

CORONAVIRUS ZOMBIE



UN COMPLEMENTO PARA VIEJA ESCUELA ZOMBIES

CORONAVIRUS ZOMBIE

Escrito por: Pablets De Avendanus

Corregido por: Dani García (Haciendo Ruido)

ÍNDICE

Introducción	2
Posibles escenarios	3
El COVID-Z.....	5
Nuevas clases y talentos	8
Bestiario	10
Licencia	13

El texto recogido en este manual de rol se considera **Open Game Content** bajo la licencia **OGL 1.0a** de *Wizards of the Coast*. El estilo de la maqueta y los términos *Vieja Escuela* y *Vieja Escuela Zombies* se consideran **Product Identity**, y quedan bajo licencia *Creative Commons Reconocimiento – NoComercial – CompartirIgual*.

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>.

Versión 1.0 (21/03/2020)

INTRODUCCIÓN

Coronavirus Zombie es un complemento para el juego de rol Vieja Escuela Zombies, en el cual, bajo diferentes puntos de vista, se considera el impacto que ha tenido el virus conocido como COVID-19 en nuestro mundo, para así adaptarlo a posibles aventuras o ambientaciones roleras.

Como era inevitable, este documento, se ha escrito durante la primera semana del **“estado de alarma”** decretado en España por la emergencia sanitaria provocada por el coronavirus, por lo que espero que las peores predicciones que aquí se contemplen no se cumplan, salvo la de que surja algún zombie que le dé algo de sabor a esta aburrida cuarentena global.

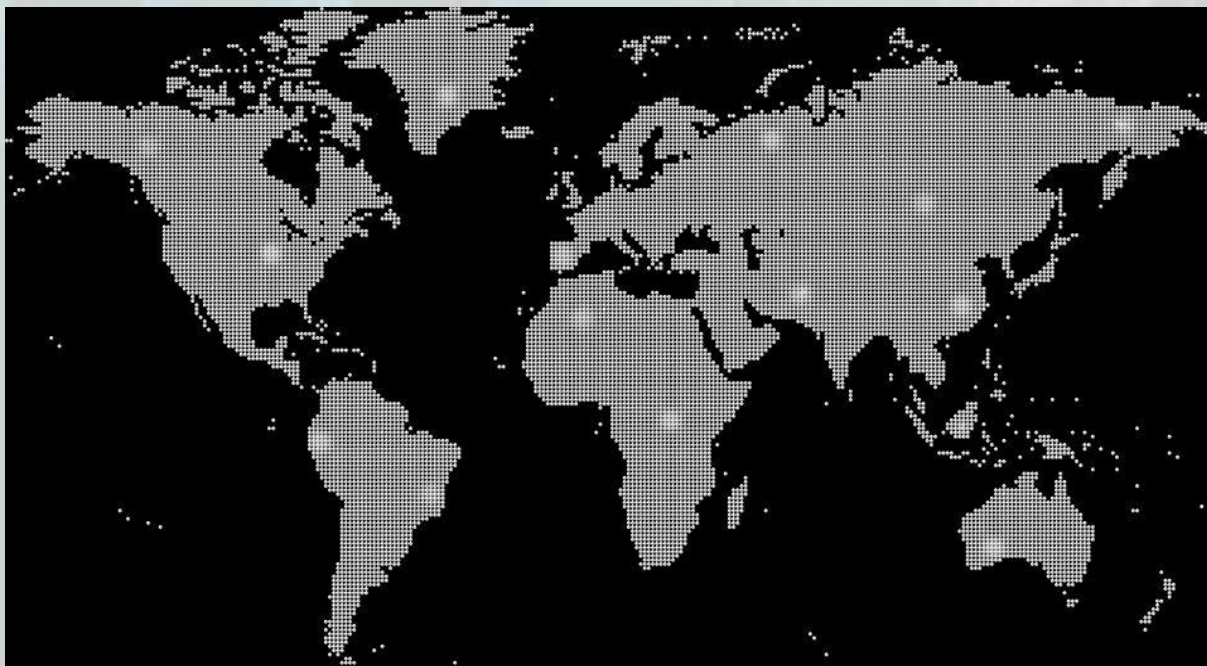


George A. Romero, contigo empezó todo.

POSIBLES ESCENARIOS

En este complemento se plantearán diversos escenarios para crear aventuras. Todos estos escenarios estarán ubicados un tiempo después de la crisis del coronavirus, siendo básicamente ucronías que podrán coincidir en mayor o menor medida con la realidad. El tipo de escenario puede influir en ciertos aspectos que más adelante se pueden considerar en otros apartados de manual.

