miembros de *lobbies* empresariales que representan diferentes estados, ciudades e intereses de los EUT. En otra parte, estas ciudades dan cabida a las personas que trabajan en el sector de servicios, y que hacen posible la vida allí para quienes deciden el destino del continente. El resto está ocupada por militares, que suponen un 15% de la población total.

Estas ciudades son objeto de la más estricta vigilancia policial, y están plagadas de exhaustivos puntos de control, situados tanto en edificios gubernamentales como en viviendas privadas. La presencia de soldados en las calles es una imagen habitual, así como la del vuelo de los numerosos *drones* de vigilancia, asignados a edificios específicos o en patrulla.

Quienes aún creen en los canales políticos establecidos como medio para mejorar la vida en los estados adjuntos vienen aquí. Los gobernadores no tienen poder real salvo como administradores de recursos que se imponen desde el Gobierno federal, así que para cambiar las cosas hay que pasar por una de estas ciudades. Además, la única manera de conseguir un visado para viajar a Washington DC pasa por un proceso de aprobación realizado en un distrito federal adjunto.

LO QUE OCURRE EN TODA GRAN CIUDAD

Las grandes ciudades serán los epicentros de la represión en los EUT. La fuerza policial está controlada por el Ejército y una nueva corriente jurídica ha conseguido endurecer enormemente las penas por delitos comunes, mientras se ignoraban los crímenes a gran escala de los grandes magnates empresariales.

La policía goza de manga ancha en lo que se refiere al cumplimiento de normas de conducta profesional, y cuenta con una ayuda tecnológica realmente eficaz.

Las investigaciones necesarias para el diseño de aviones no tripulados, creados inicialmente para la guerra, han servido para el rápido desarrollo de pequeños *drones* de vigilancia y seguimiento, capaces de realizar suficiente trabajo policial por sí mismos como para provocar un arresto.

La inversión en cultura es enorme, y este sector genera buena parte del nuevo empleo, con miles de canales de televisión gratuita y de calidad donde se critica abiertamente al Gobierno, aunque con nulo efecto. Las quejas contra el Gobierno que se presentan por los canales legales suelen perderse en algún punto intermedio de un camino burocrático voluntariamente tortuoso, diseñado para desalentar cualquier intento de cambio.

Aunque se han realizado acciones de protesta contra la situación sociopolítica muy ingeniosas, estas han demostrado ser poco eficaces y han terminado cayendo por su propio peso. Ahora, la mayoría de esos activistas políticos ha tirado la toalla y ha dado por perdida la empresa, retirándose a pequeñas poblaciones donde sí pueden trabajar de forma efectiva para realizar cambios en su entorno más cercano.

En cambio, el grueso de los ciudadanos sigue con su vida, una vida más feliz y plena que en el pasado para la mayoría. Muchos de estos ciudadanos satisfechos con el régimen sienten que protestar contra el Gobierno es una injustificable muestra de ingratitud, y consideran a los disidentes perros que muerden la mano que les da de comer. Es un mundo sin medias tintas: o estás con el sistema o luchas contra él.

LO QUE OCURRE EN UNA PEQUEÑA POBLACIÓN

La vida es mucho más relajada en una pequeña urbe, donde el Gobierno de los EUT no tiene interés en extender su represión. Simplemente, no es rentable.

Los habitantes de las grandes ciudades donde se concentra la población tienen poco interés en lo que sucede en las zonas rurales. La mayoría no siente deseo alguno por intercambiar su televisor de pantalla plana y el teatro barato por un poco de libertad que, igualmente, no van a usar.

Las fuerzas del orden no cuentan (todavía al menos) con *drones* en las pequeñas ciudades y la policía, aunque igual de opresiva, no está dirigida por el Ejército sino por subcontratas de seguridad, dotadas de peor entrenamiento y menos personal. Así pues, estos lugares proporcionan a sus habitantes una vida más sencilla y relajada que las grandes ciudades y, en el caso de algunos elementos subversivos, también les ofrecen un buen escondite para sus actividades.

Agentes infiltrados, operaciones de sabotaje, asesinatos y boicots. Bombas, piquetes y rebeliones a pequeña y gran escala. Cada célula terrorista tiene sus propios medios y no hay ninguna cabeza visible de la "resistencia", sino que muchas veces son totalmente independientes (e incluso llegan a entorpecerse mutuamente en algunos casos).

La resistencia contra los EUT puede ser un elemento muy atractivo para tu Campaña. Si los PJ terminan formando una célula terrorista, resultaría muy interesante crear, junto con el resto de jugadores, fichas de personaje del resto de sus miembros. Incluso, si tenéis tiempo y ganas, podéis dotarles de trasfondos y decidir las razones por las que luchan contra el Gobierno. Para mejorar la experiencia de juego, estos personajes podrían estar basados en personas reales que conozcan todos los jugadores.

Como con todo lo referente a la ambientación, serás tú, el DJ, quien decida en última instancia en qué aspectos de la ambientación se va a profundizar, y hasta qué punto. Puede que crear la célula de la resistencia no sea suficiente y prefieras crear a sus mandos superiores y una historia de los héroes de la causa que precedieron a los PJ, o puede que no te interese profundizar en el árbol jerárquico pero sí en el funcionamiento de otra célula de un pueblo vecino.

Todo depende de lo que quieras contar. A lo mejor sería interesante que, tras haber hecho un buen trabajo en el pueblo, destinasen a los PJ a otra célula en un distrito federal adjunto, donde sus acciones tendrán más repercusión. Quizás, al llegar allí, se den cuenta que no todas las células son tan buenas y necesiten cambiar la resistencia desde dentro... O tal vez sea la ocasión que estaban esperando desde hace años para poder sabotear la resistencia desde dentro.

Diviértete, ¡y acaba con los EUT!

DEFICIENCIAS Y VIRTUDES DE TE QUIEREN POR TU CEREBRO

DEFICIENCIAS : Política, Libertad, Economía.

VIRTUDES: Empleo, Cultura.



DESHACER EL MUNDO

**SOLO PARA EL DJ
PERSONAJES NO JUGADORES**

POLICÍA MILITAR

Físico 3, Mental 1, Social 0

REGLAS ESPECIALES:

- ☛ *"Amoldar la ley"*: Tiene este Aspecto Mental que podrá utilizar para mejorar sus tiradas.

ARTISTA RENEGADO

Físico 0, Mental 1, Social 3

REGLAS ESPECIALES:

- ☛ *"Abrir mentes"*: Tiene este Aspecto Social que podrá utilizar para mejorar sus tiradas.



DRONE

Físico 3, Mental 2, Social -

REGLAS ESPECIALES:

- ☛ *Suspensión ingrávida*: Puede volar (o permanecer suspendido en el aire) durante todo un día antes de recargar su batería.
- ☛ *Vigilancia*: Vigila dentro y fuera de los edificios con detectores de calor, con tiradas de Lógica (dificultad 5, 3 éxitos) para determinar si una situación es ilegal y avisar a la central.
- ☛ *Máquina*: El Estrés Permanente no se resta a sus tiradas.

REGLAS ESPECIALES

LA GUERRA OCULTA

Como escenario de posibles aventuras, la guerra de insurgencia contra el Gobierno de los EUT a escala global es inabarcable en su totalidad. Los objetivos particulares que consigan alcanzar los PJ difícilmente conducirán de forma directa a la caída del régimen, y no es fácil establecer qué y cómo pueden afectar sus acciones al mundo de juego. A continuación se presenta un sistema que te ayudará a estructurar tus sesiones de juego y establecer los hitos en la carrera subversiva de los PJ.

Cada vez que los PJ terminen una misión destinada a acabar con el Gobierno, el DJ anotará si han tenido éxito o si han fracasado. Al final de cada mes, tira 1D6 y le suma al resultado el número de misiones completadas con éxito. Después, tira 1D6 por el Gobierno y le suma al resultado el número de misiones fracasadas, además de otro +1 por cada misión exitosa que no haya salido reflejada en los medios de comunicación y, por lo tanto, no haya tenido efecto en la sociedad.

