

POWERED
by the
APOCALIPSIS
ZOMBIE
LIGHT

Albert Estrada Zambrano



QUARANTINE
GAMES

Lo que **todo el mundo** temía, está **ocurriendo**.

Se ha desatado el **Apocalipsis Zombi**.

Pero las cosas **no** son como las habíamos **imaginado**.

Es un Apocalipsis Zombi...

...pero leve.

Es decir, si te muerde un zombi, puede ser que te transformes en un zombi... pero es raro, a la mayor parte de la gente no les pasa. No con un solo mordisco, al menos.

Los zombis son agresivos, e intentan morderte, pero tampoco con esa ansia a la que nos tienen acostumbrados las películas de Hollywood. Si tu le das cuatro golpes bien dados, o incluso si le sueltas un buen grito al más puro estilo pastor de ovejas (-“¡Ye’he Zombiii! Pasa p’atrás”) seguramente se asuste y te deje en paz.

No siempre, claro, hay que andarse con ojo... pero seguramente.

Además, el cuadro es pasajero... buena parte de la gente que se transforma en zombi se recupera sin secuelas, o casi sin secuelas, al cabo de un par o tres de semanas, de modo que dispararles un tiro en la cabeza parece un poco drástico.

Hay gente que oculta que le han mordido los zombis. Para no preocupar a la familia, porque seguramente no sea nada, o para que no le despidan del trabajo con la excusa de estar infectado, que no están los tiempos para según que lujos.

La enfermedad tuvo su origen en china, pero como los chinos son muy brutotes *per se* al principio no se le dio importancia. Luego saltó a Italia, y de allí a España.

El primer brote en España se produjo durante el mitin de VOX en Vistalegre, pero nadie se dio cuenta pese al alarmante incremento del número de infectados. Los afectados tenían un comportamiento relativamente parecido al de siempre, de modo que no saltaron las alarmas.

Ahora ya no queda ningún lugar en España libre de la amenaza zombi.

...salvo Murcia, tal vez.

En este mundo postapocalíptico (o periapocalíptico) la gente, por encima de todo, intenta hacer vida normal.

Los supermercados están abiertos.

La policía y el ejército fueron desplegados para proteger a la población de la amenaza zombi, pero se decidió retirarlos el día que, por error, abrieron fuego contra una horda de ciudadanos enloquecidos que lo único que pretendían era hacerse con todas las existencias de papel higiénico del Mercadona. Muy razonablemente, los valerosos agentes de las fuerzas y cuerpos de seguridad del estado creyeron que aquella marabunta era una oleada de zombis que venían a devorarles, y respondieron con el uso proporcional y necesario de la fuerza, pero luego las pruebas de laboratorio dieron negativo para la infección.

Los muertos eran personas normales.

Aquello fue un escándalo.

Un subdelegado de la secretaría general técnica del ministerio del interior estuvo a punto de verse obligado a dimitir.

Al final el sentido común se impuso y no se llegó a ir tan lejos.

En televisión, los tertulianos y comentaristas lanzan un mensaje ambiguo de esperanza y prudencia. Algunos reporteros particularmente aguerridos salen a intentar entrevistar a los zombis. Artistas desconocidos aprovechan la oportunidad para lanzar mensajes de optimismo a través de las redes sociales. (¡Todas y todos juntos superaremos esta crisis!), mientras los YouTubers más influyentes participan en retos virales como el #Zombikissing

En este terrible escenario no se trata tanto de sobrevivir al apocalipsis como de mantener la normalidad.

Y, por si todo esto no bastara, dado que las desgracias nunca vienen solas...

...este juego es un PbtA.

LAS BASES

¿QUÉ ES UN PBTA?

Ni el que se los inventó lo sabe. Pero si quieres hacerte una idea busca en internet el podcast de **Éxito Parcial** que seguro que te lo explicarán mejor que yo.

LOS PERSONAJES:

Cada jugador elige un tipo de personaje y lo personaliza a su gusto, excepto a uno, al que le toca pringar y hacer de Maestro de Ceremonias (MC) que es como el Director de Juego de cualquier juego de rol, solo que en los juegos PbtA no se espera que sepa hacer su trabajo.

