

# 28 días después

Por Ángel Paredes

## Londres, la actualidad

Un grupo de activistas pro derechos de los animales se infiltra en un laboratorio del gobierno donde se experimenta con simios. A pesar de que un científico les advierte de que los simios han sido inoculados con un virus, los activistas liberan a uno de ellos, siendo atacados y contagiados por éste. El virus se libera, la epidemia se expande rápidamente.

El virus que han inoculado a los animales se transmite por los fluidos corporales (sangre, bilis, sudor, esperma si procede...) a una rapidez asombrosa, convirtiendo en segundos a cualquier persona normal en un ser violento e irracional.

El gobierno pierde mucho tiempo en reconocer que existe realmente una epidemia y en poner los medios para intentar subsanarla. La multitud intenta huir (aunque no saben muy bien adonde) y los contagios se suceden.

Finalmente, se toma una solución expeditiva: desalojar al mayor número de no infectados de la isla por medio de todos los transportes aéreos y marítimos disponibles y someterla a cuarentena para que la plaga no se extienda a nivel mundial.

Obviamente, la operación de desalojo es problemática, ya que concentrar a un gran número de personas para evacuarlas puede convertirse fácilmente en una masacre si alguna de éstas está infectada. Por suerte, cuando una persona es portadora del virus no suele caracterizarse por su sutilidad y astucia así que es fácil detectar a los que tienen el virus.

## 28 días después

Inglaterra y Escocia han sido desalojadas y puestas en cuarentena. Respecto a Irlanda, en el filme no dicen nada de si la epidemia se extendió hasta allí, así que es decisión del Zombie Master, pero yo diría que, al estar conectadas ambas islas por un corto viaje en Ferry, es muy probable que también esté infectada.

En los lugares infectados quedaron muchas personas abandonadas a su suerte por la rápida y desorganizada evacuación pero, según pasan los días, van siendo eliminadas por los que han sucumbido al virus o debido a las dificultades para sobrevivir sin electricidad, agua y demás comodidades de la vida moderna.

Las opciones de los no infectados son pocas: atrincherarse en un lugar seguro; viajar a pueblos o zonas campestres, menos castigadas por el virus y con menos presencia de infectados; o intentar abandonar ellos mismos la isla, aunque nadie sabe si la epidemia se ha extendido o no.

Sobrevivir es difícil, ya que la mayoría de establecimientos fueron saqueados durante los primeros días de la epidemia (en la película no hay señales de eso pero me parece lo más lógico y además dificultará aún más la vida de los personajes jugadores) y el fluido eléctrico y el agua corriente no funcionan en la mayoría de los lugares.

El mejor momento para que un superviviente busque provisiones, armas y demás es durante las horas diurnas en los que los infectados están aletargados en sus escondrijos.

## 28 días más

Tras casi dos meses sin alimentarse, la mayoría de los infectados han muerto por el hambre o están demasiado debilitados por ella como para suponer una amenaza seria.

El ejército y las autoridades sanitarias comienzan a hacer vuelos de reconocimiento y a buscar supervivientes. Pronto, comenzarán a crearse zonas seguras para utilizarlas de cabeza de puente para empezar a eliminar a los últimos infectados y a incinerar todos los cadáveres para evitar nuevos contagios.

## Ideas para aventuras

A pesar de que, temáticamente, 28 días es una película de "survival horror", realmente da una vuelta de tuerca al género, siendo una película mucho más madura que éstas.

Mientras que la mayoría de películas del género son simplemente películas de serie B destinadas a dar sustos o asco al público adolescente, en *28 días después* vemos unos personajes tridimensionales y que evolucionan a lo largo de la película (al menos los que no mueren, claro) y una pretensión de realismo si no en el argumento si en su desarrollo.

La moraleja de *28 días después* viene a ser "si tienes que perder tu humanidad para sobrevivir, no merece la pena hacerlo" y donde mejor se ve es en la evolución del personaje de Selena que al principio sólo busca sobrevivir a toda costa pero, luego, al establecer lazos afectivos con Jim, Frank y su hija comprende que si sacrificas tus emociones para estar viva en el fondo no lo estás.

