

MUZÓMBICO

MUTANTES VS ZOMBIS

J.F. JOYA



B. Pinado

MUZÓMBICO, MUTANTES VS ZOMBIS

J. F. JOYA



www.jfjoya.com

Muzómbico, mutantes vs zombis

Copyright © 2018 J. F. Joya. All rights reserved.



® Marca registrada.

Segunda Edición: Abril de 2018. Autor: Juan Francisco Joya Guirado. Edición: Juan Francisco Joya Guirado. Corrección: Juan José del Castillo Abad y Omar El Kashef Calador. Revisión: Edén Claudio Ruiz, Iván Sánchez Iglesias y Jokin García Laborda. Referencia de obra impresa/digital: 1804I / 1804D. Obra bajo Registro Territorial de la Propiedad Intelectual de Andalucía: AL-2-13 / AL-128-14. Impreso en EEUU por CreateSpace, a DBA of On-Demand Publishing, LLC.

ISBN edición impresa: 978-1986048835

Tipografía utilizada en la obra impresa y digital. Bajo SIL Open Font Licence: EB Garamond, Exo 2, Orbitron, Oswald y Xolonium. Bajo License V1.00: Capture it y Downcome.

Imágenes utilizadas en esta obra. Ilustración de portada: Borja Pindado Arribas ©. Ilustraciones de interior: Raúl Moreno García ©, Fotolia y Shutterstock.

Primera Edición: Noviembre de 2013, impreso por Bubok en España. Reimpresión en Septiembre de 2016, reimpresso por CreateSpace en EEUU.



Agradecimientos a La Comuna de Ideas por la cesión de la idea original de Infrápolis, que ha ayudado a dar sentido de conjunto al material «Área 51», añadida especialmente para la Segunda Edición de la presente obra.

Como no podía ser de otra manera, esta obra se la dedico a Casto,
defensor «bizarro» de zombis y mutantes a partes iguales.

Cuando un autor crea una obra, no sólo crea un manuscrito literario, una pieza musical o una pintura, sino también un vínculo único e indisoluble entre él y su criatura, puede que incluso mágico. Surge entonces una gran responsabilidad para con la misma: la de defenderla y mostrarla al mundo de manera honesta, sincera y con la mayor de las excelencias. Porque si el autor no da todo lo que lleva dentro en su creación, la obra se convierte en una versión descafeinada y triste de lo que debería haber sido. Toda obra debe crearse para aplacar el desgarrar inventivo e imperioso del autor en aras de que le trascienda, porque sólo si esto ocurre permanece viva.

Para esta segunda edición ampliada y revisada, con cierto aire de singladura, me he vuelto a poner a los mandos de la siempre resolutiva autopublicación. Tarea nada baladí, ni libre de problemas, que entraña todo un oficio en sí misma. Gracias a la evolucionada industria y a la red, la autopublicación es una realidad sostenible que acerca a cualquier autor, en cualquier lugar, a la consecución de su anhelo. La satisfacción de ver terminada la obra, en la que se ha trabajado tanto tiempo y en todos sus aspectos –tanto en su fondo como en su forma–, es enorme y de matices únicos. Es una embriagadora sensación que cada vez me atrapa más, y que puede hacerme transitar los reconfortantes caminos de la autocomplacencia. Espero no pecar demasiado, o sólo un poco, y crear siempre obras que me colmen y que a la vez satisfagan al expectante y exigente lector. De no conseguirlo, espero que me disculpéis.

Esta nueva edición ampliada presentará nuevos contextos interesantes en los que disponer más aventuras de juego y a nuevos actores con los que mezclar a las razas ya clásicas. También aporta varias propuestas de partidas, incluye herramientas de ayuda como el Zombímetro, y da una nueva estética a todo color a la obra, conservando algunas ilustraciones de la primera edición. Depura el sistema de juego y lo actualiza a D8 –dado de ocho caras–. Nuevas razas como los Etes o los Infraseres –estos últimos, por fin jugables como personajes– darán aire fresco al juego y una nueva vuelta de tuerca a cada disparatada partida de este universo postapocalíptico tan especial.

Se podría decir que *Muzómbico*, más que un proyecto personal, es un capricho, una licencia tomada, una gamberrada que inevitablemente tenía que ver la luz del sol. No podía ser de otra manera tras años de exposición hilarante a argumentos a favor y puestas en valor del género por parte de un amigo, un tal «Casto». De su mano he llegado a entender la visión romántica del eternamente pútrido y «tontuno» zombi. Estos seres lelos, sucios y siempre hambrientos esconden cualidades muy atractivas. Se le haría verdadera injusticia al zombi si lo dejáramos ensombrecido por la banalidad de lo que un primer vistazo puede hacernos creer. La tragicomedia del eterno muerto andante, cuya obsesión es conseguir a modo de manjar el cerebro de

los asustadizos humanos, incluye toda una declaración de intenciones, la demostración de un gusto más que exquisito. Estos caminantes descerebrados nos ofrecen el suficiente aliciente como para desarrollar todo un universo en torno a ellos. No obstante, ¿por qué nos íbamos a quedar ahí, cuando se puede enriquecer la receta con otros actores no menos atractivos y seductores? Para mí la idea idílica de un buen mutante no es la de un superhéroe enfundado en un ceñido traje de colores, repartiendo tortas por doquier con el fin de salvar el mundo. Si partimos de que el mundo ya se ha ido por el retrete, sólo nos queda imaginar a un ser tan torpe como ingenuo y peligroso, menguado por su radiactivo entorno y truncado por los caprichos de un azar antojadizo. Deformaciones y mutaciones que aparentemente son inconvenientes nos ofrecen, a la par, un sinfín de risas, enfoques distintos al afrontar las situaciones y, sobre todo, mucha diversión. Ha llegado el momento del involucionado, la hora de dar vida a un nuevo concepto, el «mutante trunco», de dejar que éste tome las calles, tan gallardo como su discapacidad le permita.

No es el concepto en sí de zombi o mutante, sino el prisma desde el que se cuenta la historia o, en este caso, el chiste. Se podría decir que *Muzómbico* es una gran broma con patas, dotada del potencial para brindar incontables tardes de entretenimiento, tanto a profanos como a curtidos jugadores del género. Creo que una buena partida de rol es compatible con la posibilidad de toparse con situaciones inverosímiles, hilarantes y muy gamberras, aunque sin olvidar que el director de la partida tiene la potestad de modular momentos de seriedad con los de puro cachondeo. No me queda otra que animaros a que empecéis sin mayor demora a deglutir las jocosas hojas que os presento en esta obra... el sentido ya se lo ponéis vosotros.

MUTANTES VS ZOMBIS

NIVEL 01: EL ORIGEN PLAUSIBLE (9)

- El Apocalipsis Muzómbico (10)
- 9000 millones de bocas y un plan (12)
- A treinta plantas bajo tierra (13)
- La toxina T26M (13)
- Petardazos al son de las Valkirias (14)
- Un escenario postapocalíptico (16)
- El nuevo Edén (17)

NIVEL 02: LA TURBA Y OTRAS HIERBAS (19)

- El Zombi y la tierra (20)
- Mutantes: del hombre al trunco (21)
- Humanos: carne con patas (22)
- Las tribus Mutantes (23)
- Las bandas Humanas (26)
- Las bandas Zombis (29)
- Gentes pintorescas (30)
- Los Infraseres (33)
- La Élite (34)

NIVEL 03: REGLAS COMUNES (35)

- ¿De qué va Muzómbico? (36)
- ¿Qué es un juego de rol? (37)
- Las Características (38)
- Las Pericias (38)
- Fundamentos Básicos (39)

NIVEL 04: CREACIÓN DE LA FICHA (51)

NIVEL 05: TRAS LA PARTIDA (56)

NIVEL 06: ZONA ZOMBI (58)

- Reglas Especiales (59)
- Pericias y Pestilencias (66)

NIVEL 07: ZONA MUTANTE (70)

- Reglas Especiales (71)
- Pericias y Pestilencias (73)

NIVEL 08: ZONA HUMANA (80)

- Reglas Especiales (81)
- Pericias y Pestilencias (84)

NIVEL 09: MANÍAS, PAJAS MENTALES Y EL SECRETO (91)

Manías y Pajas Mentales (92)

El Secreto (95)

NIVEL 10: IDEAS PARA EL DJ (98)

El Zombimarket (99)

Con mutantes y a lo loco (100)

Zombis and Comander (102)

Este nicho está muy vivo (103)

Zombeo debe morir (105)

El equipo Z (106)

NIVEL 11: AYUDA PARA EL DJ (108)

La elección del escenario (109)

Tolerancia con la elección del equipo (109)

Evitar la muerte inmediata (110)

La energía, los alimentos y las armas (111)

Manual del buen Zombi (111)

El Zombímetro, una herramienta muy práctica (113)

Comprendiendo al Mutante medio (114)

Incluir a los Infraseres y a la Élite (115)

Sobreviviendo a las partidas (116)

ÁREA 51

NIVEL 12: UN UNIVERSO DE POSIBILIDADES (117)

Lo nuevo de Muzómbico (118)

El atractivo verde radiactivo (119)

Infrápolis, la tierra radiactiva (120)

El Ordenador Vegetal (122)

La Cybórica: circuito, chapa y carne (123)

La cosa del armario (124)

Space opera, la última frontera (125)

NIVEL 13: NUEVAS TRIBUS Y BANDAS (128)

Otras tribus mutantes (129)

Más bandas humanas (131)

Nuevas pericias (133)

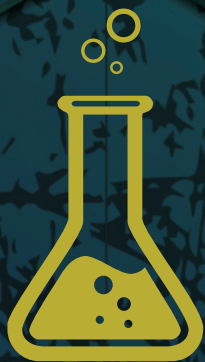
NIVEL 14: ZONA CYBÓRICA (138)

Reglas Especiales (139)

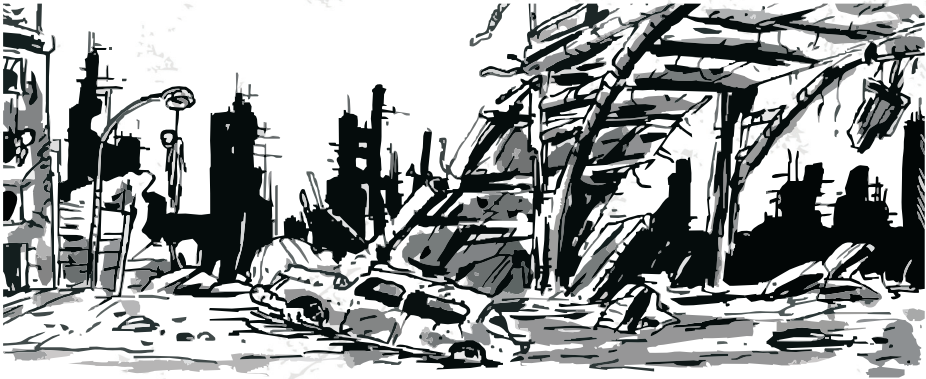
Pericias e Implantes (142)

NIVEL 15: ZONA INFRASER (148)**Reglas Especiales (149)****Pericias e Implantes (152)****NIVEL 16: ZONA ETE (158)****Reglas Especiales (159)****Pericias e Implantes (163)****NIVEL 17: CALENTANDO MOTORES (167)****FICHA (171)****NOTAS DEL AUTOR (4)****TABLAS DE CONSULTA RÁPIDA****T01 Características (38)****T02 Tabla Kármica (44)****T03 Tabla de Esperpento (46)****T04 Tabla de Actividades Radiactivas (47)****T05 Tabla de armas varias (49)****T06 Tabla de Degeneración Zombi (62)****T07 Tabla Cuasizómbica (64)****T08 Tabla Buen Pedazo de Carne (71)****T09 Tabla Sólo un Bocado (72)****T10 Tabla de Canguelo (83)****T11 Tabla de Escacharre (141)**

Nivel 01



El origen
plausible



EL APOCALIPSIS MUZÓMBICO

Casi cualquier gran tragedia o cambio de ciclo surge a partir de un curioso punto de partida, un «reseteo» del contador para empezar un nuevo recuento a partir del hecho trascendental y determinante. Tal y como ocurre con la vuelta al cole, las vacaciones, los propósitos de fin de año –que nunca cumplimos al comenzar el siguiente–, o los holocaustos apocalípticos globales.

El futuro de la humanidad siempre ha interesado tanto a estudiosos como a curiosos. Algunas culturas, empecinadas en vendernos constantemente la mayor de las glorias –algo que han conseguido– han obviado la posibilidad de que el Mundo, tal y como lo conocemos, acabe devastado. La literatura, el cine y, posteriormente, el cómic –definitivo icono de cultura y sabiduría universal, o eso creen multitud de *nerds*–, han descrito cientos de recetas «holocáusticas» que permitían jugar con la tragicomedia de una época apocalíptica de manera asombrosa, novedosa y, en muchos casos, muy bizarra. Lo cierto es que todo apocalipsis –aunque se vista la mona de seda– es el punto y final de prácticamente todo lo conocido.

En «El Apocalipsis según Muzómbico» todo fue muy rápido, muy nuclear y, *a posteriori*, enfermizamente tóxico. El hecho de que no sobreviviera demasiada población –tan sólo unos pocos millones de seres humanos– tras la supuesta *Tercera Guerra Mundial*, allá por el 2019, no es el suceso más significativo. Tampoco lo es que, con la devastación, se acabara con el 70% de la superficie terrestre practicable. Ni siquiera la destrucción de las centrales nucleares y ciudades, así como la mayor parte de las fuentes de energía, de la tecnología y la ciencia mundial, representa el hecho capital. Lo



concierno –y si me permitís, más nos vincula–, es la aparición tras el petardazo nuclear de diversas formas de vida –y no *tan* vida– ácratas, surgidas para «gobernar», dominar y «encauzar» a lo largo y ancho de todo el globo terráqueo a los pocos humanos malvivientes.

El hecho de que a finales del año 2019 el mundo entero entrara en estado de alerta máxima por la aparición de una toxina invisible, extremadamente contagiosa y letal –lo típico en las historias de zombis, un cliché que no pierde encanto con el paso del tiempo–, hizo caer a las superpotencias militares globales en el nefasto camino del «ahora te lo ordeno.» Una vez lanzado mediante decisión unilateral el primer misilazo por la primera nación, el resto, independientemente de etnias, régimen o franja horaria, se sumó a una reacción en cadena de bombazo nuclear va bombazo nuclear viene. El resultado es evidente; hasta un niño prodigio iniciado en las teorías nucleares más evolucionadas –una bomba nuclear lo mata todo y lo remata por miles de años– calcularía los catastróficas consecuencias para cualquier bicho viviente sobre la tierra.

Resultaría ridículo hablar sobre qué fue arrasado, terminaremos antes –y yo ahorraré tiempo y costes de edición– si contamos qué se mantuvo en pie y respirando un aire tan limpio como para desatascar sinusitis crónicas de una tacada. Básicamente, sólo se salvaron aquellas zonas sin importancia estratégica militar, ciudades secundarias, pueblos y todas aquellas urbes alejadas de centrales nucleares o bases militares. Las grandes masas humanas también pasaron, en el acto, a mejor vida. La gran mayoría de aquellos afortunados supervivientes nunca serían los mismos: o bien trascendieron a un *nuevo yo*, una especie de caminante apestoso, un tanto corto de entendederas, con una halitosis galopante y un hambre voraz, o bien comenzaron a sufrir cambios y mutaciones por culpa de la radiactividad generalizada. Lo mires por donde lo mires, un panorama prometedor.

«La vida tras el holocausto fue dura los primeros años, hasta que nos acostumbramos a las lluvias radiactivas y a la comida enlatada caducada. A los come cerebros y a los tipos de tres brazos uno nunca se acostumbra.»





9.000 MILLONES DE BOCAS Y UN PLAN

A principios de la década de los noventa los datos del crecimiento de población mundial hicieron saltar las alarmas de numerosos expertos y asesores –iluminados, diría yo– en el «Olimpo de los dioses» que era la Casa Blanca. Según diversos estudios preliminares, para el año 2020 la población global alcanzaría la aglutinante cifra de 7.000 millones de habitantes y, cuando nos acercáramos al 2050, se superarían los 9.000 millones de bocas hambrientas. Estos genios, sabedores de que dos más dos suman algo más de tres, pusieron en marcha un plan altamente confidencial –con toda la pompa de estas organizaciones secretas tan norteamericanas– donde se abordaría esta inevitable problemática, tan agobiante para sus gargantas profundas y orondas panzas.

Grandes instalaciones, equipos de personal con tarjetas de identificación personalizadas en las solapas de sus trajes, interminables simulaciones con superordenadores, reuniones en mesas enormes de madera barnizada, perímetros vigilados noche y día –incluyendo Acción de Gracias– por cuerpos militares también secretos. Mucha pompa, pero muy secreta. El caso es que, tras varios años de estudio –o eso decían– elaboraron un detallado informe de las posibles soluciones a adoptar que, al final, quedó resumido en un único folio para la mejor comprensión de los iluminados dirigentes que controlaban nuestras vidas –los del despacho oval, ya sabéis, los que siempre vacilan de botoncito rojo–.

El caso es que llegaron a la conclusión de que había que reducir drásticamente la población civil a nivel mundial. Para apañar tal cosa, sin ser acusados de genocidas de manera flagrante, debían crear algo del estilo de una bacteria o toxina que acabara con la mayor parte de la población del otro lado del charco –especialmente chinos, indios y algunos africanos si pudiera ser– de manera limpia, indetectable y sin posibilidad de relacionarlos con tan estudiado plan jamás. Había nacido el «superultrasecreto» proyecto QGM –que yo me he permitido traducir como «Quitar Gente de en Medio»–.





A TREINTA PLANTAS BAJO TIERRA

Se cree que todo se originó en una zona de alta seguridad nacional de los Estados Unidos de América. De ubicación desconocida –cómo no–, algunas fuentes se han atrevido a situarla en algún punto cercano al Gran Cañón del Parque Nacional de Arizona –el cajón «desastre» de todas las áreas «supersecretas» de esta nación–. Tras la clarividencia del informe sobre la superpoblación, resumido en un único folio y con una única solución propuesta, se empezaron a destinar ingentes cantidades de dinero transferidos en maletines –y espero que en alguna que otra bolsa de basura– bajo el pretexto de la seguridad nacional –esa gran llave que lo abre todo, incluidas dudosas posaderas en aduanas de aeropuertos–.

Parece que no tuvieron otra idea mejor que construir todo un silo de treinta plantas de profundidad completamente equipado –computadores, electrodomésticos, cine, y máquinas recreativas de los años 80– y con el laboratorio más avanzado hasta la fecha –diseñado con gusto para la ocasión–, uno de esos de nivel de bioseguridad 5. Una vez montado todo el tinglado y con el apoyo económico, tan boyante, del «Tío Sam», durante la práctica totalidad de las dos décadas siguientes, los científicos allí recluidos se dedicaron a desarrollar el agente tóxico definitivo: indetectable, muy contagioso, altamente letal y que «seleccionaría a sus víctimas por condiciones raciales previamente programadas» –¡cágate!–. Estaban a punto de crear el Agente Invisible o T26M, algo así como una bomba atómica exclusiva para humanos.

LA TOXINA T26M

El Agente Invisible se trataba de una letal toxina indetectable –«la bomba discreta», decían como chascarrillo los *nerds* del silo– que se transmitía por el aire, capaz de atravesar la epidermis y contagiar únicamente a seres humanos. Se cree que fue diseñada con la capacidad programada de encontrar las diferencias cromosómicas de las distintas etnias y poder acabar con aquellas más numerosas, como la asiática o la árabe. Hablamos de lo mismo que habían hecho los países ricos con los tercermundistas durante décadas, pero esta vez de manera más limpia, rápida y, sobre todo, científica.

Tras el contagio y seguro éxito de tan genial plan de limpieza y regulación de población, el futuro genocidio de magnitudes bíblicas reduciría a niveles más controlables y «saludables» la población mundial. La especie



humana tendría una nueva oportunidad de libertad –la moto de siempre–, de construirse casas de dos hectáreas y de respirar mayor porcentaje de O₂ por persona que antes. Eso sin contar la cantidad de países que quedarían holgados y dispuestos para el turismo anexionador.

El caso es que algo salió realmente mal ahí abajo. Tantos *nerds* con intenciones genocidas no mezclaban bien y el laboratorio de bioseguridad 5 no parecía ser de tanta seguridad, ni siquiera de bioseguridad. Ocurrió lo inesperado y, a mediados del año 2019, una impredecible mutación en la cepa T26M eludió los controles de seguridad. Lo demás es fácilmente imaginable: científico nerd se pide siete días de vacaciones, aprovecha para recoger a su novia –a la que no ve desde hace nueve meses– y practican la danza *nerd* durante todo el primer día. Acto seguido cogen un vuelo rumbo a la ciudad del amor, luego otro hacia la pérfidia Albión, otro más hacia el imperio del sol naciente y vuelta a casa, todo ello practicando más danza *nerd* intermitentemente entre vuelo y vuelo. El Mundo ya estaba incubando el T26M, al que habían paseado en clase turista entre danza y danza.

PETARDAZOS AL SON DE LAS VALKIRIAS



La humanidad jamás se había enfrentado a una amenaza tan letal y contagiosa como ésta. De hecho, muchos de los países con potencia de pepinazo nuclear lo consideraron un ataque biológico muy bien orquestado –la técnica del *nerd* viajando por medio Mundo estaba demasiado evolucionada para los desactualizados dirigentes–. Fue cuestión de pocas horas que estados y regímenes de ideologías políticas dispares activaran sus mayores niveles de *estado de defensa* –lo que vendría a ser sacarse el miembro y comparar amenazantemente su elongación con el resto–. En cuanto los todopoderosos “yanquis” entraron en algo llamado DEFCON 1 todo se precipitó. Millones de personas en todo el globo seguían haciendo como que se morían súbitamente por culpa de la toxina y las naciones ya habían dejado de lanzarse impropiedades directamente para quedar a la espera del primer petardazo.



Nunca se sabrá, a ciencia cierta, quién fue el culpable de la liberación de la T26M que acabó rápidamente con la mayoría de las gargantas hambrientas de este planeta –aunque la teoría del *nerd* se convierta en todo un clásico–. Tampoco se sabrá quién fue el primer país en lanzar sus regalitos nucleares. Ni por qué la cepa atacaba a todo humano sin discriminación. El caso es que esta pandilla de *dummies* y lumbreras que gobernaban los países más peligrosos abrieron la caja de pandora, cerraron los ojos y corrieron a meter la cabeza entre las piernas. En pocas horas la tierra se convirtió en una gran fiesta de final de año con pirotecnia incluida. El intercambio de petardazos nucleares estuvo a la altura de la Cabalgata de las Valkirias de Wagner. Las principales ciudades y objetivos militares quedaron hechos papilla, en el mejor de los casos, y aliñados con radiactividad para unos cuantos miles de años más. Cuando los humanos se lo montan, se lo montan a lo grande –siempre buscando las proporciones bíblicas, no basta con los metros–.

☢ Centrales y bases militares nucleares. Focos radiactivos



MAPA MUNDI DE LA RADIATIVIDAD



Todo el mapa terráqueo quedó salpicado por cientos de estallidos nucleares que acabaron con los núcleos urbanos más importantes y sus alrededores. El Mundo estaba herido de muerte y la especie humana casi extinta –casi..., mala suerte, otra vez, para los animales que la sufren como a las hemorroides, en silencio–.



UN ESCENARIO POSTAPOCALÍPTICO



Como era de esperar, poco se mantuvo en pie tras tal holocausto. Muchas ciudades quedaron arrasadas o semidestruidas, desapareció el tejido eléctrico, la comunicación por satélite, la calefacción, el agua potable, ¡internet!, todo cambió. A la catástrofe nuclear que arrasó la mayor parte de la superficie se le tuvo que sumar la de las centrales nucleares –nuestras inofensivas amigas–. Sin control ni supervisión, quedaron a su suerte y, en cuestión de pocos días, sus núcleos se calentaron y se fusionaron –no iban a ser menos entre tanto bombazo nuclear–. La mayor parte de Europa, Norte América y Asia se volvió terreno hostil para la vida, si no lo era ya. El resto del globo se vio afectado por corrientes de aire y marinas con gran cantidad de partículas contaminadas.

En pocos meses el clima cambió y llegó el invierno nuclear. Lo llamaron el Largo Invierno –malos tiempos para el turismo de verano–. Aproximadamente durante diez años el Mundo vivió una pequeña glaciación que enfrió la temperatura del planeta hasta el punto de dejar sólo aptas para la vida las zonas más tropicales del planeta. Este invierno trajo consigo tormentas gélidas que no daban cuartel a las especies animales y vegetales. El ecosistema cambió drásticamente. Millones de animales perecieron con las primeras heladas, mientras que miles de especies de plantas se perdieron bajo metros de nieve y hielo.





Después de esto el Mundo se sumió en una época de oscuridad –por falta de electricidad–, brutalidad salvaje –por falta de colegios, brutos a secas ya éramos–, lucha por la supervivencia y desconfianza irracional –lo que muchos ya hacían antes de tanto petardazo–. La humanidad nunca se recuperaría y quizás fuera mejor así. El hombre había tenido su tiempo y lo había destruido todo, ahora era el tiempo de las nuevas razas que estaban por venir y en ese nuevo *statu quo* el ser humano pasaría de ser el primer depredador a ser un animal más del que poder alimentarse –lo que viene siendo una cura de humildad–.

EL NUEVO EDÉN

Sólo unos pocos millones de inocentes humanos sobrevivieron a la odisea nuclear y, durante las décadas siguientes, vivieron en el peor escenario imaginable. No sólo tenían que sobrevivir a la escasez de alimentos, a que los que encontraran estuvieran en mal estado, eludir a las bandas de asesinos –siempre tan simpáticos–, esconderse de salteadores caníbales o evitar las áreas contaminadas, también tenían que afrontar la peligrosa amenaza de una nueva raza de hombres.

Muchos humanos trataron de sobrevivir marchando a las zonas menos pobladas, pero no todos lo hicieron. En las grandes ciudades se quedaron grupos enormes, alimentándose primero de comida en lata y más tarde de viandas cuanto menos inquietantes. La mayoría de estas ciudades estaban situadas relativamente cerca de las centrales nucleares, con lo que las poblaciones humanas se vieron afectadas por sus radiaciones. Muchos murieron, pero los más fuertes sobrevivieron a la exposición radiactiva diaria e, increíblemente, sus descendientes sufrieron cambios a nivel genético –una mina para las tramas de comics de superhéroes–. Muchos de estos nuevos humanos habían adquirido nuevas cualidades, apéndices y capacidades sobrehumanas. Acababa de nacer una nueva raza distinta al *homo sapiens*, más fuerte y peligrosa, la mutante –u *homo mutatio* para los más letrados–.

Sin embargo, los problemas de los paupérrimos humanos que seguían con vida no terminaban con la nueva raza mutante. Tras las pocas semanas que duró el intercambio de pepinazos nucleares, gran parte de la población fallecida por el T26M comenzó a levantarse y a deambular por los núcleos urbanos, buscando carne humana o de cualquier animal vivo. Eran seres animados, sin aparente raciocinio ni humanidad, caminantes de muerte, muertos vivientes o vulgarmente conocidos como zombis. Una pesadilla salida de los comics más bizarros para acabar con toda esperanza humana –si



es que quedaba alguna ya-. Lo peor de todo es que eran varios cientos de millones los muertos que se movían sin rumbo alguno por cualquier ciudad o pueblo que quedara en pie, llevando allá donde fueran su perpetua danza macabra. No morían de hambre, pero jamás perdían el apetito de carne humana. Parecía que en ellos la toxina hubiera encontrado una nueva fase de evolución; si estos seres mordían a un humano éste quedaba infectado para convertirse en otro muerto viviente –el ciclo zombie en estado puro–.

Existe una pirámide invertida muy didáctica que muestra de forma gráfica cuál es la proporción de estas tres razas sobre la tierra. Es conocida con el nombre de Pirámide Muzómbica.



Nivel 02



La turba y
otras hierbas



EL ZOMBI Y LA TIERRA

Estos danzantes descoordinados, si bien merecerían un completo estudio de costumbres, hábitos e higiene corporal –para encontrar algún punto en común que posibilitara la convivencia–, son motivo de alerta, angustia y evitación para el resto de razas existentes. Huelga decir que lo primero que siente una víctima al ser atacada o perseguida por un zombi no es miedo, ni ganas de reír; lo primero que siente es un hedor tremendo, mareante, propio de un conjunto de materia orgánica en perpetuo estado de putrefacción.

Las pautas de alimentación de esta espasmódica raza son verdaderamente simples y efectivas. Los zombis han depurado su método de caza en detrimento de cualidades como la música, la pintura, la ingeniería o la dialéctica. Digamos que han visto en la bondad del «corro, agarro, bocado» una visión vanguardista de la simpleza del vivir. No son muy sociales entre congéneres –no es que se odien, más bien se ignoran–, y tampoco se dejan llevar por el mal camino de los vicios y las drogas; incluso se podría loar su pasividad tolerante para con el reino vegetal. Actitudes hacia la vida no les faltan, la pena es que estén un tanto muertos.

Estos trozos de carne móvil encuentran un especial disfrute en las congregaciones multitudinarias frente a edificios, recintos o verjas; siempre a la espera de algún asustado incauto que dé un paso en falso –quién sabe, para mear o firmar autógrafos–. No tienen conciencia de grupo, pero a un zombi deambular por donde hay más congéneres le produce una minúscula y alentadora sensación de «ir por el buen camino.»

Verdaderos maratonianos de muerte, tienen toda la eternidad para catar un último bocado. Si puede ser de humano bien, y si puede ser de seso del mismo mejor que mejor. A priori, sin sentimiento alguno sacan provechosa ventaja de aquellos familiares verdaderamente apenados por la





pérdida de uno de sus allegados. Muchos humanos dudan en matar a un «recién zombi» que hace poco había sido su mujer, hijo, o hermano. Ahí hay camino para el zombi, del sollozo de un familiar al «agarro, bocado» tan innato en el nuevo podrido sólo se requiere un fugaz instante.

Los propósitos de esta nueva raza, que para algunos es la evolución acertada de la autodestructiva raza humana, son desconocidos o inexistentes. Sin embargo, no nos vamos a engañar; sin rumbo ni proclamas de futuro, los zombis ya dominan el mundo y son el depredador más evolucionado en la cadena alimenticia, principalmente por su número y por ser realmente cansinos.

MUTANTES: DEL HOMBRE AL TRUNCO

El origen de los mutantes es verdaderamente incierto. Nunca se ha llegado a dilucidar si se trataba de humanos a los que les afectó la toxina de una manera diferente o si por el contrario fue la radiactividad la que propició sobre algunos individuos la evolución a una nueva raza. Hay quien incluso combina estas dos teorías: una influencia de la T26M que, sometida a la radiactividad reinante, alteró la genética de los humanos afectados de una manera determinada. En cualquier caso, es un misterio que ni siquiera los mutantes se han llegado a cuestionar lo más mínimo.

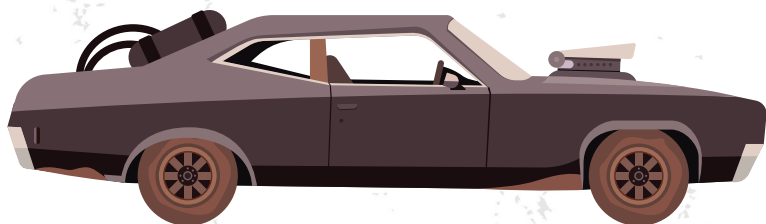
Ser mutante, esto es, estar trunco, es algo más que ser un simple humano menguado y radiactivo. Se trata, pese a las serias mutilaciones, deformaciones y discapacidades, de un salto cualitativo en la escala evolutiva humana. Estos seres han trascendido a la radiactividad, han superado la contagiosa toxina y han dejado atrás las debilidades de la insignificante y atrasada especie humana. El mutante, cuanto más trunco, más mutante.

Los hay de todos los colores, formas, tamaños, con más pelo, con menos ojos, con varias bocas, con extremidades impares, con costra por piel, bicéfalos, hermafroditas, e incluso aparentemente normales. No importa el nivel de minusvalía, ya que su tolerancia a la radiactividad y sus estrambóticas cualidades adquiridas, junto con las extraordinarias mejoras derivadas de comer carne humana los colocan en lo más alto de la pirámide alimentaria, justo por debajo de los zombis. No es de extrañar que, para los humanos, más que un aliado en la supervivencia contra la masa zombi, en multitud de casos los mutantes supongan otra amenaza. No obstante, no todos son carnívoros, los hay incluso vegetarianos.



Los mutantes se agrupan en tribus. La inmensa mayoría de los miembros de una tribu tiene en común unas cualidades que sólo se dan en esa familia de truncos. Éste es el nexo de unión entre todos los miembros de estas familias. Las tribus compiten por las distintas zonas de una ciudad, bien por recursos como el petrolitro, las armas y los vehículos, o bien por comida en buen estado. A estos truncados sólo se les puede pagar de tres maneras: con combustible, con armas u objetos de dudosa utilidad, o con carne viva –si está vivo no está enfermo, razonan estas lumbreras–.

La vida del mutante es bastante sencilla: mantener su estatus, matar a muchos zombis y alimentarse de carne fresca, a ser posible de humanos cuando estos dejan de serles útiles. Para el mutante de a pie, el humano es como el cerdo –se aprovecha todo de él–, útil mientras vive sirviendo y todo un manjar una vez muerto.



HUMANOS: CARNE CON PATAS

Tras el holocausto la vida se ha hecho mucho más complicada para un humano. Acostumbrados a estar en la cúspide de la pirámide alimenticia, ahora el humano medio participa en una carrera trepidante por sobrevivir a un nuevo día. El *homo ludicus* ha dejado paso al *homo carne fresca*, o al menos eso es lo que piensa un mutante al verlo, y lo que debería pensar un zombi si pudiera razonar un poco más allá del «corro, agarro, bocado.»

La gran desventaja en la que se encuentra el humano es todo un reto para esta especie. Ya no son la más numerosa. Otros seres los cazan para alimentarse y, en última instancia, para divertirse. Toda la tecnología y fuentes de energía han quedado destruidas o son inaccesibles. Las armas brillan por su escasez. El acceso a supermercados o grandes superficies donde queden alimentos pinta a trampa mortal. Se han visto abocados a una vida nómada y basada en la caza. El hecho de asentarse en una zona urbana puede representar la muerte. También el hecho de formar grupos demasiado grandes, que llamarían la atención de los truncados mutantes o despertarían



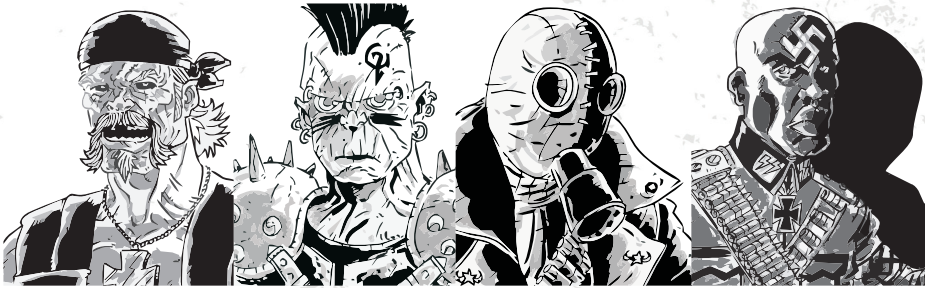
el fino olfato de los despojos andantes. En ambos casos, llegaríamos a festines con humanos como plato único.