Cada personaje dispone de 6 atributos o características. 5 de ellos pueden variar durante el juego, pero nunca pueden superar el doble del valor absoluto original del personaje.

Los 6 atributos son:

Costumbres:

Es el único valor fijo y determina que tan bien hace el personaje aquello que habitualmente hace. Un peluquero con un valor alto en costumbres será un estilista competente, uno con costumbres bajas te puede cortar una oreja en un descuido.

Influencia:

Representan lo bien que les cae el personaje a los demás, o lo inteligente que les parece, o cuan confiable lo consideran y lo dispuestos que están a escucharle y seguirle.

Cinismo:

Determina la sangre fría y la falta de empatía del personaje. Sirve para poner los intereses propios por delante de los de los demás, algo muy útil de cara a la supervivencia.

Salud:

Determina lo sano que está el personaje. Si llega a 0 el personaje queda fuera de combate. Si alcanza un valor negativo se transforma en un zombi.

Moral:

Representa lo positivo que es el personaje y lo animado que está. Si llega a 0 el personaje está incapacitado y no puede seguir adelante con su vida.

Preparación:

Representa lo preparado que está el personaje. Este juego no va de contar los rollos de papel de WC que tienes ni la munición que te queda. Se emplea para ello una abstracción representada por el valor de preparación. La preparación no incluye sólo elementos físicos, también puede hacer referencia a la información que el personaje ha obtenido en internet sobre la amenaza zombi y cómo combatirla, los lugares dónde puede encontrar refugio y equipo, las zonas que debe evitar, como actuar frente a un incidente zombi, etc. Esa información también puede perderse (demostrarse falsa, quedar desfasada, etc.)

Además de estos valores existe un sexto atributo que no es propio de los personajes:

PELIGRO:

Toda situación o escena tiene un valor de peligro determinado establecido por el MC. Este valor de peligro es la reducción en el atributo de **salud** que pueden sufrir los personajes en caso de que reciban cualquier tipo de daño con independencia de la fuente.

Si la situación empeora (llegan más zombis, se incendia el edificio, se acaba la munición, etc.) el valor de peligro sube un punto.

Si la situación se calma (llegan refuerzos, se descubre una salida, se acaba con buena parte de los zombis) el valor de peligro baja un punto.

Se puede salir de una situación peligrosa sin necesidad de reducir a cero su valor de peligro, simplemente logrando escapar de ella. Cualquier incremento de peligro posterior se aplicará a las nuevas escenas que acontezcan.

Hay 8 libretos de personaje, uno por cada tipo. Dos jugadores no pueden coger el mismo tipo de personaje... o sí, ¿por qué no? ¡Experimenta leches! ¡Es tu juego!

Los 8 tipos de personaje son:

- **EL NOSTÁLGICO**
- **LA ACTIVISTA**
- **EL NERD**
- **LA EMO**
- **EL BOOMER**
- **LA ESTRELLA**
- **EL CAPITÁN DEL EQUIPO**
- **LA ANCIANA**

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.

LOS PERSONAJES NO JUGADORES:

Los Personajes No Jugadores (PNJs) poseen un atributo de **salud** y otro de **peligro**, que se suma al de la escena si se enfrentan a los personajes de los jugadores.

- Los ciudadanos de a pie y los zombis vulgares tienen una **salud** de 1, si cae a 0 quedan indefensos y si baja hasta -1 mueren. Su valor de **peligro** es de 0.
- Las fuerzas del orden, los pandilleros y los zombis chungos tienen una **salud** de 2, si cae a 0 se retiran y si baja hasta -1 mueren. Su valor de **peligro** es de 1.
- Los comandos de élite del ejército, los maestros ninja y los MEGAZOMBIS tienen una **salud** de 3. Si cae a 0 quedan heridos y se retiran. Si baja hasta -1 se les da por muertos. Su valor de **peligro** es de 2 si conservan intacto su atributo de **salud**, de 3 si este cae a 2 (porque se enfurecen) y de 1 si su **salud** baja hasta 1.



