



ARQUETIPOS DE PERSONAJE

SUPERVIVENTES

- Agente de la Ley
- Concursante de reality
- Escritor atormentado

Z CORPS

- Inocente encarcelado
- Entrenadora de Animadoras

Creado por

José Joaquín Rodríguez y Paula Sepúlveda



ARQUETIPOS

AGENTE DE LA LEY

Descripción

A tus padres casi les dio un infarto cuando les dijiste que, en lugar de seguir con el negocio familiar, ibas a ser un agente de la ley. Te advirtieron que la paga era ridícula y que los riesgos eran muchos, pero desde siempre supiste que tu vocación era servir y proteger a tus conciudadanos, así que entraste en el cuerpo. Nunca te has arrepentido de tu decisión, y cuando la plaga comenzó a extenderse y alcanzó tu localidad, supiste que era tu deber poner a salvo a todas las personas que pudieras rescatar, incluso si eso significaba separarte de tu familia y tus seres queridos.

Psicología

Estás sometido a una gran presión y te has tenido que enfrentar a situaciones límite que te han obligado a tomar decisiones que, en otras situaciones, habrían sido totalmente inadmisibles. Intentas pensar en ti lo menos posible y centrarte en los supervivientes a los que intentas poner a salvo, aunque a veces no puedes evitar pensar en los tuyos y preguntarte qué habrá sido de ellos, si aún se encontrarán bien y si entienden la razón por la que no estás a su lado.

Frase típica

“Olvida el puto manual. Todo esto es nuevo, así que haremos nuestras propias reglas.”

Agilidad 4D+1: Armas de fuego 4D+2, Esquivar 4D+2, Lucha, Melé 4D+2

Destreza 2D: Conducir (coche) 3D

Fuerza 3D+1: Correr 4D

Conocimientos 2D

Percepción 3D+1: Callejeo 4D, Investigación 4D

Presencia 3D: Empatía 3D+2, Intimidación, Ordenar 4D, Rastrear 4D+1

Desplazamiento: 7

Bonificación al daño: 2D

CONCURSANTE DE REALITY

Descripción

La gente cree que tu vida ha sido un lecho de rosas, que solo con tu belleza y tu sonrisa se te han abierto todas las puertas, pero lo cierto es que has tenido que hacer muchos sacrificios para participar en este reality show. Sedujiste, mentiste y traicionaste cuánto hizo falta para llegar a la gran final, pero cuando tenías al alcance de tu mano la fama y el dinero, esta maldita epidemia lo arruinó todo. La fama es efímera, eso es cierto, pero nunca creíste que todo el país se olvidara de vosotros de un día para otro y os dejase abandonados en una casa en mitad de ninguna parte, rodeados de zombis.

Psicología

Desde tu infancia te has acostumbrado a luchar para sobrevivir, solo que tus armas nunca han sido puños ni navajas, sino tu belleza, tu simpatía y tu habilidad para manipular las emociones de los demás. Que el mundo se haya ido al diablo no cambia nada: quieres sobrevivir, y si para ello debes aparentar, mentir y traicionar, por ti no hay problema. Puede que el reality haya terminado, pero tu objetivo es el mismo: aguantar hasta el final y no pararte a ver a quién empujas en tu camino.

Frase típica

“Eres especial, en serio, y siempre estaré a tu lado.”

4

Agilidad 2D +1: Discreción 3D+1, Lucha 3D+1

Destreza 3D: Conducir (moto)

Fuerza 2D: Correr 4D

Conocimientos 2D

Percepción 3D+1: Juegos

Presencia 4D+1: Callejeo 4D+2, Disfrazarse, Empatía 4D+2, Engañar 4D+2, Intimidación, Persuasión 5D+1, Seducir 5D+1

Desplazamiento: 4

Bonificación al daño: 1D

ESCRITOR ATORMENTADO

Descripción

Desde que acabaste el instituto supiste que querías escribir. Tuviste que pasar mucho tiempo puliendo tu prosa, aprendiendo de los grandes maestros de la literatura y creando tus primeras obras de ficción. En el proceso, te fuiste alejando de tus amigos y de la mujer que amabas, pero a cambio te convertiste en uno de los grandes autores de fantasía y terror de tu generación; sentías que todos los sacrificios que habías hecho valían la pena. Ahora, cuando la plaga se ha extendido y los muertos se han levantado de sus tumbas, como en tus relatos macabros, te das cuenta de que tu carrera y tus libros carecen de auténtico valor. Puede que sea tarde, pero te has embarcado en la búsqueda de la mujer que amabas y de tus antiguos amigos, y quieres arreglar las cosas antes de que esta maldita pandemia destruya el mundo.