A esta raza no le queda otra opción que intentar pasar desapercibida, formar grupos reducidos o tratar de encontrar algún mutante de confianza para que se ponga de su lado y formar una banda de parias. Abastecerse de alimentos no contaminados es tan prioritario como adquirir armas de fuego para defenderse. La irrupción de la Mutaína —sangre de mutante que se inyecta en vena— supone otra tentación para que los humanos más osados y deseosos de jugarse el tipo a cambio de obtener ventajas tan fugaces como indigestas. Otra de sus prioridades consiste en encontrar combustible para poder moverse con rapidez gracias a vehículos a motor, aunque estos son excesivamente ruidosos y pueden resultar más un inconveniente que una ventaja. Existen bandas de humanos que pueden llegar a gozar de cierta seguridad y un territorio algo más controlado. Pero las bandas humanas no duran demasiado y desaparecen o son devoradas tan rápido como nacen. Para un humano, el poder contemplar un nuevo día es como un sueño hecho realidad.

Se ha dado el caso de bandas o humanos en solitario que colaboran con tribus de mutantes. Les hacen el trabajo sucio, vigilan por ellos, espían a otras tribus, e incluso traicionan a otros humanos a cambio de protección, territorio y comida. Si algo no ha perdido el humano es su espíritu emprendedor y el mercadear con sus congéneres está a la orden del día. Si un humano es lo suficientemente hábil puede llegar a medrar dentro de su banda, o a convertirse en un personaje influyente dentro de una tribu o de un territorio.

LAS TRIBUS MUTANTES

Los mutantes son la segunda gran raza que domina el maltrecho globo terráqueo. Aunque no todos se agrupan en tribus, algunos sí buscan este tipo de organizaciones, bien por beneficiarse del amparo y la protección de un grupo o bien por pura comodidad. Se podría considerar a las tribus mutantes como distintas subrazas dentro de la propia especie trunca. Los mutantes que adquieren una propiedad concreta de una tribu suelen agruparse o integrarse dentro de ellas. La rivalidad y el odio entre las tribus son una tradición, una razón de ser. Discuten, pelean, pactan la paz, declaran la guerra, cazan de manera organizada, comparten botines o se traicionan a partes iguales. De las tribus de la calle todo se puede esperar y nada es lo suficientemente despiadado, aberrante o soez.



†**Los Truncos del Infierno:** malditos moteros, se creen los reyes de la carretera y de la ciudad. El asfalto es su medio, y el rugido de sus motos, su santo y seña. Su territorio son las carreteras, y las gobiernan a lomos de sus *customs*. Son los herederos de los otrora conocidos como Satanases del Infierno. Su símbolo es la bandera confederada, les encanta el cuero, las chupas y las cadenas. Lo único que les importa es el petrolitro. Es tan importante como obtener carne fresca. Disfrutan buscando gasolina y conduciendo sus motos por las calles mientras matan zombis.

- Enemigos de: Nazis Menguados y Camorristas Chatarreros.
- Toleran a: Soldados Mofeta.

†**Nazis Menguados:** el primer requisito para ser de esta tribu es ser negro, y luego, mutante, pero primero negro. Una mala interpretación de los fundamentos del nazismo convirtió a estos morenos en sus más fieles fanáticos. Les encanta la esvástica nazi y todos sus símbolos. No es extraño verles llevar cascos, cuchillos y armas nazis, e incluso que se tatúen el 88 o las siglas SS. Nada les haría más felices que encontrar un tanque alemán con el que poder oprimir al resto de tribus y llevar a cabo sus planes de limpieza racista. Para un Nazi Menguado de a pie, un caucásico no es de fiar, no le gusta y lo considera parte de una raza impura poco más importante que una rata o una cucaracha.

- Enemigos de: Los Truncos del Infierno y Soldados Mofeta.

†**Señores de la Torta:** más desarrollados a nivel muscular, los componentes de la Torta son los mutantes más belicosos de todos. Desprecian al resto de tribus y luchan entre ellos para ver quién es el señor de su grupo. Gentes de poco pensar, lo que más les gusta es la guerra y apretar cráneos con sus propias manos. Detestan cualquier vehículo que no sea un *buggy* o un derivado de éste. No dudan en comer carne de mutante para obtener mayores



beneficios que los que les proporciona la humana. Visten «despecherados», con pendientes y argollas en pezones, orejas y cejas; les encanta la ropa ajustada, así como las hombreras y las botas con pinchos. Lucen peinados punkis y la «A» de «anarquistas» es su seña. Disfrutan usando armas de contacto y de filo. Cuando no cazan humanos o exterminan al resto de otra tribu, pelean entre ellos para combatir el aburrimiento. En cuanto han saqueado un territorio se marchan en busca de uno nuevo con mayor abundancia de recursos.

- Enemigos de: todas las tribus mutantes.

† **Camorristas Chatarreros:** dado que dedican sus largos y maratonianos días a la búsqueda de chatarra, prácticamente toda la ciudad puede considerarse su territorio. Quizás por ello sean los que más bajas sufran o palizas reciban. Es normal ver carritos a tope de chatarra en medio de la calle mientras una manada de mutantes persigue a un Chatarrero para «crugirlo.» Frecuentan los grandes almacenes y naves de polígonos industriales. Necesitan grandes espacios, siempre ocultos, para acumular su chatarra y poder soldar, montar y fabricarse sus cacharros raros. Carros con pinchos, grúas con poleas, torpedos con ruedas, coches con alas. Cualquier artilugio arcaico tiene cabida en sus talleres, y crean sus cachivaches para defenderse y atacar a sus enemigos. Para ellos, la chatarra es más valiosa que el petrolitro y la consideran su moneda de cambio.

- Enemigos de: Señores de la Torta.
- Toleran a: Mutantes Refinados.

† **Soldados Mofeta:** estos mutantes han desarrollado la capacidad de liberar, a través de sus anos, gases letales para los seres vivos, incluso para ellos mismos. Dicho gas, parecido al gas mostaza o nervioso, es prácticamente mortal si se inhala. Por ello, siempre llevan puestas máscaras antigás obsoletas, especialmente de las usadas durante la Segunda Guerra Mundial, así como trajes y abrigos largos de esta época para infundir más miedo y respeto. Su símbolo es el dibujo de una máscara de color amarillo. Estos mutantes son muy peligrosos y, en muchas ocasiones, solitarios.

- Enemigos de: Nazis Menguados y Señores de la Torta.
- Toleran al resto de tribus mutantes.





†**Mutantes Refinados:** estos mutantes se hacen pasar por aristócratas o burgueses. Viven en lujosos edificios o mansiones, bien adaptados para una vida cómoda y saludable en una época postapocalíptica. Disfrutan de sus refinadas fiestas y siempre que pueden invitan a algún humano incauto engañándolo y prometiéndole seguridad. Una vez ganada su confianza, se lo comen durante la celebración. También se han dado casos de sacerdotes que, una vez que tienen congregados a sus fieles para rezar por la salvación de sus almas, han administrado tal redención a base de mordiscos. Respetan el modo de vida del resto de mutantes, pero se consideran superiores a todos ellos. No es casual que algunos Mutantes Refinados se hayan convertido en los líderes, gracias a su intelecto, de otras tribus mutantes.

- Toleran al resto de tribus mutantes.

LAS BANDAS HUMANAS

A los seres humanos no les quedan más opciones que esconderse para sobrevivir o unirse a una banda que les permita esconderse para sobrevivir. Está claro que la segunda opción es casi idéntica, pero con un porcentaje un poco más elevado de éxito, y esto es toda una garantía. Las bandas humanas están en el escalafón residual del elenco de bandas y tribus que se encuentran en las ciudades y sus entornos. Entre tanta tribu mutante y tantos zombis, es casi un milagro que existan y perduren algunos de estos grupos. También se pueden encontrar escasos reductos de humanos que forman bandas pequeñas, esta pléyade de agrupaciones con futuro sí que serían el escalafón más residual del residuo, lo más bajo. En este «nuevo Edén», los intentos de sobrevivir en soledad fracasan en el 99,9 por ciento de los casos. Suerte y al toro.

†**Ratas de Cloaca:** los miembros de esta banda no se fían de nadie ni tratan con mutantes. Viven principalmente en el subsuelo, en el metro de las grandes ciudades o en los sótanos de edificios amplios. Se alimentan sobre todo de ratas, gatos y todo tipo de roedores. Se visten con las pieles de cualquier animal cazado, aunque los pelajes sean distintos. Cuanto más largo es su atuendo, más jerarquía ostentan dentro de la banda. Las alcantarillas, a las que denominan el «hogar cloaca», son su madriguera. A ellas acaba llegando todo lo imaginable: excrementos, objetos de toda ralea e incluso extraviados incautos. Con frecuencia realizan incursiones al exterior para robar, fastidiar o practicar el trueque con otras bandas de la superficie.



- Enemigos de: La Banda de los Rémore, Tramperos Rastreros y Mutantes de Pega.
- Toleran a: Saqueadores de Nichos.

† **La Banda de los Rémore:** no existe mayor parásito que un miembro de esta banda. Son tan dependientes del resto de tribus y bandas que les han perdido el miedo y respeto. No cazan, no matan, no comercian, no recolectan, sólo vigilan escondidos para actuar en el momento oportuno. Trabajan en grupos reducidos para no llamar la atención, o de manera individual. Acostumbrados a robar lo que pillan de quien sea, siguen con especial dedicación a los grupos organizados, aunque no discriminan a nadie. Prefieren que otros hagan el trabajo sucio mientras esperan para dar el golpe de gracia; «entrar, robar y correr». Para un Rémore, un trabajo sólo se considera redondo si tras el hurto nadie se ha dado cuenta de su presencia. Valientes ladrones de guante sucio.

- Toleran a: todas las bandas y tribus.

† **Saqueadores de Nichos:** para estos humanos ladronzuelos de las calles, los nichos son como las tumbas de los faraones. En ellos pueden encontrar todo tipo de objetos y a nadie que les estorbe. Su consigna es: «quien está muerto de verdad ya no padece ni molesta.» Para ellos, cada sepulcro es una mina de la que extraer objetos de valor para ofrecer en el trueque con otras bandas y tribus. Sin embargo, se andan con mucho ojo cuando exhuman una tumba, pues en algunas ocasiones un supuesto muerto se ha levantado y les ha mordido a modo de fatídico saludo. Son como cuervos de las tumbas. Un pico, una pala, un estetoscopio y una patacabra es todo lo que necesitan.

- Enemigos de: Tramperos Rastreros, La Banda de los Rémore y Mutantes de Pega.
- Toleran a: Ratas de Cloaca.



†**Tramperos Rastreros:** hablamos de una de las bandas más odiadas. Se dedican a cazar a otros humanos con trampas y otras artes. Suelen controlar cárceles o reformatorios acondicionados para tener apresados a humanos con los que poder traficar con las tribus mutantes. Han visto en el tráfico de humanos una oportunidad de limpiar las calles de broza y de sacar partido por ello. En el fondo se consideran ecologistas dedicados al reciclaje humano. Cuando no van de incógnito, acostumbran a vestirse de agentes de la ley, especialmente de policías motorizados norteamericanos. Saben que si algún humano incauto desconoce su verdadera identidad acudirá a ellos creyendo que son el último resquicio existente de la ley –y se tendrá merecido lo que le ocurra por ser tan primo–.

- Enemigos de: todas las bandas.

†**Shinobis Domingueros:** implacables espías y letales asesinos, los ninjas se han visto tan enormemente mitificados con el paso de los siglos que, incluso en la actual época holocáustica, siguen siendo muy temidos. Es un descaro que sus actuales miembros, desprovistos de talento, se valgan de esta leyenda para subsistir y seguir intentando atemorizar al resto de tribus y bandas. Sin embargo, poco a poco se les va teniendo menos respeto y más hinchá. Aunque todavía mantienen su estructura de clan, con su líder *jonin* y su canesú, sus «habilidades ninja» apenas llegan a la calificación de variopintas y estrambóticas. Vestidos de riguroso negro, tratan de llevar a cabo sus fechorías en la penumbra. En muchos casos, son contratados por otras bandas o tribus para emprender alguna misión suicida, bien sea con la promesa de un premio o con una amenaza. Seguir manteniendo su leyenda es la prioridad de los Domingueros.

- Enemigos de: Tramperos Rastreros y Mutantes de Pega.

- Toleran a: Saqueadores de Nichos.

†**Mutantes de Pega:** el aparentar ser quien no eres puede infundir miedo en tus rivales. Ésta es la técnica que utilizan estos farsantes humanos. Se hacen pasar por una tribu mutante para amedrentar a otros mutantes y bandas de humanos. En algunos casos disponen de buenas infraestructuras y sitios donde ocultar toda la parafernalia que utilizan para hacerse pasar por una tribu concreta. Se agencian motos, cacharros raros, máscaras de gas, cadenas, hombreras con pinchos, disfraces, todo lo que les pueda valer para suplantar al heterogéneo elenco de tribus mutantes. Dependiendo de la semana que sea o de la zona donde se metan, interpretarán un papel u otro.



«Suplantar o morir», así les va la vida.

- Enemigos de: Tramperos Rastreros y La Banda de los Répora.
- Toleran a: Saqueadores de Nicho.

LAS BANDAS ZOMBIS

No es que estén sindicados ni organizados precisamente, pero se ha dado el caso de la aparición de un par de tipos de bandas zombis entre la gran masa heterogénea y anárquica de muertos vivientes. Ambas clases de bandas están formadas en su totalidad por «cuasizombis», que son seres a medio camino entre el zombi y el humano, y por zombis cuyo intelecto sobrepasa la frontera del romántico «desgarre a primera vista». Es extraño pensar que los zombis puedan tener algún que otro propósito distinto al de «corro, agarro, bocado», pero parece que en su fuero interior albergan algunas inquietudes. Para las tribus mutantes, estas bandas no merecen ni gastar saliva hablando sobre ellas, pero para las bandas humanas son otro problema más que amenaza su mísera y efímera existencia.

†**Pastores de Zombis:** no hay nada más gratificante que poseer tu propio rebaño de caminantes pestilentes no muertos. No hablan, apenas piensan, no se quejan –sólo algún que otro lamento–, no duermen, no descansan, no te piden dinero. Todo son ventajas. Existen unos pocos zombis inteligentes y, sobre todo, cuasizombis, que se encargan de mover a la gran masa zombi para alcanzar sus propios fines, obtener un nuevo territorio, cazar, acabar con una tribu o pasar el rato. Siempre es una ventaja tener una inmensa turba de disminuidos, pero eternos, depredadores ansiosos de acabar con todos tus enemigos. Pastorear es más que un oficio, es prácticamente ejercer de líder de tu propio rebaño putrefacto. Con pocos cuidados y un pedazo de carne fresca para cada uno, el Pastor recorrerá el mundo protagonizando grandes proezas.





†**Imitadores de Humanos:** si hay una banda especialmente peligrosa para los humanos es ésta. Estos zombis se hacen pasar por una banda humana, quizás porque se sientan todavía muy humanos, o porque es un modo de conseguir carne fresca sin invertir mucho esfuerzo. Imitan por completo a los humanos, incluso se ha llegado a ver a un zombi llorar para mostrar sus sentimientos. Siempre buscan nuevos componentes humanos o adherirse a una banda ya existente. Una vez que se han infiltrado y ganado la confianza de los miembros, comienza el festín. Las bandas de Imitadores de Humanos que verdaderamente pueden tener posibilidades de éxito son aquellas formadas íntegramente por cuasizombis.

GENTES PINTORESCAS

Aparte de las tribus y bandas, el mundo postapocalíptico está sembrado de *gentes de bien* que tratan de sobrevivir o hacer negocio en base a sus cualidades. Todos estos peculiares figurantes son, en cierta medida, respetados por su incalculable valor para las tribus y bandas. Chantajearlos o tenerlos del lado propio será determinante para la consecución de muchas empresas. Es absurdo acabar con estos profesionales tan especializados y que disponen de tantos recursos. Los demás son sabedores de que, si mueren, se llevarán muchos secretos valiosos a la tumba.

†Amo de las Tuercas

Éste es el apodo que se ha ganado aquel ser que es capaz de crear tecnología muy «avanzada» o preparar y arreglar máquinas para que funcionen lo mejor posible. Son lo que se podría denominar como artistas mecánicos del «postapocalismo.» Pueden montar un motor en un carro móvil, preparar un brazo hidráulico, crear un lanzallamas –algo inestable–, o diseñar y montar una pierna metálica –un tanto espartana–. Si disponen de las piezas adecuadas y un taller mecánico, podrán dar rienda suelta a su imaginación y eso, en muchos casos, puede suponer una ventaja, aunque en otros un problema muy serio.

Debido a que la ciencia ha desaparecido casi por completo, un Amo de las Tuercas es un individuo muy cotizado y solicitado, sobre todo, por las tribus mutantes. Será habitual encontrar a





un Amo formando parte de una de estas tribus por su extraordinaria capacidad. También a otros que se hayan montado un taller por su cuenta y preparen encargos para distintas tribus y bandas.

†Señor del Petrolitro

Este tipo de pintoresco ser es uno de los que, quizás, ostente más poder y esté, a su vez, sometido a más peligros. Ser un Señor del Petrolitro no es cualquier cosa. El petrolitro es el combustible –generalmente gasolina– que utilizan las tribus y bandas para sus vehículos, máquinas y cacharros. Salvo en contadas excepciones, todo funciona con un motor de explosión de combustible. El hecho de tener bajo su control una refinería o tanques con abundante cantidad de este compuesto los convierte en individuos perseguidos y saqueados.

Estos Señores suelen estar ocultos o entregar petrolitro a tribus o bandas de confianza a cambio de protección. El enlace entre Señor del Petrolitro y tribu es muy frágil, y tal hecho hace que opten por comerciar con individuos solitarios o a través de intermediarios, pues esto les garantiza un mayor tiempo con vida.

†Pitoniso de la Cochambre

Cualquier mecanismo, pieza, herramienta u objeto que no se halle en el inventario de un Pitoniso de la Cochambre es, sencillamente, imposible de encontrar. Estos individuos hacen que el síndrome de Diógenes apenas parezca una peculiaridad; han elevado el listón hasta cotas nunca vistas. Un Pitoniso acumula todo aquello que encuentra a su paso. Para ellos, el valor de un objeto es proporcional a la necesidad que de él tenga quien lo busca, por lo que cualquier cosa tirada en el suelo puede alcanzar un incalculable valor si la reclama la persona indicada.

Un Pitoniso de la Cochambre suele tener un gran depósito donde acumular sus millones de toneladas de chatarra, y lo protegerá con celo, incluso con beligerancia. Estos individuos siempre están dispuestos a comerciar; también al trueque siempre que se les pueda ofrecer algo interesante.

†Altísimo de la Cloaca

Por debajo de cada una de las grandes ciudades, oculto bajo varios metros de hormigón, tuberías y cableado, hay todo un submundo. En este mundo de cloacas, desagües, líneas de metro, sótanos profundos, galerías de mantenimiento y demás, se mueven como pez en el agua los Altísimos. En las cloacas obtienen «alimento», armas, protección, y ostentan el control de todas las zonas subterráneas de la ciudad. Incluso, en ocasiones, pueden



disfrutar de la visita de algún incauto huésped.

Todo termina por revertir a las cloacas y, por lo tanto, todo termina pasando por los dominios de un Altísimo. Estos seres conocen caminos seguros para atravesar la ciudad sin despertar la curiosidad de otros habitantes de las profundidades, como los «infraseres». También pueden tener a alguno de estos bajo su control, o quizás a alguna banda humana de despojos que ven en su Altísimo a un nuevo mesías. Cualquier asunto relacionado con las profundidades del submundo es competencia de estos inquietantes seres.

†Hijo de la Pólvora

Se trata de obsesivos individuos que se han dedicado a almacenar todo tipo de armas: pistolas, escopetas, armas automáticas, petardos, fuegos artificiales, pólvora, explosivos, incluso artillería pesada o algún que otro carro blindado. Éstas les ofrecen protección y también les sirven para mercadear. Para las tribus y bandas, buscar sus arsenales equivale a la búsqueda del dorado.

Los Hijos de la Pólvora suelen vivir en búnkeres inexpugnables, silos ocultos o incluso en cajas fuertes de bancos. Tener a un Hijo de la Pólvora favoreciendo a una tribu puede suponer la supremacía de ésta sobre el resto durante un tiempo. Sus armas suelen ser muy caras, aunque si hay con qué pagar, se puede obtener gran potencia de fuego. Estos personajes son un tanto nerviosos y al menor indicio de que les han tendido una trampa abren fuego o son capaces de volarlo todo por los aires.

†Doctor de la Costura

La carencia de sanidad pública ha convertido a los Doctores de la Costura en los únicos especialistas a los que acudir cuando uno sufre una herida, fractura o necesita una amputación. Sobre todo, están especializados en las cosas grandes y visibles. Considerados como auténticos carniceros, pueden salvar la vida de un herido mortal o abocarlo a la muerte sin remedio.

Son especialmente diestros cosiendo y aplicando todo tipo de potingues malolientes. También practican la cirugía, utilizando ingentes cantidades de bebidas alcohólicas para sedar a su paciente, pues el éter escasea. Tener a un Doctor del lado de una banda puede ser temerario, o tan útil como tener un tío en Granada, pero parece que se va más tranquilo a una muerte segura con un Doctor de la Costura que sin él.





LOS INFRASERES

Los infraseres son el ejemplo claro de que puede darse la existencia de seres marginales mucho más deficientes, pestilentes, atrofiados, repelentes, mutilados, deformes y peligrosos que todos los mutantes y zombis juntos. Si existiese un Dios creador de todas las cosas, y hubiera decidido cebarse caprichosamente y con saña sobre alguna especie, sin lugar a dudas sería sobre la raza de los infraseres.

Catalogados por muchos como «bichos feos» o «cosas que mastican», estos animales heterogéneos viven escondidos bajo las grandes ciudades, incluso más abajo de los subterráneos, líneas de metro y cloacas. Sin forma definida, pueden tener apariencia de humano con boca de tiburón, perro con tentáculos de calamar gigante, humanoide con pinzas de cangrejo por brazos o, directamente, aspecto de una «monstruosidad de las profundidades», que no es más que un gran bicho con una gran boca, muchas extremidades, y un grueso cuerpo de gusano o reptil. Cualquier forma es posible para un infraser.

No obstante, la mala noticia es que estos seres son tan peligrosos como horrendos. Algunos no tienen raciocinio. Otros lo tienen, pero no le hacen mucho caso. Cuando alguien entra en el territorio de un infraser debe prepararse para correr o para una muerte segura, a conciencia y muy masticada. Estos seres son los mayores depredadores de todos, se comen cualquier cosa viva o muerta.

La buena noticia es que no les gusta la luz del Sol. Viven la totalidad de sus vidas en las profundidades o bajo el suelo de las ciudades. Suelen ser solitarios y será extremadamente raro ver colaborar a uno de ellos con una tribu o banda. Estos seres tienen tanto de mutante como de zombi, por lo que no les afecta la radiactividad y el que les muerda un zombi puede incluso producirles cosquillas. Se tiene la creencia de que algunos infraseres se dedican a cazar y de que aquellas presas que no se comen en el acto acaban en sus despensas, donde las guardan para poder deglutir en momentos de escasez.

«Si está muerto remátalo, porque si no está bien muerto te convertirás en su merienda. Hay que reconocerlo, somos como apetecibles canapés con patas. Todo un manjar para algunos.»





LA ÉLITE



Existe un cuerpo de individuos ultra sofisticado y peligroso cuya existencia choca frontalmente con la lógica de este esperpéntico y grotesco mundo: la Élite. De ellos se sabe bien poco. Aparecen en el momento menos esperado con sus trajes anatómicos y cascos protectores. Tienen a su disposición alta tecnología y armamento nunca antes visto. Generalmente hacen sus incursiones de noche, a bordo de aeronaves muy silenciosas

que hacen que un helicóptero parezca un transporte del Medievo.

Su *modus operandi* es similar al de los grupos de comandos o el de las fuerzas especiales: actúan como unidades reducidas que descienden de sus vehículos en silencio, se infiltran, obtienen lo que buscan y se marchan. Nadie conoce sus motivos, nadie ha hablado con ellos. Aquel que tropieza o es perseguido por la Élite, acaba muerto o desaparecido.

Se cree que sus cascos son herméticos y que respiran oxígeno limpio. Sus armas son de gran calibre y precisión, mucho más avanzadas que las armas del siglo XX, tan utilizadas por el resto de tribus y bandas. Hábiles asesinos con excelente preparación militar, se piensa que tienen una base en algún lugar, quizás bajo tierra. Hablaríamos de un complejo oculto y bien sellado que habría permanecido ajeno al terrible desenlace apocalíptico del día cero o día de los petardazos.

También se rumorea que son un cuerpo militar, perteneciente a una corporación preapocalíptica, que realiza estudios con mutantes y zombis para saber cómo les ha afectado el nuevo entorno y cómo ha evolucionado la toxina que lo propició todo. Hay quien piensa que forman parte de la organización que creó y liberó la T26M, y que el actual mundo no es más que que sigue en marcha.



Nivel 03



**Reglas
comunes**



A continuación, presentamos el sistema de juego en el que se basa este reglamento. Es un sistema propio, creado expresamente para esta ambientación. Este módulo de reglas recibe el nombre de Motor Muzómbico o, simplemente, MM. Es bastante sencillo, dinámico, y creo que con él quedarán cubiertos la mayoría de los supuestos que pueden darse en una partida de *Muzómbico*. Sin embargo, antes debemos ocuparnos de algunas cuestiones básicas.

¿DE QUÉ VA MUZÓMBICO?

Antes de meterse en harina, todo aquel que desee adentrarse en este hilarante universo debería hacerse ciertas preguntas. ¿Es *Muzómbico* un *survival horror*? ¿Va de matar a tantos bichos como uno pueda? ¿Se trata de un juego cooperativo enfocado a la resolución de algún enigma? ¿Es un juego orientado a la parodia y a la risa fácil? ¿Deben eliminarse los jugadores entre sí? En rigor, los jugadores pueden enfocarlo como les plazca y adaptarlo a la forma de jugar que prefieran. *Muzómbico* es un juego ligero en lo que a las reglas se refiere, centrado en los conceptos estéticos y en la ambientación, cuyo afán consiste en sumergir al jugador en un futuro apocalíptico disparatado y muy peligroso. Permite que un jugador intente cooperar con sus compañeros para crear una banda y sobrevivir en medio de la hostilidad preponderante. Asimismo, permite reunir a los personajes en un lugar acotado en el que desentrañar algún misterio y enfrentarse a un final fatal. Permite jugar partidas donde sólo pueda quedar uno, o disponer un contexto estratégico de tribus y bandas que se disputan los recursos y los territorios de una ciudad en ruinas.

Muzómbico puede orbitar en torno a todo aquello que a los directores de juego o a los jugadores se les ocurra y les apetezca siempre que la habilidad de los primeros lo haga posible. Traicionar a los compañeros por unos privilegios o unos bidones de petrolitro está a la orden del día; asaltar el supermercado controlado por una banda para obtener sus recursos es casi parada obligatoria; cazar al infraser escurridizo antes de que se coma a todos los personajes sería una decisión inteligente; tratar de descubrir el origen de la toxina T26M y buscar un antídoto puede ser el punto de inicio de una prometedora campaña; incluso robar un artilugio extraño del Amo de las Tuercas de turno con el que poder generar una fuente de energía que nunca se agote podría ser el motor de otra serie de partidas muy interesante. *Muzómbico* se pone al servicio de múltiples posibilidades y formas de juego.



¿QUÉ ES UN JUEGO DE ROL?

Por regla general, un juego de rol se compone de un contexto histórico y/o fantástico que sirve de ambientación y dotado con un compendio de reglas que permite interpretar personajes en un escenario ficticio gracias a uno de los recursos más poderosos del ser humano: la imaginación. Esto se materializa de forma sencilla en una sesión –lo que llamamos una partida– en la que participan varios amigos congregados en torno a una mesa y donde uno de ellos, denominado Director de Juego o DJ, narra una situación en la que los jugadores deben desenvolverse a través de sus personajes. A estos últimos se les conoce como Personajes Jugadores o PJs. El peso de la narración y de la creación de la trama correrá a cargo del DJ, que también deberá guiar el desarrollo de la historia conforme a las decisiones que adopten los personajes. Los PJs pueden estar basados en el jugador, o bien éste puede decantarse por meterse en la piel de alguien completamente diferente –la opción más habitual y seguramente la más interesante–. Durante la partida nos encontraremos con otros figurantes, interpretados por el DJ, con los que interactúan los PJs. A estos nuevos actores se les conoce como Personajes No Jugadores o PNJs, y conforman el elenco de secundarios necesario para crear una partida y dotarla de realismo. El DJ se encargará de elaborar su historia –en la mayoría de los casos– de tomar sus decisiones y de dirigir sus acciones –en la totalidad de los supuestos–. En definitiva, el desarrollo de una partida dependerá de las posibilidades que ofrezca el DJ, de las propias decisiones de los PJs y del azar en las tiradas.

Además, manejaremos términos habituales en el mundo de los juegos de rol como el de 1d8 –a saber, un dado de ocho caras– o la ficha de personaje, que hace referencia a la hoja donde se apuntan todas las características y los detalles del PJ. Por su parte, el término chequeo se refiere por lo general a una tirada de uno o múltiples dados con la que se determina si la acción declarada por un PJ o algún evento de cualquier índole se hacen efectivos en la partida.

Por último, lo que le debería quedar claro a todo jugador –al menos en mi modesta opinión– es que el rol no consiste en ganar o perder partidas; el fin último debería ser el de interpretar un papel que motive al jugador y enfrentarse a toda suerte de situaciones, a ser posible, cada vez más comprometedoras y sorprendentes en pos de la diversión.





LAS CARACTERÍSTICAS

Las Características son los atributos que definen a un personaje a la hora de realizar multitud de acciones. Estos atributos sintetizan la actitud o predisposición al ejecutar una tarea. Son modificadores –mods– con valores positivos o negativos que afectan al resultado final de una maniobra. Se definen en el momento de la creación del PJ y pueden ser 0, +1, +2, +3, +4, -1, -2, -3, etcétera.

Características Definición y Reglas

T01

Escondite	Habilidad que mide las aptitudes que el personaje tiene a la hora de esconderse, andar sigilosamente o disfrazarse.
Hechura	Característica que determina la fuerza y resistencia de un personaje.
Maña	Indicativo de la destreza y habilidad en el manejo de armas y objetos.
Prisa	Atributo que determina la velocidad a la hora de correr y el número de acciones por turno que tiene el personaje.
Sentido	Nivel que mide la capacidad del PJ para ver, escuchar, orientarse y percibir lo que sucede a su alrededor.
Seso	Atributo relacionado con la inteligencia, el aprendizaje y el conocimiento.

LAS PERICIAS

Existe un determinado número de cualidades que son inherentes a cada raza y que sólo pueden ser utilizadas por sus miembros. Las Pericias son habilidades o cualidades físicas excepcionales que, una vez que se aprenden o manifiestan, permiten realizar acciones singulares. De hecho, algunas



Pericias pueden depender de una Característica y verse afectadas por sus modificadores.

En la descripción de cada una se especificará si depende de una Característica y cuál es el efecto que se consigue al llevarse a cabo. Mientras que muchas Pericias precisan de una tirada de dado para utilizarse, hay otras que son pasivas, es decir, que no necesitan de una tirada para emplearse, pues funcionan o entran en juego de manera automática.

FUNDAMENTOS BÁSICOS

LA RONDA Y LOS TURNOS

Una ronda de juego comprende todas aquellas acciones que los PJs llevan a cabo en un mismo momento, pero de manera ordenada. Cada ronda, a su vez, estará compuesta por los distintos turnos de cada personaje. Un PJ, durante su turno, podrá realizar tantas acciones como el Modificador de Prisa indique, decantarse por no hacer nada, o bien ceder su puesto al resto de compañeros para actuar en último lugar. Salvo en el momento del combate –que se rige por una mecánica particular descrita más adelante–, un PJ no puede reservar tan sólo una parte de sus acciones para utilizarlas más tarde; debe utilizarlas todas, bien en su turno o después de que todos actúen.

Comenzará la ronda aquel cuyo Modificador de Prisa sea mayor. Acto seguido, le seguirán el resto de personajes en orden decreciente. Se considerará que todos los personajes que tengan un valor de 0 o inferior como modificador a su Prisa disponen de una única acción en su turno. Aquellos que tengan un modificador superior a +1 dispondrán de ese número de acciones. En el caso de darse algún empate entre los modificadores se decidirá quién actúa antes con una tirada de 1d8.

LAS ACCIONES

Entendemos por acción toda actividad cotidiana o extraordinaria que pueda realizar un personaje. Son acciones correr, hablar, saltar, pensar, golpear, esquivar, escalar, y casi todas las actuaciones imaginables. También hay muchas Pericias que, al utilizarlas, requieren el gasto de acciones. Es evidente que no todas las acciones precisan la misma cantidad de tiempo para ser realizadas. Es aquí donde el DJ debe hacer que la lógica prevalezca y potenciar la fluidez de cada ronda y de la partida. Con frecuencia, llevar a cabo una acción implica realizar una tirada de dado para determinar si resulta o no exitosa, esto es, un chequeo. Sin embargo, no todas las acciones requieren un chequeo; algunas se harán efectivas sencillamente declarando su empleo. Como se mencionó con anterioridad, estas últimas se consideran acciones pasivas.



LOS CHEQUEOS

Para utilizar las Características o las Pericias, el PJ deberá declararlo y tras esto chequear con 1d8. Un resultado de 8 suele suponer un acierto y uno de 1 es siempre una malísima tirada, vulgarmente conocida como pifia. Los chequeos siempre consisten en tirar 1d8. Por norma general, el resultado mínimo —o dificultad— para realizar una acción normal será 5. No obstante, el DJ podrá reducir la dificultad a su antojo si decide que la ejecución no plantea mayor problema o incrementar por encima de 5 el resultado necesario si la acción resulta compleja. Un ejemplo de tirada fácil sería una dificultad de 4 o más para tratar de saltar por encima de un banco situado en la calle. Un chequeo difícil podría consistir en una dificultad de 8 para escalar una pared hasta alcanzar la ventana de un primer piso.

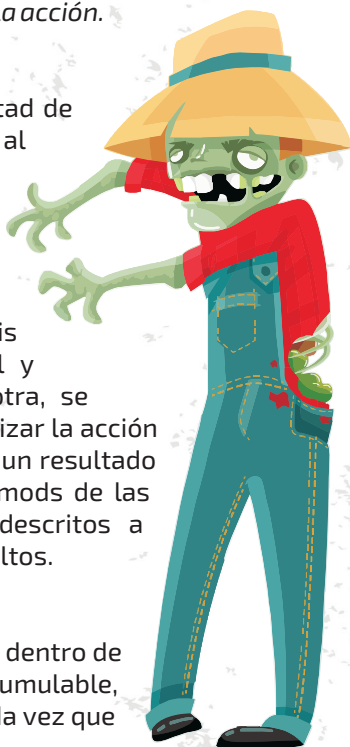
A la hora de efectuar un chequeo debemos tener en cuenta que tanto las Características como las Pericias pueden contar con modificadores —modificadores fijos, «mods»—. Estos mods generalmente suman al resultado del chequeo el número indicado. *Ejemplo: un PJ tiene un mod de +2 a Escondite y, en mitad de una persecución, trata de esconderse tras una puerta. El DJ indica que la acción entraña una dificultad de 6 o más para resultar exitosa. El jugador tira 1d8 y obtiene un 5, al que se suma el modificador de +2 dando como resultado final 7, suficiente para realizar la acción.*

LA DIFICULTAD

Siempre será el DJ quien determine la dificultad de una acción. Una vez decidida, le indicará al jugador, antes de que éste realice el chequeo, si se trata de una dificultad de 2 o más (2+), 3+, 4+, 5+ 6+, 7+, 8+ o incluso más. Esto querrá decir que para una dificultad de 2+ el jugador deberá obtener, en una tirada de 1d8, un resultado de 2 o superior. Como os habréis percatado, la tirada de 2+ es la más fácil y asequible de todas. Si el DJ no concreta otra, se considerará que la dificultad mínima para realizar la acción es de 5+. Hablamos de la posibilidad de exigir un resultado superior a 8 en 1d8 ya que, al sumarse los mods de las Características y los Puntos de Karma —descritos a continuación—, pueden darse resultados más altos.