MOVIMIENTOS BÁSICOS:

SEGUIR CON TU VIDA PESE A TODO

Cuando **trates de hacer vida normal a pesar del inminente peligro** tira dos dados y súmale tu valor en **costumbres**. Con 10 o más logras tu propósito y además el **peligro** se reduce en 1. Con 7-9 logras tus objetivos, pero debes elegir una opción de entre las siguientes. Con 6 o menos fracasas y además eliges dos de ellas:

- Alguien resulta dañado por tu culpa (-1 en su atributo de **salud**).
- Te metes en líos con una figura de autoridad.
- Tu temeridad es criticada (-1 en **influencia**).
- Pierdes o rompes algo importante (-1 en **preparación**).
- Las cosas empeoran. El **peligro** aumenta en 1.

*Si un zombi te muerde, pero no le das importancia y acudes al trabajo normalmente estás **siguiendo con tu vida pese a todo**. Si te metes en el supermercado en busca de papel higiénico a pesar de que se oyen terribles gritos desde el interior estás **siguiendo con tu vida pese a todo**. Si agarras a un zombi por detrás para impedir que muerda a tu madre no estás **siguiendo con tu vida pese a todo**, porque el motivo por el que te has puesto en peligro no tiene nada que ver con hacer vida normal; ahí estás **siendo un héroe**. Si sales de fiesta, cuando normalmente no lo haces, solo por desobedecer la prohibición gubernamental, no estás **siguiendo con tu vida** sino **rebelándote**. Si te acuestas temprano no estás **siguiendo con tu vida pese a todo** porque no hay peligro ninguno en hacerlo.*

REÍRTE DEL VECINO

Cuando **te burles de cómo enfrentan los demás el apocalipsis zombi** tira dos dados y súmale tu valor en **cinismo**. Con 10 o más puedes repartir 3 puntos entre tus valores de **cinismo**, **influencia** o **moral**. De 7 a 9 reparte un solo punto, pero elige una de estas opciones. Con 6 o menos elige 3 de ellas:

- Alguien se siente muy ofendido y te agrede (-1 a tu valor de **salud**).
- La gente no se toma tus chistes nada bien (-1 a **influencia**).
- Otros dejan de actuar con sensatez por miedo a tus burlas (+1 a **peligro**).
- Te arrepientes de inmediato de lo que acabas de decir (-1 a **moral**).
- Te apiadas del objeto de tus burlas y decides prestarle algo de ayudar (-1 a **preparación**).

*Si te burlas del montón de armamento que acumula un compañero para salir a la calle te estás **riendo del vecino**. Si ridiculizas las medidas de precaución del gobierno en una charleta con tus colegas también. Si le dices a una mujer cómo tiene que conducir en plena huida zombi para que no os alcancen no estás **riéndote del vecino** sino **siendo un cuñao**.*

SER UN CUÑAO

Cuando **te hagas el experto sobre un tema complejo del que no tienes ni idea** tira dos dados y suma tu valor de **preparación**. Con 10 o más, aciertas de pura casualidad en tus afirmaciones, que pasan a ser verdaderas en caso de que no lo fuesen. Con 7-9 buena parte de lo que crees es correcto, pero hay algunas partes que no (a elección del MC), y además debes elegir una opción entre las siguientes:

- Te enzarzas en una discusión con alguien sobre el tema (a elección del MC) y vuestro atributo de **moral** baja un punto.
- Alguien resulta dañado por culpa de tu desconocimiento (-1 en su atributo de **salud**). A elección del MC, ese alguien puedes ser tú.
- Te envalentonas demasiado escuchando tu propia voz y empiezas a creer que no necesitas nada ni a nadie (-1 a **preparación**).
- Da la sensación de que no tienes ni idea de lo que hablas (-1 a **influencia**).

Con 6 o menos, la realidad te da una patada en la boca y las cosas suceden de forma exactamente opuesta a la que esperabas, haciendo que además te sientas estúpido y ridículo (-1 en **moral** e **influencia**).

*Si tratas de atender una mordedura zombi con los consejos que has leído en twitter en lugar de acudir a un hospital estás **siendo un cuñado**. Si le discutes al policía cuales son tus derechos constitucionales mientras te detiene, estás **siendo un cuñado**. Si buscas en Google Maps rutas despejadas de zombis para llegar hasta el aeropuerto no estas **siendo un cuñado**.*

¡REBELARTE!

