

# **ZOMBIES Y ANTROPOFAGOS**

UNA AMBIENTACIÓN PARA OCYO ESCRITA POR RAÚL ALCALDE  
ARTE: FRANCESC MONTSERRAT Y MATIAS TONAZZI

## **PROLOGO**

Esta ambientación esta dedicada a muchos freaks de las pelis de terror de serie B o C o... No solo especificas de zombies que siempre quisimos jugar alguna partida para recrear alguna película o incluso inventarse una y disfrutar de esos seres que nos causan terror y fascinación a partes iguales.

## **¿A QUE NOS REFERIMOS?**

**Zombie:** Es, originalmente, una figura legendaria propia de las regiones donde se practica el vudú. Se trataría de un muerto resucitado por medios mágicos por un hechicero para convertirlo en su esclavo y al lenguaje común para designar en sentido figurado a quien hace las cosas mecánicamente como si estuviera privado de voluntad.

Esto era la definición que puedes encontrar en muchos diccionarios o enciclopedias sobre este término. En este manual la “definición” de zombie se usara para toda la fauna de nuestras películas de muertos vivientes favoritas, incluyendo cualquier forma de vida o no vida que tenga alguna reacción agresiva o homicida hacia la humanidad.

## **CREACIÓN DE PERSONAJES Y SISTEMA DE JUEGO:**

Todo lo necesario para hacer tu personaje o el funcionamiento del sistema de juego esta en el manual básico de ocyo.

Recomendamos usar el modo héroe para jugar con “zombies y antropófagos”.

## **TIRADAS DE PÁNICO:**

En esta ambientación cuando los personajes se encuentren con nuestros amigos zombies, estarán obligados a hacer las respectivas tiradas de pánico usando la habilidad de voluntad que depende de espíritu. La dificultad puede ser a tirada básica aunque podrá ser modificada a más o menos dificultad debido a la cantidad o la asiduidad en la partida.

Usando las películas de ejemplo, una partida ambientada en “La noche de los muertos vivientes”, los personajes se encontrarán con un fenómeno nuevo, los muertos se levantan y atacan a los humanos las tiradas de pánico son más que justificadas. Otro ejemplo seria “La

tierra de los muertos vivientes” en que los personajes sobreviven cada vez en un número mas reducido a la plaga de antropófagos y la situación se ha “normalizado” en cuyo caso una tirada de pánico no seria lógica a no ser que sea en una situación de verdadero stress o terror.

¿Que efectos tendrá un fallo en la tirada de pánico? Pues queda un poco a determinar por el master, (director, narrador o como quieras llamarlo) de que salga corriendo en dirección contraria como alma que lleva el diablo, que se quede petrificado o estupefacto al encontrarse cara a cara, que se desmaye o quede en estado vegetativo...

Recomiendo que para jugadores sean resultados más nimios y en caso de no jugadores te cebes más, pues el objetivo es pasar un rato divertido todos juntos y no matar a tus jugadores a la menor ocasión. Siempre puedes a modo de aviso ver que les pasa a los no jugadores para que ellos cojan miedo a morir en una situación parecida y si esta la sesión de juego cercana al final y algún jugador falla quedando a merced de los zombies muriendo puede darle un toque dramático además del pavor que causara en el resto dándole vidilla a los minutos finales.

## **LO QUE TEMEREMOS U ODIAREMOS:**

Este apartado esta dedicado a zombies y antropófagos, en el intentaremos mas que describir orientar a nuestro master (director, narrador o como quieras llamarlo) las capacidades o posibilidades de los antagonistas de esta ambientación.

La manera de matar a un zombie por norma será la de darles en el cerebro. Los zombies por lo general son lentos y torpes debido al “rigor mortis” no pueden o no se molestan en comunicarse con los humanos y no suelen tener una inteligencia, sino que suelen actuar por instinto y sin planificar un acercamiento a su objetivo. Además siempre perderán la iniciativa con los jugadores al ser tan lentos.

Por eso en cuanto a valores numéricos en el sistema de juego yo les atribuiría un valor de D6 a físicos y un valor fijo de 4 a intimidar (la dificultad de una tirada básica) en la sección de habilidades de espíritu a efectos de tiradas de pánico.



## **COMENZAMOS CON LAS BIZARRADAS...**

Esto es un poco cajón de sastre porque hemos visto muchas películas de zombies en la que ni son lentos, como el remake de “Dawn of the death” en la que no tienen rigor mortis y corren que se las pelan, ni comen lo que matan en cuyo caso puedes darles un D6 en iniciativa.

