

EL NOSTÁLGICO

Estas más que preparado para el apocalipsis. De hecho, casi estabas deseando que llegara este momento; un momento en que se ponga a prueba a los hombres de verdad, que se visten por los pies, y se limpie ESPAÑA de escoria.

NOMBRE:

TRASFONDO (ELIGE 1):

☐ Cabeza rapada

☐ Guardia civil retirado

☐ Torero fracasado

ATRIBUTOS:

COSTUMBRES: 1

INFLUENCIA: -1 (Max 2)

CINISMO: 3 (Max 6)

SALUD: 4 (Max 8)

MORAL: 3 (Max 6)

PREPARACIÓN: 5 (Max 10)

MOVIMIENTO ESPECIAL:

SERVIR A ESPAÑA

Cuando **te pongas en peligro por ESPAÑA** tira dos dados y añade tu valor de **moral**. Con 10 o más tienes éxito y nada malo te sucede. Con 7-9 logras lo que te proponías, pero debes pagar el precio de servir a ESPAÑA; elige una de las siguientes opciones.

- Resultas herido (-1 a **salud**), pero es ¡Por España! (+1 a **moral**)
- Alguien resulta herido (-1 a su valor de **salud**) pero es ¡Por España! (+1 a **cinismo**).
- La situación empeora (+1 a **peligro**), pero ¡Eres un Héroe! (+1 a **influencia**).

Con un 6 o menos fracasas en tus metas y, lo que es peor, le fallas a la madre patria. Reduce tu **moral** en 1 y enfrenta las consecuencias de tu fracaso.

LA ACTIVISTA

Las crisis sacan lo peor y lo mejor de las personas. Tu tienes la obligación moral de recordarles su humanidad cuando la olviden llevados por el pánico. No podéis permitir os olvidar que los zombis también son personas.

NOMBRE:

TRASFONDO (ELIGE 1):

☐ Feminista

☐ Independentista

☐ Vegana

ATRIBUTOS:

COSTUMBRES: 2

INFLUENCIA: 3 (Max 6)

CINISMO: -1 (Max 2)

SALUD: 3 (Max 6)

MORAL: 5 (Max 10)

PREPARACIÓN: 3 (Max 6)

MOVIMIENTO ESPECIAL:

LLAMAR A LA ACCIÓN

Cuando **hagas un llamamiento a la solidaridad ciudadana** tira dos dados y añade tu valor de **influencia**. Con 10 o más elige 2 de las siguientes opciones. Con 7-9 elige una:

- La gente te muestra su apoyo (+1 a **moral**), pero no hacen lo que pides.
- La gente aplaude tu integridad (+1 a **influencia**), pero siguen sin hacer nada.
- La gente te da buenos consejos para conseguir tus objetivos, y críticas constructivas que te ayudan a estar más preparada (+1 a **preparación**), pero se quedan de brazos cruzados.
- La gente toma conciencia de la situación y se arman de prudencia (-1 a **peligro**), pero no te obedecen.

Con 6 o menos la gente pasa de ti (-1 a **moral**).

EL NERD

Sabías que esto sucedería. Lo leíste en la Deep web, en un foro de ingeniería genética humana. Las corporaciones son las responsables, las pruebas están ahí fuera y probablemente seas una de las pocas personas que puede hacer frente a la amenaza zombi. Pero qué palo salir de casa.

NOMBRE:

TRASFONDO (ELIGE 1):

☐ Hacker Informático

☐ Redactor de Cuarto Milenio

☐ Bioquímico teórico

ATRIBUTOS:

COSTUMBRES: 5

INFLUENCIA: -1 (Max 2)

CINISMO: 1 (Max 2)

SALUD: 2 (Max 4)

MORAL: 4 (Max 8)

PREPARACIÓN: 4 (Max 8)

MOVIMIENTO ESPECIAL:

PENSÁRTELO BIEN

Cuando **tengas tiempo para planear lo que hacer** tira dos dados y añade tu valor de **preparación**. Con 10 o más elige 2 de las siguientes preguntas. Con 7-9 elige solo una:

- ¿Qué peligros ocultos hay? (-1 a **peligro**)
- ¿Qué recursos valiosos puedo aprovechar? (+1 a **preparación**)
- ¿Cuál es la mejor manera de enfrentar la situación? (+1 a **moral**)
- ¿Qué podría decir que les convenza? (+1 a **influencia**)
- ¿Quién está mintiendo? (+1 a **cinismo**)

Con 6 o menos el MC elige una de las preguntas y aplica el bonificador correspondiente como penalizador ya que has malinterpretado la información que tenías.