PUNTOS DE KARMA

No son sino uno de los valores que se incluyen dentro de la ficha de personaje. Se trata de un valor acumulable, podría decirse que es la experiencia del PJ. Cada vez que





el jugador obtenga un 8 en un chequeo de Características y/o Pericias recibirá un Punto de Karma. A su vez, cada misión o partida concluida con éxito permite que el DJ otorgue más Puntos de Karma. Buenas interpretaciones por parte de los jugadores, acabar con enemigos, sobrevivir a partidas o tomar decisiones determinantes podrán dar como recompensa más de estos puntos. Estos puntos pueden utilizarse para modificar las tiradas de Características y Pericias durante las partidas, y es muy recomendable que el personaje acumule tantos como pueda. Cada punto ofrece un modificador de +1 adicional y puede emplearse en cualquier momento para sumarse al resultado de una tirada del PJ. Resulta posible gastar varios de estos puntos a la vez.

En el momento en que se crea un personaje, se le regala un primer punto que el jugador podrá utilizar en cualquier momento de su turno. No hay límite a la hora de acumular Puntos de Karma.

ORDEN DE ACCIÓN EN EL COMBATE

Nada más sencillo. Los PJs y PNJs actuarán por orden de iniciativa, es decir, aquellos que más modificador de Prisa tengan actuarán primero. Se podrán dar combates entre dos o más contendientes. Una vez utilice todas sus acciones –o las que decida utilizar– el personaje con mayor iniciativa, será el momento de que actúe el siguiente en orden de iniciativa. Pueden darse casos en los que el personaje objeto de un ataque decida intentar huir o esquivar tal ataque antes de que sea su turno; esto es posible, pero serán acciones que gastará y que no podrá utilizar llegado su turno si continúa combatiendo. Los personajes que tengan la capacidad de realizar varias acciones en su turno de combate podrán también reservarse aquellas acciones que no utilicen para actuar después de que lo hayan hecho sus oponentes. Por ejemplo, un PJ con tres acciones podría emplear una en su primer golpe, esperar la respuesta de su oponente y, tras finalizar éste, utilizar las dos restantes para lanzar dos nuevos ataques. De este modo, volverían a actuar por orden de Prisa aquellos que se reserven acciones si finalmente desean utilizarlas –raro sería lo contrario–. Tras esto, empezará la siguiente ronda de combate, y así sucesivamente hasta que los rivales huyan, mueran o declaren que la contienda ha concluido.

ATACAR A UN ENEMIGO

Cuando se golpea cuerpo a cuerpo a un adversario, además de indicar dónde golpea el PJ y de qué tipo de golpe se trata –información meramente anecdótica para la narración de la acción–, se debe calcular el daño que recibe la víctima. Para atacar a alguien cuerpo a cuerpo siempre se chequea con Maña y se le suman a la tirada los modificadores que tenga el atacante en dicha Característica, así como los modificadores de Karma que el PJ atacante quiera emplear. La dificultad estándar para golpear o disparar al adversario

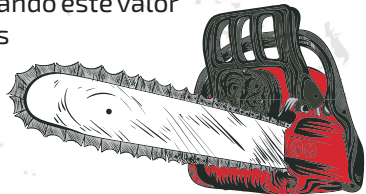


siempre será de 5+ en 1d8. El DJ podrá incrementar o disminuir esta dificultad siempre que lo considere oportuno. Atacar a objetivos distantes o en movimiento aumentará la dificultad de la acción, y lo mismo puede ocurrir al combatir contra los PNJs más peligrosos. Cabe recordar que, en todo caso, el criterio del DJ siempre prevalecerá.

El daño que se infringe en cada golpe será la suma de todos los modificadores del atacante. A estos modificadores se le sumará o bien un valor fijo de +5 en el caso de golpear sin armas –para cualquier raza salvo que las Reglas Especiales modifiquen tal valor–, o bien el daño del arma en el caso de utilizar una. Se recomienda consultar el apartado «Las armas», presente más adelante. Si se utilizase una Pericia que aportara daño adicional al golpe, éste se sumaría al resultado final del conjunto. En el caso de un disparo, el procedimiento es el mismo, aunque sin salpicaduras difíciles de lavar. Finalmente, todo este daño se restaría a la reserva de Puntos de Vida del objetivo.

ATACAR CON FUERZA BRUTA

Se pueden dar acciones de combate en las que el atacante realice una maniobra que requiera más fuerza que destreza, como podrían ser una presa, un estrangulamiento, una inmovilización, un empujón o simplemente aplastar con su peso al enemigo. En estos casos, el PJ podrá utilizar su Característica Hechura en lugar de Maña durante el chequeo de combate. El procedimiento de atacar al enemigo sería el mismo, pero utilizando este valor y sus modificadores. El DJ determinará si las respuestas —maniobras evasivas o de la naturaleza que fueren— de la víctima del ataque se chequean con Hechura o con Maña.



LOS PUNTOS DE VIDA

Cada personaje contará con un número de puntos que simbolizará su vida. Este contador también se incluye en la ficha de personaje. Dependiendo de la raza, unos PJs tendrán más o menos Puntos de Vida. Estos puntos se irán perdiendo y recuperando en el transcurso de la partida pero nunca podrán exceder el tope marcado por cada raza. El PJ podrá recuperar los puntos perdidos con descanso, alimentándose y por medio de atenciones médicas –siempre que no sea un zombi–. Está claro que las heridas mortales o las decapitaciones podrán causar la muerte del PJ en el acto, pese a que siguiera contando con Puntos de Vida en su reserva. Como siempre, todo se somete al buen criterio del Director de Juego. Por norma general, cuando la reserva de Puntos de Vida llega a cero, el PJ fallece. Sin embargo, no estaría de más conceder en tal caso 1d8 Puntos de Vida adicionales a aquellos PJs que hayan dado la talla durante la partida.



LOCALIZACIÓN DE IMPACTO

Por lo general, no resultará necesario localizar un golpe o disparo, bastará con una descripción jocosa de la acción que, de ser especialmente atinada, incluso puede motivar que el DJ otorgue Puntos de Karma al inspirado PJ que ejecuta la ofensiva. No obstante, en determinados casos sí es aconsejable localizar el impacto, dado que puede resultar pertinente a la hora de ejecutar acciones específicas como golpear la mano del contrincante para desarmarlo o romper el objeto que sostiene, trabar la pierna del rival para zancadillearlo, o bien disparar a la parte del cuerpo desprovista de protección. En este tipo de supuestos y siempre que el DJ lo vea conveniente, una vez se lleve a cabo con éxito el golpe o disparo se tirará 1d8 adicional y se localizará el impacto según esta enumeración: 1, cabeza; 2-4, torso; 5, brazo derecho; 6, brazo izquierdo; 7, pierna derecha; y 8, pierna izquierda. También podrá resolverse tal como sigue: con un resultado 5-8 se acierta en la zona o el objeto concreto y con un 1-4 el impacto incidirá en otra parte.

TIRADA DE REPLAY

Una vez por partida, cada jugador tendrá la oportunidad de repetir una tirada si el resultado no es el esperado. Este tipo de tirada debe guardarse para momentos de imperiosa necesidad. Al repetir la tirada, si se desea, pueden volverse a gastar más Puntos de Karma para modificar el resultado. Los Puntos de Karma gastados en la primera tirada nunca se podrán «reutilizar» para la Tirada de *Replay*, salvo cuando lo disponga el resultado 8 de la Tabla Kármica.

EL 1 DEL DADO, CUANDO EL UNIVERSO CONSPIRA

En ocasiones los caprichos del destino hacen que todo el poder cósmico caiga sobre las espaldas menudas de nuestros PJs. No se le puede decir que no al universo conspirador, ni escapar de él, tan solo aferrarse fuertemente al mástil de la nave, otra vez, y esperar que el envite de la siguiente ola sólo moje nuestra cara. Siempre que el PJ obtenga un resultado de 1 en una tirada de 1d8, sin tener en cuenta los posibles modificadores que intervengan, el personaje deberá realizar otra tirada de 1d8 y consultar la Tabla Kármica.





TABLA KÁRMICA

Resul. Efecto	Descripción	T02
1	Atontado	En el peor momento, cuando la siguiente acción es vital, te echas a dormir. Seguro que cuando te despiertes tus problemas se habrán resuelto por sí solos. Te quedarás inconsciente durante 1d6 minutos.
2	Semiatontado	Cuando uno va de sobrado no tiene porqué gastar todas sus acciones. Perderás la mitad de tus acciones en la siguiente ronda.
3	Casi atontado	En el último momento, siempre te detienes para meditar sobre si aquello que vas a hacer es conveniente o ético. Actuarás en último lugar en la próxima ronda.
4	Efecto contrario	Tu acción produce el efecto contrario o no produce efecto alguno.
5-7	Como nuevo	No recibirás ninguna penalización por tu caída. Es más, te sentirás revitalizado después de entrar en un estado de equilibrio espiritual y reflexionar sobre el éxito y el fracaso. Ganarás una acción extra en cuanto te toque actuar.
8	Replay	Repites el chequeo de la acción fallida. Los modificadores y Puntos de Karma que afectasen a la primera tirada vuelven a tenerse en cuenta en la tirada de <i>Replay</i> .

COMPETIR CONTRA OTRO PJ

Durante la partida se darán, sin duda, situaciones en las que dos personajes jugadores compitan entre ellos directamente. Hablamos de acciones como perseguir a otro personaje, descubrir donde se esconde, atacarle, huir de él, etc. En estos casos, el DJ deberá determinar la dificultad de la tirada, y el PJ que realice la acción declarar los Puntos de Karma que utiliza, a los que se suman los mods de la Característica que emplea. Tras esto, el personaje objetivo de la acción determina cuantos Puntos de Karma utiliza para evitarla y los sumará a



los mods de la Característica implicada. Estos puntos serán los modificadores negativos que se resten a la tirada del PJ que realiza la acción. En el caso de una acción de combate, si el PJ activo consigue golpear a su oponente, sus modificadores serían el daño causado, por lo que restarían la misma cantidad de Puntos de Vida a su oponente.

Ejemplo 1º: un PJ humano con un mod de +1 a Maña trata de golpear a otro PJ mutante. El DJ no especifica una dificultad para la acción, por lo que se entiende que es de 5+. Para tal acción utiliza 2 Puntos de Karma. Esto quiere decir que su tirada para golpear contará con +3 al resultado. Sin embargo, antes de tirar, el mutante —para evitar que le zurren— decide emplear 1 Punto de Karma que, sumado a su mod de +1 a Maña, supondrá un modificador total de -2 a la tirada del humano. A los modificadores del humano se restan los del mutante y el resultado final supone un modificador de +1 la tirada del personaje que ataca. Éste lanza el dado y obtiene un 3 que, sumando el +1, da como resultado final 4; ha estado cerca. El golpe se pierde en el aire o el mutante ha esquivado la agresión. Si el PJ hubiera obtenido 4 en su tirada le habría golpeado, restándole 3 Puntos de Vida. A este daño habría que sumarle el producido por el arma o el fijo de +5 por atacar sin ninguna.

Ejemplo 2º: un PJ humano se encuentra escondido entre las cajas de un desván. No trama nada bueno. Otro PJ mutante sube al desván tratando de encontrarle. Decide utilizar la Característica Sentido para dar con él. El DJ establece una dificultad para la acción de 4+. El personaje mutante cuenta con +1 en su mod de Sentido y decide utilizar 1 Punto de Karma para modificar la tirada. Esto le otorga un modificador final de +2. El PJ humano no cuenta con modificadores en Escondite —que sería el atributo implicado— pero decide entorpecer la acción utilizando 1 punto de su reserva de Karma. La resta de los modificadores concede finalmente +1 a la tirada del mutante. Éste efectúa la tirada y obtiene un resultado de 3, que sumado al mod de +1, da como resultado final un 4: bingo. El DJ determina que el mutante, tras apartar algunas cajas, se ha topado con el careto del sorprendido humano.

COMPETIR CONTRA PNJS

Prácticamente es el mismo procedimiento que para competir contra un PJ, pero con algunas salvedades. El DJ seguirá determinando la dificultad cuando se compita contra ellos o cuando ellos compitan contra nuestros PJs. Si ésta no se declara, imperará la norma general del 5+ por defecto. Lo habitual es que los Personajes No Jugadores sean actores de reparto sin mayor importancia, e incluso la gran mayoría no tendrá modificadores en sus Características. Sólo aquellos PNJs importantes serían susceptibles de tener una descripción de cualidades algo más detallada, una especie de mini ficha de personaje con modificadores a sus Características. Si esto no complace al DJ y se busca una solución más rápida, bastará con atribuirle una dificultad más elevada cuando



los PJs traten de interactuar con el PNJ en cuestión. Los Personajes No Jugadores no ganan experiencia, por lo que nunca podrán modificar ninguna tirada –incluidos chequeos en los que compitan con PJs– con Puntos de Karma. Si se decide no utilizar modificadores para las Características de los PNJs, estos podrán disponer de un valor de daño cuando golpeen, ya sea fijo o aleatorio, asignado por el DJ.

MANO HÁBIL

Salvo que una Pericia indique lo contrario, todo personaje tiene una mano más hábil. El jugador deberá especificar cuál es la mano hábil de su personaje, ya que si se emprenden acciones que requieran de ésta y se utiliza la contraria, el resultado final del chequeo se verá modificado con -1.

SUFRIR GRANDES DAÑOS

El PJ puede ver reducida su reserva de puntos de Vida drásticamente cuando sufre un daño severo. Esto se puede dar cuando, a causa de un solo golpe, caída, impacto o agresión, pierde la mitad de sus heridas. Siempre que ocurra esto, el jugador deberá realizar una tirada de 1d8 y consultar la Tabla de Esperpento. El DJ tendrá potestad para hacer que el PJ tire 1d8 y aplicar los efectos de la tabla si éste realiza una acción muy absurda, tiene un encontronazo, sufre una caída aparatosa, o protagoniza la acción más desastrosa de la tarde.

TABLA DE ESPERPENTO		
Resul.	Efecto	Descripción
1-3	Atontado	Te quedarás inconsciente durante 1d6 minutos.
4-5	Semiatontado	Perderás la mitad de tus acciones en la siguiente ronda.
6-7	Casi atontado	Actuarás en último lugar en la próxima ronda.
8	Como nuevo	Te sentirás revitalizado después de la somanta de tortas recibida. Ganarás una acción extra en cuanto te toque actuar.

T03



EXPOSICIÓN RADIATIVA

En el mundo de *Muzómbico* hay muchas probabilidades de que los personajes se vean afectados por la exposición a la radiación de una zona o incluso de un personaje. Es bien sabido que las centrales nucleares fueron abandonadas tras la aparición del T26M y que la fusión de sus núcleos trajo consigo la proliferación de áreas contaminadas por la radiación. Cuando un PJ entra en una de estas zonas, toca o ingiere alimentos contaminados, o entra en contacto con seres radiactivos, experimenta una Exposición Radiativa –a discreción del DJ–. A consecuencia de esto, tendrá que realizar una tirada de 2d8 y consultar la Tabla de Actividades Radiactivas.

TABLA DE ACTIVIDADES RADIATIVAS

Resul.	Efecto	Descripción
2	Muerte Inmediata	Te resignas y mueres, sales corriendo y mueres, o te sientas y mueres. El caso es que se te cae la piel a tiras, te derrites o te achicharras en cuestión de 2d6 minutos.
3	Muerte Radiactiva	Estás lleno de isótopos radiactivos, es sólo cuestión de tiempo que estires la pata. Morirás en 2d6 días.
4	Mutante	Ya eres uno más de la familia. No hay marcha atrás, la radiactividad ha alterado tu ADN. Te verás afectado por las reglas de los mutantes y deberás elegir 1d6 Pericias.
5	Mutada	Tu cuerpo sufre un cambio drástico en su genética. No cambia del todo, pero adquiere una mutación irreversible. O DJ o el PJ deberá elegir una Mutación que el último adquirirá de inmediato.
6	Exposición Severa	Tu cuerpo convulsiona y vomitas todo aquello que tuvieras en el estómago. Te desmayas durante 1d6 minutos y pierdes 2d6 Puntos de Vida.
7	Pierdes la Memoria	Tanta radiactividad te satura la cabeza. Pierdes completamente la memoria durante 2d6 horas.

T04

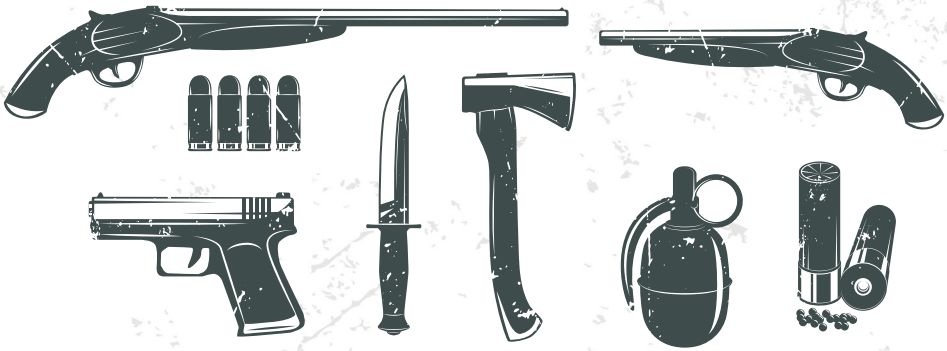


Resul.	Efecto	Descripción
8	Locura	Escuchas una voz que te dice qué hacer en cada momento. El DJ decidirá si es él o tú mismo el que interpreta la "voz de la conciencia". El efecto se prolongará durante 1d6 días.
9	Trastorno de Personalidad	Te comportarás de manera opuesta a lo habitual en ti. Durante 2d6 horas. Mientras persista el trastorno, chequearás cada hora y, en caso de obtener un 7 o un 8, conseguirás reprimir el trastorno durante ese lapso.
10-11	Alucinaciones	Sufrirás alucinaciones determinadas por el DJ o bien propuestas por ti –con su beneplácito– durante 1d6 días.
12-13	Olvidas Cosas	Las neuronas no terminan de hacer las sinapsis adecuadas. Pierdes 1d6 recuerdos.
14-16	Exposición Moderada	Estornudas, te mareas, y consumes altas cantidades de glucosa al meditar sobre la creación del universo y hacia dónde vamos. Pierdes 1d6 Puntos de Vida.

LAS ARMAS

Para sobrevivir en este despiadado mundo en el que se enmarca *Muzómbico* es casi imprescindible portar, robar o agenciarse algún tipo de arma. Cualquier arma, salvo que se especifique que requiere de una Pericia para utilizarse, se maneja con la característica Maña. De este modo, el PJ deberá chequear con este atributo para llevar a cabo un disparo o un ataque.

Las armas tienen distintos niveles de ruido. Un arma Silenciosa no hace ruido. Un arma Poco Ruidosa se escucha en un radio de 10 metros. Un arma Ruidosa se oye en un radio de 50 a 100 metros y supone un modificador de +2 a los chequeos de Sentido para escuchar el arma fuera de tal radio. Por su parte, un arma Muy Ruidosa puede ser escuchada en un radio de 2 kilómetros en adelante –a determinar por el DJ–. Si se utiliza un silenciador para un arma de fuego –un objeto muy preciado y difícil de conseguir–, un arma Ruidosa se considerará, a efectos prácticos, Poco Ruidosa, y un arma Poco Ruidosa pasaría a ser Silenciosa.

**ARMAS DE FUEGO**

Tipo	Características	T05
De mano	Todas las pistolas y revólveres. Producen 3d6 heridas por disparo. Ruidosa.	
De alto calibre	Escopetas recortadas, fusiles y rifles. Producen 3d6+6 heridas por disparo. Ruidosa.	
Automáticas	Ametralladoras y UZIs. 5d6+6 heridas por ráfaga. Muy Ruidosa.	

ARMAS BLANCAS

Tipo	Características
De mano	Cuchillos, navajas y objetos punzantes. Producen 2d6 heridas por puñalada. Silenciosa.
De gran tamaño	Espadas, hachas, y <i>katanas</i> . Pueden seccionar miembros. Producen 2d6+6 heridas por corte o estocada. Poco Ruidosa.

ARMAS CONTUNDENTES

Tipo	Características
De mano	Martillos, mazas, flagelos o garrotes. Producen 3d6 heridas por golpe o aplastamiento. Poco Ruidosa.

**ARMAS DE PROYECTILES**

Tipo	Características
Arrojadizas	Cualquier arma blanca o contundente que sea arrojada contra un objetivo. Produce la mitad del daño del arma. Alcance máximo de 10 metros +5 más por cada mod en la Característica Hechura del PJ. Silenciosa o Poco Ruidosa, según el arma.
De proyectiles	Hondas, arcos y ballestas. Producen un daño de 3d6 heridas por proyectil, salvo las hondas, que producen 2d6 heridas. Alcance medio de 100 metros. Silenciosas, salvo la honda, que es Poco Ruidosa.

ARMAS EXPLOSIVAS

Tipo	Características
Bombas	Cócteles molotov, granadas y minas antipersona. Producen 5d6+6 heridas cuando se está dentro del radio de 10 metros entorno al lugar de la explosión. Producen 3d6 heridas en el radio comprendido entre 10 y 20 metros. Muy Ruidosa o, el cóctel molotov, Ruidosa.

ARMAS DIVERSAS

Tipo	Características
Lanzallamas	Produce 4d6+6 heridas por llamarada y tiene un 50% de posibilidades de incendiar el objeto. Tiene un alcance de entre 5 y 10 metros. Poco Ruidosa.
Motosierras	Produce 5d6 heridas por corte. Pueden seccionar miembros. Ruidosa.
Sin armas	Cualquier golpe realizado con los brazos, piernas o el resto del cuerpo proporciona un valor fijo de +5 al resultado final del daño.

Nivel 04



Creación de
la ficha



Muzómbico no es un juego complicado en cuanto a reglas se refiere. Pretende que tanto el jugador experimentado como el novato se imbuyan rápidamente en la partida sin perder más tiempo del necesario. Por eso, las principales características del proceso de creación de un personaje –y su correspondiente ficha– son la sencillez y la rapidez.

ZOMBIS, MUTANTES, HUMANOS Y PARTIDAS

En la ficha de personaje encontraremos estas cuatro casillas junto con las de varias razas más. No debes rellenarlas, ya que son marcadores que se utilizarán para contabilizar, a lo largo de las sesiones de juego, la cantidad de miembros de otras razas que el PJ manda al otro barrio. También se incluye un marcador de partidas, en el que se irán anotando el número de sesiones que concluye el PJ con vida y –tal vez– de una pieza.

DATOS DE INTERÉS

El primer apartado que hay que rellenar –antes de entrar en cuitas como Características y Pericias es el de los datos relevantes. Hablamos de detalles que ayudarán a matizar al PJ. Esto no quita que un jugador pueda disfrutar escribiendo una jugosa historia personal para su personaje. Cuanto más divertida sea esta historia, más posibilidades tendrá el DJ para imbuir al personaje en la trama.

Los datos son bastante sencillos; se determinará el nombre del jugador, el nombre del personaje, la partida o campaña en la que participa, la banda a la que pertenece o que trata de crear, su raza, cuál es su mano hábil, un grito de guerra o frase solemne –o gamberra–, así como la descripción del individuo que se crea –que será, seguro, más que interesante–.

LAS CARACTERÍSTICAS

En el momento de la creación se contará con 6 puntos para repartir entre todas las Características. De primeras, no podrán ponerse más de dos puntos en una misma Característica. Estos modificadores se apuntarán como +1 o +2.



«No es que tengamos el síndrome de Diógenes, es que la diferencia entre la vida o la muerte para un carne con patas puede estar en un simple cacharro en apariencia inútil. Tiempos aciagos vivimos, y no olvides que aquello que encuentras te pertenece.»



Si un personaje, debido a su raza, tuviera de base un modificador negativo en alguna –como es el caso de los zombis, con -1 en Maña– se podrían gastar para contrarrestar esa carencia.

Ejemplo: si un jugador con un PJ zombi decidiese gastar un punto en la Característica Maña, pasará de tener -1 a tener 0, o un mod de +1 en el caso de gastar dos puntos.

ELEGIR LAS PERICIAS

La elección de las Pericias es otra fase gloriosa del proceso de creación de nuestro personaje. Dependiendo de la raza a la que pertenezca, tendrá acceso a toda una serie de cualidades o habilidades únicas. Como regla general, un miembro de una raza no puede aprender Pericias pertenecientes a los listados de otras razas.

Por otro lado, las pericias pertenecientes a una tribu o banda son exclusivas de ésta; sólo los miembros pertenecientes a la misma pueden elegirlos.

La mecánica es muy sencilla. El PJ dispondrá de un único punto para elegir la Pericia que desee. No obstante, podrá utilizar algunos de los puntos destinados a los modificadores de las Características si desea aprender otras tantas. Esto quiere decir que un personaje podrá gastar hasta 6 de los puntos destinados a Características para aprender otras 6 Pericias más. Evidentemente, los puntos de las Características utilizados en Pericias se pierden. Aprender cualquier Pericia tiene un coste de 1 punto.

Bajo supervisión del director de juego, los jugadores podrán crear cualquier pericia que no haya sido contemplada en este manual. No hay límites para la imaginación, siempre y cuando no descompense al personaje. Cuanto más peculiar o rara sea, mejor encajará en este hilarante juego.

LOS PUNTOS DE VIDA

Rellenar el apartado de Puntos de Vida es coser y cantar. Si nuestro personaje es un pícaro zombi contará con 50 puntos, si nuestro PJ trata de abrirse paso entre los suyos como gallardo mutante dispondrá de 40 puntos y, por último, si nuestro personaje es un osado humano disfrutará de 30 puntazos de vida. En el caso de otras razas pertenecientes al «Área 51» se deberá consultar sus reglas especiales.

TIRAR LOS PUNTOS DE KARMA

Al principio de cada partida cada jugador deberá realizar una tirada de 1d8. El resultado serán los Puntos de Karma con los que contará de primeras su personaje. Si un PJ dispone de más de 10 Puntos de Karma sin utilizar al término de una partida anterior, al comienzo de la siguiente no podrá tirar el dado para obtener más puntos.



ELEGIR LAS MANÍAS Y LAS PAJAS MENTALES

Cada jugador estará obligado a elegir para su personaje 4 de las Manías y Pajas Mentales consignadas en la lista. Por cada 2 pajas mentales adicionales que elija en el momento de la creación, dispondrá de 1 punto extra para añadir como modificador a una Característica o para aprender otra Pericia –usad esta última regla con mesura–.

EL SECRETO

El siguiente paso es escoger un secreto para el personaje. Este secreto puede ser elegido por el jugador o asignado por el propio director de juego. En cualquier caso, existe una lista exclusiva de secretos.

LOS BÁRTULOS

Porque el bulto hace al monje. En *Muzómbico* no hay supermercados, ni siquiera mercadillos a los que acudir, y mucho menos moneda con la que comprar. Cada jugador podrá solicitar, de buena fe, una lista de objetos –nada ambiciosa– al DJ. Será éste el que decida cribar la misma u otorgar su beneplácito. El DJ se reserva la potestad de cambiar una lista por completo, eligiendo los objetos que encuentre más interesantes para el PJ. Debemos recordar que la ambientación de un mundo postapocalíptico limita, lógicamente, la elección de objetos, haciendo que disponer de numerosos útiles que en la vida real obtendríamos sin dificultad pueda resultar extremadamente difícil.

Todo grupo de jugadores tiene el privilegio de contar con, como mínimo, un arma por individuo. El DJ no podrá oponerse a esto. Si el grupo de jugadores está formado por 4 personajes, el grupo tendrá derecho a un arma de fuego, un arma blanca, un arma contundente y un arma de proyectiles. El reparto de las mismas podrá ser al azar o por acuerdo entre los jugadores.

Sugerimos al director de juego que nadie en el grupo, en el momento de su creación, disponga de comida. Esto siempre será un «pequeño» acicate para que los personajes tengan que buscarse las habichuelas desde la primera tirada de dado.





LA HISTORIA PERSONAL

Se presenta en último lugar pero quizás sea el apartado por el que debiera empezar todo jugador. Para muchos jugadores avezados, su personaje empieza con una idea o un concepto del personaje que quieren interpretar. Sus vivencias, sus penurias, por dónde se mueve o tal vez su trayectoria, quizás algún encontronazo con la muerte o algún que otro acto heroico o canallesco, son detalles capitales que conforman la historia vivida por el personaje que se va a crear. También ayudan a caracterizar su interpretación y a matizar los intereses del PJ durante las partidas.

Utiliza la parte posterior de la ficha para escribir la historia de tu personaje o para anotar los momentos interesantes y las anécdotas que vayan surgiendo durante las sesiones de juego.



Nivel 05



Tras la partida



Una vez concluida la partida, deberán resolverse unos cuantos procesos rutinarios. El objetivo de estos no es otro que dejar listos a los personajes para futuras sesiones, o bien dejar sus asuntos zanjados para que puedan descansar en paz.

PUNTOS DE KARMA, UN VALOR DE FUTURO

Al término de una partida, si algún personaje dispone de 50 Puntos de Karma, dicho jugador podrá gastarlos para incrementar en +1 el modificador de una de sus Características. También podrá conservarlos para evitar que su marcador se quede a cero de cara a próximas partidas.

LAS PERICIAS, ESAS AMANTES CAPRICIOSAS

Tras cada partida que se sobrevive –aunque sea a duras penas– se debe realizar una tirada de 1d8 para ver si el personaje ha mostrado aptitudes para adquirir un nuevo talento. Si se obtiene un resultado entre 6 y 8 en la tirada, el jugador podrá elegir una nueva Pericia del listado de su raza para su PJ. Si, por el contrario, obtuviese un resultado de 1, perderá una de las Pericias que tuviera, determinada al azar. En esta tirada no se pueden utilizar Puntos de Karma.

EL TAN HABITUAL D.E.P.

Si tu personaje ha muerto, no te engañes; seguro que no vivió dignamente y que tuvo una muerte deshonesta o muy absurda. Sin embargo, eso no importa, el fallecido tiene derecho a un entierro con todos los honores. Anota la forma en que murió, quien lo mató y si consiguió pronunciar una frase ocurrente digna de pasar a la posteridad. Dentro de unos meses, o incluso años, cuando revises las hazañas de tus personajes de *Muzómbico*, volverás a esbozar una sonrisa, no lo dudes.

Consejo: bajo ningún concepto y ni por todo el oro del mundo borres jamás la ficha de un personaje muerto. Si te faltan fichas, fotocópialas o hazte un personaje nuevo en una hoja de papel en blanco –ya tendrás tiempo de transcribirla–.



Nivel 06



Zona zombi



REGLAS ESPECIALES

EL ZOMBI SINGULAR

¿Cuáles son las intenciones ocultas de un jugador zombi? Y quién sabe. En el momento que uno escoge la vía del lamento y el deambular se topa con un mundo de incertidumbre constante y afloran nuevos sabores interpretativos que habían estado ahí, a la espera de ser paladeados. El zombi interpretativo debe seguir su propia singladura. No obstante, es bien cierto que, para que dé juego y no resulte aburrido interpretarlo, se le debe consentir cierto nivel de inteligencia en pos de la jugabilidad. El jugador debe tender a un equilibrio entre las situaciones típicas y cómicas del zombi de toda la vida y un cierto grado de intelecto e inquietudes no consumadas.

Un personaje zombi deberá determinar su propio rumbo: bien ocultar su naturaleza formando parte de una banda, o bien convencer al resto de compañeros que él es un zombi de fiar –como si tal cosa fuera posible–. Para eso están las Pericias y Pestilencias, que tanto allanan el camino. Montar una banda exclusiva de zombis típicos con poco o nada en la mollera puede provocar algunas risas rápidas, pero se recomienda apostar por un zombi algo menos corto de entendederas. Entre humanos y/o mutantes siempre dará mucho más juego que sin estos. El jugador debería representar a un tipo de zombi que se encuentre en la élite intelectual de los tontunos pútridos, un atípico ser con raciocinio y noción de existencia: una singularidad zómbica.

EL ZOMBI COMO PJ

El camino del personaje zombi no es fácil, es toda una odisea de dificultades sólo apta para paladares refinados. El jugador tendrá que lidiar con grandes impedimentos y mucha hostilidad. Cualquier jugador que tome la fantástica decisión de hacerse un PJ zombi dispondrá, de base y sin coste alguno, las Pestilencias «Razonar» y «Parlante». Ello le brindará más posibilidades a la hora de integrarse con el resto de PJs de la partida o de llevar a cabo acciones y maniobras con éxito. De este modo, podrá levantar una mascarada de normalidad entre humanos y mutantes, o lucir sus sorprendentes capacidades como zombi superdotado conquistando los corazones de sus compañeros desconfiados. Si el jugador lo desea, y si el DJ lo estima oportuno, podrá obviar esta regla y jugar con el personaje zombi «a pelo» –allá cada cual–.





ALIMENTACIÓN DE LOS ZOMBIS

Los zombis pueden comer tanto humanos como mutantes. De hecho, estas dos razas son su comida favorita. También pueden alimentarse de animales para subsistir, pero éstos no son un bocado tan placentero. Sienten especial predilección por hincarle el diente al cerebro humano que, para ellos, resulta todo un manjar.

PROPAGACIÓN

Estos pútridos seres pueden pecar de lentos, de tontos, de pestilentes y de poco habladores, pero son muy peligrosos. Una única mordedura bastará para transmitir la toxina portadora de la enfermedad. Ésta también será contagiada si la ponzoña –sangre del zombi– entra en contacto con una herida. Un humano o mutante al que contagie, muerda, o mate un zombi se transformará en zombi en 3d6 horas. Mientras transcurre este tiempo, podrá moverse y actuar sin restricciones. En *Muzómbico*, cuando un PJ muere por causas externas a la propagación no vuelve al mundo como zombi.

TRANSFORMACIÓN

El cambio es muy sutil y casi imperceptible al principio, mientras el enfermo todavía está vivo. Conforme avanza la enfermedad, comenzará a sudar y a cambiarle el color de los ojos, hasta que muera de forma repentina –tras consumirse el tiempo determinado en Propagación– y quede inanimado. El zombi tardará 2d6 minutos en animarse y comenzar a realizar sus *rutinas* zombis. Se dan casos en los que la animación del no muerto es inmediata. Todo afectado, en cuanto muere, deberá tirar otro d8; si obtiene un 1, el cambio se produce en el acto.