El DJ, como de costumbre, podrá decidir que una misión en particular puede no ser lo suficientemente importante como para sumar puntos a la tirada (por ejemplo, derribar un *drone*), o que sea tan contundente como para sumar dos puntos en vez de uno (destruir la central general que alimenta todos los *drones* de la ciudad). En cualquier caso, tanto si la misión suma 0, 1 ó 2 puntos, siempre sumará un único punto a la tirada del Gobierno en caso de haber fracasado o haber sido totalmente ocultada.

Después de hacer las dos tiradas, estas se comparan: cada punto de diferencia en el que el ganador supera al perdedor se considera un éxito. En el momento en que cualquiera de los bandos consiga sumar 10 éxitos, habrá conseguido un hito importante en su lucha.

Si son los PJ quienes lo consiguen, puede que empiecen disturbios de apoyo a la resistencia en la ciudad, o que el gobernador ceda en alguna petición relativa a los derechos civiles, o puede incluso que la respuesta del Gobierno sea agresiva y suponga el incremento de la presión policial, pero seguirá siendo un éxito de la resistencia.

En cambio, si es el Gobierno quien acumula esos 10 éxitos, habrá conseguido información delicada sobre la resistencia, que probablemente llevarán a arrestos.

CAMPOS DE TRABAJO

ESCENARIO



Los EUT necesitan mucha mano de obra, y no han tardado en encontrarla en los presos. Pagándoles un centavo a la hora pueden obtener todo el trabajo que requieran.

Aunque algunos trabajan como sirvientes domésticos de miembros del Gobierno o realizan pesadas tareas de servicio público como limpiar carreteras, la mayoría de presos se emplea en el sector de los *drones* y el equipamiento de vigilancia militar, paradójicamente. Aun estando automatizados, los sistemas de vigilancia ciudadana requieren una nutrida fuerza laboral que se ocupe de su fabricación, instalación y mantenimiento, y los presos resultan realmente baratos.

Algunos presos conmutan su pena con servicio militar, terminando en el Ejército que antaño fue su enemigo. Estas personas son sometidas a un intenso programa de “concienciación” para corregir su erróneo concepto del Gobierno, que es considerado casi abiertamente un lavado de cerebro.

COSAS QUE HACER:

- ☛ Preparar un plan de fuga.
- ☛ Sabotear los *drones* en la cadena de montaje.
- ☛ Trabajar de sirviente de algún mandatario para asesinarlo.
- ☛ Espiar en prisión para el Gobierno.
- ☛ Preparar un negocio de venta de droga al resto de presos.
- ☛ Intentar superar el programa de “concienciación” para infiltrarse en el Ejército.
- ☛ Atacar la prisión para salvar a algún compañero.
- ☛ Trabajar como guardia en la prisión y ayudar a mejorar las condiciones de vida de los internos.



La vida sigue siendo, en esencia, igual. Cambiaron las banderas que ondean y la moneda ahora es el dólar, pero todo funciona de forma muy parecida.

Mucha gente considera la unificación algo bueno, y lo cierto es que ha propiciado el fin de gran parte de las guerras que se estaban librando y ha traído al mundo una relativa paz que ya dura casi diez años.

Pero las detenciones han aumentado y las penas por cada crimen también. Por “motivos de seguridad”, el acceso a cualquier edificio gubernamental está restringido por agresivos y severos controles, mientras que ahora la educación está patrocinada por grandes empresas.

A estas alturas está demostrado que la libertad de expresión es un derecho intocable, pero cualquier forma de queja con repercusiones reales ha desaparecido.

Toda persona realmente crítica con el sistema está en las afueras, por lo que la ciudad está aún más dormida.

COSAS QUE HACER:

- ⊗ Vivir la vida. Ir a trabajar. Despreocuparse del resto.
- ⊗ Realizar acciones de sabotaje.
- ⊗ Trabajar infiltrado en el Gobierno.
- ⊗ Construir un piso franco para que sirva de refugio a prófugos del sistema.
- ⊗ Ser denunciado por sus actividades subversivas por un ciudadano ejemplar.
- ⊗ Denunciar falsamente a un ciudadano ejemplar para evitar que descubran las actividades subversivas de los PJ.
- ⊗ Grabar conductas incívicas del gobernador y chantajearle.

BASE DE LA RESISTENCIA

ESCENARIO



Desde que se activaron *drones* con sensores de calor capaces de detectar crímenes a través de las paredes, es raro que una célula de la resistencia se atreva a fijar su base dentro de una gran ciudad.

Por lo tanto, las bases de la resistencia suelen hallarse en las zonas rurales, dentro de estancias destinadas a otros usos, normalmente con la complicidad del propietario, o incluso en garajes y sótanos.

Se están llevando a cabo intentos de unir a todas las células e individuos que luchan contra el Estado en una sola red de resistencia global, pero este objetivo está aún lejos de alcanzarse, así que la mayoría trabaja por libre.

Las personas de la organización que gozan de una mayor visión de conjunto intentan trazar planes a largo plazo, enviando en misiones a las células integradas en esta red, aunque a veces sus miembros las encuentren carentes de sentido.

En cualquier caso, es mejor que estar solos.

COSAS QUE HACER:

- ☒ Atentar contra el gobernador.
- ☒ Resistir a una redada o morir en el intento.
- ☒ Ser arrestado y torturado para delatar a los demás PJ.
- ☒ Infiltrarse en una célula terrorista.
- ☒ Salir de la cárcel y ser recibido con una fiesta.
- ☒ Despejar las sospechas de que uno de los PJ es realmente un infiltrado del Gobierno.
- ☒ Ayudar al dueño del lugar donde está la base en sus problemas con el Gobierno.
- ☒ Planear un sabotaje, tras el anuncio de que van a instalar *drones* en el pueblo que alberga la base.



APÉNDICES





«¿Nosotros somos los muertos vivientes!»

*-Rick Grimes en *Los muertos vivientes**

EL MUNDO ABREVIADO

Las reglas ya están descritas, pero puede que, como DJ, no sepas cómo enfrentarte al material que tienes delante. Por esa razón, el libro trae un compendio de ayudas para dar ideas y nuevas formas de uso al manual.

El capítulo de apéndices cuenta con las siguientes secciones:

- ❖ **Consejos para el DJ** (*Solo para el DJ*): En esta sección se hace hincapié en conceptos a desarrollar durante la Campaña y se presentan trucos sencillos para crear una atmósfera de juego adecuada y reconducir a los jugadores más problemáticos.
- ❖ **Obras recomendadas**: En esta sección se listan obras de distintos formatos que pueden servir de inspiración para que el DJ desarrolle sus propias Campañas y ambiente sus partidas.
- ❖ **Ficha y ayudas de juego**: En esta sección se incluyen la ficha de personaje (preparada para imprimir) y una tabla de acceso rápido con un resumen de las reglas para ayudar al DJ en la sesión de juego. Se pueden imprimir para llevarlas a todas partes y así poder jugar en cualquier momento.
- ❖ **Índice**: Un listado por orden alfabético de las secciones y términos más importantes del juego, acompañados de la página donde se explican.

CONSEJOS PARA EL DJ

SOLO PARA EL DJ

Idear y dirigir una Campaña no es difícil, pero quizás puedas aprovechar alguno de estos consejos si te encuentras un poco perdido.

Las Campañas de *El fin del mundo* siempre tendrán el mismo comienzo, con los personajes en el lugar real donde están sentados y el mundo deshaciéndose a su alrededor. También se puede utilizar la opción de retrasar el reloj un poco e iniciar la partida unas horas antes, cuando los jugadores estaban llegando al lugar de la sesión de juego. Muchas veces es más interesante iniciar la acción en la calle, ya que al estar en un terreno abierto mermarán sus posibilidades de hacerse fuertes en una zona segura.

También puede ocurrir justo lo contrario y que el DJ prefiera adelantar el reloj e iniciar toda la acción más tarde, en el momento en que cada PJ ha vuelto a su casa tras la sesión de juego. Al empezar separados, tendrán que dedicar el Primer Acto de la partida a unirse de nuevo, lo que te daría la ocasión para transmitirle a los jugadores una idea general de lo que está ocurriendo en la ciudad.