LA EMO

A ti todo esto de la amenaza zombi te parece genial. El exterminio de la raza humana ha sido siempre tu sueño húmedo. Es el castigo que una especie tan depravada como la tuya merece y no puedes más que alegrarte de lo que está sucediendo.

NOMBRE:

TRASFONDO (ELIGE 1):

☐ Ilustradora

☐ Tatuadora

☐ Poetisa

ATRIBUTOS:

COSTUMBRES: 3

INFLUENCIA: 1 (Max 2)

CINISMO: 3 (Max 6)

SALUD: 3 (Max 6)

MORAL: 2 (Max 4)

PREPARACIÓN: 3 (Max 6)

MOVIMIENTO ESPECIAL:

EXPRESAR ANGUSTIA EXISTENCIAL

Cuando pierdas un punto de salud o de moral tira dos dados y súmales tu valor de **influencia**. Con 10 o más el dolor te inspira una oscura obra artística y puedes elegir 2 de las siguientes opciones, con 7-9 eliges una:

- Plasmas tu idea en un tweet que se hace viral (+1 a **influencia**).
- Te das cuenta de que nadie comprenderá realmente nunca tu obra (+1 a **cinismo**).
- Te alegras de la cercanía de la muerte (+1 a **moral**).
- El dolor secreta endorfinas (+1 a **salud**).
- Cada cicatriz es una lección valiosa (+1 a **preparación**)

Con 6 o menos te das cuenta de que realmente no quieres morir y pierdes un punto de **cinismo**.

EL BOOMER

Todo esto de la epidemia zombi a ti te parece una excusa de los jóvenes para no ir a trabajar. Doce horas cargando camiones los ibas a poner tú, para que vieran lo que es estar jodido, y no esta mierda de los zombis. A ver, ¿dónde están los zombis que yo los vea?

NOMBRE:

TRASFONDO (ELIGE 1):

☐ Comercial

☐ Funcionario público

☐ Taxista

ATRIBUTOS:

COSTUMBRES: 4

INFLUENCIA: 2 (Max 4)

CINISMO: 2 (Max 4)

SALUD: 3 (Max 6)

MORAL: 3 (Max 6)

PREPARACIÓN: 1 (Max 2)

MOVIMIENTO ESPECIAL:

TOMAR EL CONTROL

Cuando **tomes el control de una situación peligrosa y la gente te obedezca** tira dos dados y súmales tu valor de **moral**. Con 10 o más todo sale a pedir de boca. Con 7-9 superáis el peligro, pero debes elegir una de las siguientes opciones. Con 6 o menos estáis igual o peor. elige tres:

- Alguien sale herido (-1 a su valor de **salud**).
- Te haces daño (-1 a tu valor de **salud**).
- Te das cuenta del potencial que tiene la gente al unirse (-1 a tu **cinismo**).
- La gente no sabe apreciar tus dotes de mando (-1 a **influencia**).
- Acabas hasta los huevos de explicarle a todo el mundo cómo hacer las cosas (-1 a **moral**).

LA ESTRELLA

Eres simpática, guapa y tienes clase. Estás acostumbrada a ser el centro de atención y tener montones de seguidores y admiradores. También tienes haters, claro, y algunos son más feroces que esos zombis. ¿Podrías sacar provecho de todo esto para aumentar tu popularidad?