Otra de las conclusiones del filme es que no hace falta un virus para que los seres humanos no convirtamos en una panda de hijos de puta sin escrúpulos como los militares que intentan violar a Selena y Hannah. además también sugiere la idea de que al desaparecer la civilización también desaparece la conciencia de la gente, saliendo a flote lo peor de cada uno. Estos temas deberían estar presentes en tus tramas de *28 días después* para no convertirlo en simplemente una sucesión de enfrentamientos con infectados.

## Road movie

Los personajes son una colección heterogénea de individuos que esperan en una estación de tren o de avión a ser llevados a uno de los puntos de evacuación pero, de repente, la locura estalla cuando el virus se empieza a extender entre la multitud que espera el transporte.

Los policías y militares disparan indiscriminadamente contra todo lo que se mueve, siendo más peligrosos que los propios infectados y la gente se pisa la cabeza unos a otros para escapar.

En este darwiniano ambiente, el grupo de personajes consigue salir al exterior y coger un vehículo, ahora tienen que llegar al punto de evacuación por tierra antes de que el último transporte salga.

En su carrera por salvarse, los jugadores tendrán que enfrentarse a dilemas morales (parar para ayudar a otros supervivientes, conseguir comida y gasoil en un gasolinera en que un hombre está atrincherado y se niega darles nada, etc.) y a enfrentamientos con los infectados y con otros supervivientes que intentan robarles su vehículo o sus víveres.

Un final perfecto es que lleguen cuando el transporte se esté marchando y los del interior sean tan insolidarios con ellos como ellos lo fueron con los demás.

## La jaula

Los personajes son presos en una cárcel británica. Un buen día se despiertan y los guardias han desaparecido. Cuando consiguen abrir sus celdas por el medio que sea descubren que la cárcel ha sido abandonada. Además, en una celda de aislamiento se encuentran dos reclusos y un guardia infectados.

Los personajes deberán averiguar que sucede por las malas ayudados quizás de las cámaras de seguridad y de alguna persona que encuentren en el exterior.

Juega dramáticamente con el resentimiento de los presos por haber sido abandonados por la "sociedad normal" sin importarles que muriesen y con el comportamiento de los presos más peligrosos cuando se encuentren con otros supervivientes. Otra cosa interesante puede ser contrastar los comportamientos de la "gente normal" bajo presión y la de los presidiarios para ver si hay tanta diferencia entre unos y otros. Quizás los presos demuestren ser mejores personas...

## Black Hawk derribado

Los personajes son un grupo de soldados que están sobrevolando una zona infectada durante el inicio de la "reconquista de Inglaterra". Mientras se dedican a eliminar infectados con la ametralladora de su helicóptero sufren una avería y se estrellan contra el suelo.

Unos supervivientes les sacan el helicóptero y les llevan a su escondite pero, cuando se las prometen muy felices descubren que los tipos creen que el ejército está intentando eliminar a toda la población civil (bueno la verdad, es que parte del grupo fue aniquilado hace unos días por unos paracas y tienen motivos para sospechar).

Para empeorar las cosas, la única forma que sus "rescatadores" han sobrevivido es comiendo cadáveres... y se les han terminado con lo que empiezan a ver a los personajes con ojos golositos (de momento se conforman con las pocas raciones que salvaron del helicóptero).

¿Más buenas noticias? El ejército ha estado machacando las poblaciones cercanas al motel de carretera donde se encuentran los personajes y sus rescatadores y un gran grupo de infectados merodean por los alrededores. Los únicos que tienen conocimientos militares para enfrentarse a la marabunta de infectados y que conocen los puntos bajo control del ejército a donde poder huir son los personajes pero, claro, deben convencer antes a sus carceleros de que sonfien en ellos.