MOVIMIENTOS

Por regla general un zombi es lento y poco ágil. Vive en un estado de letargo y deambula sin rumbo, buscando un bocado de carne fresca que echarse a la boca. Sin embargo, en los momentos en los que una presa se encuentre a menos de 10 metros, si se percata de su presencia, puede sufrir un ataque de furia incontrolada y realizar movimientos mucho más veloces y desesperados. Salvo por esta excepción, un zombi siempre tiene un modificador negativo de -1 al resultado de una tirada de Maña y Prisa.

VIDA Y ASPECTO DE LAS HERIDAS

Los cuerpos de estos seres se deterioran con facilidad y no tienen capacidad de regenerarse como ocurre con los humanos o mutantes. Cuando sufren heridas éstas quedan físicamente abiertas, sin sangrado, aunque con el tiempo acaban secándose –o esturriendo humores y vísceras sin control, lo mismo da–. Esto no quiere decir que no puedan recuperar Puntos de Vida



perdidos provocados por golpes, ataques o heridas abiertas. Cada vez que un zombi come carne de un ser vivo recupera 2d6 Puntos de Vida, así de fácil. Cuando se crea un PJ zombi, éste cuenta de base con 50 Puntos de Vida.

DAÑO

Cuando un zombi muere, muere con sentimiento. A parte del daño habitual producido por un ataque, el mordisco produce 1d6 heridas adicionales a su víctima debido al desgarrar de piel que implica el bocado.

DEGENERACIÓN

Cada día que un zombi no se alimenta tiene muchas posibilidades de sufrir una degeneración en su cuerpo. Tras finalizar una infructuosa jornada, deberá realizar una tirada de 1d8. En caso de obtener 1-2, su cuerpo degenerará. Deberá realizarse una tirada de 2d8 y consultar la Tabla de Degeneración Zombi que se presenta a continuación. Si el zombi repite el resultado de una degeneración anterior y no le quedan miembros para perder, no degenerará esta vez.





TABLA DE DEGENERACIÓN ZOMBI

T06

Resul.	Miembro	Efecto
2	Una pierna menos	Con la pérdida de una pierna recibirás un -2 a cualquier chequeo para moverte. Con la pérdida de las dos piernas no podrás caminar.
3	Sin brazo	Con la pérdida de un brazo recibirás un -1 a cualquier chequeo de Maña y no podrás realizar ninguna acción relacionada con el mismo.
4	Menos un pie	Con la pérdida de un pie recibirás un -1 a cualquier chequeo para moverte o utilizar la pierna. Con la pérdida de los dos pies no podrás andar.
5	Sin mano	Con la pérdida de una mano recibirás un -1 a cualquier chequeo relacionado con la utilización de la misma.
6	Un ojo menos	Cuando pierdas los dos ojos te quedarás ciego.
7	Un dedo menos	Cuando pierdas todos los dedos de una mano recibirás -1 al resultado de los chequeos de Maña que tengan que ver con tal miembro.
8	Menos un dedo en el pie	Cuando pierdas todos los dedos de un pie recibirás un -1 al resultado de los chequeos de Prisa.
9	Se cae la oreja	Con la pérdida de las dos orejas sufrirás -1 al resultado de cualquier chequeo para escuchar.
10	Sin nariz	Sufrirás un modificador de -1 a tus chequeos de oler cuando utilices el olfato para detectar a tus víctimas.
11	Sin sexo	El pene, o las mamas en caso de las hembras, se desprenden del cuerpo.



Resul.	Miembro	Efecto
12	Olor a podrido	En un radio de 40 metros propagas tu peste y otorgas +1 a los chequeos de Sentido para detectarte con el olfato.
13-14	Menos bronceado	Pierdes la pigmentación de tu piel.
15-16	Alopecia general	Empiezas a perder todo el cabello y vello de tu cuerpo.

ANIMOSIDAD ZÓMBICA

No se sabe qué tiene el movimiento, casi hipnótico, de un zombi, pero está claro que cuando «deciden» formar un grupo numeroso, mover sus cuerpos al son de sus lamentos agónicos y colaborar, llegan incluso a alcanzar algunas de las metas que se proponen. Entre estos logros se contarían tirar alambradas, volcar coches, echar puertas abajo, romper ventanas o derribar verjas, entre otros muchos. Es como si, al apiñarse, actuaran como una única fuerza colectiva. Si un PJ zombi consigue congregarse a más de sus congéneres –seis o más miembros– o si se encuentra entre una gran masa de estos, podrá realizar un chequeo con la dificultad que determine el DJ y conseguir una de tales proezas colectivas. A esta tirada se le podrán sumar Puntos de Karma.

PESTE

Un zombi desprende un olor muy peculiar. Está podrido y se mueve, lo que hace que la peste que emite se propague por su entorno. Dentro de un radio de 20 metros, en espacios abiertos, otorgará +1 a los chequeos de Sentido de aquellos que traten de detectarlo con el olfato. En viviendas y lugares cerrados, se aplicará también esta regla a menos que se encuentre a 10 metros de distancia o menos, ya que en este caso su característico y nauseabundo olor sería detectado de inmediato.

RUIDOSOS

Los zombis no son precisamente silenciosos al desplazarse, incluso llegan a tirar los objetos con los que se topan. Entre sus prioridades no se cuenta esquivar los bultos que se encuentran a su paso. Un zombi sufre un modificador negativo de -1 para cualquier tirada de Escondite y otorga +1 a la hora de percibir su presencia en los chequeos de Sentido relacionados con escuchar.



OLFATO AGUZADO

Disponen de un refinado olfato adaptado a la podredumbre. Es por esto que cuando un ser vivo, y especialmente un humano, pasa por sus proximidades, lo detectan casi de inmediato. Quizás sea por el olor del sudor, de las hormonas humanas o porque estos carecen del característico olor de la pestilencia. Un zombi dispondrá de un modificador de +2 en sus chequeos de Sentido para detectar a un humano o mutante que esté en un radio de 10 metros en torno a él.

EL ZOMBI Y EL FRÍO

A los zombis no les gusta el frío, sus cuerpos pútridos son casi incapaces de producir calor por sí mismos. En lugares con temperaturas por debajo de los -10 grados centígrados, sus fluidos corporales se congelan y esto los conduce a la muerte. Por cada hora que el zombi esté expuesto a estas temperaturas, perderá 3D6 heridas.

EL CUASIZOMBI

En raras ocasiones encontramos humanos que son casi capaces de resistir la toxina zombi tras recibir una mordedura. No es que estos individuos resistan realmente el alto poder mutágeno de tal agente patógeno; más bien quedan aletargados, en una especie de limbo, a medio camino entre ser humano y zombi. Hablamos del *cuasizombi*. Este nuevo ser, que no merece la clasificación de raza, es el *eslabón circunstancial* entre humano y zombi. Es, en apariencia, un humano, y seguirá pensando como tal pero, poco a poco, degenerará o adquirirá características más propias de un no-muerto hasta que se transforme definitivamente.

TABLA CUASIZÓMBICA

Resul.	Propiedad	Efecto
2	De cuasi a zombi	Inevitablemente, tu cuerpo se pudre del todo y la toxina te afecta finalmente y por completo. Abre los ojos, ya eres un zombi de pleno derecho. Elige 1d3+3 Pestilencias.
3	Movimientos	Consulta la regla Movimientos. Te vuelves tan ágil como un zombi.
4	Peste	Consulta la regla Peste. Ahora siempre te acompaña un característico y nauseabundo olor.

T07



Resul.	Propiedad	Efecto
5	Ruidoso	Consulta la regla Ruidoso. Los objetos que te rodean te sobran, sueles tirarlos sin darte cuenta, no lo puedes evitar.
6-9	Degeneración	El cuerpo del ser degenera. Realizar un chequeo de 2d8 y consultar la Tabla de Degeneración Zombi.
10	El frío	Consulta la regla El Zombi y el Frío. La exposición prolongada a bajas temperaturas puede matarte.
11	Propagación	Consulta la regla Propagación. Ahora, si muerdes, si tu sangre entra en contacto con la de tu víctima o si tienes relaciones sexuales, propagas la toxina.
12	Carne fresca	Consulta la regla Alimentación. Tu dieta ha cambiado. Cualquier otro alimento que no sea el indicado hará que chequees 1d8 y consultes la Tabla Sólo un bocado.
13	Heridas	Consulta la regla Heridas. Incrementas tus puntos de vida pero tus heridas ya no cicatrizan.
14	Olfatazo	Consulta la regla Olfato Aguzado. Ahora tienes un sentido casi infalible en las distancias cortas.
15	Mordiendo fuerte	Consulta la regla Daño. Tú sí que sabes dar un buen mordisco.
16	Duro de matar	Consulta la regla Muerte del Zombi. Mala hierba nunca muere.

Un cuasizombi debe aceptar lo que es y tratar por todos los medios de ocultar su condición a sus compañeros de viaje –resto de jugadores–. También puede buscar un grupo o una banda que lo acepte como el paria que es. Al



comienzo de cada día, el PJ deberá realizar un chequeo de 1d8 para saber si degenera o adquiere una propiedad permanente que lo acerque a su inevitable final: convertirse en un zombi. Si obtiene un 1 en la tirada, deberá realizar otro chequeo de 2d8 y consultar la Tabla Cuasizómbica. Se elegirá siempre el resultado inmediatamente inferior si el cuasizombi ya poseía esa propiedad.

Será el Director de Juego quien determine en qué momento un personaje mordido por un zombi se vuelve cuasizombi, aunque esto sólo ocurrirá en el 1% de los casos. Además, un jugador puede, por voluntad propia, crearse un PJ mitad humano mitad zombi. En tal caso, deberá crear un humano de la manera habitual y aplicar las reglas de este apartado. Una vez se crea un cuasizombi, el jugador deberá elegir una propiedad de inicio de la Tabla Cuasizómbica –a excepción del resultado *De cuasi a zombi*–.



PERICIAS Y PESTILENCIAS



Acechante Silencioso: existen depredadores de gran envergadura, otros son muy fieros y otros tantos son extremadamente rápidos y letales. Sin embargo, la virtud de los zombis consiste en que son sorprendentemente pacientes. El ataque más peligroso de un zombi es el que hace en silencio, a la espera. Les encanta quedarse en la oscuridad, en completo silencio, esperando detrás de una esquina, a que su víctima se aproxime y pase muy cerca de él. Ésta es la gran estrategia del Acechante Silencioso. El zombi recibirá un modificador de +1 a su chequeo de Maña en sus dos primeros ataques y siempre actuará en primer lugar. Utilizando esta Pericia, el zombi dejará de ser ruidoso y su radio de Peste se reducirá a 5 metros sin modificadores positivos a quien utilice Sentido para olerlo. Anula la regla Ruidosos.



Amistades: por descabellado que parezca, algunos zombis guardan un profundo y arraigado sentimiento de amistad y necesitan darle rienda suelta a toda costa, aunque vaya en contra de la propia naturaleza de su raza. Se dan casos de humanos que tienen por mascotas a cerdos o conejos, animales que están en su propia dieta. El caso es extrapolable a los zombis. Algunos solamente desean ampliar sus círculos de amistades y son capaces de dominar sus instintos para tener colegas humanos o mutantes. En la mayoría de los casos podrán superar sus instintos de morder cuando su colega está muy cerca o, en caso de que el DJ tenga cuerpo de rumba, si no sacan pifia en un chequeo de Seso.



Apariencia Normal: increíble pero cierto. Un zombi que no parece un zombi. Sus ojos, su cara, todo su cuerpo, parecen completamente normales, saludables incluso; no huele muy mal y encima parece estar bronceado.



Seguro que al moverse y vociferar sus modales lo delatan. Aquel zombi que cuente con esta Pericia tan traicionera no se verá afectado por las reglas de Peste.

A Dieta: es raro encontrar a un zombi que sea capaz de estar a régimen, y mucho menos que aguante más de un mes sin llevarse un bocado a la boca. Con esta Pestilencia, podrá aguantar meses, e incluso años, sin necesidad de alimentarse, aunque sufrirá un modificador de -1 a cualquier chequeo de sus características pasado el primer mes. Este modificador se suma al resto de mods que ya afectaban de base a las características del zombi.

Durmiente: ésta es técnica especial de los zombis para hacer creer a quien pase cerca de ellos que están en realidad muertos. En estado de durmiente, el zombi no se mueve ni huele mal. Entra en un estado de letargo, pero escuchará y verá aquello que se cruce en su ángulo de visión. En cualquier momento podrá moverse si lo desea y comenzar a propagar su Peste y sus lamentos otra vez.

Golpear: ¿quién dijo que un zombi sabe golpear? Cuando un putrefacto tiene una víctima a tiro de bocado no se dedica a golpearla para atontarla. ¿Para qué? Es más práctico y lógico morder y engullir. No obstante, por alguna extraña razón, un zombi puede necesitar golpear a alguien, quizás de cara a atontar a una víctima para que no escape mientras devora a otra. En cualquier caso, esta extraordinaria faceta le permite empuñar armas contundentes para golpear o, simplemente, agredir con los brazos y puños, ¡e incluso patear!

Huelo a lo que como: parece que te sienta bien comerte a un humano, un mutante o un animal vivo. Tu nauseabundo hedor queda aplacado por unos instantes y puedes disfrutar de emanar la brisa refrescante de un nuevo aroma algo más natural. Tus congéneres zombis, al verte, se quedarán extrañados de que no huelas como el podrido de siempre. Tras comerse a su

«Cuando veas venir a toda pastilla un camión conducido por uno de esos cuasizombis y cientos de zombis subidos vociferando lamentos, no digas nada, huye y que tus compañeros los entretengan con sus tiernos cuerpos y jugosos cerebros.»





víctima –siempre que esté viva– el zombi desprende el olor de la misma como si fuera el suyo personal. Este nuevo olor corporal permanecerá en el zombi durante 24 horas. Mientras dure, la regla especial Peste no tiene efecto, ni tampoco se aplicarán sus modificadores.

☠ **Infección Animal:** tu capacidad para propagar la toxina que convierte en zombi a un humano o mutante es muy pronunciada y puede afectar incluso a los animales. Con esta pestilencia, un animal mordido se convierte en una degeneración putrefacta, un animal zombi o algo muy parecido. A discreción del DJ, el animal afectado adquiere las reglas especiales de los zombis y aquellas Pestilencias que considere oportunas.

☠ **Miembro Vivo:** cierto, un zombi no es un ser ágil y sus movimientos son poco fluidos, espasmódicos más bien. Pero un zombi se adapta a lo que haga falta, sin lugar a dudas. Podrá seguir utilizando o dirigir con su pensamiento –increíble ¿verdad?– una mano, una oreja, un ojo o un pie a distancia si ha sido arrancado o seccionado. Esto es debido a un nexo de unión con su materia pútrida sorprendente y muy desagradable. El zombi podría lanzar una de sus orejas hacia una azotea u otra calle y escuchar que ocurre en ese lugar; ver que hay dentro de un buzón metiendo el ojo; agarrar a alguien con la mano o hacer que ésta se mueva por el suelo. Las posibilidades son infinitas. Además, por si esto fuera poco, podrá volver a ponerse el miembro otra vez si logra coserlo o graparle a su cuerpo.



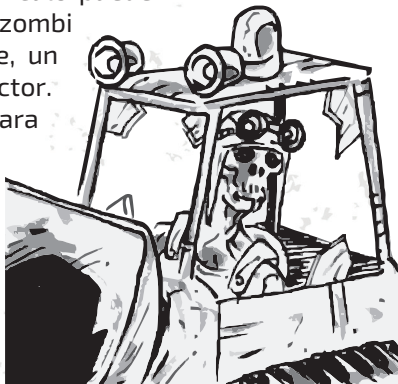
☠ **Mordisco:** el zombi cuenta con un arma secreta, un mordisco feroz capaz de arrancar de sus víctimas grandes pedazos de carne o miembros. Tan maño mordisco producirá 1d6 heridas adicionales a las que produce normalmente el ataque de estos seres. Por lo cual, el ataque furibundo de un zombi que cuente con Mordisco sería de 2d6 más 5 heridas por ser un ataque sin armas.

☠ **Parlante:** para sorpresa –y regocijo– del resto de sus congéneres, algunos zombis pueden llegar a comunicarse por medio de palabras concretas o frases de poca complejidad. Se podría decir que es una pericia propia de la élite de los zombis. El resto de estas criaturas ven a los parlantes como referentes de liderazgo cuya voluntad y órdenes se acatan sin dilación. Un parlante es todo lo que necesita un zombi para encontrarle sentido a su miserable vida. Eso, y mucha carne humana.



☠ **Pastorear:** no hay nada más bello para un zombi que conducir a su rebaño de congéneres por las calles de una ciudad. También les resulta muy práctico para aislar en un lugar a un reducido grupo de humanos y poder así devorarlos. Se podría decir que es un verdadero arte, sólo al alcance de aquellos zombis con un intelecto más avanzado. Para asegurarse de que su rebaño pútrido vaya en la dirección correcta, los pastores utilizan todo tipo de técnicas y ademanes, como pueden ser gritar, silbar, empujar, u hostigar. Nada refuerza más la placentera sensación de pertenecer a un grupo –aunque en rigor se trate de un rebaño– que una larga caminata y un bocado de carne fresca como recompensa. Por eso, a los pestilentes les encanta ser pastoreados. Para utilizar esta Pestilencia es necesario que el zombi tenga Razonar. El DJ determinará cuantos zombis son pastoreados por el PJ.

☠ **Pilotar:** entre los zombis, el afán por evolucionar y por aprender el funcionamiento de las cosas es prácticamente nulo. La gran mayoría de ellos pierde toda capacidad para manejar los vehículos que conducían en vida. Sin embargo, aquellos con un ingenio algo menos corto o que conservan reminiscencias de cómo se maneja un vehículo pueden pilotar algunos medios de transporte. Un zombi con esta Pericia podrá conducir un coche, un autobús, un camión, una furgoneta o un tractor. Esto les permite utilizar el vehículo para empotrarse contra un edificio y poder así entrar –una suerte de banda de butroneros zombis–, o para transportar a sus colegas a través de largas distancias. El pestilente, por cada ronda que pilote el vehículo, deberá superar un chequeo de Seso con un modificador de +2 o se estrellará en el acto. Se requiere la Pericia Razonar para adquirir ésta.



☠ **Razonar:** por extraño que parezca, no todos los humanos, al convertirse en zombis, involucionan totalmente. La gran mayoría pierde su capacidad intelectual y de raciocinio. No obstante, unos pocos «afortunados» conservan parte de su inteligencia en esta nueva etapa de existencia. Se podría decir que éstos, a efectos prácticos, son capaces de hilvanar pensamientos dignos de los humanos más estúpidos. Podrán solucionar multitud de problemas y situaciones, gracias a la lógica, si superan un chequeo de Seso. Ver para creer.

Nivel 07



Zona mutante



REGLAS ESPECIALES

ALIMENTACIÓN DE LOS MUTANTES

La dieta de un mutante es muy variada y rica en proteínas. Pueden alimentarse de vegetales y frutas pero, debido a su lucha constante por la supervivencia y a tener que combatir contra otras tribus mutantes por el control de una zona, intentan ser tan carnívoros como puedan. En determinados casos, no dudarán en consumir carne humana y, en momentos de gran necesidad, carne de mutante. La carne humana, además de ser una gran fuente de nutrientes, puede otorgarles mejoras en sus Características.

Cada vez que se alimente de un humano, un mutante deberá realizar una tirada de 1d8 y consultar la Tabla Buen Pedazo de Carne. En el caso de alimentarse de otro ser de su misma especie, el mutante deberá tirar 1d8 y consultar la Tabla Sólo un Bocado. Si el ser del que se alimenta llevaba más de dos días muerto, el mutante deberá consultar la Tabla Sólo un Bocado. Salvo que una Pericia especifique lo contrario, la locura de comerse a un zombi le producirá al mutante 2d6 heridas y un 50% de posibilidades de quedar infectado.



TABLA BUEN PEDAZO DE CARNE

Resul. Característica Efecto

T08

1-5	Sin efecto	Sacias tu apetito y recuperas 2d6 Puntos de Vida.
6	Seso / Escondite	Incrementas, durante esa partida, en +1 el modificador de Seso y Escondite. Recuperas 2d6 Puntos de Vida.
7	Hechura / Sentido	Incrementas, durante la partida en curso, en +1 el modificador de Hechura y Sentido. Recuperas 2d6 Puntos de Vida.
8	Maña / Prisa	Incrementas, durante la sesión, en +1 el modificador de Maña y Prisa. Recuperas 2d6 Puntos de Vida.

**TABLA SÓLO UN BOCADO**

Resul.	Estado	Efecto
1	Atontado	Te quedas inconsciente durante 1d6 minutos.
2-3	Indigestión	Padecerás un gran dolor estomacal que te hará vomitar. Sufres 1d6 heridas.
4-5	Temblorcillo	Tu cuerpo convulsiona y la cabeza te palpita a causa de un terrible dolor, aunque no vomitarás. Durante 1d60 minutos sufrirás un modificador de -1 a todas tus Características. Recuperas 1d6 Puntos de Vida.
6-8	Sin efecto	Sacias tu apetito y recuperas 1d6 Puntos de Vida.

T09**LA VIDA DE LOS MUTANTES**

Los mutantes sufren y padecen como los humanos, no poseen esa resistencia sobrenatural a las heridas propia de los zombis. Una herida sangrante o abierta deberá ser curada para que no empeore. Pese a esto, a la hora de recuperar Puntos de Vida, no hay remedio más efectivo para un mutante que comer carne animal. Éste aporte de proteínas les hará restablecer rápidamente la salud perdida. Matar a un animal y comérselo les permitirá recuperar 2d6 Puntos de Vida. Si se alimentan de fruta, verdura o cualquier otro alimento, recuperarán sólo 1d6 Puntos de Vida. Cuando se crea un PJ mutante, éste cuenta de base con 40 Puntos de Vida.

EN DESCOMPOSICIÓN

Es algo inevitable, casi natural, que un mutante, después de un largo día de lucha por subsistir, encuentre alimentos caducados o un cuerpo humano en avanzado estado de descomposición y que trate de hincarle el diente. Cuando el estómago ruge, no hay mutante que se resista. Tanto si se alimenta de animales muertos, de cadáveres humanos en estado de descomposición, como con latas de conservas caducadas, el mutante que ingiera dichas provisiones deberá chequear en la Tabla Sólo un Bocado.

EXPOSICIÓN A LA RADIATIVIDAD

Los mutantes aguantan la radiactividad perfectamente. Esta resistencia es el resultado de generaciones y generaciones de congéneres que, durante largos



periodos de tiempo, han estado en contacto con focos radiactivos. Gracias a estas exposiciones prolongadas, han adquirido un alto grado de tolerancia, incluso total inmunidad, a cualquier foco radiactivo o alimento contaminado.



PERICIAS Y MUTACIONES

- **Alas:** el hombre siempre soñó con volar, pero tuvo que ser el mutante el que hiciera este sueño realidad. Aunque cuente con dos alas membranosas a su espalda, el mutante no las tendrá todas consigo. Podrá volar y planear, pero cada vez que vuele, deberá tirar 1d8 y, si obtiene un 1-2, caerá en picado hasta estamparse contra el suelo tras surcar brevemente la bóveda celeste. La velocidad de desplazamiento del vuelo se determinará chequeando con la característica Prisa.
- **Buche de Cabra:** es sorprendente la capacidad de las cabras circenses para tragarse cualquier cosa aunque tenga menos nutrientes que la sal de una piedra. Comerse un trozo de cuero, una camiseta, madera, una lata de hojalata, un trozo de cristal, cualquier cosa, estará dentro de las opciones alimenticias de un Buche de Cabra. Cada vez que ingiera uno de estos «alimentos», el mutante deberá tirar 1d8 y consultar la Tabla Sólo un Bocado.
- **Cacharreo (sólo Camorristas Chatarreros):** la tecnología mutante consiste en cúmulos de ferretería de mala calidad incrustados en aparatos del siglo pasado; armas estrambóticas, camionetas que parecen chatarra andante, motos con cadenas y pinchos, herramientas y aparatos toscos y arcaicos serían algunos ejemplos paradigmáticos de lo que un mutante con Cacharreo puede componer. La electrónica no es su fuerte. Cada vez que se utilice uno de estos cacharros, deberá realizarse un chequeo con 2d8 y consultar la Tabla de Escacharre.
- **Camaleónico:** cuando el mutante se encuentre cerca de una pared, un muro, o una superficie vertical, podrá adquirir el color de tal elemento y mimetizarse con él. Cabe matizar que esto no es aplicable a sus objetos o harapos. Para



camuflarse, el mutante deberá tocar la superficie y superar un chequeo de Escondite. Esta mutación aporta una penalización de -2 para aquellos que traten de verlo, siempre y cuando el camaleón permanezca inmóvil.

☢ **Carne es Carne (sólo Señores de la Torta):** con este don, el mutante podrá comer la carne de otro mutante sin problemas; es más, deseará a toda costa alimentarse de sus congéneres, pues dicha dieta le resultará muy beneficiosa. Cuando un PJ con esta Pericia coma carne de un mutante, vivo o recientemente muerto, no sólo recuperará 2d6 Puntos de Vida, sino que además sumará temporalmente un modificador de +2 a sus Características Hechura, Maña –cuando sea para realizar acciones de combate– y Prisa. También incrementará en 15 puntos su Vida. Sin embargo, mientras perduren tales efectos, también sufrirá una penalización de -1 a los chequeos de Seso. Este incremento en sus cualidades naturales y Vida durará 2d6 horas.

☢ **Carroñero:** ¿está realmente muerto? ¿Está seco? ¿Ha caducado? Me vale. Estás en la cúspide de la cadena «no alimenticia.» Ya no necesitas seres vivos o alimentos en buen estado para sobrevivir, con que en el pasado estuvieran vivos o fueran comestibles te vale. Tras alimentarse de alguno de estos desperdicios, el mutante recuperará 1d6 heridas. Sin embargo, antes deberá tirar 1d8 y, si obtiene un resultado de 1-2, tendrá que volver a chequear y consultar la Tabla Sólo un Bocado.

☢ **Chupapiedras:** los minerales de las piedras también son nutritivos y ofrecen una ventaja, ya que siempre están a mano. A veces, no es mala idea intentar obtener nutrientes chupando las piedras que uno tiene a sus pies. Siempre que el mutante chupe una piedra deberá tirar 1d8 y obtener 3 o más. En tal caso recuperará 1 Punto de Vida. En el caso de obtener 1-2 el PJ habrá conseguido un mal sabor de boca y no podrá volver a realizar la Pericia en lo que queda de día.

☢ **Cocoloco:** si tus ondas cerebrales fueran de colores, y visibles, de tu cabeza saldría un gran arcoíris que se vería incluso en la distancia. Quizás lo causara la última lata contaminada que te comiste, o tal vez aquel bocado que le diste a un zombi intelectual, el caso es que cuando te concentras eres capaz de leer la mente de alguien –humano o mutante– que esté próximo a ti. Conocerás sus pensamientos más recientes y/o la próxima acción que vaya a realizar. Para ello, el PJ deberá superar un chequeo de Seso. A cambio de este gran poder, el mutante proyectará a su víctima un pensamiento propio, quizás algún secreto, un temor, lo último que comió o su marca de zapatillas favorita.

☢ **Mutante de Carrera (sólo Mutantes Refinados):** no se sabe por qué, tal vez sea a causa de esos aires de seguridad y superioridad, o por su inteligencia



innata, pero ningún mutante atacará directamente a un Refinado. Es bien sabido que son mutantes con influencias, que su cultura puede ofrecer ventajas a la comunidad mutante y que, en caso de duda –algo muy habitual entre estos truncos–, se puede acudir a ellos para pedir consejo. Siempre ha habido clases, incluso entre los despojos mutantes.

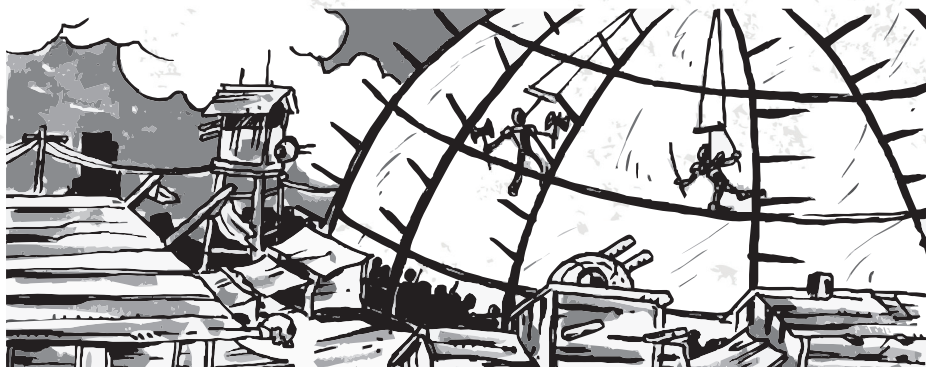
 **El Comezombis:** no hay nada más repugnante que comer putrefacta de no-muerto, pero parece que a algunos mutantes les sirve como soporte alimenticio, un complemento nutritivo a su dieta habitual. Un mutante con esta Pericia podrá alimentarse de zombis, pero por cada zombi que coma deberá tirar 1d8 y consultar la Tabla Sólo un Bocado. Esta Pericia ignora el efecto habitual que produce alimentarse de un zombi.

 **El Muevecosas:** no es que seas un maestro de la telequinesia precisamente, pero eres capaz de mover con la mente objetos pequeños a través del aire en un radio de 15 metros. Los objetos se moverán lentamente y no podrán pesar más de 2 o 3 kilos. Para realizar esta acción deberás superar un chequeo de Seso. Si obtienes un resultado de 1-2, el objeto saldrá disparado hacia ti, hacia otro individuo que esté cerca o en otra dirección, a discreción del DJ. De golpear a alguien, el objeto causará 2d6 heridas a quien reciba dicho impacto. Si el PJ trata de mover objetos más pesados o voluminosos, deberá aplicarse a la tirada una penalización de -1 por cada diez kilos adicionales.

 **Estógeno:** tu estómago ya no funciona como solía. Podrás comer alimentos y hacer que tu estógeno los almacene en su bolsa en vez de deshacerlos para absorberlos. Podrás conservarlos, en perfecto estado, dentro de ti, hasta que decidas digerirlos para recuperar fuerzas. Ahora te sientes más afín a los hámsteres. Sin embargo, si tardas más de 3 días en digerirlos deberás realizar un chequeo en la Tabla Sólo un Bocado.

 **Extremidad Adicional:** has sido bendecido con el don que todo mutante quisiera para sí, haber nacido con una extremidad de más sin que eso te causara la muerte. Podrás tener un brazo en la espalda, una mano en el culo, una cabeza de sobra, cualquier apéndice útil es factible. Poseer un brazo extra aporta un mod +1 a los chequeos de Maña. Tener una cabeza de más, un mod de +1 a Seso. Disponer de una pierna adicional supone un +1 a los chequeos de Prisa.





☢ **Extremidad Mecánica:** tienes un miembro hecho a tu medida. Puede tratarse de un brazo de metal, una pierna, una herramienta acoplada, o cualquier artilugio que chirríe y pierda aceite. Esta extremidad artificial te permitirá, al realizar acciones en las que el artilugio suponga una ventaja, aplicar un mod de +2 al chequeo. Sin embargo, para otras acciones puede resultar muy aparatoso o casi inútil, con lo que se aplicará un mod de -2. La elección de qué acciones se benefician de la bonificación y cuáles sufren penalizaciones puede ser potestad del DJ o bien acordarse entre éste y el PJ.

☢ **Gaseo Anal (sólo Soldados Mofeta):** este gas flatulento, al ser liberado, afecta a todo aquel que se encuentre dentro de un radio de 5 metros en torno al mutante. El DJ determinará si los afectados tienen tiempo de salvar el pellejo con alguna tirada de Prisa. Éste expande su esfínter rectal y libera el compuesto gaseoso, que produce espasmos, mareos, la pérdida de la consciencia y 3d6 heridas a su víctima en el acto. Si no muere, el afectado recobrará la consciencia en 1d60 minutos. Este ataque sólo puede ser evitado con una careta antigás.

☢ **Insensible a Punzadas:** ya sea porque tenga kilos de capas grasientas, o bien porque sus órganos vitales estén mal distribuidos, el mutante aguantará las cuchilladas y flechas que le disparen de manera excepcional. Un ataque por arma de filo, contundente o por flechas le producirá la mitad del daño que correspondería.

☢ **Masoca Insensible (sólo Nazis Menguados):** no se sabe porqué pero estos morenos, desde siempre genéticamente superiores a los blancos, han heredado de los humanos negros su resistencia al dolor y al maltrato tras siglos de esclavitud. Parece una premisa disparatada, pero algún tipo de razonamiento lógico tiene que haber porque éstos aguantan las piñas como nadie. Un componente de esta tribu que posea dicha pericia será inmune a cualquier resultado de la Tabla de Esperpento, excepto al 8.



☢ **Mutante pez:** primero fue el pez, luego el hombre, tras éste el mutante y justo después el mutante pez. No hay duda, eres el futuro de la evolución de tu especie, tienes lo mejor de los mamíferos terrestres y lo mejor de los animales submarinos. Tienes unas aberturas a modo de branquias, en el cuello y debajo de las costillas, que te permiten respirar bajo el agua. A su vez, tendrás un modificador de -1 a los chequeos de Prisa cuando trates de correr debido a que tu capacidad respiratoria en la superficie es inferior a la habitual.

☢ **Oler la Peste:** algunos mutantes gozan de un olfato excelente para detectar la presencia de sus enemigos naturales. Saben distinguir el aroma inconfundible que un zombi desprende incluso a gran distancia. Un mutante con esta pericia podrá oler a un zombi a una distancia de hasta 40 metros superando un chequeo de Sentido. Esta regla especial permite ignorar la Pericia Acechante Silencioso en lo que a la reducción de la Peste del pútrido se refiere.

☢ **Olor Desagradable:** por medio de esta Pericia, un mutante habrá conseguido producir la fragancia tan personal que un zombi desprende allá donde vaya. El mutante tendrá un olor tan nauseabundo como el de un zombi, y no podrá ser detectado por estos muertos vivientes cuando esté cerca de ellos. El mutante no se verá afectado por la regla especial Olfato Aguzado y ganará la regla especial Peste de los zombis, aunque con un radio de 5 metros en vez de 20.





