

Pon unos Zombies en tu juego

Por Ángel Paredes

Hay mucha gente a la que le gustan los vampiros, esos tipos elegantes vestido de negro y con pretensiones filosóficas; los románticos y clásicos espíritus; las exóticas y enigmáticas momias; o incluso los torturados y bestiales hombres lobo. Sin embargo, a mí me gustan los zombies, esos tipos vestidos mal y sucios como unos hippies de Woodstock y con un hambre digna de Carpanta. Puede que no sean los más elegantes, ni sea conveniente hablar de ellos en las fiestas. ¿Por qué puedes decir que te apasionan las brujas o los vampiros y parecer bohemio mientras que si te gustan los zombies te miran como si fueras un sádico? Ni siquiera tenemos un juego de White Wolf que se llame Zombie: el hambre interior para interpretar la angustia interna de estos muertos. Por suerte los chicos de Eden defendieron el género con su *All Flesh Must Be Eaten*. Aún así todavía hay juegos que no se centran en el apocalipsis zombie, para resolver eso vamos a dar ideas para hacer el crossover Zombie con los juegos más conocidos del mercado.

Introducción

Las ideas de crossover tienen el formato en que *All The Flesh Must Be Eaten* presentan sus mundos y las capacidades de sus zombies, aunque no es necesario tener el juego ya que también se ofrecen las estadísticas para el juego original.

La mejor manera de meter el Apocalipsis Zombie en tu juego es simplemente hacerlo sin ningún tipo de aviso o incluso dando pistas falsas sobre sucesos que encajen con el trasfondo del juego.

Aquelarre Zombie

1350, la Peste Negra recorre Europa, la muerte enarbola su guadaña sobre la desprevenida población. Lleida, los vecinos escuchan las noticias de Barcelona, desde la que la peste se extiende. Esta peste se extiende más rápidamente que las epidemias anteriores, visionarios y milenaristas hablan del Fin del Mundo...

Para variar, no se equivocan demasiado, los infectados por la Peste comienzan a morir por decenas... para levantarse tras unas horas como muertos vivientes y atacar a sus antiguos vecinos y amigos. Nada parece pararlos, sólo la decapitación o ser quemados consiguen llevarles a la muerte definitiva. Los apestados ocultan sus bubas para evitar ser asesinados por los asustados vecinos ya que los que mueren infectados por la Peste se levantan tras su último hálito.

El grupo de jugadores puede ser desde un grupo variopinto refugiados en una posada, o un grupo de soldados intentado frenar la epidemia en Barcelona o Lleida abase de fuego y espada, o incluso cabalistas o hechiceros intentando encontrar una solución por medio de la magia.

¿La razón de la epidemia zombie? Desde un poderoso hechizo que salió mal (o bien, si eran magos goéticos) hasta que simplemente en el Infierno no hay más sitio y los muertos se levantan de sus tumbas. La Peste Negra muchas veces se veía como un castigo divino así que imaginad ahora que los muertos se levantan.

La forma de acabar con la maldición podía ser encontrar alguna reliquia como un fragmento de la Vera Cruz o quizás una peregrinación a Santiago del culpable por sus pecados (preferiblemente alguien poderoso, quizás el mismo rey) mientras la Peste se extiende por la Península (y la zombificación se extiende a lo largo del camino).

Zombies en Aquelarre

Los zombies tienen las mismas estadísticas que los muertos de Aquelarre, excepto que se considera que tienen el doble de Puntos de Vida excepto si son atacados con fuego. Además si son decapitados, reciben un daño equivalente a la mitad de sus P.V. totales (no los que les queden) con un arma contundente en la cabeza o un impacto crítico en la cabeza con cualquier tipo de arma (contundente, de tajo o perforante)

morirán inmediatamente.

Los zombies transmiten la enfermedad de la Peste de forma normal pero duplicando la probabilidad de infección y siendo automática en el caso de que la víctima sea mordida. Si el infectado muere (de la peste o por otra razón) despierta como un zombie. Por supuesto, si el cadáver es incendiado o decapitado, el zombie no puede revivir.

Zombies en Aquelarre

Fue: 10/15

Res: 12/15

Hab: 5/10

Agi: 5/10

Per: 5/7

Com: 1/3

Cul: 5

Zombies de la Peste Zombie

Destreza: 2

Fuerza: 2

Percepción: 2

Inteligencia: 0

Puntos de muerte: 15

El punto débil: Cabeza (+6), Fuego (-5), ¿Objeto Bendito (-1 a -4)?