Cuando **te opongas a las medidas de crisis del gobierno de un modo en que no causes ninguna molestia a los que mandan** tira dos dados y súmale tu valor en **influencia**. Con 10 o más tu actitud es más sensata que las leyes (-1 a **peligro**). Con 7-9 te sales con la tuya, pero debes elegir una de las siguientes opciones. Con 6 o menos fracasas y debes elegir tres:

- Te metes en líos con una figura de autoridad.
- Algo se rompe o se pierde (-1 a **preparación**).
- Alguien resulta herido (-1 a su valor de **salud**).
- Acabas por hacerte daño (-1 a tu valor de **salud**).
- La gente no te apoya (-1 a **influencia**).
- La situación se vuelve más peligrosa (+1 a **peligro**).

*Si encierras a tu hijo en casa después de que le muerdan los zombis, en lugar de llevarlo a un hospital, te estás rebelando. No **sigues con tu vida normal**, porque la situación no tiene nada de cotidiano, ni estás **sudando de todo** porque precisamente tu objetivo es proteger a un ser querido de las atrocidades gubernamentales. Tampoco estás **siendo un héroe** porque el peligro no es inmediato. Si denuncias una atrocidad cometida por el gobierno mientras la televisión te entrevista en directo no te estás **rebelando**, porque ni incumples las medidas de crisis ni tu acción es inocua para los que mandan.*

SUDAR DE TODO

Cuando **pongas en peligro a tus seres queridos sin motivo alguno** suma 1 a tu valor de **cinismo**. Acto seguido, tira dos dados y súmale tu valor de **moral**. Con 10 o más no sucede nada malo y ganas un punto de **moral**. De 7 a 9 elige dos opciones entre las siguientes:

- Rectificas a tiempo (-1 a tu valor de **cinismo**).
- Acabas por hacerte daño a ti mismo (-1 a tu **salud**).
- Te sientes mal contigo mismo por tu falta de empatía (-1 a tu **moral**).
- Tu ser querido se enfada contigo y ahora te odia (-1 a **influencia**).
- Tu ser querido resulta dañado (-1 a su valor de **salud**).
- Te metes en líos con una figura de autoridad.
- La situación empeora (+1 al **peligro** de la situación).

Con 6 o menos el MC decide el destino de tu ser querido y tú reduces tu **moral** en 1.

*Si dejas a tu bebé solo en el coche llorando mientras vas a tomarte unas cañas estás **sudando de todo**. Si saltas de una azotea a otra con tu hija en brazos porque la marabunta zombi os persigue no estás **sudando de todo**, porque existe un motivo que te impulsa a correr ese riesgo, ni tampoco estás **siguiendo con tu vida** porque los acontecimientos no tienen nada de normal. Si un zombi te muerde y decides no acudir al hospital no estás **sudando de todo** porque te pones en peligro a ti, sino **siguiendo con tu vida normal** o **rebelándote** en función de las indicaciones del gobierno.*

CAGARTE ENCIMA

Cuando **te dejes llevar por un pánico irracional** tira dos dados y súmale tu valor de **salud**. Con 10 o más escapas al peligro y tu estrategia resulta eficaz. Con 7-9 escapas al peligro, pero eliges dos de las siguientes opciones:

- Te hieres (-1 a tu valor de **salud**).
- Alguien resulta herido (-1 a su valor de **salud**).
- Rompes o pierdes algo importante (-1 a **preparación**).
- Te metes en líos con una figura de autoridad.
- Te ganas fama de cobarde (-1 a **influencia**).
- Tu egoísmo empeora las cosas para los demás (+1 al **peligro**).

Con 6 o menos, tu falta de reflexión te coloca en una situación de peligro peor de la que estabas (+1 en **peligro**) y además eliges una de las opciones anteriores.