## La última casa a la derecha

Por el Doctor M

Durante su huida de la zona infectada, los personajes llegan a una pequeña casa de campo en mitad de ninguna parte. La casa tiene algo de ganado y gallinas y se encuentra en buen estado. En ella habita un matrimonio mayor y una chica adolescente, que les recibirán con los brazos abiertos y les ofrecerán toda su hospitalidad. Sin embargo los personajes podrán notar pronto que los habitantes de la casa ocultan algo: en ocasiones la madre hace alusión a su hijo "Mark" y esas alusiones son fulminadas rápidamente con la mirada por el marido. La hija tratará varias veces de hablar con los personajes en privado, pero antes de poder decirles algo será sorprendida por el padre, que lanzará miradas furibundas a unos y otros.

La razón es compleja: Mark, el hijo mayor del matrimonio, está infectado y lo mantienen encerrado en el sótano. Cuando cae debilitado por la falta de alimento, le atan y obligan a comer para devolverle las fuerzas. Los viejos se niegan a aceptar que su hijo no tiene cura y que es una terrible amenaza para la sociedad y la verdad es que han perdido la razón. La hija en cambio sólo quiere escapar de allí, sabiendo que sus padres están ya dementes: hace dos semanas otro grupo de supervivientes pasó por allí y descubrió el secreto de la familia, por lo que el viejo sacó su escopeta y les mató a todos, temiendo que quisieran librar a su bien amado hijo de sus miserias.

Durante su estancia los personajes podrán descansar de su viaje y recibirán provisiones de la familia, pero si los viejos creen que los personajes sospechan algo buscarán la manera de no dejarles salir con vida (estropeando su coche sutilmente, envenenando su comida y en última instancia disparándoles). En el clímax de la partida, Mark podría escapar de su encierro y sembrar el pánico entre los habitantes de la casa.

## Los infectados de 28 días después

El virus de la ira se transmite de forma rápida y fulgurante, un pequeño contacto de sangre infectada con un raspón o con la boca u globo ocular infecta trasforma en unos segundos a una persona sana en un ser agresivo y estúpido, con el único ansia de atacar a todo lo que se mueva delante de él.

Bajo la luz solar, los contagiados se muestran aletargados y tienden a refugiarse en lugares oscuros hasta que llegue la puesta de sol. Durante la noche, los infectados campan a sus anchas buscando posibles víctimas (por alguna razón, el virus genera entre ellos una especie de "conciencia de grupo" y no se enfrentan entre sí, llegando a colaborar rudimentariamente entre sí para "cazar").

En la película, los infectados no parecen practicar el canibalismo (quizás el tabú sigue existiendo en el fondo de sus destruidas mentes) y no son lo bastante listos como para abrir una bolsa de patatas o una lata de fried beans, lo que provoca que finalmente sucumban por inanición pero quizás si puedan alimentarse de animales o de comida no enlatada (decisión del Zombie Master de nuevo, aunque por lo que se puede deducir de la película parece que no se molestan en cosas tan nimias como comer).

## Estadísticas de los infectados

**Fuerza** 2

**Destreza** 3

**Percepción** 2

**Constitución** 2

**Inteligencia** 0

**Voluntad** 2

**Puntos de vida** 26

**Puntos de resistencia** 26

**Velocidad** 15

**Punto débil:** Todos (Poder: 0). Los infectados aguantan el mismo daño que aguantasen cuando no lo estaban.

**Movimiento:** Muerto pero bastante rápido (Poder 5). Los infectados se mueven a la misma velocidad que la de una persona normal.

**Fuerza:** La de un muerto cualquiera (Poder: 0). A pesar de que parecen más fuertes que una persona normal es simplemente por su ímpetu sobrehumano.

**Sentidos:** Como los vivos (Poder: 0).

**La necesidad de alimentarse:** Diaria (Poder: 0), aunque como hemos dicho anteriormente parecen no preocuparse demasiado de ello.

**Inteligencia:** Astucia Animal (Poder: +2). El infectado no es capaz de utilizar herramientas simples pero es capaz de tender emboscadas rudimentarias o de utilizar atajos para llegar adonde quiere llegar.

**Propagación del amor:** Un besito y estás infectado (Poder: +5) Cualquier contacto entre los fluídos corporales de una persona sana y los de un infectado provocará que el virus actúe en cuestión de segundos. Mal rollo, muy mal rollo.

**Poder:** 14