- ☢ **Pegajoso:** la piel de este mutante es tan pegajosa que todo se le adhiere. No hablamos de magnetismo, sino de un nivel de higiene personal tan lamentable que puede convertirse en una cualidad insólita. Todo lo que toque el mutante quedará pegado a su piel de inmediato, aunque gracias a esta adherencia podrá caminar por paredes y techos siempre que toque la superficie con su piel. Para desprenderse cualquier objeto o prenda, el mutante deberá superar un chequeo de Hechura o éste seguirá pegado a su cuerpo.
- ☢ **Petado:** el término espalda plateada, usado para clasificar a los más musculosos de entre los fuertes, te viene como anillo al dedo. Eres todo un gorila de masa y músculos capaz de hacer rebotar los proyectiles y balas que te dispare cualquier enemigo. Te has vuelto tan resistente a estos impactos que esas armas sólo te producen la mitad de daño. El estar Petado proporciona una penalización de -2 a Prisa y Maña, y una bonificación de +2 a Hechura.
- ☢ **Radiactivo:** una sobreexposición te ha convertido en un emisor de radiactividad permanente. Puesto que eres un mutante, no te afectará, pero vas a empeorar la pobre calidad de vida de aquellos que te rodeen –a excepción de otros mutantes–. Cualquiera que te toque o esté a menos de 5 metros de ti sufrirá las consecuencias de una Exposición Moderada. Consultar la Tabla de Actividades Radiactivas.
- ☢ **Refinería por Estómago (sólo Truncos del Infierno):** esta cualidad, prácticamente milagrosa, permite hacer que el combustible se torne fuente de nutrientes; desde que Jesús hizo su *show* del agua y el vino, no se había visto cosa igual. Los mutantes con esta mutación pueden ingerir gasolina o combustible a modo de alimento. Al hacerlo, realizarán una tirada de intoxicación; si el resultado es de 5 o más, tirarán en la Tabla de Buen Pedazo de Carne. El resto de resultados obligan a chequear en la Tabla Sólo un Bocado.
- ☢ **Ternillas:** el mutante tendrá entre los dedos de las manos y los pies unas membranas que le permitirán nadar y bucear –cual escuálido pez– el doble de rápido. Las membranas, amén de ser completamente grimosas, aportan un modificador de +2 a los chequeos de Prisa en el agua, pero también un mod de -1 a los chequeos de Maña en todas las acciones que tengan que ver con las manos.
- ☢ **Tragalotodo:** curiosamente, eres capaz de tragarte casi cualquier objeto que pueda pasar por tu faringe y guardarlo en el esófago hasta que lo necesites. A pesar de que tendrás un bulto voluminoso en la garganta, podrás vomitarlo sin problemas cuando lo veas conveniente. Nunca te indigestarás y no te



causará infección o herida alguna. Justo antes de vomitar el objeto, el mutante deberá tirar 1d8. Si obtiene un 1-2, el cuerpo extraño habrá seguido su camino por el aparato digestivo y tendrá que defecarlo, aunque esto tampoco le causará perjuicios.

 **Vegano:** has trascendido la actitud del mutante medio en relación a su propia existencia. La carne te produce náuseas y tus nuevas pautas de alimentación hacen que te sientas en calma contigo mismo. Respetas a los seres vivos con capacidad para sentir y los defiendes. Al alimentarte con una buena cantidad de frutas o verduras, recuperas 2d6 Puntos de Vida. En el caso de verte obligado a comer carne deberás tirar 1d8 y consultar la Tabla Sólo un Bocado.

 **Visión de Búho:** algunos mutantes consideran que el verdadero despiporre se sigue produciendo de noche y, a pesar de vivir en un entorno postapocalíptico, no quieren perderse. El mutante podrá ver en la oscuridad como si fuera de día, pero recibirá una penalización de -2 a cualquier chequeo de Sentido relacionado con la vista durante el día o en lugares iluminados.



Nivel 08



Zona humana



REGLAS ESPECIALES

ALIMENTACIÓN DE LOS HUMANOS

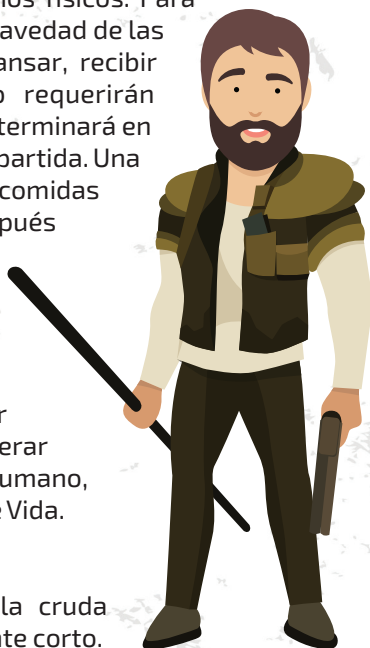
Los individuos de la raza humana son conocidos por su gran capacidad de supervivencia en situaciones límite. Pueden nutrirse casi de cualquier alimento, sea de origen animal o vegetal –incluso de otros humanos– para evitar morir de inanición. Sin embargo, en un entorno postapocalíptico, los alimentos de los supermercados están caducados, y los que no, probablemente estarán contaminados por la radiactividad. La alimentación es necesaria para recuperar puntos de vida y curar las heridas. En el caso de que un humano ingiera un alimento caducado o en mal estado, o de que se alimente de un mutante, deberá realizar un chequeo con 1d8 y consultar la Tabla Sólo un Bocado. En el supuesto de que un humano ingiera un producto contaminado, deberá realizar de inmediato un chequeo de 2d8 y consultar la Tabla de Actividades Radiactivas. Si a un humano se le ocurriera el disparate de comerse a un zombi sufriría 2d6 heridas por intoxicación y se convertiría en zombi en 3d6 horas.

LA VIDA DE LOS HUMANOS

Los humanos son las verdaderas presas de un entorno hostil en el que deben sobrevivir. Los miembros de la especie humana tienen cierta capacidad para restablecerse después de sufrir heridas o daños físicos. Para recuperar Puntos de Vida, dependiendo de la gravedad de las heridas sufridas, los humanos deberán descansar, recibir primeros auxilios, utilizar medicamentos o requerirán tratamientos de mayor calado. Cada caso se determinará en base a la lógica y sin descuidar la dinámica de la partida. Una correcta alimentación –a ser posible dos o tres comidas diarias– es crucial para recuperar fuerzas después de un gran esfuerzo y para no perder más puntos por malnutrición. El comer carne –preferiblemente cocinada– o alimentos con un alto valor energético les permitirá recuperar 2d6 Puntos de Vida en apenas un par de horas. El resto de alimentos, como puedan ser la fruta, verduras o legumbres, les hará recuperar 1d6 Puntos de Vida. Cuando se crea un PJ humano, contará de base con una reserva de 30 Puntos de Vida.

EL CANGUELO

Los humanos se han dado de bruces con la cruda realidad, y en un periodo de tiempo relativamente corto.





La toxina zombi y la radiactividad han convertido al planeta en un escenario postapocalíptico que los obliga a vivir en constante tensión. En multitud de situaciones, los personajes humanos involucrados se verán obligados a chequear en la Tabla de Canguelo. Será el DJ el que decida cuándo deben realizarse estos chequeos, que se resuelven con la tirada de 1d8. Algunos ejemplos paradigmáticos serían: que el PJ sea perseguido o atacado por dos o más zombis, mutantes, humanos o por la Élite; que se encuentre en una zona de infraseres o que sea atacado o perseguido por alguno de ellos; que se encuentre en un territorio mutante; que esté rodeado por una gran masa zombi; que se encuentre gravemente herido; que haya perdido a la mayoría de sus compañeros; o que esté a punto de sufrir una muerte segura. No se pueden utilizar Puntos de Karma en este chequeo, salvo cuando una pericia diga lo contrario.

CICLOS DE MUTAÍNA

Probablemente los humanos sean la raza más drogodependiente de cuantas han existido. Quién sabe de qué manera, los humanos han descubierto que la sangre de los mutantes contiene un compuesto, la Mutaína, que si se consume por vía intravenosa incrementa las capacidades físicas y aniquila la sensación de miedo. Cualquier cosa es válida con tal de aumentar las probabilidades de ver amanecer un nuevo día. La Mutaína es una sustancia muy cotizada entre los humanos y extremadamente difícil de conseguir. Al consumirla, el personaje puede beneficiarse de diversas ventajas, como incrementar los mods de una Característica en un +3 durante un 1d6 horas o disfrutar de los efectos de una Mutación durante el mismo lapso de tiempo. Como siempre, el DJ tiene la última palabra. Además, mientras duren sus efectos, el PJ ignorará la regla de Canguelo. Cada vez que un humano se inyecta una dosis, debe tirar 1d8. Si el PJ obtiene un resultado entre 3 y 8, habrá conseguido doparse sin sufrir efectos adversos, pero si obtiene un 1-2 habrá de chequear en la Tabla Sólo un Bocado debido a una sobredosis. En el caso de obtener Sin efecto en esta última tirada, habrá conseguido doparse –pero no recupera heridas–.





TABLA DE CANGUELO

Resul. Estado	Efecto	T10
1	Aterrado	Cualquier ataque o acción realizada contra ti cuenta con un mod de +2 al resultado. Además, sufrirás la penalización propia del resultado «bloqueado» y actuarás siempre en último lugar.
2	Miedo	Cualquier ataque o acción realizada contra ti cuenta con un mod de +1 al resultado. Además, sufrirás la penalización propia del resultado «bloqueado».
3	Bloqueado	En tu turno cuentas con una acción menos. Si se quedan en 0, pierdes el turno.
4	Subidón	Incrementas en +2 el resultado de los chequeos de Hechura o Maña en caso de estar en combate. Si te persiguen o estás oculto en un lugar tendrás +2 a Sentido y Escondite. Los modificadores del resto de características se reducen, mientras dure la acción, hasta cero, o permanecen como están si tenían valores negativos.
5	Golpe al tarro	Durante el forcejeo o la carrera, o bien consigues asestarle un golpe en la cabeza a tu enemigo, o bien éste se golpea la testa contra algo. Uno de tus agresores sufre 2d6 heridas o se queda inconsciente durante 1d6 minutos. Tú eliges.
6-8	Salvas el pellejo	No se sabe cómo pero en el último momento encuentras una escapatoria o consigues esquivar y dejar atrás a tus agresores. Te perderán la pista definitivamente o, al menos, ganarás unos minutos de ventaja.



PERICIAS Y TALENTOS

-  **Ambidiestro:** puedes escribir, disparar, tirar piedras o abrir latas con cualquier mano sin perder ni una pizca de pericia. El PJ puede utilizar indistintamente las manos derecha e izquierda. La regla Mano Hábil no se aplicará sobre un personaje con esta Pericia.
-  **Artista marcial:** no es que seas un *sensei*, pero en un mundo donde la gran mayoría de los humanos fenecieron, se te puede considerar una eminencia en las disciplinas marciales. Puedes servarte de estas técnicas para golpear como un dragón –cuando no te veas obligado a ejecutar acrobáticas huidas más propias de una rata–. El PJ puede decidir en qué zona golpea a su adversario con su técnica marcial produciendo 5 puntos de daño adicionales. La recreación del golpe debe ser tan exacta como el PJ pueda y, si el DJ lo ve conveniente, puede ampliar la bonificación por su excepcional y apasionada descripción.
-  **Cachas:** ya sea porque tu constitución es hipertónica o porque eres un obsesivo del ejercicio en tus ratos libres, lo cierto es que eres todo un petado. En *Muzómbico*, a parte de las armas, no hay un valor más seguro que la masa muscular. Los músculos son una inversión de futuro. Esta Pericia otorga un mod de +2 a los chequeos de Hechura y de -1 a los de Prisa.
-  **Catanichos (sólo Saqueadores de Nichos):** hay quien tiene un sexto sentido para percibir presencias invisibles o para anticipar acontecimientos. Sin embargo, el talento de estos Saqueadores consiste en poseer un sentido aguzado que les permite saber si un nicho tendrá algo que merezca la pena con tan sólo tocarlo, escucharlo –como si fuera un forajido calculando cuánto queda para que llegue el tren pegando la oreja a los raíles– u olerlo. Hablamos de un don muy práctico. También podrán detectar, simplemente caminando, si bajo sus pies hay un cadáver. Para ejecutar con éxito este talento, el PJ deberá tirar 1d8 y obtener cualquier resultado excepto un 1-2. Si obtiene un 1-2, el saqueador creará valiosa una tumba que no contiene nada de valor o desechará un nicho que hubiera sido muy de su agrado.
-  **Choromangar (sólo la Banda de los Rémorea):** los poseedores de esta Pericia le han perdido el respeto a casi cualquier ente, por horrendo y amenazante que sea. Saben que el pan de cada día está en el hurto. No se pueden permitir ni un instante de canguelo, ya que viven de invadir zonas mutantes, afanarles las latas de conserva a los trancos mientras duermen, robarles ropa y armas a las bandas que huyen de alguna tribu, sisarles a infraseres hambrientos la comida, o desnudar a zombis –eso es chicos, sin complejos– mientras



caminan. Cada hurto es una nueva oportunidad de ganarle un pulso a la vida. Un PJ con esta cualidad será inmune a cualquier resultado de la Tabla de Canguelo, con la salvedad de los resultados del 5 al 8.

Científico chiflado: eres un hombre de ciencias de tomo y lomo. Conoces los fundamentos de la física, la química, la ingeniería, y muchas ramas de la biología. Probablemente seas un superdotado y tu actividad cerebral se dispare hasta cotas inimaginables cuando decides aplicar la ciencia a la vida práctica. Tu entorno es para ti como un gran laboratorio de pruebas. Crear una bomba de hidrógeno con cacharros de cocina, abrir un agujero de gusano con un imán y unas turbinas de submarino... ¿A qué estás esperando? Cada vez que se te ocurra una idea disparatada, no dudes en intentarlo, puede salvarte la vida o provocarte una muerte segura. El PJ deberá chequear con Seso y el Director de Juego otorgará más modificadores a su ejecución cuanto más le agrade la chifladura.

Detectar contaminación: tienes un gran olfato, o la costumbre de probar ínfimas porciones de los alimentos, con lo que puedes darte cuenta –tras escupirlo– de si lo que te ibas a tragar es puro veneno. Al tocar, olfatear, probar o examinar un objeto podrás saber si está contaminado por la radiactividad o por cualquier otro agente.

Donde pongo el ojo: donde pongo el ojo, pongo el impacto. Eres un tipo que sabe cómo dirigir sus ataques o disparos cuando se pone a ello. Tienes una extraña combinación: ojo de langostino y pulso de cirujano. El personaje, cuando ejecute un golpe, nunca deberá localizar el impacto, podrá elegir, sin más, la parte del cuerpo en la que incide.





El arte del fraude (sólo *Shinobis Domingueros*): una vez al día, un ninja puede desplegar su fastuosa capacidad de mimetizarse con el entorno y desaparecer, o bien huir con estilo. Podrá elegir entre las «cuatro artes del fraude» y utilizar una de ellas, tan sólo en una ocasión, durante ese día. Estos fraudes no perduran toda la jornada, únicamente el tiempo que ocupe la acción.

-Pies en polvorosa: en cuanto el PJ lo decida podrá correr centenares de metros a la velocidad propia de alguien que lleva un cohete en el culo. Ningún enemigo podrá alcanzarlo a pie.

-Me desaparezco: sólo será necesaria la presencia cercana de una sombra, bultos, muebles, objetos de gran tamaño, o basura, para que el ninja pueda ocultarse y pasar completamente desapercibido mientras permanezca escondido.

-Cuerpogoma: no hay altura que pueda contigo. El Domingiero adquirirá momentáneamente la capacidad de un niño para resistir una caída al grito de «niño y ninja de goma son»; podrá caer desde varias plantas de altura y, tras aplastarse el cuerpo contra el asfalto, levantarse fresco como una rosa. Si los metros de caída conforman un número desorbitante, el DJ podrá determinar cuáles el resultado de la misma –de goma sí, pero tampoco eres una pluma–.

-Troncoloco: el ninja podrá sustituir su cuerpo, justo antes de ser golpeado, por un tronco que llevaba oculto. Gracias a este *bunshin*, llamado «tronco y hombre uno son», el ninja aparecerá a no más de 10 metros de distancia del lugar donde estaba. Acto seguido, será el primero en actuar en la siguiente ronda.



El goma2: eres un auténtico experto en las artes pirotécnicas. Sabes detonar y crear –si tienes los materiales necesarios– petardos, cócteles molotov, barrenos, estrellitas, voladoras, bailarinas y demás cacharros pirotécnicos. Con superar un chequeo de Maña para lanzarlos y crearlos bastará. Además, eres lo más parecido a un artificiero a la hora de crear y desactivar bombas letales elaboradas con explosivos altamente inestables. Cuando utilizas elementos pirotécnicos y cócteles molotov el daño producido puede llegar a incrementarse en hasta 15 puntos de daño adicionales. Sin embargo, tu potencial destructivo se dispara cuando te sirves de bombas lapa, nitroglicerina o goma 2. Cualquier explosivo de esta magnitud causará 2d6+20 heridas a todo aquel que se encuentre dentro de un radio de 10 metros desde el punto de detonación. En el radio comprendido entre 10 y 30 metros, el daño se reducirá a 3d6 heridas. En cualquier caso, el radio y los daños pueden variar según el criterio del DJ. Para desactivar, crear o activar una bomba, el PJ deberá tirar 1d8 y no obtener un 1-2, ya que en tal caso le estallaría en los morros.



Farandulista: si hubieras nacido cincuenta años antes, te habrías ganado una honrosa estrella en el paseo de la fama. Te vales de toda forma artística que pueda combinarse con la picaresca –actuar, cantar, escribir, bailar, etc.– para subsistir en este peligroso mundo. Una acrobacia chinesca te puede permitir esquivar a un enemigo, o una contorsión complicada, escapar por una pequeña abertura. Tal vez consigas engañar al líder de una tribu con tu dramática interpretación de *Hamlet*. El PJ es un tunante buscavidas con capacidades extraordinarias y variadas. Cualquier acción relacionada con estas habilidades contará con un mod de +2 al chequeo de la Característica que implique.

Guerrillero: eres todo un peligro en el manejo de cualquier tipo de arma –pero no explosivos– que caiga en tus manos: escopetas, pistolas, armas automáticas, granadas, morteros, ballestas, cuchillos, espadas, etcétera. Sabrás cómo limpiarlas, cargarlas y utilizarlas. El PJ no sufrirá penalización alguna por utilizar un arma que no haya utilizado antes y podrá elegir dos armas concretas en las que estará especializado. Cualquier chequeo de Maña, con cualquiera de las dos, contará con un modificador adicional a la tirada de +2. Esta pericia no implica tener buena puntería ni la capacidad de dirigir automáticamente el impacto a una parte concreta del cuerpo de tu objetivo.

Hacerse el muerto: ¿quién no querría poder simular su propia muerte? Dicha habilidad te abriría un amplio abanico de posibilidades, como hacer la broma del ahorcado, o librarte de engorrosas compañías de cama después de una noche de lujuria desbocada y malsanos toqueteos. Eres capaz de inducirte, a voluntad, un estado muy similar a la muerte durante unos minutos; en ese estado no respiras y tu corazón parece no latir. Es un talento extraño pero útil en un mundo plagado de depredadores, carroñeros y amantes pegajosas.

Hacker: eres todo un virtuoso de la programación y la informática. En otra época podrías haber reventado el sistema de seguridad de cualquier banco o gobierno pero, probablemente, no te será de mucha utilidad en un mundo en el



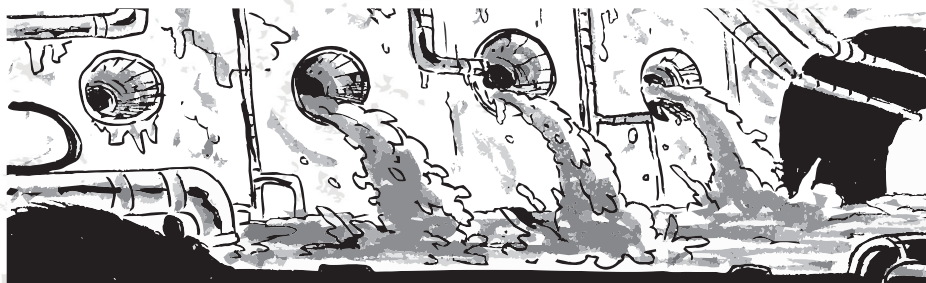
que los sistemas informáticos y la electricidad brillan por su ausencia. Quizás antes del apocalipsis eras un *hacker*, o fue tu padre o un mentor el que te enseñó tales artes. El PJ tiene conocimiento de protocolos de seguridad, redes, dispositivos móviles y es un experto en todas las técnicas para hackear *software*. El personaje deberá superar un chequeo de Seso para llevar a cabo la acción.

 **Infrapresencia (sólo Ratas de Cloaca):** todos los miembros de esta banda tienen la inexplicable capacidad de detectar la presencia de infraseres. Quizás sea por el olor que desprenden, o tal vez por la total quietud que acompaña a uno de estos bichos. Sea como fuere, sabrán si algún jovial infraser, dispuesto a hacer de las suyas, les ronda en un radio de 30 metros en torno a ellos. El PJ deberá superar con éxito una tirada de Sentido para detectar su presencia.

 **Manitas:** la industria ha dejado de existir y el mundo se ha convertido en un gran cementerio de chatarra, en una gigantesca caja de piezas de tente que te pueden ser muy útiles. Tienes grandes conocimientos de mecánica, tanto de maquinaria como de vehículos, y del funcionamiento de los motores de combustión interna. Puedes arreglar, montar y desmontar casi cualquier vehículo o aparato mecánico siempre que dispongas de las herramientas y las piezas apropiadas. Para realizar estas acciones, el PJ deberá chequear con Maña y superar la dificultad que le imponga el DJ.

 **Mutante por un día (sólo Mutantes de Pega):** sí, drogarse es malo para la salud, pero ésta es, seguramente, la excepción que confirma la regla. Únicamente los humanos con esta Pericia podrán prolongar la duración de una Pericia mutante adquirida una vez que se inyecten un Ciclo de Mutaína. Éste extraordinario talento le permitirá al personaje disfrutar de la mutación durante las 24 horas siguientes a chutarse el ciclo.

 **Parece enfermo:** tienes la suerte de padecer algún tipo de enfermedad que repercute en tus facciones: un extraño tono de piel, pústulas, una cadencia que sugiere algo más grave que una simple cojera, un hedor a muerte





inminente, un extraño color pardo en los ojos o las marcas propias del cáncer de piel serían algunos ejemplos. Sin embargo, estos signos de enfermedad –una dolencia que no acabará con tu vida– le cortarán de raíz el apetito a un mutante que no esté lo suficientemente desesperado como para arriesgarse a intoxicarse. La enfermedad proporcionará una penalización de -2 a las actividades relacionadas con la Característica que se vea más afectada por la enfermedad.

 **Practicante:** eres lo más parecido a un médico que se puede encontrar en cientos de kilómetros a la redonda, así que si no eres tú quien salva al enfermo, éste puede ir despidiéndose del mundo. EL PJ tiene conocimientos de medicina; puede diagnosticar enfermedades y determinar su posible tratamiento, es capaz de realizar operaciones quirúrgicas si cuenta con el instrumental adecuado o, simplemente, tratar heridas y fracturas de menor importancia. Cuanto más instrumental y medicamentos posea, más bonificaciones sumará a sus chequeos. Dichos chequeos serán de Seso o de Maña, dependiendo de la intervención que realice.

 **Recuperas resuello:** tu capacidad de recuperación es tal que, aun tras sufrir grandes daños, te reincorporas como si tuvieras un resorte, e incluso te lamentas de no recibir esta clase de tortas de vez en cuando. Cuando tengas que chequear en la Tabla de Esperpento, sólo se te aplicarán los resultados de 4-8. Cualquier otro resultado pasará a considerarse como un 4.

 **Resistencia a lo caducado:** ¿alimentos pasados de fecha? ¿Comida en estado de descomposición? ¿Un queso fluorescente? ¿Bronceador pasado de fecha? Sin problemas, ahí estás tú para evitar que todos estos manjares se desperdicien. Llevas tanto tiempo comiendo alimentos caducados que ya los toleras perfectamente. Para ti apenas supone un riesgo su ingesta. Estos productos te causarán el mismo efecto que si estuvieran en perfectas condiciones. Una vez que los tome, el PJ deberá realizar un chequeo de 1d8, y tan sólo al obtener un 1-2 deberá realizar otra tirada y consultar la Tabla Sólo un Bocado.

 **Siete vidas:** eres como un gato, sales de cualquier situación por muy límite que sea. Cuando realizas un chequeo en la Tabla de Canguelo, gracias a esta Pericia, puedes sumar a tu tirada –antes de tirar– tantos Puntos de Karma como consideres oportuno.

 **Sexto sentido:** sólo tú puedes ver a los muertos... va a ser que no. Tienes una cualidad que puedes explotar al máximo y que seguramente te salve el culo más de una vez. Justo en el momento antes de abrir una puerta o de entrar en



otra estancia algo se activa en tu neocortex. Esta señal te alerta de que en ese lugar hay zombis. El PJ deberá superar un chequeo de Seso para saber si hay, o no, más de estos "amigos" esperándolo más allá.

 **Truco o trampa (sólo Tramperos Rastreros):** un Rastrero con esta habilidad podrá convertir cualquier lugar en una trampa o en un callejón sin salida. Será capaz de elaborar, con cualquier cosa que tenga a tiro, trampas de resorte, bloquear una puerta, preparar techos para que se desplomen, lo que se le ocurra. El PJ deberá superar un chequeo de Seso con 1d8 y obtener 5 o más para preparar la trampa correctamente.

 **Trilero:** las apuestas son algo habitual en el mundo de *Muzómbico*. Comida, armas, ropa, incluso la vida, te puedes jugar lo que sea en una partida de cartas, dados o bingo. En un mundo dominado por zombis y mutantes, una timba de vez en cuando ayuda a relajar la tensión –o a crear más aún–. Obteniendo en 1d8 un resultado de 5-8, el PJ gana la partida o apuesta sin que los otros jugadores descubran que ha hecho trampas. Con un resultado de 1-2, cazarán al personaje con las manos en la masa.



Nivel 09



**Manías,
Pajas Mentales
y El secreto**



MANÍAS Y PAJAS MENTALES

Las Manías son acciones o tics que el personaje realizará de manera automática y, en muchos casos, inconsciente. Será el Director de Juego el que decidirá que salgan a relucir o hacer que el personaje las lleve a cabo si la situación es propicia para ello. Es recomendable que el PJ las escenifique de vez en cuando por propia voluntad y muestre predisposición a caracterizar a su PJ con ellas.

Por su parte, las Pajas Mentales son actitudes vitales u objetivos personales que el personaje tendrá que atender, saciar y priorizar. Un jugador que elige Pajas Mentales para su personaje deberá ser consecuente y aplicar en todo momento la filosofía que se desprende de éstas; serán los pilares de la personalidad del PJ.

Si el director de juego lo ve conveniente, un jugador podrá sustituir una Manía o Paja Mental por otra antes de empezar una nueva partida. Esto sólo será recomendable cuando el personaje haya encontrado una nueva faceta de sí mismo que explotar o por volverse más «refinado» dentro de su maniático comportamiento.

Si un personaje se niega a interpretar una Manía o Paja Mental en una situación propicia para ello, deberá gastar un Punto de Karma. Sólo así podrá reprimir el acto inconsciente de llevarla a cabo.



LISTA DE MANÍAS:

- Atrancas la puerta para dormir.
- Aunque no veas ni torta, te encanta la oscuridad.
- Cantas en voz alta cuando te entra el Canguelo.
- Debes enterrar a tus compañeros caídos.
- Dejas las ventanas abiertas, para que corra el aire.
- Dejas marcas allá por donde pasas.
- Disparas a las primeras de cambio.
- Duermes a pierna suelta y toda la noche de un tirón.
- En el momento de la verdad, nunca ayudas a tus compañeros.
- Entras a los sitios sin mirar si hay algo amenazante en su interior.
- Eres un mentiroso compulsivo.
- Le cortas las orejas a los muertos.
- Le robas lo que te apetece a cualquiera que esté contigo, incluyendo a tus



compañeros.

- Lo tuyo es el cuchillo y el cuerpo a cuerpo.
- Nunca escuchas la última frase que te dicen.
- No sueles prestar atención a lo que escuchas.
- No permites que te toquen.
- No te resistes a tocar los timbres o las bocinas.
- Nunca matas a zombis, no merecen tal trato.
- Primero escuchas al grupo, y luego haces lo que te da la gana.
- Siempre auxilias a aquellos que piden socorro.
- Saltas sin mirar qué te espera al caer.
- Siempre dejas las luces encendidas.
- Siempre dejas las puertas abiertas.
- Siempre te quedas el último para cerrar la puerta.
- Siempre cierras las puertas con llave.
- Siempre hierves la comida antes de comértela.
- Siempre vas con las armas descargadas.
- Siempre eres el primero en ofrecerse voluntario, para lo que sea.
- Sólo utilizas armas silenciosas.
- Sueles esconder cosas.
- Sueles hablar a bocinazos.
- Sueles registrar las cosas de los compañeros.
- Sueles robar la munición a tus compañeros.
- Sueles tocar a la puerta antes de entrar.
- Te chutas en momentos de estrés (-2 a una Característica que el DJ decida).
- Te comes toda la comida que encuentras en buen estado.
- Te gusta comer carne humana (sólo humanos).
- Te gusta prenderle fuego a las cosas.
- Te gusta tocar los cadáveres que encuentras.
- Tienes claustrofobia (-1 a Sentido).
- Tergiversas o cambias de orden lo que te han dicho.
- Tiras la comida que te sobra.
- Tiras las armas que encuentras, eres un pacifista redomado.

«No... nosotros nunca nos comemos a otros humanos. Cuando cae la noche y no nos queda ni una lata que roer, nos sentamos entorno a una hoguera, nuestras miradas cómplices se cruzan y nos contamos historias de duendes y hadas.»



**LISTA DE PAJAS MENTALES:**

-Crear tu banda: la unión hace la fuerza, y lo sabes. No importa la naturaleza de los miembros que formen tu banda, lo vital es tener una y hacerla cada vez más grande. Sólo así podrás competir y ganar poder e influencias, aunque seguramente los perderás en un par de semanas.

-Diógenes de morgue: tu obsesión por recoger todo cadáver que encuentras no tiene parangón. Tendrás un sitio donde llevarlos y acumularlos –vete tú a saber para qué–.

-Entierra zombis: eres un tío ordenado: zombi que ves, zombi que recoges para enterrarlo y hacer de este mundo un entorno menos entrópico. Al fin y al cabo, los zombis ya están muertos y ellos también se merecen el descanso eterno.

-Experimentas con zombis: crees que puedes descubrir una cura para la toxina T26M. Dedicas la mayor parte de tu tiempo a cazar zombis para experimentar con ellos y encontrar un antídoto que les devuelva su condición humana. Sigues soñando.

-Formar familia: en el fondo eres muy tradicional y, pese a vivir en un mundo postapocalíptico dominado por zombis y mutantes, ansías formar tu propia familia. Tener un hogar, un trabajo, mujer, hijos, llevarlos los domingos al estadio y verlos crecer es tu deseo más íntimo.

-Gustos refinados: cansado de comer carne en mal estado o cosas peores, no puedes evitar hacer incursiones al supermercado más cercano para sustraer comida en conserva. Permitirte ese lujo puede ser un error fatal, ya que el resto de razas rondan estos «oasis alimenticios» a la espera de comida viva en buen estado –o sea, de primos como tú–. Tratarás de convencer a tus compañeros para ir siempre que te pique el gusanillo.

-Merienda a cuestas: siempre que encuentras cadáveres sueles descuartizarlos para guardarte sus miembros en la mochila e ir tirando de reservas en los momentos de escasez. Te gusta tener un tentempié siempre a mano.





-**Necrófilo:** hacerle posturitas a los muertos y gozar cubriéndolos te colma de placer y paz, es una de tus aficiones más íntimas y reconfortantes. Nunca se quejan, terminan cuando tú terminas y no tienes que ponerles excusas para salir pitando cuando has saciado tus instintos más primarios.

-**Respeto y miedo:** piensas que la mejor forma de sobrevivir es infundir miedo a tus enemigos y «vecinos» de los andurriales por los que te mueves. Día tras día, tienes que demostrar que no eres un cualquiera. Eso, y evitar que te coman vivo en un descuido.

-**Todo tu mojo:** no puedes librarte de tu gran atractivo y tu sexapil natural. De hecho, te gusta tener ese encanto. Siempre tratas de ligarte a cualquiera, sea de la raza que sea, pero, aunque no lo intentes, quien trata contigo suele enamorarse locamente de ti.

-**Trueque:** son tiempos difíciles y, a veces, un pequeño sacrificio puede proporcionarte un respiro y tal vez algo de comida, combustible o algún arma. Si se da la ocasión, no te temblará el pulso en vender a un compañero a otra banda o tribu para sacar beneficio.

EL SECRETO

Un personaje sin secretos es como un jardín sin flores. Todo el mundo tiene algo que ocultar y, por ello, todos los jugadores, sin excepción, deberán elegir y apuntar un secreto que ningún otro deberá conocer. Este secreto podrá escogerse de entre los propuestos en la siguiente lista, ser una versión modificada de uno de estos, inventado por el PJ, o decidido por el Director de Juego si así lo necesita para construir la trama de la partida.

El Secreto puede ser algo muy concreto y sencillo o, si se prefiere, tan elaborado y complejo como uno quiera. En cualquier caso, debe guardarse con mucho celo. Si alguien desvela el secreto caben dos opciones: o bien el personaje que lo descubre debe morir por haber sacado a la luz algo que debía permanecer oculto para siempre, o bien se le da una palmada en la espalda al PJ mezquino y el Director de Juego le asigna otro secreto para la próxima partida.

Descubrir el secreto de otro personaje –sin hacer trampas ni leerlo en su ficha– supondrá, para el PJ que lo consiga, ganar 10 Puntos de Karma.

-**A hurtadillas:** sueles escaparte cuando no te ven, en mitad de la noche, o cuando os separáis, para arreglar tus asuntos en secreto. Quizás tengas comida escondida, una amante a la que visitar, o unas dosis de vacunas que no



quieres compartir. No es nada realmente serio, pero es cierto que eres algo egoísta y no quieres que sepan tu secretito. Tus escapaditas le ponen algo de salsa a tu miserable vida.

-Chaquetero: tu concepto de la traición es bastante laxo. Tratas de sobrevivir a toda costa y si puedes jugar a dos bandas a la vez, mejor que mejor, así te aseguras acabar en el bando del vencedor. Ayudarás a dos bandas o tribus distintas, aunque sean rivales, pero nunca tratarás de beneficiar más a una que a la otra. Caminas sobre una delgada línea de la que tratas de sacar provecho. Que no te pillen, porque estas cosas suelen escocer un rato.

-Chantaje: no eres mala gente, pero tuviste la mala suerte de caer en las garras de personas poco éticas. Aprecias a tus compañeros como el que más, pero te tienen agarrado por tus gónadas y cada vez te las aprietan más. Tienen algo, o a alguien, que quieres más que a tu vida. Te chantajea y te exigen que acates sus órdenes si quieres recuperarlo. Esperemos que esto no afecte demasiado a tus compañeros de supervivencia.

-Enfermedad contagiosa: estás contaminado, tienes la lepra, el virus ébola, o incluso el mismísimo SIDA. Jamás le contarás a nadie que eres portador de una enfermedad contagiosa que te consume poco a poco. Tratarás de disimularla como sea, con excusas o mentiras, pero, eso sí, no tendrás reparo alguno en tocar a la gente, compartir alimentos, hacer transfusiones de sangre o mantener otro tipo de contactos más íntimos. Para qué privarse si te quedan dos pelados.

-Los mataste a todos: por necesidad, enfermedad o demencia, ¡qué más da! El caso es que acabaste con la vida de inocentes, de gentes de bien, quizás de tu anterior banda, o de tu propia familia. Tienes las manos manchadas de sangre y debes ocultar el secreto a toda costa o te traerá más problemas.

-Quieres venderlos: sólo son negocios. Ellos a cambio de un poco de comida sin contaminar, armas, combustible o un salvoconducto. El caso es que estás planeando realizar un trueque con tu propia gente como moneda de cambio. Ellos no lo saben y no serás tú quien se lo cuente. Cierra el trato como dios manda.

