

# ACHTUNG! ACHTUNG!

## TRAMAS PARA MEIN ZOMBIE

Por Ferg

Traducido por Smorgol

### V2 (Basada en Los cañones de Navarone)

#### Trasfondo

Los científicos nazis han dado con la solución para sacar a Gran Bretaña de la guerra. En una remota base de lanzamiento de cohetes, los científicos han estado probando en secreto una toxina (o virus) basada en el suero zombie. En forma gaseosa, esta "Toxina Nerviosa M", puede matar y después resucitar al recién fallecido. Desgraciadamente, la toxina es muy difícil de sintetizar. Además, los científicos todavía tienen que conseguir que estos zombies sean leales a la causa de la Patria. Finalmente, los zombies carecen incluso de la alarmantemente baja inteligencia del ejército zombie existente (aunque por supuesto el hambre permanece). Esto ha provocado que la nueva toxina sea inviable para el uso en casa.

Sin embargo, si la toxina pudiera ser lanzada contra las principales ciudades Inglesas, la devastación sería enorme. Las poblaciones perecerían y al levantarse de nuevo devorarían a los demás ciudadanos y al ejército. Se borraría del mapa una de las principales fortalezas Aliadas. Lo mejor de todo es que dada la situación geográfica de las Islas Británicas, la contaminación del continente es algo muy improbable.

Así, la Toxina Nerviosa M ha sido cargada en una serie de cohetes V2 guardados en una base secreta en la profundidad de los bosques alemanes y están listos para ser lanzados.

Como suele ocurrir con los zombies, nada va según lo planeado. Un bote roto, y la toxina se escapó y se esparció. Ahora, todos los seres vivos en un radio de 400 metros de la base están muertos. Y en los bosques empieza a formarse revuelo...

### El Reparto

Esta ambientación puede ser abordada desde diversos ángulos.

**Los Aliados:** a través de un valeroso espionaje, los Aliados se han enterado del "secreto". Alguien del Gabinete de Guerra cree que debería servir a los propósitos Aliados. Después de todo, ¿por cuánto tiempo podrían seguir luchando los alemanes si son atacados desde dentro? El riesgo es mínimo: estar en una isla es un arma de doble filo. Los Miembros del Reparto son enviados para robar la toxina. Una desagradable alternativa sería que el Reparto fuera asignado para detener los cohetes sin saber nada de la toxina. Los Aliados no están al corriente del accidente, y el ZM podría proponer una aventura tipo "carrera contra reloj".

Lanzados en paracaídas tras las líneas enemigas, la oscuridad acecha en el bosque y en la base. Igual que antes pueden descubrir sus secretos, y verse obligados a decidir si destruyen la toxina y todos los archivos referentes a ella, o llevarse sus descubrimientos a casa (para aquellos más interesados en su carrera), o incluso redirigir los V2 (ganando posibilidades de promoción definitivas). Sin embargo, las cosas se complican con la llegada de un escuadrón de limpieza alemán.

**Los Alemanes:** la Patria os necesita. Se ha perdido el contacto con una de las bases V2, y se cree que los Aliados están involucrados. Coged un escuadrón, asegura la base e informa al Cuartel General Alemán. Es imperativo que se lancen los misiles.

Los Miembros del Reparto son soldados alemanes muy bien entrenados a los que envían a una misión. Cuando llegan descubren la base en ruinas y a muchos de sus ocupantes tambaleándose por ahí de forma extraña. ¿Descubrirá la causa el escuadrón? ¿Se darán cuenta de las consecuencias? ¿Lanzarán los misiles o destruirán cualquier rastro de la toxina? ¿Se darán cuenta de la llegada de un escuadrón Aliado?

## Consecuencias varias

Hay varias posibilidades para el Zombie Master

**Infección:** ¿Qué ocurriría si un soldado desafortunado estuviera cerca de un envase de toxina defecioso y empezase a “sentirse un poco raro”?

**Lanzamiento:** Los V2 llegan a Gran Bretaña y dan lugar al estallido de un enorme problema zombie, similar al de “El Despertar de los Muertos Vivientes” (aunque esta vez ambientado en los 40) ¿Qué consecuencias aguardan al Reparto Aliado para cuando vuelvan a Inglaterra?