CONOCIENDO TU CIUDAD

Puede darse el caso de que los jugadores decidan dirigirse a una parte de la ciudad que conocen mejor que tú, en busca de algún lugar que usar como refugio. Esta posibilidad tiene aspectos positivos y negativos, y dependerá de ti permitirlo o dirigir la partida a un terreno que sí conozcas.

Dejar que los jugadores elijan donde se desarrollará la historia es ideal para que se sientan integrados en la acción, y puedan tomar decisiones en base a conocimientos reales.

En estos casos, tendrás que detener la acción un momento para que te describan estos lugares, incluso dibujando un mapa, y te hablen de algunos de los personajes que pueden encontrar allí. Solo con esta pausa habrás conseguido que los jugadores tengan un interés mucho mayor en la partida y que además empiecen a pensar en la sesión de juego como una competición contra el DJ, que representa todo lo que puede salir mal en *El fin del mundo*.

La parte negativa de esto es que, como DJ, te verás obligado a improvisar mucho más, y que la historia que quieras contar podría desdibujarse al tener que encajar con las decisiones de los jugadores. Aparecerán demasiados PNJ basados en personas reales que tú no conoces pero ellos sí, y eso puede derivar en momentos en los que detengan la narración para decirte que “tal persona nunca haría eso” o “esa casa no tiene eso”. Ese es un buen momento para recordarles que tú eres el director de la partida y que esta sucede en un mundo de ficción, en el que la diversión y el buen desarrollo del juego deben primar ante el realismo.

Si, por el contrario, prefieres mantener un control más estricto sobre la Campaña, evita sitios de los que no tengas conocimiento de primera mano, al menos si los jugadores han estado allí. Hay cientos de formas de redirigir el desarrollo de los acontecimientos, desde derrumbamientos, turbas o incendios hasta PNJ que aparecen para exigir o proponer otro curso de acción.

Pero **no lo fuerces**. Si los jugadores, incluso con esas advertencias, persisten en seguir por el mismo camino, lo mejor es tragarte lo que tengas preparado y darles libre albedrío. Ya recuperarás parte de lo que has creado, modificándolo sobre la marcha o entre sesiones de juego para que encaje con la partida, o los reconducirás en un momento posterior de la Campaña. En caso contrario solo conseguirás tener un grupo de jugadores frustrados, deseosos de que termine la partida para poder despotricar de tu labor como DJ.

INFORMACIÓN ADICIONAL

¿QUÉ QUIERO CONTAR CON MI PARTIDA?

Algo que se suele obviar en los juegos de rol es la intención narrativa. Los DJ imaginan una historia y se la plantean a los jugadores, que reaccionan a lo ocurrido, cambiando a veces la dirección prevista de la narración.

En *El fin del mundo* hay demasiados elementos que no se pueden controlar, desde que un jugador decida que lo más importante que puede hacer es salvar a su madre hasta que otro se niegue bajo ningún concepto a abandonar la aparente seguridad de la casa en la que se encuentran.

Puede resultarte frustrante sentir que no puedes contar tu historia, por lo que es recomendable que crees un *Leitmotiv*, un concepto o idea que sirva de motor para lo que quieres contar. Por ejemplo, *El Señor de los Anillos* trata de un grupo de individuos que tiene que tirar el anillo en el Monte del Destino, pero su *Leitmotiv* sería la amistad y la lucha entre el bien y el mal.

Impregna cada Escena con esa idea. Si quieres hablar, por ejemplo, de cómo el amor puede romper cualquier barrera, introduce personajes que se sacrifiquen por su pareja, o que mueran junto a esta, atrapados en un incendio pero con una sonrisa en los labios. Enseña personas que abandonan a su pareja a su suerte y luego sufren la peor de las desgracias, y plantea este tipo de conflictos a tus jugadores.

Elige tu *Leitmotiv* sabiamente y usa Escenas sueltas para dejar claro el enfoque a tus jugadores.

EL FORMATO SERIE

La novela tiene un lenguaje que no comparte con la pintura. La pintura tiene un lenguaje que no comparte con el cómic. El cómic tiene un lenguaje que no comparte con el cine, al igual que este con el teatro, y el teatro con la música y la música con la literatura.

EL FIN DEL MUNDO

Todas las historias se pueden contar en todos esos formatos, independientemente de su género o de la profundidad del tema a tratar, aunque una misma historia se contará de manera muy diferente en cada uno de ellos.

Con el rol pasa algo parecido. Tiene un formato propio, con una reglas y convenciones que tienen más que ver con la interacción de los *espectadores* (que también son creadores) con la historia que con el sistema de juego elegido.

Todo esto que suena, que puede sonar tan profundo, se resume en un solo consejo: no copies tal cual la historia de una peli, un tebeo o un libro, porque no te va a funcionar en una partida.

Los giros argumentales de una película (o una obra de teatro, o una novela, etc.) son decididos exclusivamente por un único autor, que maneja a su antojo tanto los personajes secundarios como los protagonistas, así como el entorno en el que se encuentran. En cambio, el rol es un medio único en el que espectador y personaje son la misma persona.

Todo indica que la narrativa que más se parece al rol es la de un buen número de series de televisión. En estas series, lo más importante son los personajes, así que cuentan historias ricas y profundas creadas *ex profeso* para prolongar su historia con nuevas temporadas, sin que se agote el interés en ellos.

Así, los guionistas de las series de televisión trabajan con personajes de carácter muy definido, con una evolución e historia comunes, que conviven en un escenario ya conocido, y tienen que pensar en elementos (al menos uno por capítulo) que les presenten un conflicto, dejando que la acción se desarrolle de forma natural por sí misma, redirigiéndola solo cuando resulta totalmente necesario.

Un DJ tiene que llevar a cabo esta misma tarea, con personajes manejados por los jugadores y escenarios creados por el diseñador del juego. Las Campañas podrían compararse con las temporadas de la serie, y las sesiones de juego con los capítulos.

Así que toma nota de unos cuantos trucos de las series de televisión para mejorar tus partidas.

EL INICIO

Para poner en situación al espectador y capturar su atención, algunas series suelen comenzar sus episodios con una breve Escena de un crimen o cualquier otro suceso que marcan lo que ocurrirá en él.

En los juegos de rol se puede usar este mismo recurso, presentando una Escena corta en la que los jugadores interpretan PNJ (sin ficha) a partir de unas directrices de comportamiento muy generales, sin saber lo que les va a ocurrir. Para *El fin del mundo*, se podría jugar una Escena donde unos perfectos desconocidos son afectados por el evento que inicia el desastre global o el conflicto ideado para esa sesión de juego.

Como DJ no te interesa desvelar elementos importantes de la ambientación antes de tiempo, así que estos PNJ pueden ser personajes que escuchen lo que pasa pero no lo vean, o también podrías cortar la Escena antes de que presencien lo más peligroso.

LA SINTONÍA

Todas estas series tienen un tema musical al comienzo del capítulo, que marca su ritmo y su tono, e incluso su *Leitmotiv*.

En una partida de rol, elegir una buena canción que reconozcan tus jugadores puede hacer que se centren en el juego más fácilmente. Además, es interesante pedirles que describan una pequeña Escena sobre sus personajes que los ponga en situación. Algo simple de un par de segundos, como un plano del personaje preocupado mirando a su familia desprotegida o tirando furioso un dardo a una diana adornada con la foto de su enemigo.

Los jugadores pueden tardar en entrar al juego, pero a la larga conseguirás que traigan pensada la Escena de casa, y que por lo tanto estén más involucrados y preparados para jugar. Además te puede servir para averiguar de forma sencilla qué quieren conseguir con su personaje en esa sesión de juego.

Para *El fin del mundo*, es esencial elegir la canción adecuada: no contarías la misma historia empezando la sesión con *It's the End of the World* de REM que empezándola con *Avenue of Hope* de I Am Kloot. Incluso distintas versiones de una misma canción pueden dar diferentes ideas, y se puede jugar a usarlas en distintos capítulos para dar unidad a la Campaña y a la vez distintos ambientes emocionales a los diferentes capítulos. Así, el positivo *Imagine* de John Lennon puede ser muy diferente al funesto de *A Perfect Circle* o incluso a la versión más onírica de Eva Cassidy.