*Si te sorprenden unos ruidos en la oscuridad y abres fuego con tu ametralladora sin saber a qué le disparas te estás **cagando encima**. No estás **pecando de prudente**, porque tu acción puede resultar muy peligrosa y seguramente atraerá a más zombis; si es que era un zombi lo que sea que hayas matado. Si golpeas a un zombi que pretende morderte con un bate no te estás **cagando encima**, de hecho, probablemente estés siendo bastante temerario.*

SER UN HÉROE:

Cuando **te enfrentes a un peligro inmediato para proteger a otras personas** tira dos dados y suma tu valor de moral. Con 10 o más logras poner a todo el mundo a salvo y ganas 1 punto de **influencia**, pero eliges una de las siguientes opciones. Con 7-9 tan solo mitigas el peligro de la situación (-1 a **peligro**) y eliges dos opciones. Con 6 o menos eliges tres opciones:

- Resultas herido (-1 a **salud**).
- La situación empeora (+1 a **peligro**).
- Tú no logras ponerte a salvo.
- Pierdes o rompes algo valioso (-1 en **preparación**).
- Nadie te agradece el esfuerzo (-1 en **moral**).
- No logras salvar a todo el mundo (resta el **peligro** de la situación en valores de **salud** entre las personas que protegías).

*Si empujas contra la puerta para que los zombis no puedan entrar mientras tus compañeros escapan escaleras arriba estas **siendo un héroe**. Si entras en un edificio en llamas para rescatar a un bebé que llora también. Si repartes tus medicamentos entre los huerfanitos enfermos de un hospicio no estás **siendo un héroe** porque no te estás enfrentando a ningún peligro inmediato.*

PECAR DE PRUDENTE

Cuando **te excedas en la prudencia** tira dos dados y súmale tu valor en **costumbres**. Con 10 o más elige 2 opciones. Con 7-9 elige una opción:

- Subir en 1 tu valor de **cinismo**.
- Subir en 1 tu valor de **preparación**.
- Subir en 1 tu valor de **moral**.
- Subir en 1 tu valor de **salud**.

Con 6 o menos tu preparación resulta contraproducente y el MC reduce en 1 alguno de tus valores a su elección o aplica otra consecuencia adecuada.

*Si llenas el comedor de latas de conserva estás **pecando de prudente**. Si sales a la calle armado con dos rifles, tres pistolas, un machete, un cuchillo y una ballesta estás **pecando de prudente**, pero si el gobierno lo ha prohibido estás **rebelándote**. Si no le abres la puerta a un colega, a pesar de que no se ve ningún peligro y él no presenta signos evidentes de pelea porque siempre cabe el riesgo de que esté infectado estás **pecando de prudencia**. No te estás **cagando encima** porque mantienes la calma. Si tratas de instalar una trampa explosiva de fabricación propia en el pasillo de tu casa no estás **pecando de prudente**, sino **siendo un cuñao**.*

TOMÁRTE LA VIDA CON HUMOR

Cuando **te tomes una situación dramática que te afecta a cachondeo** tira dos dados y súmale tu valor de **moral**. Con 10 o más elige dos opciones de entre las siguientes. Con 7-9 elige una:

- Ver las cosas con perspectiva te despeja la mente y te permite ver soluciones en las que no habías caído. Reduces en 1 el **peligro** de la situación.
- La gente admira tu coraje y buen humor. Sube 1 punto tu valor de **influencia**.
- La risa secreta endorfinas (+1 a **salud**).
- Te convences a ti mismo de que no hay para tanto (+1 a **moral**).

Con 6 o menos la gente no se da cuenta de la gravedad del asunto y se relajan más de lo que deberían (+1 al **peligro** de la situación).

*Si sueltas un chiste sobre que no tienes al día el calendario de vacunas después de que te muerda un zombi, te estás **tomando la vida con humor**. Si lo sueltas después de que muerdan a un colega te estás **riendo del vecino**.*



LIBRO DEL MAESTRO DE CEREMONIAS

OBJETIVOS:

- MANTÉN LA HISTORIA EN CONSTANTE MOVIMIENTO
- CÓGELE TIRRIA AL PBTÁ.
- HAZ UN POQUITO DE AUTOCRÍTICA.
- JUEGA PARA ECHARTE UNAS RISAS.

PRINCIPIOS:

APLICA LAS REGLAS TAL Y COMO ESTÁN ESCRITAS.