-Me he vuelto raro: por azares del destino, has dejado de ser humano. Los miembros de tu banda confían en ti, pero es más que probable que quieran acabar con tu existencia si descubren que ahora eres uno de esos que comen humanos, da igual mutante o zombi. Tratarás por todos los medios de ocultarlo y de que todo siga siendo igual. La nostalgia de lo que fuiste no te deja aceptar lo que ahora eres. Suerte.



-**Nuevo jefe:** no te gusta nada como os dirige el jefe de tu banda o tribu y tienes tu propio plan B. Contigo, las cosas serán distintas, se harán a tu manera y eso te gusta. Nadie sabe qué te propones, ni debe saberlo jamás. Es cuestión de tiempo que el líder sufra un fatídico accidente y que tú reclames su lugar, si es que puedes.

-**Os comeré:** no existe un fin más noble. Asesinar para alimentarse es mucho más honesto que agredir o insultar por rabia o celos. Si lo que buscas es devorar a tus camaradas, no desvelas la sorpresa hasta que sea el momento de hincarles el diente.

-**Rata:** debido a la gran rivalidad entre bandas y tribus, es muy común que uno de sus miembros se infiltre para tener controlada a la competencia o para tenderles una trampa desde dentro. Hay que hilar muy fino para no levantar sospechas, ándate con ojo.

-**Soy tan humano como tú:** esta sería la frase a la que se agarrará un mutante, zombi o cuasizombi que trate de formar parte de tu banda o grupo una vez descubierto. Quizás tras este secreto no se extienda la alargada sombra de la traición, hasta es posible que te encuentres cómodo con esa panda de tarados. Gánate la confianza de tu gente y que no descubran lo que eres, pues podrían creer que quieres tenderles una trampa.

-**Suplantador:** no eres quién dices ser. Por el motivo que sea estás suplantando la identidad de otro individuo. Quizás lo mataste, tal vez esté muy lejos, eso no importa, te beneficias de hacerlo y te has metido en el papel hasta el fondo. Debes suplantar a toda costa.

Nivel 10



Ideas para el
DJ



En este capítulo el DJ encontrará algunas sugerencias para preparar partidas al más puro estilo *Muzómbico*. El Director de Juego podrá ceñirse estrictamente a la idea que se propone en cada una, o inspirarse en tales conceptos para preparar una sesión más a su gusto. Sin rencores, no hay nada vinculante en las próximas líneas, todo lo contrario. **Recordad que este apartado es exclusivo para el DJ.**

EL ZOMBIMARKET

INFORMACIÓN DE PARTIDA

El clásico de todos los clásicos. Un grupo de supervivientes perseguido por una gran masa de zombis ansiosos de darles cariño encuentra un antiguo supermercado para resguardarse. Sólo hace un par de noches que se conocen, pero parece que ha habido química entre ellos. Uno de los PJs sugirió la fantástica idea de entrar en el establecimiento y ahora están completamente rodeados de tontunos ansiosos por entrar. Al llegar al lugar, pudieron ver a alguien en la azotea, y otros indicios apuntan a que no están solos. Han cerrado la puerta de la planta baja con una reja plegable y un candado que estaba esperando para ser colocado. Quizás los que allí vivan sean aliados u otro motivo más para que los personajes pierdan el sueño.

Por descontado, los habitantes del supermercado son muy peculiares. En la primera planta se encuentra el Dúo Calavera –Bajito y Tallo–, dos cuasizombis recién llegados que tratarán, mediante engaños, de hacer amistad de los PJs. En la segunda planta está La Banda del Súper –El Flaki, Gordete y Armarioempotrado–, tres mutantes que pretenden hacerse con el control del supermercado y del generador de energía ubicado en el sótano. En dicha planta inferior, controlando el generador y las cámaras de seguridad de todo el edificio, está el Doctor Mariano: un chiflado galeno que trata de capturar mutantes para experimentar con ellos en el laboratorio que se ha montado; trata de crear una nueva raza superior hibridando mutantes con zombis. Acompañando al doctor está Torcuato, un bajito y deforme esbirro que tratará de granjearse la simpatía de los PJs para capturarlos y llevarlos ante el Doctor Mariano, tal vez para experimentar con ellos o quizás para alimentar a los hambrientos «zombis de laboratorio.» Por último, aunque no menos importante, en el supermercado se encuentra el «loco de la azotea», un tarado que lleva muchos meses allá arriba. Este humano rémora ha sobrevivido a base de robarle al resto de sus vecinos y de comerse a incautos como los PJs en tiempos de necesidad. Este loco posee una llave maestra que abre todas las puertas del lugar. No obstante, independientemente de sus ambiciones particulares, todos tienen un afán común: fastidiar, experimentar, comerse o matar a los PJs. Bienvenidos al Zombimarket.



PERSONAJES PARA LA PARTIDA

-PJ1 (humano): ha llegado a un acuerdo con el chiflado doctor: atrapar a todos sus compañeros y entregárselos al médico a cambio de satisfacer una petición del PJ. Fue él quien sugirió ir al Zombimarket.

-PJ2 (mutante): compinche de La Banda del Súper. Quiere entrar en ella, y el bautismo de sangre consiste en capturar a un humano para que se lo coman sus futuros compadres.

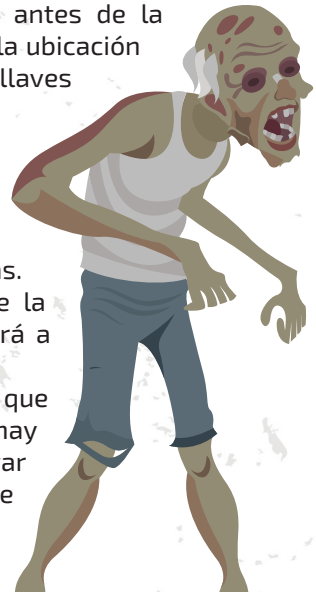
-PJ3 (cuasizombi): tratará de crear un rebaño de zombis para pastorearlos. Buscará la forma de hacer entrar en el lugar a tantos zombis como le sea posible mientras simula colaborar con sus compañeros.

-PJ4: trabajó en el Zombimarket hace décadas, antes de la hecatombe. Conocerá la distribución del edificio y la ubicación de los casilleros en los que se encuentran todas las llaves que abren las estancias del lugar.

-PJ5: está harto de esta vida de apocalipsis y sufrimiento, quiere acabar con todos a lo grande. En su mochila lleva explosivos suficientes como para volar el edificio, pero le falta un detonador.

-PJ6: lleva consigo un revólver cargado con seis balas. Tiene aires de grandeza y quiere ser el líder de la supuesta banda que forman los personajes. Pisará a quien sea para conseguirlo.

-PJ7: le da mala espina el lugar. Se fía poco de lo que propone la gente y piensa que en el Zombimarket hay gato encerrado. Hará lo posible por abandonar el lugar y salvar el pellejo. Lleva consigo un pequeño bote que contiene un veneno en polvo muy letal.



CON MUTANTES Y A LO LOCO

INFORMACIÓN DE PARTIDA

Nada ofrece más garantías que el amparo de una buena tribu de mutantes que domine varios territorios. Con ellos, la vida es más sencilla. Eso debieron pensar los personajes cuando decidieron abandonar a su suerte a la banda de *espabilados* a la que pertenecían; no se trataba sino de Los Pringaos de la Calle de Atrás, unos pandilleros chatarreros humanos de tres al cuarto que llevan muy mal eso de las traiciones. Los personajes han dado un palo a sus reservas de comida, se han llevado un par de armas y, sin mediar necesidad alguna, han linchado a la novia del jefe de la banda, conocido este último como Pandico el Chimo. Por su parte La Tribu de los Maltratadores de Nenazas, una tribu mutante en toda regla –con papeles y todo–, cree que los personajes son tan



mutantes como ellos y les van a hacer el bautismo de sangre para ver si son dignos de entrar a formar parte de la familia. Macario Comebrazos lleva muy mal también eso de las traiciones y mentiras, y ha depositado muchas esperanzas en los nuevos reclutas. Los personajes tendrán que mantener la mascarada de que son mutantes a toda costa o se los zamparán sin desvestirlos siquiera.

Macario Comebrazos reclama lo que es suyo conforme a los preceptos del derecho mutante, ni más ni menos. Desea apropiarse, «de buen rollo» y haciendo buen uso de los consejos de un tal Sun Tzu, de ciertas posesiones de Los Pringaos de la Calle de Atrás. Tiene la oportunidad de infiltrar a sus nuevos cachorros para, desde dentro, urdir un plan que le brinde en bandeja de plata oxidada tanto a la banda como sus recursos. El jefe de la tribu sabe que los nuevos reclutas formaron parte de tal pandilla de impresentables. Es por esto que les ha encomendado dicha misión. El éxito de la operación determinará si estos mutantes de pega merecen formar parte de La Tribu de los Maltratadores de Nenazas o si se convierten en unos nenazas a los que maltratar. El jefe ha asignado a Chivato Onthenight, uno de sus mutantes de confianza, para que los vigile de cerca y lo mantenga informado de sus logros. El jefe es mutante, pero no tonto. Buena excusa van a tener que trabajarse los personajes para volver a meterse en la banda de humanos y ganarse otra vez su confianza. Nombre en clave de la misión: Misión Muizida.

MISIÓN MUIZIDA

1º Maniobra «ver para creer»: los personajes deberán infiltrarse en la banda humana y ganarse nuevamente su confianza. Ser testigo del pretexto que arguyen bien valdrá un potosí. A esta maniobra se le puede conocer también como «la extremaunción» o «el vuelo del kamikaze.»

2º Maniobra «mear en la sopa de tu enemigo mientras te ríe el chiste»: los infiltrados deberán sonsacar a sus –¿antiguos? ¿Actuales? – camaradas los planes que la banda tiene contra La Tribu de los Maltratadores de Nenazas e informar a Macario de tales fines.

3º Maniobra «el timo de la estampita»: robarles todas las reservas de petrolitro y convencer a Pandico el Chimo de que han sido otros. A esta maniobra también se le conoce como «echarle el muerto a otro».

4º Maniobra «levantarle la novia al primo»: los personajes deberán poner a prueba todas sus técnicas de seducción para engatusar a la estrecha novia de Pandico. La Ramona, como es conocida, deberá ser raptada y llevada hasta Macario Comebrazos. Apunte: puede ser objeto de manoseos por el camino.

5º Maniobra «te cago y te vuelvo a mear»: los mutantes de pega deberán conseguir que la banda humana vaya al punto de encuentro acordado con Macario Comebrazos para tenderles una trampa e inflarlos a hostias. Convencer a un Pandico ya muy mosqueado será una tarea digna del más



avezado Maquiavelo. A esta maniobra se la conoce también como «el golpe de gracia» o «me huele a encerrona que te cagas».

ZOMBIS AND COMANDER

INFORMACIÓN DE PARTIDA

Imagina a los PJs enrolados en un submarino nuclear de última generación de principios del siglo XXI: bien dispuesto y limpio, con muchísimas lucecitas parpadeantes y una cafetera que hace un expreso de los buenos. Todo es dicha, fraternidad y parabienes ahí abajo, hasta que algo sucede en la última escala del submarino. Algunos marineros, después de una juerga padre, regresan en condiciones lamentables, nada que no pueda remediar la reparadora siesta de la mona de turno. Tras zarpar la nave y con el transcurrir de las horas, los marineros no se despiertan, parecen muertos. Algo debieron coger ahí arriba, en la ciudad. Está claro que fueron contagiados por la T26M, pero eso los PJs lo desconocen. Estamos en los primeros estadios de propagación de la toxina a nivel mundial y este submarino bien podría ser el desencadenante del episodio nuclear que seguirá en los próximos días.

En cuanto comienzan a levantarse, con movimientos sospechosos y un voraz apetito, cunde el pánico y todo se descontrola. La tripulación empieza a sucumbir ante el espasmódico ataque de estos seres. Prácticamente no queda títere con cabeza y aquellos que no llegan a ser devorados se yerguen —o «irguen», a voluntad del DJ— para sumarse a la flamante tripulación zombi. Sólo unos pocos miembros se han librado del contagio: los PJs. A ellos se les ha brindado una única oportunidad de salvarse a sí mismos o, en un arresto de altruismo, al resto del planeta de una hecatombe nuclear. Mientras los PJs se encuentran encerrados en los camarotes de oficiales decidiendo qué hacer con sus vidas, el segundo al mando es ahora un zombi que tiene ocupado el puente con otros de sus congéneres y, curiosamente, ha convertido una maniobra militar en un ataque real. En concreto, ha activado el lanzamiento nuclear y en menos de una hora lanzará varios misiles a diversos objetivos. Todo el submarino se ve inmerso —amén de en las profundidades marinas— en la pompa y el estruendo propios de la cuenta atrás para el lanzamiento. Por otra parte, el sumergible sigue el mismo rumbo sin desviarse y, en pocos minutos, chocará contra unos arrecifes si los PJs no lo impiden. Directos a la gloria.

POSIBILIDADES

A. En el submarino hay un armario con dos escopetas y dos pistolas. Los PJs pueden intentar hacerse con ellas para reducir a la población zombi y abrirse paso hasta el puente de mando.

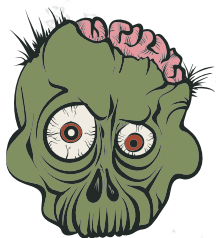


B. Existe la posibilidad de ir al reactor nuclear y apagarlo manualmente, aunque eso implique una exposición casi letal para los implicados. Con ello se detendrían las turbinas y todo el sistema de energía, pero no el lanzamiento, que es autónomo. Para desactivar el reactor nuclear hay que conseguir el manual de navegación que se encuentra en algún lugar del puente.

C. Ir a la sala de máquinas, intentar romper los motores de las turbinas y poder así parar el avance del submarino, aunque esto podría provocar que la sala de máquinas acabe destrozada, o algo peor. Para inutilizar los motores de las turbinas resulta indispensable consultar el manual de los motores, en posesión del oficial de máquinas zombi.

D. Dirigirse a una escotilla de salida de proa, lanzar un bote hinchable y escapar gracias a éste. Olvidarse de submarinos, misiles y demás tonterías y comenzar una nueva vida marcada por la libertad y el naufragio.

E. Intentar hundir la nave creando una bomba casera. Para ello, los PJs deberán utilizar amoníaco –en la sala de limpieza–, papel de aluminio, un *tupper*, goma de mascar y refresco de cola –todo ello en la cocina–, pólvora y material explosivo –en la sala de torpedos–, y un temporizador –en el armario de armas–.



ESTE NICHO ESTÁ MUY VIVO

INFORMACIÓN DE PARTIDA

Al igual que ocurre con el buen vino pese al paso del tiempo, ciertas técnicas de embalsamamiento han permitido conservar a diversas momias tan frescas que, al entrar en contacto con la T26M, vuelven a la vida a modo de zombis momificados. No te preguntes cómo puede darse algo semejante, no estamos aquí para resolver menudencias. Enfundadas en sus mortajas de tela, estas funestas entidades están deseosas de salir de sus sarcófagos y lanzar su primera dentellada en milenios. Sin embargo, al igual que el más templado de los depredadores, su paciencia es milenaria y se someten a una férrea quietud hasta que alguien abra el sarcófago.



Los PJs han formado una banda de Catadores de Nichos de ensueño. Trapichean con lo que encuentran en las tumbas y se ganan la vida molestando a los que descansan eternamente. Empero, esta vez se preparan para dar un gran golpe. Van a irrumpir en un museo del antiguo Egipto, toda una perita en dulce para estos profesionales, con el propósito de afanar gran cantidad de reliquias y joyas. Entrarán a través de una puerta dudosamente cerrada por el sótano e irán en busca de la cámara de Sarcófamante, la momia más rica de la pedanía. Todo parecerá ir como la seda pero, tras accionar un mecanismo oculto en la tumba ansiada, se activará la alarma –aún operativa después de años de inactividad– y se cerrarán todas las puertas, incluida la entrada del sótano. Obviamente, la alarma no será silenciosa y congregará a más zombis en torno al edificio. Sea una maldición o una casualidad, la momia Sarcófamante se levantará tras hurtar los PJs sus posesiones y reclamará justicia para los ladrones de tumbas. Dado que el juzgado de guardia está de reformas, ella misma los perseguirá por los pasillos y estancias del museo, respaldada por otras momias acólitas que, tan sólo en apariencia, estaban sumidas en el sueño eterno. Todas las momias cuentan con las Pestilencias Mordisco y Golpear, y poseen 20 puntos de vida más que un zombi normal. Sarcófamante posee 100 Puntos de Vida. Junto con el alzamiento de la susodicha momia, varias reliquias se han activado mágicamente, liberando oscuros poderes que condicionarán la adorable velada. Para mayor inri, Sarcófamante posee una mirada peculiar, a pesar de no tener ojos. Sus cuencas se iluminan cuando está muy cerca de sus víctimas y le permiten entrar en sus mentes. No sólo será capaz de leer los pensamientos de cualquiera de los personajes, sino que podrá poseer a uno de ellos y convertirlo en su fiel servidor.

RELIQUIAS MÁGICAS

Bola de cristal: se encuentra dentro del sarcófago de la momia Sarcófamante, que la tiene agarrada con la mano. Muestra el futuro fugazmente, únicamente unas pocas imágenes, cada vez que se frota, toca o lo que al DJ se le antoje. Este porvenir no tiene porqué cumplirse, aunque hay muchas papeletas de que resulte certero.

Colgante de Anubis: abalorio llamativo de oro macizo que pende del cuello de la momia Sarcófamante. Actúa como una baliza de seguimiento, permitiendo que la momia sepa en todo momento dónde se encuentra su portador, al que buscará para arrancarle la vida.

Frascos con líquido negro: en una estantería ubicada en la cámara de la momia Sarcófamante hay varios frascos que contienen un líquido negro. De ingerirse este líquido, deberá efectuarse un chequeo en la tabla de Sólo un Bocado. Además de acatar el resultado, el PJ será inmune a la mirada de Sarcófamante durante las 24 horas siguiente.



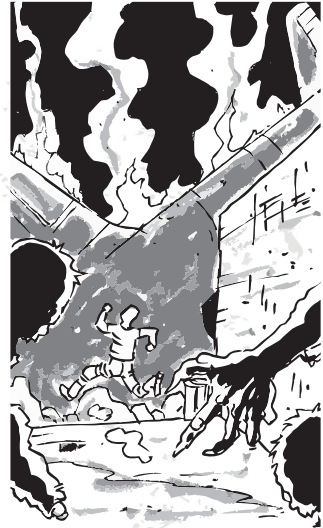
Arca Milenaria: se encuentra en la sala especial del museo. Es una caja compuesta por una tonelada de oro macizo. En su interior no hay objeto alguno pero, si se destapa, un espíritu siervo de Sarcofamante quedará liberado y se apoderará del alma de uno de los ladrones. Éste se convertirá en un siervo de Sarcofamante cuyo objetivo será despertar a la momia o servirla de encontrarse ya en plena faena.

El Libro de los Muertos: está en una vitrina en alguna sala del museo. En sus hojas se incluye, entre otras muchas chorradas, como matar a la momia Sarcofamante si ésta se alza. Para acabar con la momia definitivamente habrá que atravesarla con la espada del faraón, que descansa junto a ella en el sarcófago.

ZOMBEO DEBE MORIR

INFORMACIÓN DE PARTIDA

Zombero, uno de los chicos intrépidos de La Banda de los M, ha entrado en la guarida de La Banda de los Z, sus rivales directos en la disputa por los territorios. La Banda de los M, formada por mutantes y humanos, odia abiertamente a la banda rival, repleta de cuasizombis y zombis. Las cosas están muy claras en *Muzómbico*, si dos bandas no se llevan bien, habrá que darse de tortas hasta que la situación se solvente. Zombero no sólo ha irrumpido la guarida de los Z, sino que les ha usurpado un maletín negro que escondían con celo. En la huida, recibió golpes y patadas a mansalva, así como los improperios de rigor. Ahora, el ladronzuelo vuelve tan campante a Buquerque, un barco chatarra ubicado en el puerto donde se encuentra el domicilio fiscal de La Banda de los M, para mostrarle a sus compañeros el misterioso botín afanado. Sin embargo, los chicos de la Banda de los Z lo han seguido hasta el lugar y no se quedarán con las manos en los bolsillos viendo como sus infames enemigos se quedan con su preciado objeto. Los M tratarán de defender el barco de todo intruso, mientras que los Z tratarán de entrar, recuperar el maletín y dar una lección que no olvide la chusma de Zombero.



El maletín es metálico y está blindado. Sólo puede abrirse con la llave que lleva al cuello el líder de La Banda de los Z. ¿Qué esconde el maletín? Esto sólo lo saben los miembros de La Banda de los Z. En realidad, el maletín es una



sofisticada bomba dotada con un temporizador digital que le fue arrebatada a algún Hijo de la Pólvora. La llave que abre el maletín también pone en marcha la cuenta atrás de la bomba. Esta cuenta atrás será de treinta minutos. Sólo es posible desactivar el dispositivo con la llave o cortando el cable adecuado: o el rojo o el verde. Si la bomba estalla, Buquerque saltará por los aires. Un pequeño detalle sin mayor importancia: en las bodegas de Buquerque hay un aburrido infraser rondando. No termina de encontrar ninguna escotilla para subir o tal vez, prudente y bien educado como es, no sale por no molestar, aunque si le tocan mucho los tentáculos que brotan de sus partes pudendas —o “tentáculos”— quizás empiece a moverse por todo el barco y a masticar gente. A los PJs sólo les queda distribuirse entre las dos bandas y prepararse para planear en grupo cómo defender el barco y cómo asaltarlo.

EL SECRETO DE ZOMBEO

Zombeo ha sido mordido por los cuasizombis de La Banda de los Z. En cuestión de 1d6 horas se convertirá también en cuasizombi. Será en ese momento cuando Zombeo deberá decidir si sigue con los M, ocultando tal secreto, o si por el contrario decide ayudar a los Z a entrar y recuperar el maletín. A mitad de la partida, o cuando el DJ lo vea conveniente, hará chequear a Zombeo tres veces en la Tabla Cuasizómbica ignorando el resultado “De cuasi a zombi”; habrá adquirido tres propiedades de cuasizombi. El DJ podrá apuntar estas propiedades y pasárselas discretamente al jugador que interpreta a Zombeo para no desvelar la sorpresa. El DJ deberá tener en cuenta que, en caso de que La Banda de los M descubra que Zombeo se ha convertido en un cuasizombi, sus miembros decidirán acabar con él. Sin embargo, si Zombeo muestra a La Banda de los Z que es un cuasizombi redimido y que está de su parte, lo acogerán como a uno más de la familia.

EL EQUIPO Z

INFORMACIÓN DE PARTIDA

“A finales de 2020 un grupo de amigos compuesto por cuatro de los frikis más pesados de todos los tiempos sufrieron, por méritos propios, el ataque de la toxina T26M. No tardaron mucho en darse cuenta de que se habían convertido



en zombis y de que su inteligencia permanecía semiintacta. Años de jugar a juegos complejos, de exclusión social y *pagafantismo* habían dado sus frutos. Hoy, buscados por tribus de mutantes, malviven como zombis sin fortuna. Si quiere usted más problemas y se los encuentra quizás pueda padecer su ayuda: son el Equipo Z."

Para las partidas más bizarras, el DJ y los jugadores podrán invocar a este socorrido cuarteto de heroicos zombi. Los jugadores deberán encarnar a cada uno de los miembros del legendario Equipo Z —o Equipo Zombi—. Estarán dispuestos a enfrentarse a cualquier dificultad y tesitura para, a la postre, salir temblorosamente victoriosos. Tratarán de ayudar a aquellos humanos que lo necesiten, bien intentando no descubrir su naturaleza o bien ganándose su confianza. Deberán salvar el pellejo, deshacer el entuerto o acabar con los que lo padecen —a unas malas, al menos siempre les quedará una rica merendola— sin perder a ningún miembro del cuarteto en el intento. Dispondrán de una red de asustadizos humanos que, de vez en cuando, les pasarán información o se pondrán en contacto con ellos para solicitar su ayuda. Cobrarán en chatarra, sesos frescos o petrolitro, y viajarán en una suerte de *roulotte* remolcada por un *buggie* por la que Z.A., uno de los miembros del equipo, sentirá enorme apego. Será una delicia presenciar como los planes les salen "zombien".

MIEMBROS DEL EQUIPO

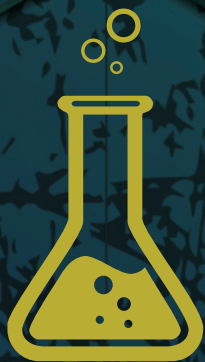
Cannibal SmiZ: el seso fresco pensante, el zombi de las disparatadas ideas y los mil disfraces. El zombi al que el Equipo Z siempre sigue. Aparte de atender a la Regla Especial "El Zombi PJ", cuenta con la Pestilencia Huelo a lo que como.

Lamentos Zurdock: el loco que conduce, sin destreza alguna, todo aquello que le cae en sus manos. Jamás se desprende de su gorra de cuero hecha con retales de piel humana. Aparte de atender a la Regla Especial "El Zombi PJ", cuenta con la Pestilencia Pilotar.

Tembleques Peck: el guapito del grupo, tanto que parece más humano que muchos. Se busca la no-vida para encontrar cualquier chatarra o artilugio medianamente útil. Es el relaciones públicas del cuarteto vaya. Aparte de atender a la Regla Especial "El Zombi PJ", cuenta con la Pestilencia Apariencia normal.

Z.A. Zombacus: el orondo amigo de Zurdock, capaz de poner en marcha cualquier motor o de construir disparatados cacharros. Practicar el deporte de agredir a Zurdock, tan deleitoso como salubre, es otra de sus aficiones. Aparte de atender a la Regla Especial "El Zombi PJ", contará con la Pestilencia Golpear y la Pericia Manitas propia de los humanos.

Nivel 11



Ayuda para el
DJ



LA ELECCIÓN DEL ESCENARIO

Muzómbico no describe un escenario permanente, ni zonas de juego concretas. El Director de Juego será quien elija dónde tendrán lugar las partidas. Las posibilidades son casi infinitas. Un escenario típico sería el de una ciudad con su entramado urbanístico. También se puede situar la partida en los subterráneos y cloacas de una gran urbe, en una fábrica abandonada o en unas ruinas. Una iglesia con claustro y, quizás, un cementerio cerca, no estaría nada mal. Otras posibles soluciones podrían ser una central nuclear, el típico supermercado, una mansión abandonada, un crucero por la bahía, las afueras de una ciudad, un pequeño y tranquilo pueblo o el propio desierto. Con un poco de imaginación, cualquier zona puede servir de marco.

Lo bueno de esto, es que cualquier DJ puede realizar partidas en la ciudad donde viven él y los jugadores. Gracias a las nuevas tecnologías y a internet, obtener un mapa de cualquier ciudad es un proceso casi inmediato y no deberás romperte mucho la cabeza. Con un mapa real, sólo hay que preocuparse de dónde colocar los lugares de recursos importantes, a las bandas y a las tribus, porque los zombis campan a sus anchas por doquier.

TOLERANCIA CON LA ELECCIÓN DEL EQUIPO

No hay que ser muy inflexible con los útiles y objetos que los jugadores seleccionan para las mochilas de sus personajes. Más que nada porque no van a poder cargar con muchos cuando huyan de una turba de zombis o de una pandilla mutante con ganas de linchar gente. Un personaje no podrá portar más objetos de los que dicte la lógica. Obcecarse en que se pueden cargar todos los objetos elegidos únicamente desembocará en que el Director de Juego descarte unilateralmente los que crea oportunos o en la aplicación de modificadores negativos a las Características por el hecho de llevarlos todos consigo –hacen ruido, estorban al andar, o son muy voluminosos–. No hay listas de artículos porque cualquier objeto existente en la realidad es susceptible de ser elegido. En este sentido, la lógica debe imperar.

El director deberá premiar la voluntad de un jugador –quizás con Puntos de Karma– al elegir objetos originales e interesantes, evitando la tendencia a escoger todo lo que se le ocurra sin más. Una regla oficiosa es la de la tirada de 3d6 para el equipo. El DJ les pide a los PJs que tiren, cada uno, 3d6. El resultado corresponderá al número de objetos que pueden elegir. Como es normal, el Director de Juego puede negarse a que un PJ lleve según qué artículos, y el jugador deberá acatar la decisión. No olvides que, por imposible que parezca, no es nada anormal en el mundo de *Muzómbico* que, al despertar



después de un sueño reparador, un PJ descubra que algún rondador nocturno le ha vaciado la mochila.

EVITAR LA MUERTE INMEDIATA

Es comprensible que tanto el Director de Juego como los personajes puedan encontrar un gran placer viendo como un personaje novato muere de forma ridícula y disparatada a manos de una masa zombi. Como DJ, provocar estas situaciones puede resultarte más que tentador; al fin y al cabo, crear una ficha de personaje nueva no lleva más de cinco o diez minutos. Sin embargo, éste no es el camino, créeme. El Director de Juego debe gestionar con cuidado la disposición de los peligros y amenazas. Es muy fácil que los jugadores poco precavidos la llien a las primeras de cambio y terminen rodeados por cientos de zombis o capturados por una tribu mutante. Lo interesante es ir dosificando los peligros e incrementándolos conforme los jugadores adquieran experiencia. Déjales descubrir, poco a poco, las posibilidades que les ofrece un mundo tan feroz, voraz e hilarante.

Al situar al grupo en una situación de peligro, lo interesante es ofrecerles una posible salida o solución al problema. La clave está en que ésta no sea demasiado evidente o accesible, pero que tampoco sea desproporcionada para el nivel y la experiencia de los jugadores. También cabe recordar que a veces hay que adaptar nuestra partida al prototipo de nuestros jugadores; algunos son más ruidosos, torpes o descuidados. El Director de Juego tendrá que tener esto en cuenta si no quiere quedarse sin el grupo de personajes a los veinte minutos de juego. Si lo ves conveniente, puedes imponer alguna especie de castigo al personaje que lleve a cabo la acción o plan más absurdo e incoherente. Un pequeño susto a tiempo también hace que un grupo se ponga las pilas. Sin embargo, no los espabiles demasiado; a menudo, los planes más absurdos dan lugar a las partidas más divertidas.



«No te fíes de aquellos que dicen que saben donde hay más comida. Porque seguro que te llevarán a un banquete donde tú serás el único plato. Otra cosa es que tú prepares el festín, en tal caso, toda la picaresca del mundo cuando el estómago ruge.»



LA ENERGÍA, LOS ALIMENTOS Y LAS ARMAS

Son los tres pilares –no necesariamente por ese orden– fundamentales para la subsistencia de cualquier raza, grupo o individuo. En *Muzómbico*, las luchas entre tribus por los restos de una gasolinera o por una planta de refinamiento de crudo son más que habituales. El petrolitro –nombre que recibe la antigua gasolina– escasea, pero sigue siendo el principal combustible para los vehículos y los generadores eléctricos. La electricidad es todo un lujo y gastar combustible para generarla es casi impensable; tan sólo se hace cuando la energía servirá para alcanzar fines de gran importancia. Aún quedan generadores que se sirven de fuentes de energía renovables, como placas solares y similares, pero son realmente escasas y las pocas que se pueden encontrar están en poder de unos pocos privilegiados que las guardan celosamente.

La escasez de alimentos puede obligar a algún personaje a iniciarse en los actos de canibalismo. Aún así, el canibalismo suele ser el último recurso para evitar el hambre. Aunque cazar animales puede ser una actividad peligrosa, hacerse con una buena pieza puede suponer no tener que preocuparse durante varios días por la comida. Quizás la mejor forma de nutrirse es a través de comida enlatada. Estas conservas estarán limpias de contaminantes y, con un poco de suerte, llevarán pocos años caducadas –sarpullidos y ronchas son la menor de tus preocupaciones–.

Las armas son la tercera necesidad más apremiante en *Muzómbico*. Quién se atreva a salir de su cubil sin siquiera un cuchillo o un martillo de carpintero estará pidiendo a gritos que lo maten. Cualquier arma, por ridícula que parezca, puede representar la diferencia entre ser carne muerta o carne todavía viva. Aunque no se utilice, puede servir como moneda de cambio para obtener comida o combustible. Las armas grandes pueden acabar con muchos enemigos pero, generalmente, hacen mucho ruido. Las armas más buscadas son aquellas que resultan letales, son silenciosas y que pueden matar a distancia. Arcos o ballestas son ideales, aunque las exclusivas pistolas con silenciador son mucho más seguras –lo malo es que las balas se gastan–. En tema de armas, para gustos colores; hay quien prefiere estirar la cuerda todo lo que puede y tirar de cuchillo en mano.

MANUAL DEL BUEN ZOMBI

Un zombi gusta de andar y andar –a pesar de su lentitud–, aunque no tenga un destino prefijado. Eso sí, nunca hay que olvidar que su único fin es conseguir carne humana o mutante donde sea y cuando sea. Los zombis se



sienten más cómodos formando parte de multitudes y sienten un irresistible deseo de sumarse a sus gemebundos congéneres cuando los encuentran apiñados frente a una puerta, una verja, zarandeando un coche o mirando a un tejado.

Puesto que no tienen sentimientos, no les importa que los mutilen, exterminen o les ataquen con saña. Ellos siguen a lo suyo, fieles a su evolucionada técnica de caza: el clásico «corro, agarro, bocado.»

Son pacientes –por necesidad o por limitación–. En el momento en que detectan la presencia de algún ser no pútrido, lo rondan y esperan. No tienen ninguna prisa y, si tuvieran refranero, su más célebre dicho rezaría tal que así: «al zombi que espera le llega su ternera.»

Tampoco les importa adentrarse en lugares oscuros y poco transitados. Es más, parece seducirles la idea de perderse por edificios laberínticos y mal iluminados. Pueden deambular por ellos durante meses –o años–. Si un humano tiene la mala suerte de cruzarse con ellos por uno de esos pasillos, la inversión de tiempo habrá merecido la pena. «Agarro, bocado», y a vivir. Sin embargo, la orientación no es para nada su fuerte, suelen perderse o deambular en círculos muy a menudo.

La lógica no es una de sus virtudes pero, en ocasiones, son capaces de resolver problemas simples. Esto puede poner en más de un apuro a sus presas. Golpear un cristal con un objeto contundente es algo plausible para estas lumbreras. También abrir una puerta girando el pomo si lo han visto hacer previamente –aunque esto rozaría la brillantez para ellos, también es posible–. Pese a algunas de sus Pericias, será extremadamente difícil encontrarse con zombis que empuñan armas, manejan vehículos o suben por escalinatas, aunque su capacidad de coordinación les llega de sobra para subir por escaleras normales.

Cabe destacar que algunos zombis recuerdan los hábitos que tenían cuando estaban vivos y suelen intentar recrearlos siempre que pueden. Es posible ver a zombis dando el paso a otros zombis en un cruce como si fueran policías, subiendo y bajando escaleras sin parar ataviados con el equipo completo de bombero, llevando cartas a las direcciones de correo del barrio que tenían asignado cuando eran carteros, y ejemplos similares; las posibilidades son infinitas. También suelen deambular cerca de los lugares donde residían o por los que sentían un especial apego. Se ha dado el caso de zombis que pueden meter las llaves de su casa en la cerradura y abrir la puerta, e incluso teclear el código secreto que desconecta la alarma –no quiero ni imaginar lo que podría hacer un zombi que antaño fuera actor porno–.

Los zombis podrán protagonizar multitud de situaciones curiosas y ocurrentes si el Director de Juego dedica algo de tiempo a imaginarlas –los zombis son, únicamente, la herramienta–.