LA TEMPORADA

Todo el que haya visto suficientes series se dará cuenta que los capítulos son muy diferentes al comienzo, a mitad y al final de cada temporada. Esto se debe a una estructura por pulsos dramáticos que tienen casi todas las obras narrativas, sea cual sea el formato.

Al principio de la serie todos los personajes se encuentran en lo que se llama una situación de normalidad, que no tiene por qué ser nada normal. Los personajes de *Friends* son un grupo de amigos que viven y pasan todo el tiempo juntos, mientras que en *Fringe* se nos presenta a una agente del FBI que tiene una aventura con su compañero.

La estructura de pulsos dramáticos habitual en estas series, conocida en su conjunto como arco de temporada, es la siguiente:

- 1\ **Detonante:** Un evento que modifica la *situación de normalidad*. En *Friends*, Rachel aparece vestida de novia en el bar y Ross, recién divorciado, recuerda haber estado enamorado de ella. En *Fringe*, Olivia se da cuenta de que necesita la ayuda de un científico loco para resolver un caso extraño.
- 2\ **Primer giro:** Cuando los personajes principales toman una decisión que condiciona el resto de sus acciones. En *Friends*, Ross decide “coger un cucurucho” e ir a por Rachel. En *Fringe*, Olivia quiere saber para quién trabajaba su compañero, traidor a su patria y a su confianza.

- 3 \ Punto medio: Cuando la trama se complica. En *Friends*, Ross no se atreve a declararse a Rachel tras repetidos intentos. En *Fringe*, Olivia conoce a Jones, un bioquímico preso en Alemania que parece saber mucho sobre la organización con la que trabajaba su compañero.
- 4 \ Peor momento: Cuando todo parece perdido y los personajes se dan por vencidos. En *Friends*, Rachel empieza a salir con Paolo, su vecino italiano. En *Fringe*, el científico Jones consigue escapar de su prisión y desaparece sin dejar rastro.
- 5 \ Segundo giro: Cuando se introduce en la trama un nuevo elemento (un dato, un arma, un aliado, etc.), que renueva las esperanzas de los personajes o les da motivos para rendirse definitivamente. En *Friends*, Ross ve a Rachel feliz con Paolo y alejarse de ella. En *Fringe*, descubren que Jones está abriendo portales a otra dimensión y encuentran la forma de seguirle.
- 6 \ Clímax: El enfrentamiento final de los personajes con su destino. En *Friends* es Rachel la que descubre que Ross estaba interesado en ella y va en su búsqueda. En *Fringe*, Olivia y su equipo intentan impedir que Jones pase al otro universo.
- 7 \ Desenlace: El enfrentamiento concluye (bien o mal) y todo vuelve a la normalidad. Lo siento, chicos, pero para saber cómo termina la primera temporada de cada serie, tendréis que verlas.

Como veis, series tan dispares como *Friends* (una comedia ligera) o *Fringe* (ciencia-ficción compleja) tienen estructuras similares. Sin embargo, hay numerosas diferencias narrativas entre ellas, que dan idea de la diversidad de historias que permite este modelo de pulsos dramáticos.

En *Fringe*, además de la principal, hay otras tramas que continúan de episodio en episodio, mientras que en *Friends* las tramas de los demás personajes empiezan y terminan en el mismo episodio. También hay diferencias en el desenlace, que en el caso de *Friends* es abierto y deja la resolución de la intriga para el comienzo de la siguiente temporada, y en el de *Fringe* es cerrado, terminando la trama del doctor Jones e iniciándose otra que se terminará de plantear en el primer episodio de la segunda temporada.

Asimismo, el avance de la trama principal es diferente. En *Friends* casi toda la trama principal se condensa en los dos primeros y dos últimos capítulos de la temporada, mientras en *Fringe* esta se va desgranando poco a poco durante la temporada. Incluso la trama de Jones vuelve a aparecer más adelante como un elemento más del argumento.

Sea como fuere, te puede resultar más práctico plantear tu Campaña de esta manera, con una estructura clara cimentada en ciertos sucesos o informaciones que provocan reacciones en los jugadores (pulsos dramáticos), que además te permite recoger esas reacciones para crear las siguientes tramas, que como una serie de Escenas concretas que incorporar a la Campaña.

EL CAPÍTULO

Dependiendo de cómo quieras enfocar la Campaña, quizás te interese plantear sesiones de juego con objetivos muy claros que se consigan al final de cada sesión, o por el contrario prefieras plantear un mundo abierto en el que los jugadores puedan moverse libremente para encontrar una historia de su interés, o incluso generarla ellos mismos. Sea cual sea la decisión, todos los capítulos pueden estructurarse conforme a los mismos siete puntos que se han detallado para la temporada; es lo que se llama el *arco del capítulo*.

Este arco está a su vez dividido en tres actos, que el sistema STRES ha incorporado como mecánica de juego. Así, se puede hablar de que el Primer Acto se compone de los dos primeros pulsos dramáticos, el Segundo Acto de los tres intermedios y el Tercer Acto de los dos últimos.

La sesión empieza con el inicio del apocalipsis (detonante) y las consecuencias de este se narran hasta el momento que decida el DJ como pausa del Primer Acto, marcado por una decisión que los jugadores deberán tomar (primer giro) para crear la historia del siguiente Acto.

En ese Segundo Acto, los personajes definirán a qué se quieren enfrentar y cómo lo harán, explicando el DJ por qué pueden o no pueden hacer cada cosa. Aquí los tres siguientes puntos se desdibujan, pero se pueden enumerar como la decisión por parte de los jugadores de cómo abordar el objetivo (punto medio), las complicaciones que explica el DJ (peor momento) y la respuesta de los jugadores para sortearlas (segundo giro), que lleva directamente al Tercer Acto.

El Tercer Acto empieza con el momento en que los jugadores están en disposición de cumplir su objetivo y no termina hasta que finalice el enfrentamiento (clímax). Finalmente, con las narraciones del final del episodio, se puede pedir a los jugadores que narren cómo viven sus personajes la resolución del objetivo (desenlace) para pasar directamente a la fase de evolución de personaje.

LOS CLIFFHANGERS

Hay muchas obras, sobre todo cómics y series, que parten en dos números o episodios consecutivos el momento del clímax. Esta técnica encaja perfectamente en los juegos de rol y puede resultar crucial para que tus jugadores estén deseando que llegue el momento de continuar la Campaña.

El término *Cliffhanger* significa literalmente “colgar de un precipicio”, y procede de antiguos seriales en los que el protagonista siempre parecía enfrentarse a una muerte segura al final de cada episodio, para salvarse al principio del siguiente.

Puedes usar esta herramienta terminando la sesión en el momento más emocionante, e incluso dejar en el aire el resultado de una tirada de dados decisiva para la supervivencia de los PJ. Por otra parte, terminar así es peligroso porque tendrás que prepararte la siguiente sesión de juego teniendo en cuenta las consecuencias directas de superar o fallar dicha tirada, lo que implica doble trabajo.

Incluso se puede terminar la temporada de juego de esa manera, presentando un nuevo dato que da una vuelta de tuerca a la trama en el último segundo. Esto debería alentar a los jugadores a averiguar más sobre la trama y esperar ansiosamente una nueva temporada (al menos).

HAZ TUYA LA AMBIENTACIÓN

Puede que te gusten todas las ambientaciones propuestas en el libro, pero también es posible que ninguna sea totalmente de tu agrado. Tal vez te guste la sección “Año Diez” de la tercera ambientación pero te encantaría jugarla tras los acontecimiento del “Año Uno” de la primera ambientación, con los enemigos de la cuarta.

Es tu libro, así que si quieres recortar las páginas y pegarlas en otro orden, es decisión únicamente tuya. Y si el resultado es mejor que el propuesto en el libro, por favor, no se lo enseñes a mi editor. Me gusta mi trabajo.

Pero para hacer estos cambios, debes preguntarte algunas cosas importantes y analizar escrupulosamente las respuestas para que todo tenga consistencia.