Respeta las reglas. Este juego lo escribí en dos días confinado en casa (literalmente) y, por tanto, sus reglas seguramente sean perfectas... o bastante perfectas, la verdad es que no tengo modo de saberlo porque ni me gusta la filosofía PbtA ni tampoco lo he testado. ¡Pero se basa en el motor PbtA! ¿Qué puede fallar? En Verkami recaudaría una pasta.

NO PERMITAS QUE LAS COSAS SE SALGAN DE MADRE, ESTE ES UN APOCALIPSIS DESCAFEINADO.

Si quieres jugar a un juego de supervivencia zombi letal tienes infinidad de opciones mejores que esta. La premisa del escenario es que el apocalipsis no es ni de lejos tan fiero como lo pintaban en las pelis. Si pones realmente en peligro a los personajes de los jugadores y les atosigas constantemente con problemas te estás cargando el juego. ¡Déjales un poco en paz!

CÉNTRATE EN LAS HISTORIAS SOBRE LA VIDA CUOTIDIANA DE LOS PERSONAJES.

Este juego no va de gente que sobrevive al apocalipsis, sino de gente que hace vida normal durante el apocalipsis. Los zombis están solo de fondo, para dar algo de color y emoción, pero las historias tienen que versar sobre otro tipo de temas. Es cierto que si te centras en eso no se activarán muchos de los movimientos del juego, lo cual, admitámoslo, va a ser un alivio.

INTERRUMPE LA FICCIÓN PARA CONTAR ANÉCDOTAS GRACIOSAS.

Pueden ser reales o inventadas, nadie se va a dar cuenta. Intenta que estén relacionadas con lo que esté ocurriendo en la ficción. Anima a tus jugadores a hacer lo mismo. ¿A quién le importa la partida? ¡Estamos de cachondeo!

MANTÉN AL GRUPO JUNTO (QUE NO UNIDO) AUNQUE TENGAS QUE RETORCER LAS COSAS.

No tiene ningún sentido que los personajes de los jugadores colaboren ni vayan juntos, pero el ritmo de la partida se resentirá si cada uno va por su lado y tu tendrás que hacer montones de PNJs con sus voces y acentos distintivos. Es mejor que se mantengan juntos, aunque se lleven a matar, e interactúen entre ellos. Si alguno se sale del redil, sácale zombis.

DETÉN LA PARTIDA PARA LEER LAS REGLAS Y DISCUTIR SU INTERPRETACIÓN CON LOS JUGADORES.

Ya que te pones, no te limites a darles a los jugadores autoridad narrativa, dales también atribuciones de árbitro. Para obtener una experiencia de juego totalmente satisfactoria y acorde a los gustos de todos no solo tenéis que crear conjuntamente la narración, también debéis consensuar las reglas que vayáis a usar, y si hace falta se para la partida para hacerlo. El MC, al fin y al cabo, es un jugador más y debería mantener su ego bajo control ¿Qué es eso de hacer de árbitro? ¿Es que el resto no sabéis leer? ¿Y él, se ha leído las reglas, para empezar?

MOVIMIENTOS DEL MC:

- Aplícales daño según el peligro de la situación
- Aparecen (más) zombis
- Aparece un MEGAZOMBI
- Aparece un Doble Elefante Telépata de Guerra... Zombi!
- Un zombi te muerde
- Aparecen (más) vecinos
- Aparece la policía o el ejército
- Una niña está en peligro, (su madre está cerca, pero suda de todo).
- Se emite un comunicado oficial del gobierno
- Aparece algo viral en redes sociales
- Les llega un whatsapp de un familiar
- Les llama el jefe al móvil de la empresa
- Un PNJ se enamora de uno de los personajes
- Encuentran un peluche abandonado muy cuqui
- Haz avanzar uno de los relojes

RELOJES:

Se emplean 3 relojes de 8, 6 y 4 segmentos. Los relojes no tienen por qué estar acompañados los unos en relación a los otros; de hecho, es mejor si no lo están.

Para ser del todo sincero, no acabo de saber muy bien que son los relojes ni para que se utilizan, pero creo que todo buen PbtA debe llevar alguno, ¿no?