NOMBRE:

TRASFONDO (ELIGE 1):

☐ YouTuber

☐ Animadora

☐ Gogó

ATRIBUTOS:

COSTUMBRES: 2

INFLUENCIA: 4 (Max 8)

CINISMO: 1 (Max 2)

SALUD: 3 (Max 6)

MORAL: 3 (Max 6)

PREPARACIÓN: 2 (Max 4)

MOVIMIENTO ESPECIAL:

SENTIRTE ESPECIAL

Cuando **logres embelesar a alguien para que te ayude con algo peligroso** tira dos dados y súmales tu valor de **costumbres**. Con 10 o más elige tres de las siguientes opciones. Con 7-9 elige una:

- Tus halagos mejoran el ánimo de la persona embelesada (+1 a su **moral**).
- Te sorprende ver lo fácil que es manipular a los demás (+1 a tu **cinismo**).
- El estatus de la persona embelesada aumenta a ojos de todos en vista de a tus atenciones (+1 a su **influencia**).
- La persona embelesada se da cuenta de que le has tomado el pelo (+1 a su **cinismo**).
- Te sientes sexy y empoderada tras salirte con la tuya (+1 a tu **moral**).

Con 6 o menos te sientes mal por lo que has hecho (-1 a **cinismo** y **moral**).

EL CAPITÁN DEL EQUIPO

Eres un líder nato. Eres fuerte, guapo, atlético y estás lleno de coraje. Sabes trabajar en equipo y no le tienes miedo al esfuerzo. Un espécimen perfecto de tu especie. ¿Y se supone que esos zombis tienen que asustarte? ¡Es hora de demostrarle al mundo de qué estás hecho!

NOMBRE:

TRASFONDO (ELIGE 1):

☐ Delantero de futbol

☐ Entrenador personal

☐ Monitor de Surf

ATRIBUTOS:

COSTUMBRES: 2

INFLUENCIA: 3 (Max 6)

CINISMO: -1 (Max 2)

SALUD: 5 (Max 10)

MORAL: 3 (Max 6)

PREPARACIÓN: 3 (Max 6)

MOVIMIENTO ESPECIAL:

SALTAR AL CAMPO DE JUEGO

Cuando **solo tú** puedas conseguir algo vital tira dos dados y súmales tu valor de **preparación**. Con 10 o más logras lo que te proponías con éxito e incrementas en 1 tu **influencia**. Con 7-9 tienes éxito, pero debes elegir una de las siguientes opciones. Con 6 o menos fracasas y debes elegir tres:

- Te lesionas (-1 a **salud**).
- Te conmueves con el apoyo y la admiración de tus compañeros (-1 a **cinismo**).
- Lo das todo y acabas agotado, física y mentalmente (-1 a **moral**).
- Algo se pierde o se daña en el proceso (-1 a **preparación**).
- Alguien resulta herido (-1 a su valor de **salud**).
- Despiertas la envidia de alguien (-1 a su valor de **moral**).

LA ANCIANA

¿Eso de los zombis que es? ¿Gente que no está bien de la cabeza? ¡Pues si de eso ha habido siempre de toda la vida de Dios! Seguro que no hay para tanto. Perro ladrador poco mordedor. Además, el médico ha dicho que tienes que salir más de casa que te falta vitamina D.

NOMBRE:

TRASFONDO (ELIGE 1):

☐ Abuelita dulce

☐ Octogenaria entrometida

☐ Vieja huraña

ATRIBUTOS:

COSTUMBRES: 4

INFLUENCIA: 2 (Max 4)

CINISMO: 3 (Max 6)

SALUD: 2 (Max 4)

MORAL: 2 (Max 4)

PREPARACIÓN: 2 (Max 4)

MOVIMIENTO ESPECIAL:

SOLTAR REFRANES

Cuando **le sueltes un consejo a alguien en forma de refrán** tira dos dados y súmales tu valor de **influencia**. Con 10 o más elige 2 de las siguientes opciones. Con 7-9 elige una:

- La persona aconsejada incrementa su **preparación** en 1.
- La persona aconsejada incrementa su **cinismo** en 1.
- La persona aconsejada incrementa su **moral** en 1.
- El **peligro** se reduce en 1.
- Tu sabiduría se hace evidente para todos (+1 a **influencia**).
- Te sientes escuchada (+1 a **moral**).

Con 6 o menos nadie te hace caso, reduce en 1 tu **moral** e **influencia**, pero incrementa el **cinismo** en 1.