**Contragolpe:** De forma similar ¿Cuál sería el resultado si la toxina se extendiera por Alemania? Un ejército vivo, un ejército no-muerto, zombies merodeando y multitud de víctimas – una mezcla demoledora.

**Extraños compañeros de cama:** el ZM tiene también la opción de atrapar escuadrones tras las líneas enemigas, mientras los esfuerzos de ambos bandos degeneran hacia el caos y pueblos y ciudades son tomadas por los zombies. ¿Podrían los soldados de ambos lados trabajar juntos? ¿O hay demasiadas diferencias? Las posibilidades de convertir un conflicto sangriento en algo todavía más sangriento son infinitas.

## El Puente

(Basada en Un puente muy lejano)

### Trasfondo

Las fuerzas alemanas avanzan imparables. Cuando los Aliados son forzados a retirarse destrozados, se sitúan tras un ancho río, una barrera natural. Eso debería al menos retrasar el ataque y darles a los Aliados un tiempo precioso para reagruparse. Los puentes sobre el río han sido volados hasta que sólo ha quedado uno.

El asunto se complica con la llegada de un convoy médico. Llevan muchos heridos, tienen una avería, y están en peligro de ser capturados por las fuerzas alemanas. Por ahora, las órdenes pertinentes son: el puente debe ser defendido hasta que pasen.

### El Reparto:

Los jugadores son parte de un escuadrón que se ha ofrecido “voluntario” para quedarse atrás esperando y, si es necesario, proteger el convoy. Su trabajo será obstaculizar al ejército alemán causándole tanto daño como les sea posible. Si las cosas se

ponen realmente feas, como última medida tendrán que volar el puente.

La operación iba bien mientras los oponentes estaban vivos. Ahora, dos días después, el convoy todavía no ha llegado y no importa cuántos disparos reciban los soldados enemigos, siguen viniendo. Avanzan lentamente hacia ellos. El puente corre el riesgo de ser capturado ¿Dónde está el maldito convoy?

## Ideas para historias:

**La larga espera:** el Zombie Master puede recrear la tensión durante los dos días de espera. Transmisiones de radio incompletas del convoy (“Estamos a zzzzzzzt horas de distancia), patrullas alemanas buscando formas de cruzar el río, francotiradores ocultos, ataques de aviones Luftwaffe, escuadrones alemanes (con esas maravillosas granadas) intentando cruzar. Déjalas creer que van ganando (un escuadrón derrotado, un avión abatido) y que el puente está a salvo. Entonces... ¡envíales a los zombies!

**El señuelo:** sobre la colina se escucha el rugido del convoy a toda velocidad acompañado por un APC<sup>1</sup>. En una desesperada y atrevida maniobra, el convoy choca contra la retaguardia alemana, pillándoles desprevenidos, y se dirige hacia la seguridad del puente. Excepto que... quizás no es ése el convoy que está esperando el Reparto. Quizás, los cuerpos convulsos de los camiones se zamparon a los del convoy de verdad. ¿Y por qué no habla inglés el conductor del APC<sup>1</sup>? ¿Y porqué cargan ahora los alemanes?

**SNAFU<sup>2</sup>:** Los alemanes han abierto una brecha en las líneas Aliadas. Es la hora de detonar las cargas y dejar que el convoy se las apañe solo. Los detonadores son activados y... no ocurre nada. Se necesitan hombres para ir al puente y solucionar el problema (¿Adivinas a quienes eligen?)

**La jugada final:** mientras defienden el puente, el Reparto descubre soldados alemanes cruzando el río a escondidas (con compañeros tambaleantes) ¿No sería una vergüenza que los alemanes encontrasen una manera de atacar a los Aliados por el flanco cruzando esta parte del río y el Reparto se encontrase entre la espada y la pared? ¿Cómo puede el reparto defender ese punto de entrada y detener el avance del ejército alemán?

N. del T.:

<sup>1</sup>APC: Armored Personnel Carrier. Transporte de tropas blindado

<sup>2</sup>SNAFU: Situation Normal All Fucked Up. Situación normal completamente jodida. Acrónimo utilizado por los soldados durante la Segunda Guerra Mundial