Movimiento: Lento pero seguro (0), Acuático (+2)

Fuerza: La de un muerto cualquiera (0)

Sentidos: Como los muertos (0)

Sustento: ¿Quién necesita comer? (+8)

Inteligencia: Tonto de remate (0), Uso de herramientas (+3)

Propagación del amor: Un mordisco y estás enganchado (+2) y Morir a causa de la Peste (+1), Cadáver enfermo (+3)

Poder: De 7 a 12

Feng Shui Zombie

Una fuerza del mal (por ejemplo los mandarines) participante en la guerra secreta ha liberado la epidemia zombie en las calles para sembrar el caos y asegurarse el control de las zonas feng shui debido a que no quedará nadie más para reclamarlas.

Los zombies atacaran a todo lo que se mueva porque el virus hace que se vuelvan extremadamente violentos aunque siguen estando muertos y no son muy rápidos. Aunque no son demasiado listos si lo suficiente como para tener cierta “astucia animal” y organizar pequeñas emboscadas poco elaboradas. Su fuerza es la que tuvieron en vida pero cuando aferran algo con las manos son capaces de realizar una presa que sólo se suelta cortando o rompiendo los dedos. Los zombies creados por los mandarines transmiten la enfermedad a todos aquellos que maten y semidevoren. La única forma de eliminar a estos zombies es cortarles la cabeza o agujerearles el cerebro con una buena 9 mm.

Los mandarines y sus esbirros cuentan con unos silbatos ultrasónicos especiales cuyo sonido provoca un gran dolor en los zombies y que estos se alejen (salvo si son sordos claro, je, je) y se lanzaran a la toma de los lugares feng shui en cuanto el holocausto zombie esté medianamente consumado.

Los héroes de Feng Shui tendrán oportunidad sobrada de dar y repartir mamporros y golpes de artes marciales pero tarde o temprano se darán cuenta de que tienen que encontrar a los responsables y encontrar una forma de pararlos. La aparición de unos tipos en trajes molones al más puro estilo Umbrella y con algún tipo de método para alejar a los zombies de ellos puede que les dé una pista, sólo falta darles una pequeña lección y que hablen.

La única forma de parar la infección es con un antídoto (que puede ser inyectado, aspirado o suministrado como deseos). La forma que recomiendo es que el antídoto este en forma de gas en varios zeppelines protegidos por guardias o zombies y que los jugadores tengan que asaltarlos para soltar el antídoto tras una

buena ración de tiros y kung fu, of course.

Zombies en Feng Shui

El punto débil: Cerebro (+6)

Movimiento: Lento pero seguro (0)

Fuerza: La de un muerto cualquiera (0), Zarpa de acero (+1), Productos químicos (letal para el zombie, muy poco disponible, se esparce por el aire) (-2)

Sentidos: Como los vivos (+1)

Sustento: Diario (0),

Inteligencia: Tonto de remate (0), Astucia animal (+2)

Propagación del amor: Sólo a los muertos -2

Poder: 6

Vampiro Zombie

Los grandes olvidados del MdT son los pobrecitos zombies, bueno los jodidos capadocios pueden levantar muertos de sus tumbas y seguro que habrán hablado de ellos en alguno de sus suplementos pero no hay una buena apocalipsis zombie como Dios manda. Ríete tu de la Gehena, los zombies van a inventar el género Gótico Doom.

Indicar que desconozco el trasfondo de *Vampiro* más allá de lo aparecido en el manual básico de *Diseños Orbitales* por si contradigo la información de algún suplemento y que además no tengo ningún interés en conocerlo.

Los muertos comienzan a levantarse, sin ninguna razón, la enfermedad comienza a extenderse sobre el rebaño mientras los orgullosos vástagos piensan que sólo deben preocuparse porque les están matando a sus “vacas”.

El Príncipe de la ciudad envía a una manada a que elimine unos cuantos zombies. Uno de ellos muerde a uno de los vampiros y este sucumbe a la enfermedad o maldición zombie, volviéndose igual de tonto que un zombie clásico pero conservando la mayoría de sus poderes. Para empeorar las cosas, los zombies se mueven igual de rápido que en vida y siguen siendo igual de fuertes también además de comportarse como una manada.