Si habéis visto “The omega man (El ultimo hombre sobre la tierra)” son mas que no muertos una mutación por un virus que les hace fotosensibles e igual de agresivos a la raza humana, hablan y razonan entre ellos aunque no están dispuestos en ningún momento a dar tregua a los humanos. En ese caso puedes darles atributos de D6 en todos los campos. Aunque por otro lado esta el remake “soy leyenda” en el que los afectados por el virus si son humanoides antropófagos que no tienen vestigios de inteligencia o tratos sociales pero una fuerza sobrehumana y la capacidad de movimiento alterada hasta andan por el techo a cuatro patas, en cuyo caso puedes darle un valor numérico de físicos e iniciativa de D8 o superior y dejar en 0 el resto.

También si recordáis “el regreso de los muertos vivientes” o alguna secuela, los zombies no mueren por darles en la cabeza si no que aunque los descuartices ellos siguen moviéndose y actuando de manera independiente. En las secuelas se descubre que su punto débil es darles una descarga generosa de electricidad.



Otro aspecto de esos films es que ellos no se comían al humano sino que solo se deleitaban con el cerebro. En alguna parte de la peli ellos hasta hablaban pero quizá era más un aspecto cómico.

Después hay varias películas en las que los zombies son capaces de hablar como en el final de “zombie 3” cuando la estrella de la radio convertido en no muerto suelta a la humanidad una declaración de intenciones, e incluso capaces de usar objetos o armamento ya sea “El día de los muertos vivientes” en la que el zombie escucha música con el walkman e incluso dispara con una pistola para vengar al científico que le uso de cobaya o “Versus” en la que los zombies disparan y pelean con los gánsteres.

Para terminar no son no muertos en el sentido estricto pero quizá podríamos añadirlos en esta ambientación a los seres de otro mundo que usan cuerpos humanos para la dominación mundial, y aunque hay miles solo pondré tres ejemplos uno sería la invasión de los ultracuerpos en la que obviare comentarios pues creo que todo el mundo la conoce y si no ja que estas esperando! El film “Invasores de Marte” en la que los marcianos tanto en la original como el remake usan a humanos para ir captando y esclavizando a la humanidad y los diferencian por actuar de manera mecánica y sin sentimientos. Como tercer ejemplo pondría “Fantasmas de Marte” en la que una raza ancestral como si fuesen almas se mueven por el aire poseyendo a los humanos para echarlos de su tierra.

## **LA NOCHE DEL COMETA**

Esta partida esta pensada para 4-6 jugadores alguno podría entrar un poco mas tarde (por si llega el rezagado).

Esta pensada para jugarse en una sesión de juego de entre 4-6h

Una idea de como empieza todo: Cuando el cometa hace presencia toda la gente que esta observándolo de manera directa es automáticamente desintegrada, la gente que esta en el interior de pisos no llega a ser desintegrada pero queda gravemente afectada descomponiéndose y pudriéndose si no consiguen sangre humana de manera inmediata y constante. Solo la gente que estaba a cubierto por muros de hormigón o algún metal pesado tuvieron la suerte de no verse afectados de manera directa por el cometa, es el caso de los jugadores al estar en la sala de proyecciones del cine no fueron irradiados por el cometa.

En esta partida los zombies son caníbales en si, son humanos que aunque no les dio de lleno la exposición del cometa les afecto haciendo que necesiten sangre para sobrevivir se mueven de manera aletargada y son capaces de dialogar o comunicarse con los humanos, son inteligentes y podrán utilizar herramientas en los comienzos de la degeneración aunque irán perdiendo lucidez comunicación y semejanza a medida que van degenerando además de una fotofobia que les hará evitar el contacto con la luz diurna de manera directa (no los mata solo les molesta).

Para erradicarlos al ser humanos de hecho y forma pueden morir como cualquier humano no apliques reglas especiales de fuente concreta o destrucción localizada del cuerpo. Tampoco apliques la transformación en uno de ellos por heridas derivadas de sus ataques.

Viernes 22 de enero del 2010, es la gran noche un cometa pasara muy próximo a la tierra y podrá verse en el lado europeo, africano y oeste asiático por la noche alrededor de la 01:35 AM.

Durante semanas para prepararse el acontecimiento tanto las compañías de viaje de América, Asia y Oceanía preparando viajes, como los medios de comunicación para hacer un seguimiento del evento. Algunos sectores minoritarios y religiosos auguran un cataclismo o catástrofe de proporciones inimaginables.