Escenario leve: En este escenario el mundo ha pasado el coronavirus con una ligera normalidad. En muchos países se tomaron medidas a tiempo, donde se declararon cuarentenas sobre aquellos infectados o supuestos portadores, se prohibieron ciertas actividades y, en algunos casos, se declararon toques de queda parciales, así como incluso se cerraron algunas fronteras, pudiendo así controlar en gran medida el impacto de dicho virus. En dicho escenario, el mundo sería más o menos igual que antes de este suceso, aunque con una ligera crisis económica, no mayor que otras en la historia, y con un mínimo impacto en la psique global, equivalente a lo que sucedió con las crisis anteriores, como las de las Vacas Locas, la Gripe A o el Ébola.



Escenario medio: En este escenario algunos países reaccionaron a tiempo, así como otros no. Por ello, las medidas y el impacto en cada zona del mundo fue distinta. Aquellos países que reaccionaron tarde y tuvieron que imponer medidas más severas, sufrieron una gran cantidad de infectados, lo que produjo centenares o unos pocos miles de muertos. Aunque si bien la mayoría de estos fueron gente mayor o con otras patologías que agravaban su estado.

A nivel global, el impacto de todo esto, en diferentes aspectos –económico, social, psicológico, etc- será bastante grave. En este escenario se vivirá una crisis económica bastante fuerte, los ciudadanos vivirán un escenario de desempleo y recortes sociales, así como muchos de los gobiernos de muchos países “democráticos y libres”, dictarán nuevas leyes bastante duras, siempre, claro está, por el bien del ciudadano.

En este escenario, el mundo ya no es como antes de la llegada del virus. Además del cambio de ciertas leyes o costumbres, el COVID-19 ha dejado una huella más que visible, tanto en el psique colectivo como individual de la gente.

Escenario grave: Sin duda, éste sería el peor de los casos, en el cual, la inmensa mayoría de los países del mundo actuaron de manera negligente. Los hubo que actuaron tarde, que dieron prioridad a la economía por encima de las personas, que subestimaron el virus o que simplemente tenían unos gobernantes demasiado incompetentes, y lo pagaron caro. Con este panorama la infección llegó a la gran mayoría de los humanos del planeta, aunque si bien, sólo un pequeño porcentaje de la población murió por el virus, siendo como en todos los escenarios, gente mayor y con otras patologías. Sin embargo, el caos, el miedo y la paranoia que se extendería entre el pueblo y los gobernantes, superarían todas las expectativas.



Al principio, la gente obedeció a las medidas que los gobiernos dictaron sobre confinamientos y otros recortes de libertad. Pero algo salió mal, la infección y los periodos de inactividad comercial duraron más de la cuenta. El tejido industrial se rompió, y cuando el pueblo fue víctima del desabastecimiento y la falta de ciertos recursos, sumado todo esto al aumento de paranoia, en muchos países se provocaron revueltas y levantamientos, guerras civiles, o simplemente, guerras de supervivencia entre grupos y colectivos, que provocaron la caída de gobiernos y estados enteros, viviendo tiempos de violencia y el caos más absoluto, dando lugar a millones de muertos y otras tantas desgracias.

En este escenario, finalmente, todo se ha ido a la mierda, pudiendo considerarlo como un mundo apocalíptico en el cual muchos países o territorios no tienen gobiernos, algunas ciudades o estados resisten en lo que pueden considerarse pseudopaíses o ciudades-estado, así como muchas zonas están directamente controladas por señores de la guerra o grupos criminales, entre tantas otras variantes.

Finalmente, en todos los escenarios siempre quedará la duda sobre el origen del virus. Si fueron los chinos, si fueron los americanos que se lo tiraron a los chinos, si simplemente fue casual, si fue una farmacéutica para sacar una vacuna, si no fue más que otro virus al que simplemente esta vez a la propaganda se le fue de las manos, o tantas otras teorías conspirativas. Tal vez, al final sólo en una partida de rol se verá la verdad, o no.