La infección zombie se extiende entre el rebaño y los vástagos. Sin que nada parezca detenerlos. Las historias pueden narrar cómo los personajes intentan encontrar el foco de la infección. Las opciones más plausibles son:

- Enfermedad vampírica: el virus de la zombificación se ha transformado en el cuerpo de los vampiros para afectar también a estos. Por tanto el virus es de procedencia humana ¿quizás se trata de un virus creado por el gobierno que ha escapado a su control? Cualquiera de las opciones de los mundos muertos del libro te pueden valer para esto.
- Magia: alguien (samedis, los magos esos que van de siniestros, euthanatos creo que se llaman, o los socorridos tremere) han creado el virus por alguna razón estúpida que sólo podría crear un teórico de la conspiración. Por supuesto, la única forma de evitar el apocalipsis zombie es realizar un ritual molón y que requerirá de varios objetos y personas cuya consecución justificarán varias sesiones de juego.
- Gehena: pues eso que es la gehena y todos los vampiros se están empezando a convertir en vampiros zombies, algunos antes que otros. En concreto los samedis se vieron afectados antes que los demás por una maldición de su línea de sangre. La única forma de acabar pues con la epidemia es matar a todos los vampiros.

Zombies en Vampiro

Los zombies mantienen las estadísticas físicas que tuvieron en vida (en no vida) con la única excepción de Inteligencia que queda reducida a 0, en el caso de ser un humano o lupino, y a 1 si son vampiros, magos o momias y superan una tirada difícil de voluntad. Las habilidades sociales quedan reducidas a 0, excepto en casos verdaderamente excepcionales como Matusalenes y bichejos por el estilo que pueden llegar a

mantenerlos a nivel 1, si sacan una tira de Voluntad con diez éxitos.

Las habilidades se pierden excepto las más simples como pelear o alerta aunque, incluso esas, tienen un máximo de 3. También mantienen las disciplinas o poderes que no tengan que ver con el control mental (Presencia, Dominación u Ofuscación por ejemplo), con la fe del poseedor o que requieran una excesiva iniciativa o inteligencia (por ejemplo Protean para sacar las garras se mantendrá pero no para fundirse con el suelo).

Los zombies tienen una capacidad parecida a Auxpex (lo tienen a nivel 6) pero sólo les sirve para detectar seres vivos (o no muertos). Sin embargo, los zombies sólo intentarían atacar a los ofuscados, una vez hayan acabado con los que no lo estén, simplemente porque los ven antes, digamos que se fijan antes en los que no usen esa disciplina. Esto puede ser una gran sorpresa para los vampiros que se sientan seguros con su disciplinita de cobarde vampiro llorón.

Zombies de la Gehena Zombie

El punto débil: Corazón (+7)

Movimiento: Como antes (+5), Acuático (+2)

Fuerza: Como Antes (+5), Dientes (+4), Zarpa de acero (+1)

Sentidos: Como los vivos (+1), Sentir vida y no vida (+4), Inmunes a los poderes psíquicos (+5)

Sustento: Semanal (+4), Sangre (-2)

Inteligencia: Tontos de Remate (0), Astucia animal (+4), Trabajo en equipo (+4)

Propagación del amor: Un mordisco y estás enganchado (+2)

Poder: 50

Cyberpunk Zombie

De repente, los muertos se empiezan a levantar, nadie sabe por qué. Aunque en un principio, lo avances tecnológicos y los implantes pueden hacer pensar que resultará fácil eliminar a unos zombies que demuestran ser estúpidos y lentos, aunque capaces de utilizar algunos de sus implantes e incluso de disparar armas de fuego (sin mucho éxito normalmente). El caso es que todos los muertos recientes de Nighth City (digamos menos de un mes) está levantándose de sus tumbas y atacando a los vivos.

Algunos de los zombies parecen ser “líderes” de los demás y son los que parecen dar las órdenes. Los militares y las corporaciones intentan luchar con la amenaza que se está empezando a reproducir en otras ciudades. Adicionalmente a los zombies, un virus se extiende por las redes informáticas de la ciudad, un “hielo negro” increíblemente complejo que vuelve locos los sistemas automatizados y que contribuye aún más a extender el caos. Muchos países y corporaciones están tomando la determinación de establecer zonas seguras y disparar a cualquier posible zombie y están contribuyendo a extender la plaga y a aumentar si cabe el terror de los ciudadanos.