La información importante para los jugadores es la siguiente: son trabajadores de un cine del centro de Barcelona y esa noche pese a ser “la gran noche” deberán ir a trabajar y no podrán ver el evento pues la sesión golfa termina al rededor de las 03:00 AM. Haciendo su propia celebración y no habiendo ni dios en el cine los jugadores se reúnen en la sala de proyección y celebran con algo de bebida y de picoteo quedándose a dormir la mona en la misma sala.

Por la mañana al despertarse observaran como dejaron todo y se percataran de que el

conserje se ha marchado durante la noche pues no estará en la sala.

Después de acicalarse un poco y quizá (si no son unos guarros) recoger todo lo que dejaron tirado en la borrachera alguno o todos decidirán marcharse a casa. Al salir verán a un vagabundo que esta agachado cerca de uno de los contenedores y si deciden acercarse podrán observar que esta encima de algún ser humanoide y esta mordiéndole si aun se acercan mas verán que es el conserje.

El vagabundo si están cerca de él les atacará, de modo contrario no se percatará de que los jugadores están allí. En caso de que ataquen al indigente recuerda a los jugadores que un asesinato es u castigo que se paga con la cárcel además de lo poco ético que es.

Cuando se dirijan a casa de alguien descríbeles como de extraño es el viaje: No hay ni un alma en la calle más hay mucha ropa y accesorios por todos los lugares además de un polvo rojo que mueve el viento, mucho polvo. Haz que pasen por lugares concurridos un sábado en Barcelona y que se pregunten que ha pasado.

Cuando empiecen a llamar por teléfono a sus casas o a los móviles de seres queridos o conocidos y no contesten y vean bares que están abiertos pero no haya ni un alma hará que corran a sus casas a saber que a pasado las radios están en silencio menos las que son música 24h que seguirán su programación.

Tras los lloros iniciales seguramente alguno de ellos querrá ir a buscar a alguno de sus seres queridos como el hijo de Javier o los padres de Antonio cuando lleguen a casa de la ex mujer de él nadie responderá si deciden tirar la puerta abajo o forzar la puerta , la casa estará vacía.

Si los jugadores no llegan a la conclusión dales un empujoncito de ir a una televisión o a alguna radio a dar un mensaje o buscar más supervivientes.

Sea como fuere cuando lleven allí un día o dos sin ninguna sospecha de que haya zombies por el lugar convenceles para que disfruten de la ciudad en sus pies como que los concesionarios de coches estarán vacíos o que los centros comerciales tienen descuentos del 100% que vivan un poco.

En el centro comercial tendrán su primer encuentro con zombies si no llegaron a enfrentarse al indigente que mato al conserje cuando estén un poco separados en el centro (aunque puedes modificarlo a cualquier sitio) haz que alguno oiga un ruido y al minuto después vea un grupo de gente (de 4 a 6) que se acerca a el lentamente y balbuceando o gimiendo.

Tras intentar mediar con ellos y vea que es imposible y al tenerlos mas cerca los vea más pálidos de lo normal y quizá que huelan un poco optará por correr y gritar avisando a los demás? En caso contrario haz que alguno mas vea la situación en otro lado y traten de juntarse.

Este evento no es para que mates a nadie solo para darles un susto y que empiecen a tener

un poco de nervios aunque a modo de soltarte unas risas, puedes hacer que alguno de los personajes reciba una herida y que el resto tenga el miedo de ¿“y si” se transforma en uno de ellos? Aunque si tus jugadores son paranoicos o lunáticos no lo hagas o ellos mismos mataran a su compañero.



Después de este susto lo más probable es que vuelvan al lugar en el que estaban retransmitiendo, llegaran al anochecer haz que allí tengan otro encuentro con un grupo más numeroso una docena aproximadamente. Cuando el grupo los tenga un poco entre la espada y la pared haz que aparezcan un grupo de militares matando a los que queden en pie para seguir encañonando a los jugadores.

Tras convencer les de que no son como los “otros” de entre ellos aparecerán dos médicos y les harán unas pruebas para cerciorarse de que no están contaminados.

Los militares les ofrecerán llevarlos en sus helicópteros a su base en la que están agrupando a los supervivientes no contaminados.

Tras unos 20 minutos de viaje los jugadores situaran la base en el Montseny donde no paran de llegar más helicópteros con más gente. Continuaran haciendo pruebas y algunas preguntas de como sobrevivieron y les dejen en dos salas repartidos. Cuando alguno vaya al lavabo o quiera salir por algún motivo desconocido asegúrate de que vea una puerta entreabierta y dos medic@s estén enchufando a dos personas a unas máquinas y adormeciéndoles mientras comentan sobre lo ético que es drenar les la vida para seguir viviendo ell@s .