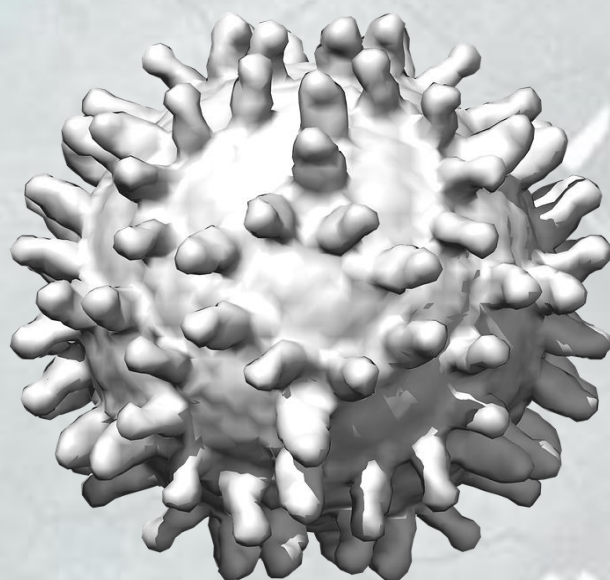
EL COVID-Z

El coronavirus zombie, o también conocido como COVID-Z, no es más que una versión alternativa del conocido COVID-19, que más allá de provocar en el cuerpo humano los efectos ya conocidos –fiebre, tos, fibrosis pulmonar, neumonía, en algunos casos agravados con la muerte, etc- podrá provocar otras consecuencias mucho más terroríficas. Según la versión de este virus que ya veremos más adelante.

El COVID-Z 1.0: Esta es la variante más simple del coronavirus zombie, que a su vez servirá de base para las variantes que veremos más adelante.

Este virus producirá que un tiempo después de haber pasado los efectos ya conocidos del **coronavirus “normal”**, muchos de los infectados se transformarán en zombies, tal cual.

Para ello, y para que una aventura tenga su rollito, se sugiere que aquellos que se transformen lo hagan en un tiempo corto entre sí, como si dicho virus fuera inteligente. También se recomienda que para esta versión simple y primaria, el zombie a transformarse sea el zombie común, también conocido como “Caminante”, que puedes ver en la sección del Bestiario de Vieja Escuela Zombies –pág.38-.



Como ya sabemos, el COVID-19 fue altamente contagioso, por lo que un DJ podrá considerar que algunos PJ de su partida lo han pasado, o en su caso exigir una tirada a cada jugador para ver si su PJ sufrió dicha enfermedad. Cada jugador lanzará **1d20**, y según el escenario en el que se esté ambientando la partida se considerará que para **escenario leve, con un resultado de 16 o más** la sufrió, para el **escenario medio con un 11 o más**, y para **escenario grave, con un 6 o más**. Esta tirada podrá ser secreta por parte del DJ si éste considera que el PJ sabe o no si la padeció, ya que algunos pacientes nunca sabrán si la han pasado, ya que pueden ser asintomáticos, tener leves síntomas o dar negativo en la respectiva prueba por algún error.

Un DJ podría exigir a todos aquellos que fueron infectados por el COVID-19, o ya mejor dicho COVID-Z, que en el algún momento de la partida hagan una tirada de **Instintos basada en Constitución** tal como si hubieran sido expuestos a un alto riesgo (CD-11 con desventaja). Si el PJ falla dicha tirada -la cual también podrá ser secreta por parte del DJ si así lo considera- tarde o temprano se acabará transformando en un engendro.

No obstante, el COVID-Z, como suele pasar con los virus zombie, podrá ser transmitido en las maneras que el manual de VE Zombies describe en la sección “La Plaga” –pág.30-, sin perjuicio de que el DJ pudiera optar por otras consideraciones, así como que este virus **pudiera transmitirse de los mismos modos que el COVID-19 original**. En dicho caso, un PJ puede obtener diferentes bonificaciones a su tirada de Instintos para superar dicho contagio común, que dependerán de los medios que usara para ello -mascarillas, guantes, gafas protectoras, trajes NRBQ...-.

El Coronavirus Selectivo: Esta variante del COVID-Z 1.0 tiene cierto sentido selectivo y evolutivo. El coronavirus original no eliminaba a aquellas víctimas mayores o con ciertas patologías respiratorias, cardíacas o pulmonares sin razón. Este virus dejaba vivos sólo a los individuos que tuvieran ciertas condiciones de salud favorables por una razón, necesitaba anfitriones que pudieran convertirse en el **zombie 2.0 “Corredor”** que se puede ver en el Bestiario de VE Zombies. Aun desconociendo cómo funcionan los pulmones de un engendro de este tipo -ya que en principio no respiran ni tienen pulso- de alguna manera estos aprovechan el aire –ya sea por el oxígeno u otro elemento- para poder realizar alguna función similar a la de otros seres vivos y así moverse con cierta normalidad y rapidez cuando deseen, y como siempre, sin cansarse. En todo caso, son zombies, tampoco hay que buscar mucha lógica.