MEDIDAS GUBERNAMENTALES:

1. El gobierno niega la epidemia. Se transmiten mensajes de calma y tranquilidad. En televisión aparecen zombis amaestrados y científicos expertos que explican cómo educarlos para que no sean peligrosos.
2. Se prohíbe maltratar a los zombis. En caso de sufrir un ataque hay que emplear medidas de contención no violentas y trasladarlos a centros de tratamiento especializados. Se habilita un número de teléfono para informar de casos de mordedura, avistamiento zombi o de violencia contra los zombis.
3. Cancelación de partidos y eventos multitudinarios y controles en los aeropuertos. El mordisco zombi es de declaración obligatoria y las personas mordidas deben ser confinados en hospitales específicamente preparados para ello.
4. Toque de queda, cierre total de fronteras, clausura de colegios y confinamiento de la población excepto en caso de necesidad. Las fuerzas del orden organizan equipos de caza y captura de zombis. Controles aleatorios para detectar mordiscos zombis.
5. Supermercados y hospitales colapsados y desabastecidos. La presencia policial en las calles se incrementa, pero los agentes no dan abasto. Evacuaciones forzosas y deportaciones masivas. Se legaliza la adquisición de armas de fuego como medida de protección.
6. Se autoriza el empleo de vacunas sin testear y tratamientos experimentales peligrosos. Se despliega al ejército. Restricciones en Internet.
7. Se insta a disparar contra los zombis. Los militares y las fuerzas del orden abren fuego indiscriminadamente contra ellos y les dan caza. Restricciones de luz, agua y gas. Internet y la telefonía móvil no funcionan. Los medicamentos escasean. Se ordena el decomiso de las armas de fuego en manos de la población civil.
8. Detenciones masivas indiscriminadas, uso de la violencia contra la población civil y supresión de las libertades individuales. Los militares requisan cualquier arma, incluyendo herramientas de trabajo y pequeños cortaúñas. El acceso a agua potable se convierte en un lujo.

VIRULENCIA DE LA INFECCIÓN:

1. No hay ningún zombi en la ciudad (que se sepa) y los casos que aparecen en el país abren los telediarios.
2. Primeros casos en la ciudad. La gente busca a los zombis para hacer vídeos virales. La carga viral de los zombis aun es baja y convertirse en uno de ellos a causa de un solo mordisco es difícil. Llegan refugiados de otros países que son tratados con sospecha.

3. Es fácil encontrar un zombi si sales a la calle, los vídeos y fotos de zombis han perdido el interés (a no ser que sean muy sangrientos o particularmente graciosos). Hay zonas de la ciudad particularmente afectadas donde hay auténticas hordas de zombis. La carga viral de los infectados aumenta haciendo probable el contagio por mordisco. Comienzan a aparecer en televisión los primeros casos de famosos infectados. Muchos de ellos dan menos vergüenza ajena ahora que se han convertido en zombis.
4. Pico de la epidemia. Bastante gente ha sido mordida. Proliferan los remedios caseros para no convertirse en zombi. La tasa de conversión se incrementa. No es posible salir a la calle sin enfrentarse a los zombis. Comienzan a verse hordas de zombis.
5. Los tratamientos comienzan a ser efectivos. La mordedura zombi se puede revertir si se actúa a tiempo, pero los viales con el antídoto escasean y se reservan para las fuerzas del orden, el personal sanitario y los futbolistas famosos.
6. No hay nuevos brotes, la mayor parte de infectados comienzan a recuperarse. El sistema sanitario sigue colapsado y no puede atender las enfermedades comunes. El desabastecimiento es general y la economía del país está destruida.

REACCIÓN DE LA CIUDADANÍA:

1. Desconocimiento total y negación de la epidemia, con casos puntuales de alarmismo extremo (abre fuego contra sus vecinos por miedo al contagio).
2. Se crean asociaciones de familiares de zombis en defensa de los infectados. La #ModaZombi se impone.
3. Se crean patrullas vecinales de vigilancia anti-zombi. Saqueos y protestas generalizadas. La población huye de las ciudades.
4. Surgen bandas violentas en los barrios que no reconocen la autoridad del gobierno para enfrentarse a la amenaza zombi.