- ☼ ¿Qué repercusiones tiene la forma de actuar del enemigo? Si quieres cambiar al enemigo y dotarle de nuevas características, o situar en otro lugar algún acontecimiento o darle otra importancia, piensa antes de hacerlo por qué ese elemento es así y aparece en ese momento justo. Todos los enemigos, de una manera u otra, están pensados para que entren en un momento y orden determinado, así que estudia las repercusiones de tus cambios antes de realizarlos.
- ☼ ¿Por qué la gente reacciona de esa manera? De la misma manera, puede interesarte como DJ que algunas personas interpreten la aparición del enemigo de otra manera, o que el porcentaje de personas sea diferente para que ganen o pierdan en enfrentamientos específicos. La mejor forma de que cambien sus reacciones es cambiando el enemigo, pero también puedes hacerlo eliminando de la ecuación ciertos elementos o muertes puntuales.
- ☼ ¿Debería introducir elementos externos al holocausto para modificar la trama principal? Si no se te ocurre una manera de modificar a los enemigos para producir los cambios que necesitas en la historia, lo mejor es añadir algún elemento externo, como un grupo radical que toma el Congreso cuando estalla el holocausto o un ataque militar de un país debido a un fallo informático.
- ☼ ¿Cómo reaccionarían en el juego los gobernantes actuales y reales? El juego funciona mucho mejor con personas reales, conocidas por los jugadores. Si no se han incluido en el libro las posibles reacciones de gobernantes actuales es simplemente porque este juego debería funcionar atemporalmente, así que no tiene sentido añadir nombres de dirigentes reales que serán sustituidos en pocos años.

IMPLICA A LOS JUGADORES

Una de las labores más importantes del DJ, y a la vez de las más difíciles, es conseguir que los jugadores se sientan de verdad involucrados en la partida. El sistema STRES tiene muchas mecánicas para ayudarte en esta labor, y el que el juego se centre en los jugadores y su entorno lo hace más sencillo aún.

Presta atención a las cosas con las que más disfruta cada jugador e intenta introducirlas, aunque sea en un segundo plano, en todas las sesiones de juego. Hay que recordar que los jugadores son a la vez los espectadores y narradores de la partida, y tienen que disfrutar la historia. Si reaccionan mejor a las historias de acción y violencia, intenta incluir tu *Leitmotiv* en Escenas que encajen con esa descripción, o si por el contrario prefieren la interpretación, define muchos personajes para que interactúen con ellos, y si lo que más disfrutan es la investigación, presenta enigmas (y sus pistas) cada cierto tiempo.

Aun así, hay jugadores que controlan la narración mucho mejor que otros y pueden eclipsar a los demás. Por eso es bueno distinguir pronto a los jugadores menos activos e introducir tramas que les afecten directamente. No tiene por qué ser nada especialmente violento, pero sí que obligue a dicho jugador a tomar decisiones y, durante cierto tiempo, tomar el protagonismo de la historia.

Los jugadores más experimentados sabrán integrarse en las historias de otros y encontrar sus pequeños momentos de gloria para interpretar, así que déjalos un poco de lado y tíralos un hueso de vez en cuando.

INFORMACIÓN ÚTIL

Podemos inventar libremente muchos elementos de nuestras Campañas sin consecuencias negativas, pero en otros casos puede ser necesario un poco de documentación, que además te puede dar nuevas ideas. En el caso de *El fin del mundo* hay ciertos organismos gubernamentales que se pondrán en acción en cuanto surjan los primeros signos de la crisis.

La gestión de emergencias es un asunto muy serio, tratado en docenas de manuales, y está regulada por infinidad de normativas al respecto, que cambian en cada país y a veces incluso en cada una de sus diferentes regiones. Por eso, si quieres darle un ambiente más real a los encuentros con militares o demás equipos de emergencias y no describirlos únicamente como personas que corren de un lado a otro pareciendo ocupadas, te recomiendo fervientemente tres páginas web:

- ☛ **Unidad Militar de Emergencias (www.ume.mde.es):** Información exhaustiva sobre los procedimientos de esta unidad, que se creó con la única función de reaccionar a emergencias civiles de manera inmediata y con precisión militar. La página dispone de datos precisos sobre las unidades operativas e incluye fotografías y descripciones del equipo del que disponen, así como de sus vehículos y campamentos para damnificados.

- ❖ **Ejército de Tierra (www.ejercito.mde.es):** Con una estructura muy similar a la anterior, explica de una manera muy accesible el funcionamiento general y la jerarquía del Ejército de Tierra español. Al igual que el anterior enlace, dispone de un listado del material utilizado por el Ejército incluyendo armamento, vehículos de tierra y material diverso. Las páginas del Ejército del Aire y la Armada serán menos útiles para documentarte para tus Campañas, pero disponen de una información similar.
- ❖ **International Association of Emergency Managers en España (www.iaem.es):** Página que se hace eco de las noticias a nivel nacional que estén relacionadas con desastres naturales y que incluye un plan de emergencias detallado a nivel estatal y territorial, en el que se explican los pasos a realizar por los equipos de emergencias.

Buscar información sobre otras instituciones de este tipo, como la FEMA estadounidense, o reportajes de algunas catástrofes famosas pueden ser interesantes, ya que pueden proporcionarte ideas para alguna Campaña.

OBRAS RECOMENDADAS

Recopilamos aquí las fuentes de las que beben las ambientaciones de este manual, tanto para honrarlas como para que también os podáis inspirar en ellas a la hora de crear vuestras historias.

Cómics:

Los muertos vivientes
de Robert Kirkman (2003)
Crossed
de Garth Ennis (2008)

Juegos:

Zombie: All Flesh Must Be Eaten
de George Vasilakos (1999)
Zombies!!!
de Todd Breitenstein (2002)
Mall of Horror
de Nicolas Normandon (2005)
Last Night on Earth
de Jason C. Hill (2007)
Zombicide
de Raphael Guiton, Jean-Baptiste Lullien y Nicolas Raoult (2011)

Libros:

Guía de supervivencia zombi
de Max Brooks (2003)
Guerra Mundial Z
de Max Brooks (2006)

Páginas web:

Escritos sobre Boukman
(www.margueritelaurent.com)
Rods de Roswell
(www.roswellrods.com)
The Lverture Project
(thelouvertureproject.org)
Google Maps
(¡gracias por todo!)
Wikipedia
(¡tú más!)

Películas:

La legión de los hombres sin alma
de Victor Halperin (1932)
La filmografía de George A. Romero
(1968 – ahora)
Este muerto está muy vivo
de Ted Kotcheff (1989)
Braindead
de Peter Jackson (1992)
28 días después
de Danny Boyle (2002)
El amanecer de los muertos vivientes
de Zack Snyder (2004)
Zombies Party (Shaun of the Dead)
de Edgar Wright (2004)
[REC]
de Jaume Balagueró y Paco Plaza (2007)
Zombieland
de Paul Wernick y Rhett Reese (2009)

Series:

Dead Set
de la BBC (2008)
Death Valley
de la MTV (2011)
The Walking Dead
de la AMC (2011)

Videojuegos:

Resident Evil
de Capcom (1996)
House of the Dead
de Sega (1998)
They Hunger
de Black Widow Games (1999)
Dead Rising
de Capcom (2006)
Left 4 Dead
de Valve (2008)