El Coronavirus Mutante: Esta variante es la que puede producir diferentes tipos de zombies con propiedades o mutaciones sobrenaturales tales como se pueden ver en la sección de Bestiario de Vieja Escuela Zombies, o que puedas imaginar. En algunas ambientaciones este virus podría generar una especie concreta de zombie mutado, en otros casos generará diferentes tipos de zombies mutantes, en plan ¡Viva la bionecrodiversidad!

El Coronavirus Lázar: Esta cepa bien nos puede recordar a ciertas leyendas o relatos de la antigüedad, tales como el apocalipsis cristiano, ya que la propiedad especial de este virus es la de resucitar a los que en el momento de su muerte eran portadores de dicho virus, aunque no fuera esta la causa o el empujoncito que los llevara a la tumba. Si bien, los cuerpos que se levanten deberán tener un mínimo de integridad física. Del DJ dependerá hasta que punto un cuerpo esquelético sin tejidos o en ciertos estados podrán revivir, y por ello, habría que descartar en este levantamiento a todos aquellos cuerpos que fueron incinerados o debidamente destruidos. Podrás encontrar estos “Zombies esqueléticos” en la sección del Bestiario de este complemento.

El Coronavirus Espectral: La variante de este COVID-Z tiene un funcionamiento realmente extraño, como si tuviera una naturaleza sobrenatural que procede de más allá de este mundo.

Este coronavirus actuará sobre aquellos cuerpos que ya no son tales cuerpos, es decir, sobre aquellos que ya se han convertido en polvo o cenizas. Cuando un cuerpo se descompone en este tipo de partículas, este virus lo dota de “vida”, dando lugar a lo que podríamos considerar algún tipo de espectro zombie. Una masa de polvo en suspensión con cierta forma humanoide y cuya principal función, al igual que cualquier engendro, es la de devorar a los vivos. Podremos encontrar estos “Zombies Espectrales” en el Bestiario de este complemento.

El Coronavirus Mazmorrero: Este virus parece básicamente el COVID-Z 1.0, pues en principio funciona de la misma manera. Sin embargo da lugar a zombies mazmorreros, los cuales tendrán la capacidad especial de mutar para así dividirse y dar lugar a criaturas más pequeñas, directamente dar lugar a otro tipo de engendro de similar tamaño o juntarse con otros congéneres para fusionarse y generar otros engendros de mayor tamaño.

Estos nuevos engendros tendrán un toque mazmorrero, el zombie goblinoide, el zombie orcoide, el zombie troll... aunque uno de los más temidos es el “Vigilante”, que podrás ver en el Bestiario de este módulo.

NUEVAS CLASES Y TALENTOS

NUEVA CLASE “EL COMODÍN”

A parte de las clases que podemos elegir en VE Zombies, tales como *Héroes*, *Supervivientes* y *Aptos*, en este nuevo coronamundo, cualquiera, hasta el más común de los mortales, hasta el último gato, puede ser el protagonista de la aventura. Es con este fundamento con el que se crea esta cuarta clase, “el Comodín”, que no estará tan especializada en algo concreto como las anteriores pero tendrá cierto punto de versatilidad. **Tu DA es un d6** y usarás la **tabla de avances de la clase Superviviente** que encontrarás en la pág.9 del manual de VE Zombies.

Durante la creación del PJ **obienes el talento “Comodín”** y otro a tu elección que podrás elegir entre los talentos comunes o los específicos de otra clase, aunque de estos últimos sólo podrás tener uno en toda tu carrera.



En el coronamundo todos los supervivientes son pardos.

NUEVOS TALENTOS

En este complemento también se han añadido unos talentos adicionales.