EL ZOMBÍMETRO, UNA HERRAMIENTA MUY PRÁCTICA

Siempre que se pueda y la situación lo requiera, se recomienda utilizar este medidor especial de aglomeración de masa zombi, caracterizado por una cierta similitud con los diseños de la marca ACME. Esta herramienta permitirá identificar diferentes densidades de población zombi en las áreas de una ciudad, edificio o zona dividida en sectores. No conviene olvidar que la masa zombi puede estar esperando pacientemente en una ubicación, deambular por la misma o transitar hacia otras áreas más prósperas.

Según el Zombímetro, existen cuatro niveles destacables de aglutinamiento de esta clase de seres: Nivel Zero, que comprende una densidad de cuatro zombis por m^2 , y que otorga un +2 al resultado de un chequeo para detectar a una presa próxima —un nivel muy propicio para utilizar Animosidad Zómbica—. Nivel Letal, con una densidad de un zombi por m^2 , aporta un +1 al resultado de un chequeo para detectar a una presa próxima. Nivel Crítico, con una densidad de un zombi en cinco metros. Nivel Estándar, con una densidad de un zombi por cada veinte metros, algo más propicio para la supervivencia. Los putrefactos estarán en mayor medida alterados o tranquilos en función del ruido y la falta de cautela por parte de los personajes.

Pongamos como ejemplo el uso aleatorio del Zombímetro en una ciudad derruida. Resultaría tan fácil como sectorizar el plano por cuadrantes o manzanas, o bien atribuir un sector a ubicaciones de interés, como supermercados, bibliotecas, centros comerciales, cementerios, barrios con tiendas o similares. A cada sector se le asignaría un número y, acto seguido, se realizarían varias tiradas, como mínimo una por nivel de aglutinamiento. Se empleará un dado con tantas caras como sectores hubiera y se asignará a cada sector el nivel correspondiente mediante una tirada. Cabrá la posibilidad de que muchos sectores queden libres de zombis. Si el Director de Juego gusta, puede asignar varios niveles idénticos, como tres Niveles Zero o cuatro Niveles Estándar. Lo mismo podría ocurrir con las plantas de un edificio o las áreas de un centro comercial de gran tamaño.





Aparte de complicarle la vida a los jugadores, se dispone de un elemento de aleatoriedad añadido. Tras varias rondas, el Director de Juego puede volver a realizar una tirada de Zómbímetro y cambiar al azar la distribución de masa zombi en los diferentes sectores. Con ello, se mantendrá la imprevisibilidad en una partida y se dotará de mayor movilidad a la ingente masa de caminantes putrefactos.

COMPRENDER AL MUTANTE MEDIO

En este mundo, ajeno a las garantías sociales, ser mutante no te asegura ser el rey del cotarro, ni tampoco te exime de la posibilidad de ser devorado por una multitud de zombis, por tus propios congéneres o asesinado por humanos desesperados y asustados. Es probable que un día seas el último en despertarse y te percales de que tus compañeros se han marchado sin ti. Incluso en la vida del mutante medio, hay gente con más callo y galones por encima de él. Posiblemente, a la gran mayoría de mutantes les toque comer mucha mierda antes de disfrutar de ciertas ventajas dentro de la tribu.

Ser un humano evolucionado no le garantiza conseguir comida caliente ni que los zombis le traten de usted cuando se crucen por la calle. Como les ocurre a los humanos, los mutantes deben luchar cada día por su supervivencia. En teoría, se saben superiores a los humanos pero, en la práctica, para los pútridos son el mismo perro con distinto collar –y sabor–.

Existen mutantes parias que han abandonado sus tribus y que prueban suerte por libre o uniéndose a grupos de humanos. Esta práctica es muy habitual, y ofrece al mutante la posibilidad de ser el jefe de una banda menor o de colaborar con los humanos que, en muchos casos, pueden llegar incluso a ser muy eficientes e ingeniosos.

El mutante siente una extraña predilección por los cacharros y los aparatos espartanos –cuanto más retro, más mutante–. El cacharreo y el mutante conforman una imagen tan romántica como la del navegante y su astrolabio. Es raro ver a uno de estos seres delante de un equipo informático. Para ellos, los aparatos a pilas son ya objetos lo suficientemente evolucionados como para meterse en historias de *software* y teclas. Ven a las computadoras como objetos inútiles o como un pasatiempo indigno propio de los humanos. Además... ¡nunca funcionan! –la falta de energía, a veces, es un problema–.





Están acostumbrados a luchar por territorios, entrando en combate con armas de fuego, de mano o de fabricación tosca. Parece que, con la evolución, han perdido el ingenio propio de los humanos y se han centrado, sobre todo, en las luchas por el petrolitro, por los territorios y las montañas de basura, por la comida en buen estado y por matarse entre ellos mientras evitan ser devorados por la masa zombi. Sin embargo, sienten un extraño respeto por los humanos que son ingeniosos y les pueden enseñar técnicas, estrategias, o proporcionarles tecnología que les dé ventaja sobre sus rivales. El mutante, toda vez que tenga la panza llena y no se sienta en peligro, está abierto a cualquier propuesta –otra cosa es que le termine cayendo en gracia–.

INCLUIR A LOS INFRASERES Y A LA ÉLITE

No se deberá pecar de incluir en demasía a estos grupos en las partidas, ya que el juego está completamente centrado en la supervivencia de tres razas muy concretas. Se pretende que sean un aderezo, no un ingrediente. Si aparecen con mesura, pueden ser la guinda del pastel en una partida redonda.

Los infraseres se mueven en la última frontera, son los habitantes de lo desconocido. Quizás alguno se permita salir de su ámbito y dé algún susto a los personajes, o tal vez se pueda incluir a los infraseres en las etapas finales de una campaña larga. El caso es que, sin entrar en muchos detalles, son muy variopintos. Pueden comer de todo, pero ése es el único rasgo común; los hay antropomorfos, gigantescos, minúsculos, estúpidos o sumamente inteligentes. Por esto, suponen un recurso interesante en determinados contextos.

Por otra parte está la Élite, que tiene sus propios planes. No se sabe dónde tienen su base de operaciones –aunque se cree que es bajo tierra–, ni cuándo o por qué aparecerán. Cuando lo hacen, sus incursiones son muy rápidas y siempre están asistidos por una tecnología muy superior a la existente. No se mezclan en los asuntos de nadie, no preguntan, tan sólo actúan. Los misterios que hay detrás de estos enmascarados y elitistas soldados son muchos y un DJ puede profundizar en ellos como prefiera. El conseguir acabar con uno de ellos, el hacerse con una de sus armas o vehículos futuristas –otra cosa es que se puedan hacer funcionar–, será toda una proeza casi inalcanzable para ninguna banda. Seguir las pistas que dejen puede ser una buena motivación para los personajes.





SOBREVIVIENDO A LAS PARTIDAS



Como ya se habrá podido intuir, el simple hecho de sobrevivir a una partida de Muzómbico es todo un reto y un gran estímulo. La experiencia aquí no consiste en hacer que los personajes se vayan volviendo más poderosos, este juego no va de eso. La experiencia aquí es poder jactarse de haber sobrevivido a tantas partidas como sea posible, cuantas más mejor, y apuntar detrás de la ficha los momentos más emocionantes o absurdos que tu personaje ha vivido. Esto es más que recomendable pues, una vez muerto –no te engañes, morirá–, no hay nada más gratificante, ni más divertido, ni mejor homenaje para el caído que rememorar sus proezas, con el mayor lujo de detalles posible, y recordarlas con los amigos entre carcajadas. En cierto modo, el personaje dará juego tanto en vida como una vez muerto.

Sólo queda decir, si has conseguido aguantar hasta aquí, que te prepares para jugar a este estimulante mundo postapocalíptico plagado de zombis de la vieja escuela y aderezado con tribus de mutantes truchos luchando entre sí y sometiendo a las asustadas minorías humanas, ¡ya estás listo! Y si por asomo esto no fuera suficiente, en la nueva edición de *Muzómbico* que tienes en tus manos se añade el «Área 51» con inéditos contextos y mucho material sobre nuevas razas, tribus y bandas.



Nivel 12



Un universo de posibilidades



LO NUEVO DE MUZÓMBICO

La nueva ampliación de reglas que tienes en tus manos dota a las partidas de *Muzómbico*, *Mutantes vs Zombis* de flamantes actores que aportan frescura y más situaciones desternillantes. Área 51 es un compendio de reglas accesorias que permiten desarrollar distintas tramas en escenarios antes nunca citados en el mundo de *Muzómbico*. Pone en acción diversos contextos, tales como los de una megaurbe subterránea con una nueva sociedad en su interior escondida o una raza de enanos extraterrestres deseosa de esclavizar a los terrícolas, por citar algunos. Estos nuevos contextos podrán combinarse los unos con los otros o bien podrán desarrollarse por separado, según la intención de cada Director de Juego.

En las siguientes páginas descubrirás que hay vida más allá de los mutantes y sus arrítmicos e inseparables compañeros. Cuatro nuevas tribus y otras tantas bandas se suman a las ya existentes en el reglamento básico, todas ellas con más habilidades especiales que las definen. Pero la razón de ser de este suplemento son las tres razas que se desarrollan con todo lujo de detalles. Estos afortunados son infraseres, «cybóricos» y «etés». Los infraseres ahora contarán con unas merecidas reglas que les permitan ser interpretados; mientras que el resto de nuevas razas irrumpen deseosas de que se les dé una oportunidad de hacer las cosas como Dios manda –a pesar de no atender a divinidades humanas–.

Este suplemento da una vuelta de tuerca más al maravilloso mundo apocalíptico de *Muzómbico* y promete grandes dosis de entretenimiento a poco que quieras profundizar. Más motivos para embarcarse en partidas cargadas de diversión y despiporre.





EL ATRACTIVO VERDE RADIATIVO

Sólo a partir del holocausto nuclear la Tierra empezó a cobrar interés para muchos, justo cuando pasó de tener un halo típicamente azulado a uno un tanto más verdoso. Como cuando se enciende un tubo de luz fosforescente de noche en medio del bosque en un día caluroso de verano, y en cuestión de minutos empiezan a rondarle y chocarse con él decenas de mosquitos de toda índole. Por no hablar de los animales que vienen a curiosear desde la proximidades. Pues eso fue lo que pasó con el planeta Tierra tras varios decalustros de apocalipsis, cambio climático y lluvias tóxicas: que cambió su color a tonos más propios de la gama verde radiactiva. Insólitamente, un color atractivo tanto para seres del espacio exterior como del «espacio interior» –lo que viene siendo el interior de la Tierra–. Lo interesante del asunto es que, como los mosquitos a la fosforescencia, nuevas razas, y alguna que otra vieja conocida, aparecieron en escena para habitar tal noble ecosistema.

Tras décadas de desencuentros entre las razas dominantes, ahora tanto zombis como mutantes se habían convertido en actores de reparto de los disparatados planes de razas venidas del espacio exterior, de organismos ligados inquietantemente con la tecnología y de seres salidos de las entrañas del planeta. Una riqueza multirracial que complicaba un poco más, si cabe, el alocado mundo hasta ahora conocido. Los humanos debieron echarse las manos a la cabeza, entre temblores y maldiciones, al ver todo lo que se les venía encima; se les acumulaba el trabajo, como si antes no tuvieran poco.

Ciertas criaturas del subsuelo, como los peligrosos infraseres, están cambiando su forma de vida ermitaña y exploran ya las posibilidades de la sociedad exterior; humanos mitad máquina mitad hombre elevan al ser humano a un nuevo estadio de conducta megalómana; extraterrestres más propios de series de comedia, pistolas de rayos desintegradores en mano,

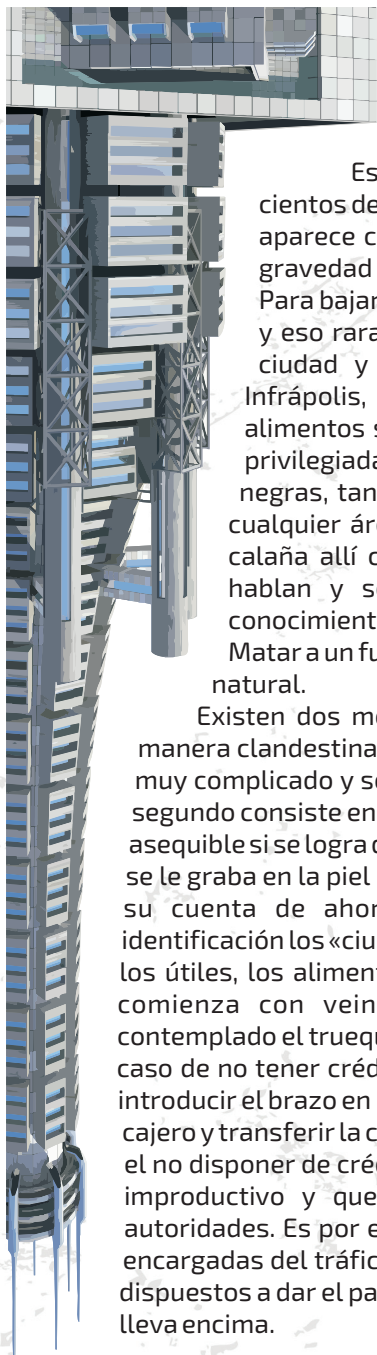
vienen para enredar más si cabe la complicada vida de los sobrevivientes. Las disputas de estas nuevas razas y sus ansias por llevar a cabo sus estrambóticas pretensiones no dejarán impasibles ni a mutantes ni a zombis. Más gallos para un corral falto de gallinas. El caldo de cultivo está enriquecido, sólo cabe sentarse a esperar y disfrutar de la magia de singular mezcla.

INFRÁPOLIS, LA TIERRA PROMETIDA

Siempre hubo historias contadas a los niños durante las noches de verano radiactivo, al amparo de una buena fogata entre los edificios destruidos, los lamentosos zombis deambulando por las inmediaciones, y las barrigas de sus mayores rugiendo como lo haría un motor a combustión V8 de los años 50. Esas historias pasaban de generación en generación, permitían hacer soñar a los desdichados malvivientes del apocalipsis con que había una tierra mejor que buscar, sin contaminación ni zombis, un paraíso terrenal alabado por los mesías de turno, una tierra que en definitiva planteaba una vida distinta a la conocida. Ciertamente existía, pero lo que planteaba no era una vida mejor, sino una nueva vuelta de tuerca a la escabrosa forma de vivir del holocausto. Sí, Infrápolis era real, ella siempre estuvo ahí, bajo nuestros pies, esperando su oportunidad de convertirse en la tierra prometida a la par que maldita.

Si tuviéramos que describir esta mega urbe con una única frase diríamos que su geometría es la de una gigantesca pirámide invertida de metal, un rascasuelos oculto bajo nuestros pies, en algún lugar insospechado. Creada en secreto probablemente durante la época preholocáustica, se trata de una ciudad futurista de difícil acceso con cerca de un millón de habitantes distribuidos en sus distintos niveles. Los más poblados y más grandes son los niveles más superficiales, mientras que los niveles inferiores son de acceso restringido y función desconocida. Una magnífica ciudad *cyberpunk* bajo tierra, con grandes avances tecnológicos pero lastrada por la pobreza, la contaminación y la desigualdad de clases típica de las grandes urbes del siglo XXI. Un gigantesco rascasuelos que a pesar de estar a centenares de metros bajo la corteza no evita la incursión hacia sus niveles de infraseres –a sus anchas allí abajo– en busca de nuevos nidos y territorios, o los brotes de epidemias de zombis que deben ser reducidas por los cuerpos de seguridad oportunos.

Sus niveles están bien diferenciados. El primer nivel es el menos tecnológico y donde hay más actividad y conflictos. Está compuesto por varios barrios superpoblados, por calles estrechas, poca iluminación, deficiente ventilación, suciedad, residuos, recursos escasos y todo tipo de delincuencia organizada. Humanos y mutantes comparten tal nivel, pero



obviamente los primeros están en clara desventaja y sufren a diario abusos, chantajes, torturas y esclavitud por parte de los segundos. Un extenso y apretado barrio chino futurista pero subterráneo.

Este nivel, al igual que el resto, está vigilado por cientos de cámaras y por la Élite, nunca visible y que sólo aparece cuando se comete un atentado de importante gravedad para ajusticiar a los culpables o eliminarlos. Para bajar al resto de niveles hay que tener autorización y eso rara vez se consigue. Sólo los funcionarios de la ciudad y la Élite pueden descender al corazón de Infrápolis, donde se respira el aire limpio y se comen alimentos sin contaminar. Los funcionarios son la clase privilegiada de Infrápolis. Con sus trajes y corbatas negras, tan estirados como repeinados, tienen acceso a cualquier área del nivel superior y no se mezclan con la calaña allí contenida. En apariencia son humanos, pero hablan y se mueven como si tuvieran el control y conocimiento sobre todo y todos en la pirámide invertida. Matar a un funcionario conlleva la pena de muerte, como es natural.

Existen dos modos de entrar en Infrápolis: accediendo de manera clandestina o pasando el control de acceso. El primero es muy complicado y sólo en contadas ocasiones se plantea, pero el segundo consiste en una entrada controlada por la Élite, un acceso asequible si se logra dar con él. A todo aquel que se le permite entrar se le graba en la piel un código de barras, que es su identificación y su cuenta de ahorros personal. Gracias a este código de identificación los «ciudadanos» acumulan los créditos para comprar los útiles, los alimentos y cargar las deudas. Todo recién llegado comienza con veinte créditos. En Infrápolis también está contemplado el trueque de objetos y la prestación de servicios, en el caso de no tener créditos. Para utilizar los créditos sólo hará falta introducir el brazo en una maleta de transferencia de crédito o en un cajero y transferir la cantidad a otro individuo. Para los funcionarios, el no disponer de créditos en la cuenta significa que el individuo es improductivo y que debe ser expulsado o apresado por las autoridades. Es por esto que en Infrápolis existen grandes mafias encargadas del tráfico de créditos y muchos delincuentes siempre dispuestos a dar el palo a quien sea para quitarle todo el crédito que lleva encima.



Muchos creen que Infrápolis es una nave enterrada que fue creada por seres ancestrales y aguarda arrancar motores para retornar a su planeta origen. Otros consideran que es un proyecto secreto iniciado en la década de los noventa por una secta tecnológica que prometía la vida eterna para poner en marcha una nueva forma de sociedad controlada. Otros tantos argumentan que fue un silo de desarrollo de tecnología norteamericano de donde surgió el T26M y que ahora no es más que un gran laboratorio subterráneo que estudia y examina a las nuevas razas. La interrogante sobre este rascasuelos piramidal siempre estará presente, a la espera de ser resuelta por los personajes más curiosos.

EL ORDENADOR VEGETAL

Probablemente el Ordenador Vegetal siempre estuvo ahí, mucho antes del nacimiento de la raza humana. Puesto por la gracia de entidades inteligentes superiores de otras galaxias para el desarrollo de planetas como la Tierra, tal vez fuera éste el momento de despertar del aparente letargo para tomar el control, justo antes de un final con gran desatino. Quizás sea la reacción obligada del protector de la naturaleza ante la amenaza de las razas de la superficie. Existe la creencia de que una máquina antediluviana creada bajo una base genética vegetal lleva millones de años haciendo cálculos, recopilando información y extendiendo sus raíces por todo el planeta, con una capacidad de cálculo millones de veces superior a la de los ordenadores más potentes en los tiempos de la creación de internet y las crisis económicas. Su arquitectura es única en el reino vegetal y sus células permiten incontables procesos matemáticos por átomo y fracción de segundo.

Permanece oculto bajo tierra protegido por una coraza de metal y entre kilómetros de cables y raíces, o en algún bunker ultra vigilado e inaccesible. Esta planta pensante, omnisciente, desde su nido está moviendo los hilos para alcanzar un fin programado y desconocido. Parece llegar a cualquier rincón del planeta y estar siempre al tanto de todo movimiento. Cuenta con enviados de apariencia humana, programados para recopilar información y ejecutar sus órdenes con maestría. Estos seres son conocidos como «clónidos»: clones humanos que la propia planta pensante gesta, configurados genéticamente para servir, infiltrarse entre los humanos y transmitir información al Ordenador Vegetal. Sólo existen unos cuantos modelos de estos seres, que son replicados cada vez que mueren. En apariencia son humanos, pero les delata el color de su plasma verde cuando sangran. Transmiten información si encuentran una conexión con el Ordenador Vegetal, a través de una raíz de conexión o por medio de unas «gafas de descarga de vivencias». Estas gafas son una especie de casco que



envía todas las vivencias recogidas por el clónido. Con ellas el ordenador sigue recopilando información y puede dotar de tales experiencias a un nuevo clon. Gracias a este intercambio de datos, si el clónido muere, el que lo sustituye adquiere toda la información de la última transmisión de su antecesor. La experiencia es información y ésta nunca desaparece, el Ordenador Vegetal la procesa, la almacena, la estudia y la provee.

Mientras los tradicionales zombis y audaces mutantes luchan por la supremacía en las calles, y otras tantas razas se suman a la fiesta, una máquina ancestral procesa en la sombra pérfidos cálculos infinitos que determinarán el futuro del maltrecho mundo. Sus clónidos, infiltrados entre las bandas y tribus, se hacen pasar por compañeros, y levantan un tupido velo de mentira con la única intención de recopilar datos o convertirse en el brazo ejecutor de las órdenes del ser evolutivamente perfecto.

LA CYBÓRICA: CIRCUITO, CHAPA Y CARNE



Era cuestión de tiempo que el hombre tratase de evolucionar por sus propios medios y evitar así su extinción a manos de mutantes y zombis; aunque estos medios fueran un tanto heterodoxos y de nula esterilización. Aparte de una toxina altamente contagiosa y mutaciones tan disparatadas como variopintas, un apocalipsis estaría realmente huérfano sin una pizca de mutilación y ensamble de cacharros al cuerpo al más puro estilo bizarro futurista. Para subsistir en este cruento mundo, algunos humanos se han visto obligados a tomar medidas radicales y afrontar una nueva existencia como hombre y cacharro andante. Conocidos como cybóricos, esta nueva raza se hace a sí misma, uniendo todo tipo de aparatos al cuerpo humano. Habrían sido conocidos en el pasado como *cyborgs*, de no ser por su gran tendencia a coserse toda la chapuza metálica y aparatosa que encuentran en su camino.

Se desconoce, y tampoco termina de importar, su verdadero origen como raza. Muchos los han considerado los prototipos de una máquina humanoide de guerra americana desarrollada en la Caja de Groom; otros creen que son la descabellada y analógica creación de los soviéticos olvidada en algún silo militar de la gélida Siberia; incluso, hay quien piensa que estamos ante el prototipo defectuoso de una poderosa multinacional japonesa que trataba de crear al soldado definitivo. Importa poco ya. Se mueven, respiran, chirrían y pierden aceite –tendencias sexuales a parte–. Han logrado escapar de las cadenas de montaje o tal vez las han vuelto a poner en funcionamiento para asombrar a todos con nuevos prototipos libres de controles, patentes y de unos tales ingenieros metomentodo.

Para un humano, la esperanza de vida es escasa, pero bajo el amparo de esta «tecnología» dicha esperanza puede verse incrementada, o reducida



drásticamente –según se mire–. El caso es que ser visto como una tostadora andante con batería incorporada puede ser una nota de distinción o un objeto de deseo. Para los cybóricos su tecnología es como una religión a la que adorar implante tras implante. Han surgido como una amenaza para los mutantes, disputándoles los territorios que antes dominaban. Otros deciden ingresar tanto en bandas como en tribus para liderarlas o asegurarse un puesto de importancia jerárquica. Existe una Mecabórica, un santuario que posee el estatus vertedero-ciudad lleno de tecnología al que acuden para mercadear, pedir consejo, solicitar amparo o recibir nuevas directrices. El sonido de las fraguas y los martillazos se pierde entre tubos de imagen y cableado de cobre. Un lugar donde cualquier disparate tecnológico es posible y del todo necesario. Ahora, debido a los cybóricos, la lucha por el petrolitro, los núcleos de uranio enriquecido y la chatarra está más viva que nunca.

LA COSA DEL ARMARIO



Cientos de historias terroríficas se han contado de estos bichos de cuerpos horrendos, extremidades miles, ojos cientos y bocas grotescas. Artistas del terror han visto en el oscuro armario, en el laboratorio secreto o en la bodega del barco abandonado el lugar apropiado para que germine la idea de la criatura siempre hambrienta, maloliente e informe, dispuesta a acabar con todos a golpe de dentellada, tentáculo o ingesta. Es una fiel representación de nuestros miedos más irracionales y macabros. En un mundo de índole *pulp* era de esperar encontrar algo grotesco que se desplaza por los niveles inferiores de la nave, una sombra con alas que sobrevuela la manzana helando el alma con sus chillidos, o algo informe, muy pringoso, que no para de crecer y crecer abajo, en el cuarto de calderas –mientras no diga de subir por las escaleras no

deberíamos preocuparnos «demasiado»–.

Los infraseres son la adaptación hilarante de la típica criatura terrorífica al fecundo mundo de *Muzómbico*. Tras décadas en soledad, vigilando sus zonas y a la espera de una nueva pieza a la que dar caza, muchos infraseres han desarrollado una habilidad social y una apariencia más humana. Estas nuevas cualidades les permiten subir a la superficie y



relacionarse con su alimento de manera «más personal». Pero ¿qué le lleva a la cosa del armario dejar de estar en el armario? Ni idea. Los científicos fueron moda de la humanidad, ahora reina el apocalipsis y la suciedad. Quizás estas criaturas, cansadas de esperar días enteros la llegada de la carne con patas, hayan decidido salir de sus guaridas a buscarla. Lo curioso es que no han salido a comer por comer; ocultan su verdadera identidad, se relacionan con mutantes y humanos, incluso ríen sus chistes y corren su misma suerte. Rara vez muestran su aspecto real, y si son descubiertos obviamente se zampan al curioso, ropa incluida, y a seguir con la pantomima.

No hay una intención oculta en salir al mundo de ahí fuera y relacionarse con la comida. De hecho, los miembros de esta raza son solitarios, no cooperan entre ellos. Tal vez hayan desarrollado un nuevo método para asegurar su supervivencia: «para qué esperar a que te traigan la pizza si puedes ir con el pizzero a todas partes». Quizás la aparición de nuevas razas a escena haya llamado su atención y quieran documentarse un poco más antes de hincar el diente, o simplemente quieran «ver mundo» –como les ocurre a los jóvenes en tiempos de crisis–. Conjeturas y más conjeturas. Para un infraser la vida es más sencilla: masticar y engullir. Y parece ser que ahora también cuidar de la comida que te comerás mañana. Curiosas cosas del armario.



SPACE OPERA, LA ÚLTIMA FRONTERA

La cápsula M3906 surcó la galaxia durante ciclos temporales inanabarcables para los terrícolas, hasta coincidir caprichosamente con la órbita terráquea. El brillo verdoso del planeta Tierra, liberado por la castigada atmósfera, se habría reflejado en el cristal del pequeño cofre espacial si no hubiera estado cubierto por kilos de polvo estelar. Una luz roja, y otra verde más tarde, parpadearon en el interior. La pantalla se iluminó y reprodujo «Mission to the Unknown», uno de los episodios perdidos del Doctor Who, y preferidos del extraterrestre. Éste se acomodó y se dispuso a esperar el aterrizaje automático y programado de la micronave. La cápsula cambió sutilmente su trayectoria y comenzó a incidir en la atmósfera terrestre. Tras un aterrizaje movido, un propulsor circular que aparentemente parecía el fogón de una vitrocerámica, depositó el aparato suavemente sobre el asfalto deteriorado. La compuerta ventana se abrió, liberando un gas a presión, y una mano enguantada apareció del interior. Casualmente unos zombis próximos



que le hincaban el diente a un animal desafortunado levantaron la cabeza y uno de ellos señaló con un destello de inteligencia inusual al hombrecillo de piel azulada. De unos altavoces incorporados en la cápsula comenzaron a fluir las notas sostenidas de unas trompetas. Cuando el tripulante logró salir de la cápsula, lució su metro y medio de altura. Apoyado con una pierna en el cofre sideral, con su capa al viento y su pistola de rayos espacial en mano, pose desafiante y conquistadora, miró al horizonte radiactivo, entre redobles de tambores y miradas de tontunos asombrados. «El Amanecer», su pieza favorita del film 2001: una odisea del espacio sonó apoteósica; era el pistoletazo de salida para la conquista de la Tierra.

Los marcianos venidos del planeta rojo... Qué tiempos aquellos en los que la credulidad hacía ver canales artificiales donde no los había. La ciencia se encargó de echar por tierra tal ideario, pero el apocalipsis y *Muzómbico* traen con viento fresco la nueva odisea del espacio. Era cuestión de tiempo que los extraterrestres terminaran por visitar nuestro planeta. Décadas y décadas de entretenimiento televisivo gratuito por satélite –debido a la propagación de las ondas por el espacio– era reclamo suficiente como para despertar el interés de otra sociedad tan variopinta como la nuestra. Tras atravesar varios sistemas solares y pasar la Tierra de largo, pues esperaban un planeta azul en vez de verde radiactivo, tardaron poco en reconocerlo y orbitar en torno al astro verdoso. Ahora, más cerca que nunca, desde su gigantesca astronave –al más puro estilo *Space Opera* de los cincuenta– nos observan, conspiran, deciden a qué nuevo ser capturan para llevarlo a bordo, o a qué afortunado tripulante mandan para la exploración terráquea.

Esta nueva raza de extraterrestres es conocida con el nombre de etés, lo que vendría a ser la adaptación castellanizada de una famosa película que odian por el escaso poder de sometimiento demostrado por el protagonista hacia la raza humana. Venidos desde los confines del universo, exploran la galaxia en busca de nuevas civilizaciones que les llamen la atención y que les entretengan. Con los humanos han visto la posibilidad de sentir la fugaz emoción de integración social, pero siempre con la intención de demostrar su abrumadora superioridad intelectual. Otros tantos etés piensan que los humanos son la raza más propicia para ser sometida y utilizada como mano de obra espacial, por lo que no dudan en capturarlos o engañarlos para enrolosarlos como tripulación prescindible para su aventura galáctica. Una singladura estelar hilarante y disparatada, digna de la inventiva del mejor cervantino del futuro.

Para un ete, todo humano o mutante es prescindible pero interesante a la par. Los viajes por el espacio son eternamente tediosos y estas criaturas primitivas son fáciles de domesticar, se encargan de las tareas pesadas como la de mover bultos y abanicar cuando se descansa, y a su vez son una diversión



diaria a falta de nuevas temporadas de las desaparecidas series humanas. Muchos terrícolas abandonan la tierra convencidos de que los etés son su pasaporte a una vida más digna, más tecnológica y fuera de la Tierra. Otros piensan que son los salvadores venidos de las estrellas y se creen a pies juntillas lo que predicán: que la vida en la tierra está a punto de desaparecer por culpa de la llegada de un meteorito o una nueva era glacial. Mientras que el resto de terrícolas los ven como otra amenaza con cuerpo de diminuto chiste.

Dentro de la nave siguen una jerarquía como la de una tripulación, con uncomandante y líder, unos capitanes de área, oficiales y tripulantes rasos. Una gran nave, que bien podría considerarse una ciudad colmena espacial, con capacidad para albergar a varios millones de miembros. Dispone de puente de mando, sala de motores y energía, zona de despensas y alimentación, áreas lúdicas, camarotes privados, muelles de carga, entre muchos otros, y la extraña «zona oscura»: una amplia y apartada área donde acumulan trastos inservibles, donde no limpian jamás y donde curiosamente suelen alojarse los polizones y seres menos deseados –las ratas del espacio–. Los etés, tan vagos como inteligentes, rara vez bajan a esas bodegas, para eso están los humanos grumetes. Éstos, deben acatar las órdenes y excentricidades de los etés o de lo contrario terminan expulsados a través de alguna escotilla o abandonados en algún planeta de dudosa reputación. Pónganse cómodos señores, ajústense los cinturones y prepárense para saltar al hiperespacio.



Nivel 13



Nuevas tribus
y bandas



Las tribus y bandas descritas en *Muzómbico* no son todas las que existen. Es cierto que hasta ahora se han presentado las más comunes, pero esto no coarta la proliferación constante de nuevos grupos de variada calaña y relevancia. Inéditas tribus aparecen a la par que otras tantas se extinguen en la mayor de las miserias. La mutación no desaparece, sólo degenera un poco más –¡qué razón tenías amigo Lavoiseir!–. El surgimiento de nuevas bandas en el mundo apocalíptico es muy habitual, y en muchos casos irrelevante. Cualquiera puede montar una banda de andar por casa y, con el beneplácito del DJ, disfrutar incluso de una novedosa cualidad que probablemente lo lleve a la tumba en pasaje de primera clase. A continuación se describen unas cuantas tribus y otras tantas bandas que espero impregnen con extraño olor a las ya existentes.



OTRAS TRIBUS MUTANTES

†**Chupadores Raros:** se les conoce también como vampiruelos o vampirillos, aunque de vampiros tienen poco. No les daña la luz del sol, disfrutan con las ensaladas de tomate y ajo, cualquier agua que se les arroje, bendita o no, es bien recibida –por el tema de la higiene personal–, y eso de los crucifijos va muy con su moda. Generalmente visten con ropas oscuras, propias de la cultura gótica de los 90, se maquillan la cara de blanco y les gustan las cadenas y las cruces. Debieron de ver en sus inicios un poster viejo de *The Crow* o de *Kiss* y quedaron prendados. Esta gente puede comer carne o vegetales, pero les pirra la sangre de sus víctimas a las que muerden con sus colmillos draculianos. Trafican con sangre humana y cada vez que muerden convierten en siervos lacayos a sus víctimas. El símbolo distintivo de esta tribu es una gota de sangre.

- Enemigos de: Los Truncos del Infierno y Nazis Menguados.
- Toleran al resto de tribus mutantes.



†**Hombres Lagarto:** son aquellos humanos que por culpa de la radiactividad reinante han mutado a una especie de híbrido de lagarto y homínido. Aquellos Hombres Lagarto que no se integran con otras bandas se unen como tribu mutante para alcanzar fines más nobles. En el subsuelo de las ciudades y en las formaciones cavernosas se sienten muy cómodos. Suelen establecerse en nidos colmena subterráneos con la capacidad de ramificarse en todas las direcciones. Poseen un líder al que ellos le otorgan el título de Rex. Entre sus planes está el esclavizar a los débiles humanos para erigirse como amos del mundo apocalíptico, siempre que consigan someter al resto de tribus y razas. Cada uno tiene un miembro reptil que los identifica, bien un brazo, una pierna, o quizás una cola. Su símbolo es un ojo verde de reptil.

- Enemigos de: los infraseros, Ratas de Cloaca, y cualquier Altísimo de la Cloaca.
- Toleran a los Tramperos Rastreros.

†**Merodeadores de Dunas:** ataviados con túnicas y turbantes, estos peces del polvo suelen rondar zonas de arenas y tierra en torno a ciudades. También pueden vivir en parques dentro de la propia urbe si la arena allí es propicia; o incluso bajo los cimientos de las metrópolis construyendo cavidades para sus asentamientos. Bucean por la arena como lo haría un pez en el agua. Esta sorprendente actividad la llevan a cabo gracias a sus dedos en garra y a sus membranas en pies y manos. Estos mutantes pueden desplazarse a través de la arena tan rápido como lo harían corriendo por la superficie. Además cuentan con unas branquias especiales que les permiten respirar a través del terreno arenoso. Los Merodeadores de Dunas tienen lo mejor de la superficie y la puerta a su hogar en cada palmo de tierra. El símbolo de esta tribu es el dibujo de una línea en forma de onda que representa un mar de dunas.