JUGADOR

CONCEPTO

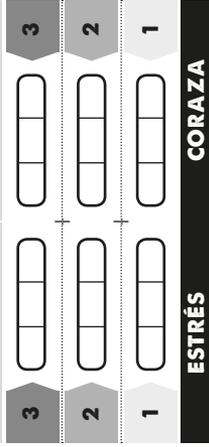
FÍSICO



ASPECTO

+

-



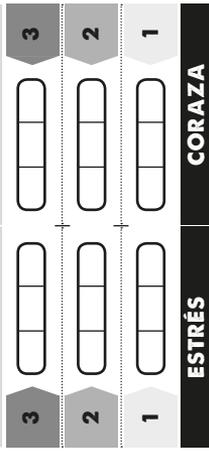
MENTAL



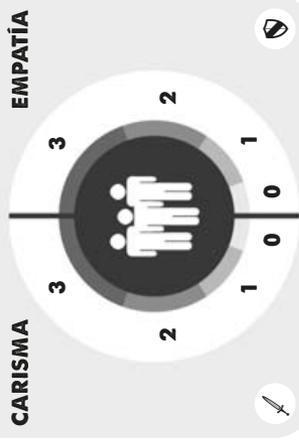
ASPECTO

+

-



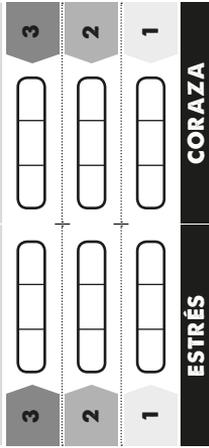
SOCIAL



ASPECTO

+

-



COMBATE A DISTANCIA

DISPARO			MANIOBRA DEL BLANCO		
DISTANCIA	DIFICULTAD	NIVEL DE ÉXITO	DIFICULTAD (BASE)	NIVEL DE ÉXITO	
				ACERCAMIENTO	ESCAPE
10 METROS (DISTANCIA DE CARGA)	3	2	4	3	7
20 METROS	4	3		4	6
40 METROS	5	4		5	5
60 METROS	6	5		6	4
100 METROS	7	6		7	3

DIFICULTAD = DISTANCIA + (COBERTURA + MOVIMIENTO + VARIOS) + NIVEL DE ÉXITO DEL OBJETIVO

DAÑO = NIVEL DE ÉXITO + ARMA

COBERTURA	MOVIMIENTO	VARIOS
AL DESCUBIERTO: Dificultad +0	QUIETO: Dificultad +0	MIRILLA: Dificultad -2
SEMICUBIERTO: Dificultad +1	EN MOVIMIENTO: Dificultad +1	DISPARO EN RÁFAGA: Dificultad -1
CASI CUBIERTO: Dificultad +2	EN COMBATE: Dificultad +2	GRAN CALIBRE: Dificultad +1
		OBJETIVO ENORME: Dificultad -1 / -2

ARMAS		
ARCO: +3 / +1	PISTOLA: +4 / +2	SUBFUSIL: +3 / +1
BALLESTA: +3 / +1	PISTOLA (GRAN CALIBRE): +5/+1	GRANADA: +10* / +10*
HONDA: +2 / +0	ESCOPEA: +6 / +0	LANZACOHETES: +10* / +10*
BOOMERANG: +1 / +2	METRALLETA: +4 / +2	RIFLE DE FRANCO TIRADOR: +5 / +5
PIEDRA: +1 / -1	CAÑÓN: +10 / +5	GATLING: +5 / +3

COMBATE CUERPO A CUERPO

TIRADA ENFRENTADA		DAÑO	
TAMAÑO		CARACTERÍSTICAS	
CONCEPTO (+0 / +2)	PROTECTOR +0	IMPROVISADA -1	
ASPECTO (+0 / +2)	PEQUEÑO +1	CONTUNDENTE +0	
HERRAMIENTA (ARMA) +1	MEDIANO +2	FILO +1	
POSICIÓN ESTRATÉGICA (+0 / +2)	GRANDE +3	MOVIMIENTO +1	

DAÑO = NIVEL DE ÉXITO + TAMAÑO (+0 / +3) + CARACTERÍSTICAS

DESANGRAMIENTO = LÓGICA (DIFICULTAD 4-6 / 3 ÉXITOS)

TIRADA ENFRENTADA

INICIATIVA

 VS  (EMPATE = +1 AL DEFENSOR)

GRADO DE HABILIDAD

1. ATRIBUTO 	6. POSICIÓN ESTRATÉGICA (+0 / +2)
2. CONCEPTO (+0 / +2)	7. VARIOS (*)
3. ASPECTO (+0 / +2)	8. APOYOS (+1 O ATRIBUTO COMPLETO)
4. ESTRÉS PERMANENTE (-0 / -2)	9. SOBRESFUERZO (+1 / +3)
5. HERRAMIENTAS (+0 / +2)	

RESOLUCIÓN

LIMITACIONES

RESULTADO	ATACANTE	DEFENSOR	
DOBLE +1	6	-	RESULTADO MÁXIMO A  X 2
SUPERA		-	
IGUALA	-		BONIFICADORES
NO SUPERA	-		
MITAD - 1	-	6	
			DEPENDE DE LA HERRAMIENTA

TIRADA SIMPLE

TIEMPO DE ACCIÓN

CALCULAR TIEMPO DESDE 1 TURNO HASTA UNA ESCENA O INCLUSO MÁS

GRADO DE HABILIDAD

1. ATRIBUTO	6. POSICIÓN ESTRATÉGICA (+0 / +2)
2. CONCEPTO (+0 / +2)	7. VARIOS (*)
3. ASPECTO (+0 / +2)	8. APOYOS (+1 Ó ATRIBUTO COMPLETO)
4. ESTRÉS PERMANENTE (-0 / -2)	9. SOBRESFUERZO (+1 / +3)
5. HERRAMIENTAS (+0 / +2)	10. CONCENTRACIÓN (+1 POR TURNO)

RESOLUCIÓN

CONSECUENCIAS

 + GRADO DE HABILIDAD
VS
DIFICULTAD + NIVEL DE ÉXITO

FRUSTACIÓN

GANA ESTRÉS TEMPORAL POR
DIFERENCIA CON LA RESOLUCIÓN

DESGASTE

CADA (ATRIBUTO X 2) TURNOS
GANA 1 PUNTO DE ESTRÉS TEMPORAL
APOYOS TAMBIÉN

SITUACIONES ESTRESANTES

Baja Intensidad, poca Cercanía (dificultad 3, 2 éxitos):	<ul style="list-style-type: none"> • Un desconocido tiene un accidente frente a ti (Empatía). • Hay un golpe de estado en un país que no conoces (Lógica).
Baja Intensidad, media Cercanía (dificultad 4, 3 éxitos):	<ul style="list-style-type: none"> • Un amigo te relata la paliza que le propinaron (Empatía). • Reconoces a un vagabundo como un antiguo amigo (Lógica).
Baja Intensidad, mucha Cercanía (dificultad 5, 4 éxitos):	<ul style="list-style-type: none"> • Tu pareja te deja tras unos meses sin amarnos (Empatía). • Debes dejar un <i>hobby</i> por problemas económicos (Lógica).
Media Intensidad, poca Cercanía (dificultad 4, 2 éxitos):	<ul style="list-style-type: none"> • Un desconocido está indefenso frente a ti (Empatía). • Te atracan a punta de navaja (Lógica).
Media Intensidad, media Cercanía (dificultad 5, 3 éxitos):	<ul style="list-style-type: none"> • Diagnostican a un familiar una enfermedad crónica (Empatía). • Te roban el coche (Lógica).
Media Intensidad, mucha Cercanía (dificultad 6, 4 éxitos):	<ul style="list-style-type: none"> • Descubres a tu pareja engañándote con otro (Empatía). • Te despiden del trabajo (Lógica).
Alta Intensidad, poca Cercanía (dificultad 5, 2 éxitos):	<ul style="list-style-type: none"> • Un desconocido muere frente a ti (Empatía). • Ocurre un atentado contra un lugar significativo (Lógica).
Alta Intensidad, media Cercanía (dificultad 6, 3 éxitos):	<ul style="list-style-type: none"> • Un conocido muere frente a ti (Empatía). • Tu mejor amigo es enviado a un frente casi perdido (Lógica).
Alta Intensidad, mucha Cercanía (dificultad 7, 4 éxitos):	<ul style="list-style-type: none"> • Tu mejor amigo muere frente a ti (Empatía). • La ciudad donde vives queda destruida sin evacuar (Lógica).
Culpabilidad:	<ul style="list-style-type: none"> • +1 a Intensidad.
Premeditación:	<ul style="list-style-type: none"> • +1 a Cercanía.
Si se sale de la tabla:	<ul style="list-style-type: none"> • Gana tanto estrés como número de éxitos.