Talento	Explicación
Ágil	Tu cuerpo, ya sea por entrenamiento o genética, está hecho para saltar y hacer todo tipo de piruetas. Siempre que no lleves protecciones pesadas o grandes cargas, obtendrás ventaja en las pruebas de Atributos, Habilidades o Instintos basadas en la agilidad –saltar, trepar, dar volteretas, zafarse...-. Además, antes de recibir un ataque, siempre que estés en situación de poder moverte con espacio, podrás gastar 1 PS para que tu rival tenga desventaja en su tirada. Para elegir este talento se requiere tener un mínimo de 14 en Destreza.
Comodín*	A diferencia del resto de clases, puedes elegir más de un talento común. Además, cada vez que gastes un PS tendrás que tirar un dado. Si el resultado es par recuperarás dicho PS .
Conspiranoico preparado	Tú ya sabías lo que iba a pasar, y por eso te apuntaste a uno de esos cursos que te preparaban para sobrevivir a un tipo de apocalipsis concreto –en este caso apocalipsis zombie-. Por ello tendrás ventaja en cualquier prueba de Erudición, Supervivencia o Manipulación relacionada con las tareas de esas enseñanzas concretas. Además, podrás repetir una prueba de Salud Mental al día, relacionada con la visión de zombies sin necesidad de gastar 1 PS –Tal como se indica en la pág.18 del manual-
Siete vidas	Cuando sufras un daño letal que conlleve tu muerte, gastando 1 PS podrás lanzar 1d20, si el resultado es 16 o más, tu DJ deberá ingeniárselas para, ya sea ahora o más tarde, hacerte volver vivo y entero a la aventura. Si el resultado es de entre 11 y 15 volverás, pero con alguna secuela permanente a decidir por tu DJ, ya sea física o mental

* Talento específico de clase.

NUEVO BESTIARIO

En esta sección podremos ver las nuevas criaturas que podrás utilizar para este coronamundo zombie u otras ambientaciones. Aquellos rasgos nuevos vendrán definidos en la ficha de estas nuevas criaturas, el resto de rasgos podrás consultarlos en la sección del Bestiario de VE Zombies –pág.35-.

ZOMBIE ESQUELÉTICO (HUESUDO)

Estos engendros, como su nombre indica, se caracterizan por su falta de carne. En algunos casos pueden ser esqueletos limpios, total o parcialmente, o ser esqueletos pellejados, aunque siempre carentes de vísceras u órganos. Estos seres pueden parecer algo mágico o sobrenatural, ya que a pesar de su carencia de órganos, ojos, oídos.... siguen siendo igual de “operativos” que cualquier otro engendro. En algunos casos pueden ser algo más ligeros que los lentos zombies comunes, aunque prácticamente son igual de torpes.

PV 5 ATQ 0 DEF 9

Ataques: Garra (1d4), Mordisco (1d6) o en algunos casos pueden portar algún arma CaC.

Rasgos: *Esquelético:* Este nuevo rasgo se les aplica a aquellos engendros cuyo cuerpo está repleto de oquedades y vacíos, proporcionándole a estos un +2 a la Defensa contra ataques de armas perforantes o punzantes. No obstante, el daño recibido por ataques realizados con armas a las que se les pueda atribuir cierta contundencia rompiendo huesos (martillo, hacha, llave inglesa...) aumentará en +1 y se considerará letal.



ZOMBIE ESPECTRAL (SOMBRA)

Este atípico zombie, llamado así simplemente por ser originado por el COVID-Z, más bien parece un ser llegado del más allá o de otra galaxia que un zombie al uso. Su cuerpo está compuesto de partículas, generalmente de lo que parece ser polvo o ceniza, y aunque siempre puede modificar esta forma, suele adoptar una forma humanoide favorita, la cual, en algunos casos, podrá ser más terrorífica y en otros más “amable”.

Estos seres se mueven por medio de una especie de levitación o vuelo, y rara vez tocan el suelo, así como son capaces de deformarse para acceder por la más mínima oquedad, para después volver a tomar su forma habitual.

En situaciones favorables se pueden ver como forma indefinida parecida a una mancha o sombra, siendo difícil observar los pequeños detalles. Pese a ello, todos tienen una especie de boca u orificio dentado con el que atacan a sus víctimas.



El contagio de estos engendros sólo transformará a aquellos infectados en otras sombras una vez sus cuerpos ya estén muertos y se hayan convertido en polvo o cenizas. Aunque en algunos casos, el DJ podrá considerar que estos contagios puedan dar lugar a que las víctimas se transformen en zombies comunes u otro tipo.

PV 6 ATQ +2 DEF 14

Ataques: Mordisco (1d6).

Rasgos: *Mordedor, Rápido para un zombie, Agilidad sobrehumana.*

Deformable: El cuerpo de este ser puede deformarse, total o parcialmente, a voluntad. **Intangible:** Todos los ataques físicos le realizarán la mitad del daño, exceptuando aquellos que se realicen con fuego, electricidad, radiación o cualquier otro tipo de energía que así el DJ lo considere. **Vuelo:** Estos seres pueden desplazarse por el aire con total normalidad.