Los jugadores deberían encontrarse, conocer la situación y decidir un plan de huida al principio deja que puedan pasar los primeros encuentros con alguna excusa. Poco después ya los guardias les apuntaran pero nunca dispararán ya que si los matan no podrán extraerles la sangre, aunque eso no lo deben saber los jugadores.

Tras la escapada haz que den con un almacén de los militares encontrando armas y explosivos que Carlos sabe usar de cuando trabajó en una empresa de demoliciones que recorran las instalaciones colocando explosivos o simplemente salgan y los coloquen todos los vehículos menos los suyos y salgan por piernas mientras los científicos y militares mueren.

Si la partida puede jugarse en varias sesiones puedes intentar convencerlos de que antes de volar el complejo salven a algunos o todos los supervivientes o añadir mas encuentros con zombies antes de encontrarse con los militares.

A los pocos días ya empezaran a ver cadáveres por las calles pues los supervivientes contaminados están empezando a morir por falta de alimento.

A modo de punto entrañable puedes hacer que Javier encuentre a su hijo con un adulto que

estaban vagando juntos desde que ocurrió la noche fatídica.

### Los personajes

Aquí hay una idea básica de los personajes a no ser que quieras dejarles a ellos hacerlos en cuyo caso ignora lo abajo indicado.

**Juan Antonio:** Tiene 21 años es el taquillero vive con Luisa de alquiler en Marina. Sus padres viven en Sagunto (Valencia). Los hobbies de él son los mangas y el cine. Recomiendo las habilidades de burocracia, leer y escribir y una habilidad como cultura cinéfila o de oriente especificada en mangas y animes como mínimo el resto que el jugador lo desarrolle con el director de juego.

**Luisa:** tiene 19 años esta en el puesto de comestibles del cine. Sale con Juan Antonio. Los padres de ella viven en la Rambla de Prim, cuando se dirija a casa de sus padres encontrara el piso vacío. Sus hobbies son las compras, bailar y alguna serie juvenil. Recomiendo atléticas, seducir, negociar y leer y escribir.

**Javier:** tiene 37 años vive solo de alquiler en Mongat, esta divorciado con un hijo al que no ve desde hace 4 años, pese a que viven en el Eixample derecho. Sus hobbies son la pesca y la caza y tiene un todo terreno con 6 plazas y en casa tiene un rifle y munición. Las habilidades recomendadas para este personaje son: armas de proyectil, sigilo, pesca, atléticas, esconderse, supervivencia y percepción.

**Pedro:** Tiene 23 años, trabaja en comestibles tiene pareja se llama marta pero vive con sus padres en Sant Adrià del Besós con los que no tiene una buena relación. Sus hobbies son las consolas y los coches tuneados, su coche tuneado en este momento esta en el mecánico por un accidente. Habilidades recomendadas: Pelea, bajos fondos, tecnología, seducir e intimidar.

**Rosa y Carlos:** tienen 45 y 49 años respectivamente son los encargados de la limpieza del cine. Ambos llevan unos 20 años casados aunque no tienen hijos pues ella no puede concebir, están tramitando los papeles para una adopción aunque de momento no fructifica. Carlos antes de trabajar en el cine con su mujer estuvo trabajando hasta hace 2 años en una empresa de demoliciones pero debido a la crisis su empresa cerró. Viven en un piso de propiedad en Bufalá un barrio de Badalona. Sus hobbies son la montaña, pasear y tapear en algún lugar de las ramblas de Badalona. Recomendamos las habilidades de burocracia, leer y escribir, atléticas y Carlos de manera especifica demoliciones.

Los personajes para ir al trabajo suelen ir en transporte público menos Javier que siempre va en su 4x4, a la hora de plegar como es tarde él se dedica a hacer de autobús llevando a todos. Pedro acostumbraba a ir con su coche tuneado pero ahora esta en el mecánico.

Si os interesó la partida y queréis continuarla de una manera tiene muchos frentes abiertos haciendo alguna modificación que los infectados no mueran a los pocos días y recordaros

que en América Oceanía y en el este de Asia no llego a suceder el fenómeno por lo tanto cuando no hayan comunicaciones con la zona afectada mandaran a gente a investigar que pasó encontrándose con los zombies y los supervivientes los jugadores podrían viajar hasta ser encontrados o incluso encontrarse a mas científicos haciendo los mismo en otras regiones. Por otro lado gran parte del mundo estaría a salvo por las barreras marítimas menos en oriente donde los infectados podrían viajar al este y causar el terror en el otro lado. Seguro que hay mas vías en las que no he pensado pero alguno de los que lo lean valoraran como otras posibles alternativas.....

Espero que hayáis disfrutado de esta sesión de juego como lo disfrutamos nosotros