¿Qué demonios está pasando? Te preguntarás. Fácil. Una IA artificial que fue creada por los militares cuando los Estados Unidos todavía estaban unidos para autorreplicarse, experimentar y diseñar sistemas de defensa y ataque fue abandonada en el desierto de Nevada. Pero la IA siguió funcionando, pensando, vagando por la red y volviéndose cada vez más compleja.

La situación actual del país le pareció un claro ataque de alguien (las corporaciones, los gobiernos estatales, los propios ciudadanos...) contra la estructura que estaba diseñada para defender. Así que decidió eliminar todo rastro de esos gobiernos en todo el mundo y empezar de nuevo con ciudadanos perfectos y obedientes.

Zombiehacker (un nombre como otro cualquiera) desarrolló, robó y mejoró nuevos virus informáticos y desarrolló un nanovirus que inyectado antes de la muerte de un sujeto, consigue despertarle tras ésta convertida en una perfecta máquina de matar y que incluso permite a la IA controlarle a distancia si tiene un Equipo Neuronal, teléfono celular incorporado y Ciberojos. Lo único necesario para controlarles a distancia es el equipo neuronal y el móvil para transmitir y recibir los datos necesarios, pero los ciberojos y demás equipo sensorial ayuda bastante aunque siempre se pueden usar cámaras externas. Incluso podría controlar a un zombie con sólo el equipo neuronal si estuviera conectado a la red.

Las partidas deberían versar de averiguar qué sucede mientras el mundo enloquece, las corporaciones se atacan entre sí aprovechando el caos y los tumultos y saqueos se generalizan.

Pasada la primera semana de caos y destrucciones se podrá observar que los zombies parecen ocupar los hospitales de las ciudades y que están utilizando los sistemas para injertarles ciberimplantes (Zombiehacker quiere tener más títeres). El descubrimiento de que los zombies tienen una estrategia puede asustar de verdad a los personajes, sobre todo si en las primeras partidas les has vendido la moto de los zombies tontos clásicos.

Zombies en Cyberpunk

Atributos

TCO: 4-8

REF : 2

TEC : 1

FRI: 0 aunque a efectos de asustarse son más fríos de lo que ningún vivo pueda serlo

INT: 0

EMP: 0

ATR: Bastante poco digamos que lo van perdiendo al rito de 1 por día muerto.

MTC: varía

TS: varía se considera que todos tienen el equivalente al Editor de Dolor al estar muertos.

Habilidades

Sólo tienen las habilidades que tengan en su zócalo de chip aunque las habilidades de intelecto no podrán usarlas. Los manejados como títeres tienen 2 en todas las habilidades que requiera Zombiehacker.

Los zombies de Zombie Hacker

Destreza:2

Fuerza:2

Percepción:2

Inteligencia:0

Puntos de muerte:15

El punto débil: Todos (0)

Movimiento:Lento pero seguro (0), Acuático (+2)

Fuerza: La de un muerto cualquiera (0)

Sentidos: Como los muertos (0)

Sustento: ¿Quién necesita comer? (+8)

Inteligencia: Tonto de remate (0), Uso de herramientas (+3)

Propagación del amor: Especial (+2)

Poder:15 o +

La propagación del amor se produce a todos los individuos que hayan sido infectados por el nanovirus de Zombiehacker antes de morir. Los fluidos corporales del zombie también transmiten el virus si no se pasa una tirada media de constitución.

Muchos de los zombies tendrán implantes cibernéticos que pueden subir su Poder. Algunos de los ciberimplantes pueden ser simulados por las ventajas que aparecen en el manual básico o en *Enter the Zombie*, otras te las tendrás que currar de 0.

Fin y amalgamas que no se llegaron a hacer

Bueno, espero que hos haya gustado esta colección de amalgamas. Algunas que quedan en el tintero son la Amalgama de *Planeta Azul y Muerto* con sus orcas y delfines zombie pupulando por los mares, el *¡Piratas! Zombie* con el vudú para justificar un ataque corsario a una isla utilizando zombies y el Buffy RPG Zombie que me pareció demasiado obvio como para hacerlo.

El *Comandos de Guerra Zombie* se me pasó por la cabeza pero claro ya venía en el básico de *AFMBE* un mundo muerto ambientado en la II GM como idea diré que ambientar un mundo zombie en la Gran Guerra poría ser la caña y desde luego material muerto para engrosar las filas de los chicos malos iba a haber de sobra.