CORONADOR (VIGILANTE)

El coronador es un engendro formado por la fusión de varios zombies que tiene un tamaño considerable, el cual es mayor cuantos más engendros lo componen, y con una forma que nos puede recordar al propio coronavirus en su forma vírica.

Este cuerpo, de forma más o menos esférica, con un solo ojo en el frente y una boca enorme llena de afilados dientes, está lleno de apéndices, que no son otra cosa que la parte superior de zombies comunes -torso, brazos y cabezas-, que usa como extremidades tanto para desplazarse, manipular objetos o atacar a sus víctimas, aunque sus ataques más temidos son su gran mordisco y su aterradora mirada mortal.

Estos seres suelen tener una conducta solitaria y suelen ser bastante territoriales, permaneciendo en lugares o zonas concretas que patrullan incansablemente, en busca de víctimas insensatas.

PV 30 ATQ +1 DEF 12

Ataques: 2x Apéndices (1d6) y x1 Gran mordisco (1d10) o gastar su asalto ejecutando el ataque “Mirada mortal” sobre un objetivo con el cual pueda cruzar la mirada, quien deberá superar una tirada de Instintos (Sab) CD-13. En caso de fallarla, el objetivo muere instantáneamente. Un PJ puede obtener ventaja en esta tirada de Instintos si declara apartar la vista, sin embargo, ya sea en este asalto o en el siguiente, tendrá desventaja en su siguiente acción, ataque o tirada de Instintos –o dará ventaja a un ataque rival en su ataque- siempre que dicho PJ debiera usar la vista para ello.

Rasgos: *Infravisión, Fuerza sobrehumana, Trepador, Regeneración, Mordedor, Mordisco desgarrador, Grande. Fusión de zombies:* Con este nuevo rasgo el engendro puede gastar su asalto para que los cuerpos de uno o más zombies se fusionen con el suyo. Ganando permanentemente 1D4 Puntos de Vida adicionales por cada engendro anexionado.

LICENCIA

Todo el contenido de este manual es parte del **Game Content** y están bajo la **OPEN GAME LICENSE Versión 1.0a**, exceptuando las ilustraciones, que se consideran **Product Identity** y pertenecen a sus autores.

LICENCIA DE JUEGO OPEN GAME LICENSE Versión 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, nonexclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc. System Reference Document 5.0 Copyright 2016, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Mike Mearls, Jeremy Crawford, Chris Perkins, Rodney Thompson, Peter Lee, James Wyatt, Robert J. Schwalb, Bruce R. Cordell, Chris Sims, and Steve Townshend, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Vieja Escuela Copyright 2016, Eneko Palencia y Eneko Menica.

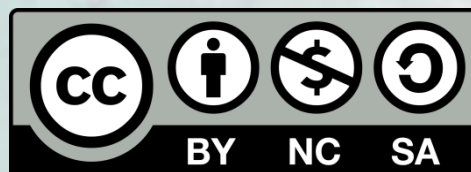
Vieja Escuela: El juego de rol Copyright 2017, Javier García "Cabohicks"

Vieja Escuela Zombies Copyright 2018, Pablets De Avendanus

Coronavirus Zombie Copyright 2020, Pablets De Avendanus

Registrado en SafeCreative: <https://www.safecreative.org/work/1811078973511-vieja-escuela-zombies-1-0>

La ambientación y el contexto de la ficción están bajo la **licencia Attribution-ShareAlike 4.0 International (CC BY-NC-SA 4.0)**



END OF LICENSE

Se permite el uso comercial de la obra y de las posibles obras derivadas, la distribución de las cuales se debe hacer con una licencia igual a la que regula la obra original.

Todas las imágenes utilizadas en esta obra son de dominio público.

Fuente del título: <https://www.1001freefonts.com/zombie-shooting.font>

Fondo: <https://pixabay.com/es/m%C3%A1scara-de-gas-apocalipsis-nuclear-1714092/>

Ilustraciones:

<https://pixabay.com/es/vectors/m%C3%A1scara-de-gas-guerra-antigua-1294975/>

<https://pixabay.com/es/illustrations/mapa-del-mundo-mundo-mapa-rejilla-4799734/>

<https://pixabay.com/es/vectors/ej%C3%A9rcito-armas-de-fuego-soldado-305276/>

<https://pixabay.com/id/illustrations/masker-debu-nakal-kucing-anak-anak-2177087/>

<https://pixabay.com/es/vectors/muerte-el-mal-cara-1296156/>