CORAZA

MENTAL Y SOCIAL

Gana tanta Coraza Temporal como la Intensidad de la tirada

FÍSICA

Gana 1 punto de Coraza Temporal por cada golpe de 3 o más de Estrés Temporal

PNJ CON NOMBRE

NOMBRE:	CONCEPTO:	NOMBRE:	CONCEPTO:
FÍSICO		FÍSICO	
DESTREZA:	ENERGÍA:	DESTREZA:	ENERGÍA:
ASPECTO POSITIVO:	ASPECTO NEGATIVO:	ASPECTO POSITIVO:	ASPECTO NEGATIVO:
MENTAL		MENTAL	
LÓGICA:	MEMORIA:	LÓGICA:	MEMORIA:
ASPECTO POSITIVO:	ASPECTO NEGATIVO:	ASPECTO POSITIVO:	ASPECTO NEGATIVO:
SOCIAL		SOCIAL	
CARISMA:	EMPATÍA:	CARISMA:	EMPATÍA:
ASPECTO POSITIVO:	ASPECTO NEGATIVO:	ASPECTO POSITIVO:	ASPECTO NEGATIVO:
☼		☼	
☼		☼	
☼		☼	
NOMBRE:	CONCEPTO:	NOMBRE:	CONCEPTO:
FÍSICO		FÍSICO	
DESTREZA:	ENERGÍA:	DESTREZA:	ENERGÍA:
ASPECTO POSITIVO:	ASPECTO NEGATIVO:	ASPECTO POSITIVO:	ASPECTO NEGATIVO:
MENTAL		MENTAL	
LÓGICA:	MEMORIA:	LÓGICA:	MEMORIA:
ASPECTO POSITIVO:	ASPECTO NEGATIVO:	ASPECTO POSITIVO:	ASPECTO NEGATIVO:
SOCIAL		SOCIAL	
CARISMA:	EMPATÍA:	CARISMA:	EMPATÍA:
ASPECTO POSITIVO:	ASPECTO NEGATIVO:	ASPECTO POSITIVO:	ASPECTO NEGATIVO:
☼		☼	
☼		☼	
☼		☼	

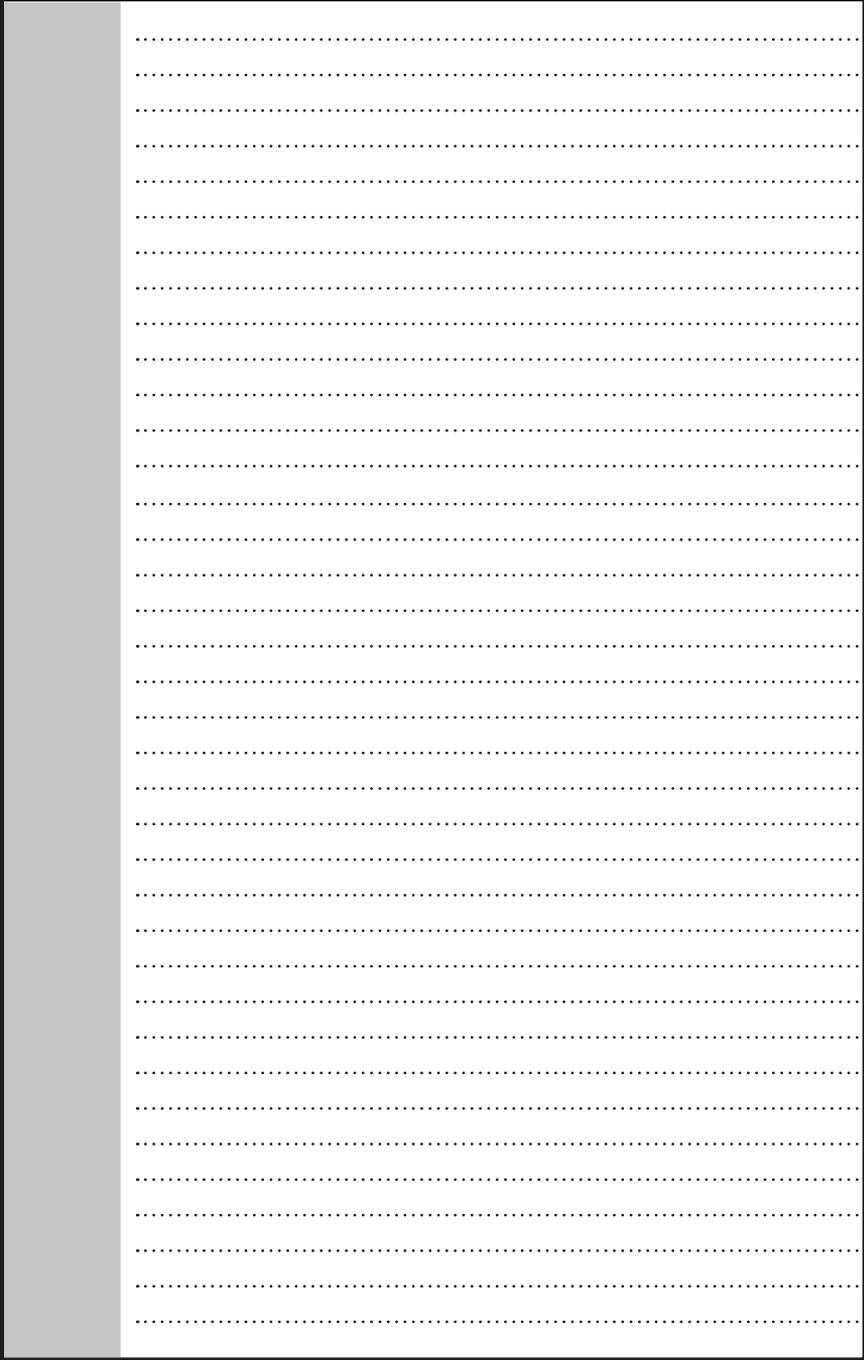
PNJ

NOMBRE:			CONCEPTO:			NOMBRE:			CONCEPTO:		
FÍSICO:	MENTAL:	SOCIAL:									
REGLAS ESPECIALES:			REGLAS ESPECIALES:			REGLAS ESPECIALES:			REGLAS ESPECIALES:		
NOMBRE:			CONCEPTO:			NOMBRE:			CONCEPTO:		
FÍSICO:	MENTAL:	SOCIAL:									
REGLAS ESPECIALES:			REGLAS ESPECIALES:			REGLAS ESPECIALES:			REGLAS ESPECIALES:		
NOMBRE:			CONCEPTO:			NOMBRE:			CONCEPTO:		
FÍSICO:	MENTAL:	SOCIAL:									
REGLAS ESPECIALES:			REGLAS ESPECIALES:			REGLAS ESPECIALES:			REGLAS ESPECIALES:		
NOMBRE:			CONCEPTO:			NOMBRE:			CONCEPTO:		
FÍSICO:	MENTAL:	SOCIAL:									
REGLAS ESPECIALES:			REGLAS ESPECIALES:			REGLAS ESPECIALES:			REGLAS ESPECIALES:		
NOMBRE:			CONCEPTO:			NOMBRE:			CONCEPTO:		
FÍSICO:	MENTAL:	SOCIAL:									
REGLAS ESPECIALES:			REGLAS ESPECIALES:			REGLAS ESPECIALES:			REGLAS ESPECIALES:		
NOMBRE:			CONCEPTO:			NOMBRE:			CONCEPTO:		
FÍSICO:	MENTAL:	SOCIAL:									
REGLAS ESPECIALES:			REGLAS ESPECIALES:			REGLAS ESPECIALES:			REGLAS ESPECIALES:		

IDEAS PARA LA AVENTURA

A large rectangular area with a black border, containing a vertical grey bar on the left side and a series of horizontal dotted lines for writing.

GANCHOS PARA LOS JUGADORES

A large rectangular area with a dotted grid pattern, intended for players to write their hooks. The grid consists of approximately 25 rows and 100 columns of small dots, providing a guide for handwriting. A solid grey vertical bar is located on the left side of this area.