Psicología

Te sientes terriblemente solo y culpable por haber abandonado a las personas que querías. Al mismo tiempo, al ver que tus relatos parecen haberse vuelto realidad, sientes que en cierta forma eres culpable (por ridículo que suene) de lo que está sucediendo. Estás convencido de que puedes marcar la diferencia, y no vas a ahorrar esfuerzos en intentarlo.

Frase típica

“¡La realidad siempre supera a la ficción!”

Agilidad 2D: Armas de fuego, Discreción 3D+1

Destreza 3D

Fuerza 3D: Resistencia 3D+1, Voluntad 3D+1

Conocimientos 4D+1: Ciencias ocultas, Erudición (literatura), Informática 5D, Lenguas (francés)

Percepción 3D+2: Arte (escribir) 4D, Buscar 4D+2, Investigación 4D+2

Presencia 2D: Empatía 4D

Desplazamiento: 5

Bonificación al daño: 2D





ARQUETIPOS

INOCENTE ENCARCELADO

Descripción

Siempre tuviste claro que, antes o después, acabarías dando con tus huesos en prisión; a fin de cuentas, creciste en un barrio azotado por la violencia, las drogas y las bandas. Sin embargo, nunca imaginaste que te acabasen encerrando por un crimen que no habías cometido. De hecho, fuiste el primer sorprendido cuando la policía irrumpió en tu piso y encontró una cantidad considerable de dinero y el arma con el que habían asesinado a un respetable hombre de negocios. Durante meses, languideciste en un penal de máxima seguridad, intentando comprender qué había pasado y quién te había endosado aquel crimen, pero desde el interior de tu celda era imposible descubrir la verdad. Por eso, cuando la epidemia comenzó, no lo dudaste ni un momento y te alistaste en los Z-Corps: no es que tengas el mínimo interés en ayudar a la población, mucho menos a las autoridades de tu país, pero esta es tu única oportunidad para descubrir quién te envió a la cárcel.

Psicología

Te has llevado meses encerrado en una prisión de máxima seguridad, por lo que no dudas en disfrutar al máximo cuando sales a una misión de campo. Y aunque llevas mal las órdenes y el trabajo en equipo, acabas por obedecer y colaborar con el grupo, pues sabes que es la única manera de seguir alejado de tu celda. La furia que sientes la descargas contra los zombis, pero siempre guardas un poco de odio para el día que te encuentres cara a cara con la persona que te tendió la encerrona.

Frase típica

“¿Crees que esto es jodido? ¡Deberías pasarte por mi barrio!”

Agilidad 4D + 1: Armas de fuego 4D+2, Discreción 4D+2, Esquivar, Lucha 5D+1, Melé 5D+1, Trepar

Destreza 3D: Dedos ágiles 3D+2, Forzar 3D+1

Fuerza 3D + 1: Correr 3D+1

Conocimientos 2D

Percepción 3D+2: Callejeo 4D

Presencia 2D: Engañar 2D+2, Inmitidación 4D

Desplazamiento: 7

Bonificación al daño: 2D

ENTRENADORA DE ANIMADORAS

Descripción

En el instituto, las chicas pronunciaban tu nombre con una mezcla de admiración, odio y temor. Eras la mejor entrenadora de animadoras que el centro había tenido en la última década, y el público asistía a los partidos simplemente para ver a tus chicas en acción; no obstante, para conseguirlo te habías convertido en una auténtica tirana que exigía absoluta dedicación y grandes sacrificios. Todo ello acabó el día que la plaga se extendió por tu localidad a una velocidad endemoniada, acabando con todas tus chicas a lo largo de una sola mañana. Entonces estabas aterrada, hoy ya no. Ahora eres miembro de los Z-Corps, y tu habilidad para dar órdenes y poner en forma a los reclutas te ha ganado la misma admiración, odio y temor que en el instituto. En cierta manera, todo ha cambiado; en cierta manera, todo sigue igual.

Psicología

Sientes sobre tu conciencia la muerte de cada una de tus animadoras. Es por eso que has decidido que no vas a permitir que algo así vuelva a ocurrir, empleando todo tu coraje y energía en adiestrar a los nuevos reclutas. Eres cruel y despiadada, sabes que te odian, pero también sabes que cuando salgan a una misión de campo ese odio les alimentará para luchar y tu entrenamiento les dará la posibilidad de vencer.

Frase típica

*“Poneos los malditos uniformes y cargad las escopetas.
¡El partido está a punto de comenzar!”*

Agilidad 4D: Acrobacias 4D+2, Armas de fuego, Contorsión 4D+1, Esquivar 4D+2, Lucha 4D+1, Saltar 5D+1

Destreza 2D+1: Lanzar 3D

Fuerza 2D +2: Correr 3D, Levantar 3D

Conocimientos 2D

Percepción 3D

Presencia 4D: Empatía 5D, Ordenar 5D, Voluntad 4D+1

Desplazamiento: 6

Bonificación al daño: 2D