ÍNDICE

A

Alcantarillas [Escenario]	155, 176
Antro vudú [Escenario]	134
Año Cero	12
Año Diez	182
Año Uno	66
Apartamento [Escenario]	109
Apéndices	262
Apoyos	31
Artista renegado [PNJ]	257
Aspectos	23
Atropellos	57
Autopista [Escenario]	110

B

Barco [Escenario]	112
Base de la resistencia [Escenario]	261
Base militar [Escenario]	132
Bois Caiman [Escenario]	135, 232

C

Caballo zombie [PNJ]	172
Calle [Escenario]	130
Campamento [Escenario]	230
Campamentos de la secta [Escenario]	204
Campañas del fin del mundo	63
Campo de refugiados [Escenario]	86
Campos de trabajo [Escenario]	259
Capítulo, El	271
Centro comercial [Escenario]	175
Ciudadano [PNJ]	85
<i>Cliffhangers</i> , Los	271
Club Bilderberg [Escenario], El	246
Comando [PNJ]	229
Combate	49
Combate a distancia	49, 278
Comisaría de policía [Escenario]	131
¿Cómo los mato?	76, 99, 121, 143, 166

Cómo NO usar este juego	19
Cómo usar este juego	18
Comunidad de vecinos [Escenario]	153
Concentración y especialización	37
Concepto	20
Conociendo tu ciudad	266
Consejos para el DJ	266
Coraza	40, 53, 280
Creación de personajes	20
Creación del nuevo mundo	191
¿Cuándo tirar los dados?	27
Cuartel general [Escenario]	113

D

Daño del combate	52
De cacería [Escenario]	231
Deficiencias del nuevo mundo	187
Desgaste y Frustración	35
Deshacer el mundo	200, 214, 228, 242, 257
Director de Juego, El	17
Dolencia crónica:	
Gangrena	92
<i>Rods</i>	158
XZ-27	114
Zombie R-01	180
Dolencia:	
Podrido	92
R-01	180
<i>Drone</i> [PNJ]	257

E

El Gran Monstruo [Escenario]	157
En su mente [Escenario]	133
Enemigo, El	76, 98, 120, 143, 165, 195, 209, 223, 239, 253
Escenas	59
<i>Eso no puede ser sano</i>	138, 234
Estructura de juego	59
Evacuación militar [Escenario]	87

Evolución de los personajes 62
 Evolución del personaje 188

F

Fanático [PNJ] 228
 Ficha de personaje 20
 Ficha y ayudas 276
 Fichas de PNJ 64
 Formato serie, El 267

G

Grado de Habilidad 29
 Gran ciudad [Escenario] 202
 Gran Monstruo 158
 Gran Monstruo [PNJ] 159
 Granja [Escenario] 156, 178

H

Haz tuya la ambientación 272
 Heridas y Desangramiento 53
 Holocausto zombie 16
 Hospital [Escenario] 108
 Hospital asediado [Escenario] 177

I

Implica a los jugadores 273
 Información útil 273
 Iniciativa 28
 Inicio, El 268
 Inmunidad 41
 Introducción 15

J

Jugadores, Los 17

K

Kevin Dowland [PNJ] 201

L

La carretera [Escenario] 217
 La casa de... [Escenario] 174

La ciudad [Escenario] 260
 La guerra oculta 258
 La manifestación [Escenario] 89
 La muerte y otras maneras de dejar de jugar 37
 La plataforma petrolífera [Escenario] 218
 La selva [Escenario] 216
 Las afueras [Escenario] 245
 Líder de ataque [PNJ] 214
 Líder del campamento [PNJ] 229
 Limitaciones y Bonificaciones al conflicto 33
 Lo que no conocerás 84, 106, 128, 150, 172
 Lo que ocurre 75, 97, 120, 142, 164
 a los grupos solitarios 227
 en el mundo 78, 100, 123, 145, 167, 196,
 211, 226, 240, 253
 en España 78, 102, 124, 146, 167, 197
 en La Iglesia de la Segunda Encarnación 199
 en las caravanas 211
 en los campamentos 226
 en los grupos de rastreo 212
 en los refugios 241
 en toda gran ciudad 80, 102, 124, 146,
 168, 198, 255
 en todo distrito federal adjunto 254
 en un asentamiento marítimo 213
 en una pequeña población 81, 103, 125, 147,
 169, 199, 255
 Lo que pasará 82, 104, 126, 148, 170
 Lo que sabes 74, 96, 118, 140, 162

M

Manifestante [PNJ] 85
 Mantenimiento y desgaste de las infraestructuras . 243
 Mecánica de juego 27
 Militar [PNJ] 84, 150, 229, 242,
 Mundo abreviado, El 265
 Mundo tal y cómo llegará a ser, El 185
 Mundo tal y como no es, El 69

N

Nikolái Médleveí [PNJ] 200
No hay cura para esto 94, 206
No soy aquel que está lejos de aquí 116, 220
 Nuevo mundo, nuevas reglas 187

O

Obras recomendadas.	275
Ocultos en la ciudad [Escenario].	88
Ola de ratas [Escenario]	179

P

Pequeña ciudad [Escenario]	91
Pequeño pueblo [Escenario]	90
Perros zombies (jauría) [PNJ]	173
Persecuciones	56
Personajes jugadores, Los	17
Personajes no jugadores, Los	18
Plató de televisión [Escenario]	152
PNJ con nombre.	64
PNJ importantes [Tabla]	281
Policía del Refugio [PNJ]	242
Policía militar [PNJ]	257
Político [PNJ]	242
Primer Acto	60
Prólogo	8
Pueblo apartado [Escenario].	111

Q

¿Qué es un juego de rol?	16
------------------------------------	----

R

Rasgos	22
Rastreador [PNJ].	214
Rastreo	215
Ratas zombies (oleada) [PNJ]	173
Reaccionando a situaciones estresantes	38
Reacciones, Las	77, 99, 123, 144, 166
Refugio [Escenario]	244
Refugio de la resistencia [Escenario]	203
Reglas especiales	92, 114, 136, 158, 180, 215, 243, 258
Rehacer el mundo.	194, 208, 222, 136, 250
Resolución del conflicto	31
Retos finales	25, 191

S

Sacrificio [PNJ]	228
Secuelas del Estrés	41
Secuelas Permanentes.	43

Secuelas Temporales.	41
Segundo Acto.	61
<i>Sin espacio en el infierno</i>	72, 192
Sintonía, La	269
Sistema de juego	27
Sobreesfuerzo.	31
¿Son peligrosos los juegos de rol?	17
Superar Secuelas Físicas Permanentes	48
Superar Secuelas Sociales y Mentales Permanentes . 47	

T

<i>Te quieren por tu cerebro</i>	160, 248
Temporada, La	269
Tercer Acto	62
Tipos de dados	18
Tipos de tirada	28
Tirada enfrentada.	28, 279
Tirada simple	33, 279

U

Última ronda	190
------------------------	-----

V

Vehículos y otros objetos inanimados	54
Virtudes del nuevo mundo.	188
Vudú	136

Z

Zamba Boukman [PNJ].	129
Zombie (fragmento) [PNJ]	150
Zombie (Tigre) [PNJ]	151
Zombie (Vaca) [PNJ].	151
Zombie [PNJ]	84
Zombie Goeiza [PNJ]	128, 228
Zombie Opia [PNJ]	128
Zombie R-01 [PNJ].	172
Zombie Rod [PNJ]	150
Zombie XZ-27 [PNJ]	106
Zombies XZ-27 Especiales [PNJ]	107
Zoológico [Escenario].	154

EL FIN DEL MUNDO



EL FIN DEL MUNDO es una serie de juegos de rol enfocados a la simulación en los que, al contrario que en los juegos de rol tradicionales, no interpretas el papel de un héroe, de alguien que te gustaría ser o de un personaje histórico o de ficción, sino que te interpretas a ti mismo.

¿Cuáles serían tus opciones reales de supervivencia ahora mismo tras un auténtico fin del mundo tal y como lo conocemos? ¿Crees que tu plan es infalible y que podrías sobrevivir a un apocalipsis?



El fin del mundo es © Edge Entertainment. Todos los derechos reservados. Ninguna otra referencia a material con copyright constituye una afrenta a los respectivos propietarios de sus derechos comerciales. El fin del mundo, y todos los logotipos asociados son marcas comerciales de Edge Entertainment.