- Enemigos de: Los Truncos del Infierno.
- Toleran al resto de tribus mutantes.

†**Pieles de Serpiente:** en su perenne intento de alcanzar una evolución superior, siempre terminan por adquirir el aspecto físico de un ser varios peldaños por debajo de su escala evolutiva. Esta gente mimetiza la apariencia del ser que tocan, volviéndose réplicas idénticas en el acto. También se les conoce como «suplantadores de identidades» o «fotográficos al tacto». No tienen realmente identidad definida ni aspecto primigenio. Los miembros de esta tribu suelen ser solitarios, aunque se reconocen si se ven y se ayudan si tercia la ocasión. Tratan de beneficiarse al suplantar identidades y sobrevivir entre humanos y mutantes de la clase que sea. El símbolo de esta tribu es la serpiente.

- Toleran a todas las tribus.



MÁS BANDAS HUMANAS

†**Bandoleros Navajeros:** no hay nada más chulo que un bandolero de pura cepa, y nada imposible para sus honestas pretensiones. Patillacas peludas al viento –que levantarían las envidias de ciertos superhéroes con garras–, con pañuelo en la cabeza, paquete presto y faca siempre a mano, catite por sombrero, jarapa pintoresca al hombro y faja «coloría» a la cintura, y una actitud confiada de saber por dónde va uno –toda una garantía para seguir vivo en *Muzómbico*–. Con su bota de vino al pecho y su faca siempre presta se enfrentan a los avatares de la vida. Viven de robar a quien sea cuando sea, bien dentro de una banda de Bandoleros o en una con toda suerte de despojos. Algunos incluso reparten sus botines con los más necesitados. Les encantan las emboscadas en el bosque y en el monte, pero cualquier callejón o cloaca es buena para una puñalada traperera. El sueño de todo Bandolero: faca de siete muelles en faja y trabuco en mano. El símbolo de esta banda es una faca.

- Enemigos de: Ratas de Cloaca y Tramperos Rastreros.
- Toleran a: Saqueadores de Nichos y La Banda de los Rémora.

†**Barrigas Ardientes:** estos pseudoindios probablemente pertenecieran a una reserva americana que quedó intacta tras el apocalipsis de *Muzómbico*. Ahora, huyendo de los cansinos zombis, se abren camino por el ancho mundo con pies descalzos, emplumados como indios y montando a cualquier animal que se parezca al caballo. En la apocalíptica época han retomado las viejas costumbres de ponerse «a tono» con los espíritus. Parece que el antiguo vicio de sus antepasados por el *whisky* a gañote limpio da resultados cuando tratan de entrar en comunión con ellos. Buscan la reserva prometida donde poder vivir en paz y destilar todo el licor posible. A estos charlatanes ebrios les gusta hablar de los antepasados, los espíritus y fumar de la pipa de la paz si en ello les va ganarse algo de alimento y alguna botella de orujo. El símbolo distintivo de esta banda es una pluma blanca y roja.

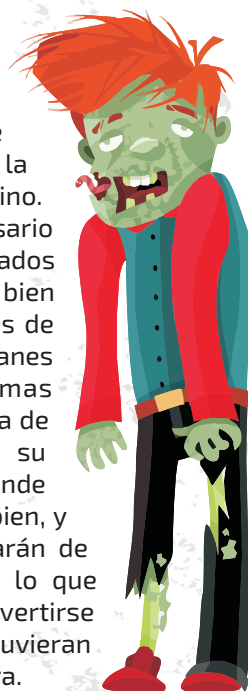


- Enemigos de: Saqueadores de Nichos.
- Toleran al resto de bandas.

† **Los Basman:** son los tocados con la varita de lo absurdo y los alucinados tras años de devorar *comics* de contenido inverosímil y juvenil. Enfundados en sus mallas y protecciones de gomaespuma, salen cuando nadie les ve para hacer el bien o dar por saco un rato. Cualquier excusa parece buena para lucir unos buenos calzones por encima de la ropa. Los Basman siempre mantienen su identidad en secreto y visten de oscuro. Algunos trabajan juntos en bandas tan poco serias como la Liga Básmica, pero la mayoría mantienen una doble vida: durante la mayor parte del día son unos don nadie esperando a ser apaleados, y una vez enfundados en sus trajes siguen siendo lo mismo pero además dando vergüenza ajena. ¿Salvarán al mundo? Evidentemente no ¿Acabarán con el mal? Seguramente habrá más mal tras sus heroicas intervenciones ¿Pegarán a los malos? Dirán que los golpean cuando sus caras reciban los puñetazos de estos. Está claro, han surgido para dar el do de pecho, pero les darán en «to el pecho». ¡Malditos vengadores de causas «mu locas»! El símbolo de esta banda es una máscara negra con agujeros para los ojos y boca.

- Enemigos de cualquiera que se aproveche de los más débiles.
- No toleran a ninguna banda que no haga el bien.

† **Los Mesías de la Cruz:** trotamundos solitarios que predicán la palabra con su biblia en mano y la cruz de madera. Suelen viajar en solitario dando a conocer la iglesia del mesías y llevando a sus fieles por el buen camino. Incluso pueden llegar a utilizar la violencia si es necesario defender la voluntad divina. Ataviados con túnicas y calzados con calígulas, suelen tener el pelo largo y la barba bien crecida. Debido a su parecido con las representaciones de Jesús y los apóstoles, son conocidos como los «juanes bautistas». Piensan que los zombis son las almas condenadas a vagar por el purgatorio debido a una vida de pecado. Allá a donde vayan siempre marchan con su martirologio bajo el brazo, el libro del saber divino de donde leen sus sermones, relatan la vida de los hombres de bien, y donde escriben sus propias aventuras. Siempre tratarán de encauzar al resto de seres por el buen camino –o lo que entiendan por buen camino–, aunque eso represente convertirse en el líder espiritual de su propia secta. ¡Como si no lo estuvieran deseando! El símbolo de esta banda es una cruz de madera.





- Enemigos de Saqueadores de Nichos.
- Toleran al resto de bandas.

† **Los Cucus Plan:** iluminatis que vienen rebotados después de la destrucción del sistema financiero; masones pedantes que están hartos de buscar nuevos enclaves para sus ceremonias secretas y pomposas; rosacruces con su alquimia y cábalas a cuestas; martinistas con su cansina vuelta al mundo espiritual; cualquier organización secreta puede estar detrás de la banda de Los Cucus Plan. En el pasado confabularon en la sombra para dominar el mundo y lo están haciendo ahora para controlar a la poca sociedad que queda. Quizás ellos fueran en secreto los liberadores de la T26M, y ésto no es más que otra fase del plan maestro. Se infiltran en otras bandas o tribus, los manipulan, estudian sus actividades y conspiran en cónclaves secretos. Ellos tienen un plan, o dos, quizás varios, para alcanzar sus siniestros propósitos. Se reúnen secretamente con sus trajes de ceremonia, poseen un santo y seña y un tatuaje de la orden en alguna parte del cuerpo. Quizás tengan una biblia o un libro sagrado de adoración. Son los guardianes de los pocos secretos que el apocalipsis ha dejado en pie o los primeros en apalea a alguien por diferencia racial, según les dé. Cuando realizan alguna fechoría como banda o grupo, visten túnicas blancas, rojas o negras, con los rostros cubiertos con capirotes o como verdugos. El símbolo de esta banda es el dibujo de una pirámide con un ojo en su parte superior.

- Enemigos de todas las bandas.
- Toleran a cualquier banda de la que valerse para la consecución de sus pérfidos planes.

NUEVAS PERICIAS

 **Soportar el Espacio (sólo mutantes e infraseres):** en un disparatado e hilarante universo como es el de *Muzómbico*, donde cabe la posibilidad de salir al espacio exterior, no podía faltar la capacidad insólita de mutantes e infraseres para aguantar este medio letal. Gracias a esta Pericia cualquier miembro de estas razas podrá dar breves paseos espaciales y exponerse al vacío durante 1d60 minutos –una vez cada 12 horas– sin la necesidad de un traje espacial. Un personaje con esta Pericia también soportará el frío y no morirá por congelación.

 **El Arte de la Faca (sólo Bandoleros Navajeros):** se trata de la manera profesional de pegar cuchilladas y rajar al prójimo. Este arte centenario permite cortar con la misma maestría tanto un pescuezo como unos tomatitos para comerlos con aceite, sal y pan de pueblo. Sólo se podrá realizar al día una



de las acciones descritas a continuación del Arte de la Faca. **Sácala como el «rayuú»:** siempre será el primero en sacar la faca y golpear con ella, antes que cualquier arma de otro enemigo, sin importar el valor de Prisa de los rivales.

De arriba abajo yo te rajo: con barba de varios días y faca en mano la amenaza entra con gusto. Si el navajero supera un chequeo de Seso su adversario, acobardado, no iniciará un ataque contra él. Si se falla es hora de las piñas. **Trincha al cobarde:** arroja la faca a alguien que esté a no más de 15 metros de distancia del navajero. Dispondrá de +1 al chequeo de Maña para dar en el blanco con la faca. «Toa» mi maldad: cuando el navajero pincha con toda su mala uva su faca produce un golpe del triple de daño, es decir 2d6x3 heridas.

 **Lacayaje (sólo Chupadores Raros):** una vez un chupador muestra sus colmillos y le hincá el diente a un humano se deben hacer dos tiradas de 1d8. Con la primera se consultará la Tabla Buen Pedazo de Carne. Con la segunda se deberá consultar los resultados siguientes: 1-3 no quiere volver a probar la sangre de ese tipejo jamás, ni aunque la vida le vaya en ello; 4-5 no ha probado sangre tan dulce como esta, a partir de ahora se convertirá en la primera opción del PJ para alimentarte; 6-8 su mordisco convierte al ser en siervo incondicional del chupador, morirá por él si es necesario. Si un chupador decide morder a un mutante en vez de a un humano, deberá sustituir la Tabla Buen Pedazo de Carne por la de Sólo un Bocado, el resto de reglas se aplican de la misma manera.

 **Los Milagros (sólo los Mesías de la Cruz):** qué sería del huevo frito sin aceite o de la aceituna sin palillos. Los Mesías de la Cruz cuentan con un selecto repertorio de milagros que dejarán huella allá por donde vayan. Necesitan convencer de su fe a los futuros fieles, y no hay nada mejor que demostrarlo con hechos. El mesías sólo podrá realizar un milagro por día. Deberá elegir el milagro de los que se citan a continuación y tirar 1d8. **Levántate o deambula:** al decir las palabras devuelve a la vida a un fallecido con 4-8, pero con 1-3 lo devuelve como un zombi. **Te sano o te remato:** con una imposición de manos y sacando 4-8 permite que el afectado recupere 3d6 Puntos de Vida, además de amputaciones, enfermedades, o cualquier herida crítica, pero con 1-3 le produce 3d6 heridas al afectado. **Mi escudo es mi fe:** un golpe, un disparo, una caída, la fe puede derribar montañas y en este caso evitar un gran daño al mesías cuando sea objeto de un incidente. Con 1-3 recibe el daño íntegro del golpe, con 4-8 parece no sufrirlo o desviarse. **La torta que ilumina:** si el mesías consigue golpear a alguien podrá convertirlo a su fe y hacer que le siga. Tras el golpe, con 1-3 el afectado le odiará aún más si cabe por la torta, con 4-8 lo convertirá en un fiel de la causa. **Soy el que soy:** cuando el mesías aparece suenan canciones del señor, ciega a quienes estén en un radio de 20 metros, y hace que todos queden expectantes ante lo que tiene que decir, incluso si



están luchando. Todos lo mirarán quizás para lincharlo más tarde o para seguir sus sabios consejos.

☢ Mengüe (sólo Piel de Serpiente): cambiar de aspecto será cuestión de unas horas para estos «homo mutatio». Tras tocar al individuo que se quiera «copiar» –nunca a un zombi– y obtener 3 o más en una tirada de 1d8 su cuerpo empieza a generar nuevas células. La piel empieza a cuartearse y a despegarse de la más nueva, que está justo por debajo. Como ocurre con las serpientes, el viejo tejido da paso al nuevo, y sobre todo, al siguiente aspecto del menguante. El proceso de cuarteamiento y desprendimiento de la piel precisa de 2d6 horas. En el caso de obtener 1 en la tirada, mengua a otro individuo anterior, aleatorio o por elección del Director de Juego –achacable a un fallo hormonal, quizás por la jocosa pubertad–. Al cambiar de aspecto, un Piel de Serpiente nunca adquiere las Pericias del mutante u hombre que copia, sólo su apariencia física.

☢ Miembro de la Hermandad (sólo Los Cucus Plan): esta Pericia únicamente podrá utilizarse una vez por día. Cuando el personaje decida, podrá hacer una tirada de 1d8 para encontrarse a un miembro de la hermandad oculto o a alguien que trabaje directamente para ella. Quizás un compañero muy gallito del que no se tienen sospechas, el prisionero que están a punto de comerse, el líder de una banda, el nuevo tío que acaban de rescatar de la muerte o tal vez alguien que aparece en el acto, transmite el mensaje o realiza la acción y se marcha. Este miembro será un aliado del PJ y tendrá información valiosa que hacerle saber, tal vez nuevos planes de la orden, o ayudarlo en su situación comprometida actual. Se podría dar el caso de que transmita nuevas directrices que pongan en peligro, aún más si cabe, la miserable vida del personaje. Si al lanzar el dado de 8 se obtiene 1-2, el miembro de la hermandad no aparecerá. Si se obtiene cualquier otro resultado, la Pericia funciona de la manera descrita.

☢ Miembro Reptil (sólo Hombres Lagarto): un mutante con esta Pericia tendrá un miembro reptil a su elección, bien un brazo, una pierna o una cola. Un brazo de este tipo otorga un modificador de +1 a los chequeos de Hechura y otro de -1 a los chequeos de Maña para coger o utilizar objetos. Una pierna reptil otorga +1 a los chequeos de Prisa para correr y -1 a cualquier acción que implique cierta habilidad con la pierna. La cola no aporta ningún modificador. El Miembro Reptil es resistente, tiene escamas muy duras que minimizan el daño en caso de recibir un golpe en tal lugar. Cualquier golpe que incida sobre el miembro verá reducido a la mitad el valor del daño. El Hombre Lagarto podrá utilizar el Miembro Reptil como ardid para poder escapar. A voluntad podrá desprenderse del miembro, quedando éste tendido en el suelo entre



espasmos frenéticos, para que el agresor preste atención al mismo mientras el Hombre Lagarto pone pies en polvorosa. Para desprender el miembro del resto del cuerpo bastará superar un chequeo de Escondite. Si el mutante pierde una extremidad por amputación o se desprende de ella adrede, ésta volverá a crecerle en 1d6 días.



Petaca al Viento (sólo Barrigas Ardientes): cada vez que un Barriga Ardiente toma una bebida alcohólica de alta graduación comienza a elucubrar tonterías, a recitar frases inconexas o a danzar como poseso tribal. Bajo este estado de trance y ebriedad dispondrá de un modificador de -1 a cualquier chequeo de Características. Esta Pericia sólo podrá realizarse una vez por día y permitirá llamar a su presencia a un espíritu cualquiera, o a uno concreto si sabe el nombre que tenía en vida. Invocará en cuestión de segundos al ente y realizará una de las tres siguientes acciones. **Tú hablar mucho:** hablar con el muerto y tal vez convencerlo de hacer algo, incluso al espíritu de un zombi que le ronde. **Yo tragarte a ti:** tragarse al espíritu invocado para disfrutar de las Pericias que tuviera en vida. El efecto dura 1d60 minutos y se tira otro dado de 8 para determinar si el espíritu domina al ardiente, con 1-4 es dominado durante el periodo que dure. **Libre como brisa en pluma de gallo:** durante 1d6 horas el espíritu invocado quedará libre y podrá vagar por donde quiera, hacerse físico, aparecerse a los mortales, volverse invisible y llevar a cabo poderes sobrenaturales que el DJ determinará.



Piscina de Arena (sólo Merodeadores de Dunas): haciendo uso de ella, un merodeador podrá sumergirse en arena, esconderse varios metros bajo tierra, bucear en la misma, respirar y desplazarse como si estuviera en el agua. Abrirá un agujero con las garras y éste se cerrará a su paso. Incluso podrá percibir en un radio de 100 metros si hay movimiento en la superficie y cuantos seres se aproximan, o escuchar la conversación de aquellos que estén inmediatamente encima de su cabeza. Para ello cada vez que se utilice se deberá superar un chequeo en 1d8 y no obtener 1-2, de obtenerlo se consultaría la Tabla Kármica. Todo esto también se podrá hacer en tierra más compacta y abrupta pero esta vez debiendo obtener un resultado de 6-8 para conseguirlo. Penetrar en roca es tarea imposible para semejantes bichos raros. Hay que tener en cuenta que la pericia no se puede utilizar para abrirse paso a través de asfalto y hormigón.





👤 Poder Básico (sólo los Basman): siempre que lo desee un basman podrá hacer acopio de voluntad, previamente santiguándose, y llevar a cabo su super poder oculto. Los Basman son la representación «esteril» o paródica de un superhéroe de los de siempre. También los hay de nueva invención. Bajo la supervisión del DJ cualquier posibilidad se podrá dar. El caso es que cuando deciden llevar a cabo su Poder Básico deben realizar una tirada de 1d8. Con un resultado de 5-8 llevarán a cabo la acción y el poder declarados, con un resultado de 2-4 no habrá pasado absolutamente nada, y con 1 se deberá hacer otra tirada y consultar la Tabla de Esperpento. El jugador deberá ponerse de acuerdo con el DJ para elegir el tipo de poder de «mediohéroe» que podrá realizar con Poder Básico. Si el DJ lo ve conveniente será él mismo el que decida el «podercillo» del Basman. Cuantas más contraindicaciones tenga la realización del poder, más divertido será llevarlo a cabo.



Nivel 14



Zona cibórica



REGLAS ESPECIALES

MEDIO HUMANO MEDIO GADGET

Sin lugar a dudas, si esta raza hubiera aparecido en tiempos pretéritos, habría resultado ser la representación viviente del protagonista de la conocida serie de dibujos; o tal vez un movimiento de fanáticos transformistas obsesionados con el mismo. Cables de colores, placas oxidadas, tornillos en el cuello, brazos extensibles, chapas entre músculo y piel, extremidades artificiales articuladas, resortes, muelles, bisagras y luces de colores –sólo les faltaría arrancar con cuerda un motor percutor por miembro–. Éste suele ser el aspecto de un cybórico de andar por casa. En otra época futura y alternativa, sin apocalipsis de por medio, habrían sido más sofisticados y biológicos, pero en la era de *Muzómbico*, son desguaces bien acoplados a un cuerpo humano. Lo cierto es que nadie nace siendo cybórico, pues el cybórico se hace, o más bien se ensambla. No se sabe si esta megalomanía entraña el deseo de controlar al resto de razas o un afán por acaparar cualquier desguace y aparato aparentemente inservible. Encontrar la perfección entre el hombre y la máquina es el fin ulterior de los cybóricos, y allá donde haya tecnología, marcha un cybórico en pos de controlarla o acoplársela. Muchos actúan en grupos organizados pero otros tantos prueban mejor suerte entre humanos y mutantes, ocultando su verdadera identidad o haciendo alarde de su mecánico poder.



MOTOR DIÉSEL O MOTOR NUCLEAR

Los cybóricos son seres, que aparte de estar vivos, precisan obtener energía artificial para hacer que sus Implantes corporales funcionen. Para ello han desarrollado dos métodos, el Motor Diésel y el Motor Nuclear. Todo cybórico en alguna parte interna de su torso posee un pequeño motor que una vez está encendido provee de energía artificial a los Implantes conectados. Por un lado está el Diésel, que no es más que un pequeño motor de menos de un caballo de potencia que precisa de petrolitro para funcionar; y por otro está el Nuclear, un mini reactor con una pequeña barra de uranio enriquecido esperando ser puesto en marcha para liberar energía y radiactividad. Para arrancar el primero, el PJ deberá introducir por un conducto en el tórax el combustible –o ingerirlo, a gusto del jugador–. Cuenta con dos litros de tanque y cada litro



permite que el motor funcione 2d6 horas. Para conectar el segundo, el PJ tan sólo tendrá que declararlo, pues la barra nuclear está alojada en el mecanismo y puede funcionar durante décadas –otra cosa será que el PJ no muera por sus radiaciones–. El Motor Diésel, una vez puesto en marcha, permitirá repetir un chequeo fallido de Sentido a cualquiera que trate de detectar al PJ escuchándolo. Por otro lado, el Motor Nuclear, cada vez que se enciende, provoca que su portador realice una tirada en la Tabla de Actividades Radiactivas debido a los escapes y fugas de radiación. Por cada nuevo día que el Motor Nuclear esté encendido, el PJ deberá llevar a cabo otro chequeo en la Tabla de Actividades Radiactivas. Ambos motores pondrán apagarse y encenderse a voluntad del PJ, invirtiendo una acción en su turno y realizando una tirada de 1d8. Si en esta tirada se obtiene 1-2 como resultado, el motor se gripa y no funciona durante la siguiente hora.

ALIMENTO Y VIDA

A pesar de ser la destartalada unión del hombre y la máquina, los cybóricos son entidades que todavía mantienen las buenas costumbres humanas: se siguen echando la siesta después de comer, les encanta la comida basura –o comer en la basura–, y muchos siguen teniendo pajas mentales que rozan el absurdo. En lo que a alimentación se refiere tienen los mismos gustos y preferencias que tendría un humano medio, y las reglas que se apliquen a los humanos también se aplicarán a los cybóricos. A pesar de tener implantes y ser medio máquinas, siguen ligados a su cuerpo vivo, y si éste quedase letalmente dañado el cybórico moriría. Un cybórico dispondrá de 35 Puntos de Vida en el momento de la creación.

PROPAGACIÓN ZOMBI

Debido a su parte humana, un cybórico no escapa del influjo maravilloso que se desata tras un mordisquito de un zombi cualquiera. Las reglas de Propagación de los zombis afectarán a todo humano, por muy mecánico que pretenda ser. Muchos estarán ansiosos de ver al primer «mecazombi» de la historia, quién sabe adónde nos llevaría eso, ¿a una nueva raza evolutiva? ¿A un retrato cubista de Picasso? Que el DJ decida la suerte del agraciado del día y que el azar reparta karma.

EL ACOPLE

Se te acelera el corazón, te falta saliva en el paladar, todo parece salido de un cuento de hadas, el mundo queda ensordecido, incluso los ojos muestran un brillo especial; así es el amor a primera vista, una sensación inolvidable. Pues esto mismo es lo que siente un cybórico cuando encuentra un cacharro que le «pone» y que puede acoplar a su cuerpo «tan salao». Muchos aparatos son susceptibles de engancharse a una extremidad, engancharse a la cabeza, al



torso o vete tú a saber, con unos pocos ajustes. Quizás un tostador en el hombro para tener siempre listas unas tostadas con aceite, o quizás una pistola de clavos en el antebrazo para tapizar con más brío los sofás de los clientes. Siempre bajo la aprobación y supervisión del DJ. Para ello necesitará herramientas y mucha maña o el experimento puede salirle muy caro. Deberá superar un chequeo de Maña con 1d8 y obtener 6-8, o el intento habrá quedado en una simple chapuza. Si se obtiene 1-3 como resultado, el PJ adquirirá una lesión permanente y perderá 2d6 heridas en el acto, aparte de quedar estéticamente menos atractivo –si cabe–.

TABLA DE ESCACHARRE

Resul. Efecto		Descripción	T11
2	Descarga	Te da una descarga tal que te apetece dormir un rato. Quedas fuera de juego durante 1d6 minutos. Relájate que te lo mereces.	
3	Calambrazo	Eres capaz de encender el secador con los pies metidos en una bañera con agua. El aparato o implante se rompe definitivamente y estalla. Recibes 1d6 heridas.	
4	Averiado	Tienes mano con los aparatos, sigue intentándolo. El aparato o Implante deja de funcionar durante ese día.	
5-6	Serán las pilas	Falta de energía, una avería temporal, la pila no parece ir muy allá, <i>non ti preoccupare</i> . El aparato o Implante deja de funcionar 1d6 horas.	
7-8	Mal funcionamiento	Hasta los aparatos se dan cuenta del gafe que llevas dentro. Funciona pero a medias o no con la suficiente eficiencia habitual. A criterio del DJ.	
9-15	¡Eureka, funciona!	No hay nada mejor que el funcionamiento correcto y elemental del aparato que quieres utilizar. Todo un triunfo, ¡siéntete un patricio!	
16	Excelente mecánica	Funciona mejor que nunca, como si el aparato estuviese recién salido de fábrica. Tal es el funcionamiento que incluso te proporciona 1 acción adicional para actuar.	



COMO LA SEDA

La cybórica no es una ciencia exacta y a veces un cable mal pelado, un transistor chamuscado, una mala frecuencia, un pobre empalme, un acople de sonido o un escape de refrigerante pueden hacer que un Implante funcione rematadamente mal. Absolutamente todos los Implantes tienen muchas posibilidades de funcionar ese día mal o no llegar a funcionar. Por ello, cada vez que un cybórico utilice un Implante o encienda uno para que funcione, deberá realizar una tirada de 2d8 y consultar la Tabla de Escacharre. Esto es lo malo de no pasar los controles de calidad pertinentes. El DJ, a discreción, podrá utilizar la Tabla de Escacharre para cualquier máquina o aparato que aparezca en una partida.

PERICIAS E IMPLANTES

Ampliación de Memoria: con un reducido Implante visible en la parte posterior del cráneo, el cybórico verá incrementada su capacidad mental. Con este cacharro en marcha contará con mayor inteligencia para encontrar soluciones lógicas a problemas cotidianos del apocalipsis. También adquirirá memoria fotográfica y podrá reproducir conversaciones de manera exacta. Cada vez que utilice el Implante se tendrá que indicar que se activa e invertir 1 acción en ello. Tras ser utilizado volverá a estar inactivo. Con esta pericia el personaje adquirirá un mod temporal de +3 al chequeo de Seso, pero correrá el riesgo de freírse unas cuantas neuronas. Si el PJ obtiene un resultado de Descarga o Calambrazo, además de tales resultados, sufrirá una micro descarga neuronal que le achicharrará un par de millones de neuronas. Esto se representará ganando un modificador de -1 a sus chequeos de Seso habituales. Una alternativa a este mod negativo será que el DJ le borre de la memoria un recuerdo interesante que tuviera el PJ.

Batería Andante: ¿necesitas una tomacorriente a la que conectar un aparato, o tal vez una clavija con la que suministrar energía? El cybórico da solución inmediata a ese problema con este Implante. Tendrá alojado en alguna parte de su cuerpo una batería que se irá cargando siempre que el motor del cybórico esté funcionando. En ella habrá una toma y también tendrá un cable con una clavija macho. No habrá aparato que se le resista. La batería dispondrá de energía suficiente para que esté encendido 1 hora un electrodoméstico pequeño o 5 minutos algo mucho más grande -todo quedará a discreción del DJ-. Al conectar cualquier aparato se entiende que la batería se pone en funcionamiento. Cargar la batería una vez vacía requiere 2d6 horas.



Bomba a Cuestas: nada fuera de lo normal, tan sólo, el PJ llevará consigo una pequeña bomba nuclear portátil, implantada cerca de algún órgano interno. En cualquier momento, el PJ podrá decidir poner fin a su vida y acabar con todo aquello en un radio de 5 kilómetros durante los próximos 100 años. Para ello deberá gastar 1 acción y obtener un resultado de 1 en 1d6. Una vez iniciada la autodestrucción se activará un contador digital en alguna parte de su cuerpo con una cuenta atrás de 60 minutos –si el DJ gusta, podrá añadir un sonido de «pi» a cada segundo–. Una vez iniciada la cuenta, no se podrá desactivar. Estando desactivada la bomba cada vez que el cybórico recibe un golpe o sufre daño debe tirar 1d8, con 6-8 no ocurre nada, con 2-5 hay otra fuga de radiactividad interna y el PJ tiene que hacer un chequeo en la Tabla de Actividades Radiactivas. Pero con un resultado de 1, agárrense los machos: debe volver a tirar 1d8 y si obtiene de nuevo 1, la bomba nuclear inicia su cuenta atrás de manera accidental; el resto de resultados de esta segunda tirada no provocan ningún efecto –salud para el subidón del susto–. El área de destrucción será la siguiente: arrasará con todo en un radio de 1 kilómetro, derribará y carbonizará todo en la siguiente franja de 1 kilómetro de radio causando 6d6x10 heridas a cada transeúnte curioso y producirá 6d6 heridas a todos aquellos que se encuentren en la siguiente franja de 3 kilómetros de radio. Durante los próximos 100 años, todo aquel que haya sobrevivido al estallido y permanezca en el lugar tendrá que hacer un chequeo diario en la Tabla de Actividades Radiactivas. Los mutantes quedan exentos de este último chequeo.

Brazo Estirable: no hay nada más práctico que estirar el brazo hasta la mesa y coger el mando de la televisión cuando uno está bien repanchingado en el sofá del salón. El brazo del cybórico será completamente metálico, o por lo menos una parte de él, quizás el antebrazo. Esta zona metálica podrá alargarse hasta alcanzar un máximo de 5 metros para accionar un mecanismo o coger un objeto. No podrá agarrarse a un muro o cornisa e izarse ya que el brazo no tiene tanta fuerza como para eso. Cada vez que se estire tendrá que activarse el Implante y requerirá 1 acción del PJ.

Calambrador: siempre te has considerado una persona muy eléctrica. Este implante es la prueba empírica de que así es. Calambrador no es más que un sistema de protección al tacto que el PJ podrá activar y desactivar a voluntad invirtiendo 1 acción. Estando activo, siempre que el PJ toque a alguien o sea tocado, proporcionará una descarga eléctrica que dejará las cosas meridianamente claras a quien la sufra. Liberará una pequeña descarga eléctrica que producirá 2d6 heridas y hará que su objetivo suelte todo lo que lleve en las manos. Pero a veces un cortocircuito puede hacer que ambos, tanto PJ como objetivo, corran la misma suerte. Cada vez que haya contacto, el



PJ deberá tirar 1d8. Con un resultado de 4-8, el objetivo sufrirá el daño, pero con un resultado de 1-3, ambos disfrutarán de un calambrazo en toda regla.

Chamuscador: desde que decidiste acoplarte este Implante, la piromanía se ha convertido en una de tus grandes pasiones. El PJ tendrá un pequeño cañón flamígero acoplado a uno de sus brazos. En el momento que a él se le antoje podrá abrir fuego, nunca mejor dicho, a un objetivo que esté en un radio de 10 metros o menos. Para ello deberá superar un chequeo de Maña y apretar los dientes para que no dé problemas. Cada disparo requiere 1 acción y consume $\frac{1}{4}$ de litro de petrolitro del tanque de su Motor Diésel o, en su defecto, de un pequeño tanque en el interior de alguna parte de su cuerpo. El objetivo de la llamarada recibirá 3d6 heridas y tendrá un 50% de posibilidades de que se incendie. En el caso de obtener el resultado Calambrazo en la Tabla de Escacharre, el PJ, gustoso, recibirá los efectos de la llamarada en sus propias carnes.

Coraza Cutánea: no hay nada mejor que enchaparse la piel con placas metálicas y tornillos que las fijen. El cybórico tiene instalados paneles o piezas metálicas que le permiten moverse y proteger su cuerpo de los golpes, siempre un tanto molestos. El jugador decidirá qué partes de su cuerpo están cubiertas por la «piel metálica». Aquellas que no estén ocultas por la ropa serán fácilmente identificables. Cada zona salva 2d6 heridas de un golpe o abrasión, pero nunca de una caída. No se podrán tener más de dos zonas con Coraza Cutánea. Se considerará como una zona de coraza el torso, la cabeza, cada pierna o cada brazo. Probablemente éste sea el único Implante que no precise del encendido de un motor cybórico, pero el simple hecho de ver una zona de piel con placas delatará en el acto al cybórico como tal.

Fonendoreja: ¿problemas de oído? ¿Ves que mueven la boca y no dicen nada? ¿No sueles relacionar el agua con el conducto auditivo? Aquí tienes la solución, no busques más, el Fonendoreja es tu apuesta de futuro. Todo un



«No paro de encontrarme a supervivientes que buscan insistentemente el famoso dado de 60 caras. No busquéis más, utilizad 1d6 y multiplicad el resultado por 10. Reservad energías para luchar por el pan un nuevo día.»



intrincado implante de cables y altavoces en el lugar donde solía estar tu oreja proporcionará capacidades auditivas que muchos no desearían ni regaladas. Aquel PJ que lleve este Implante tendrá un modificador de -1 a los chequeos de Sentido cuando utilice su sentido del oído de la manera habitual. Este implante podrá ser activado o desactivado a voluntad invirtiendo 1 acción. Una vez activo, su propietario podrá pegar la oreja mecánica a una pared y escuchar con nitidez cualquier ruido o conversación que haya al otro lado del muro –sea del grosor que sea–, a no más de 10 metros de distancia. Pero si deja de escuchar a través de la pared, estando activo el implante, y escucha un sonido fuerte o alguien le habla a 5 metros o menos, perderá toda capacidad auditiva durante 1d60 minutos y recibirá 1d6 heridas por el acople sonoro tan dañino.

 **Ganchobrazo:** no habrá azotea que escape de tu influencia o muro que no pueda ser escalado en el acto. El Ganchobrazo no es más que un gancho instalado en el brazo –por si no ha quedado claro con el nombre–. El PJ tan sólo tendrá que apuntar allá a donde quiera trepar y un pequeño gancho con una cuerda atada a su extremo saldrá disparado hacia el objetivo. La cuerda será muy delgada y de 10 metros de longitud. Sólo podrá aguantar a un individuo, y de trepar por ella más de uno, ésta podría romperse con un resultado de 1-4 en 1d8. Cada vez que se dispara el gancho se acciona el Implante y se gasta 1 acción.



 **Electroimano:** tienes un imán en la mano y cuando lo activas puedes atraer cosas metálicas hacia ella. El objeto, si es pequeño, saldrá disparado hacia ésta a gran velocidad. Una vez llega a la mano, el PJ deberá superar un chequeo de Maña para cogerlo, o le golpeará en el torso o en la cabeza. Cada vez que se trata de atraer algo, debe activarse el Electroimano y gastar 1 acción del PJ en ello. El objeto deberá estar en un radio de no más de 10 metros o no podrá atraerlo. Pero tiene tanta fuerza que, en determinados momentos, será capaz de mover al propio PJ y atraerlo hacia el objeto si éste es muy pesado. Siempre que el objeto sea considerable, y que el Implante saque en la Tabla de Escacharre «¡Eureka, funciona!» o «Excelente Mecánica», se deberá hacer otra tirada de 1d8: con un resultado de 1-3, el PJ saldrá disparado hacia el objeto; con el resto de resultados el objeto irá al PJ. Un objeto de 20 o 30 kilos de metal podría propiciar esta segunda tirada.



Mandilata: la herramienta más sofisticada nunca antes inventada. A pesar de ser un tanto destartalada, la Mandilata puede producir mucho daño si se muerde con ella o incluso abrir cualquier tipo de lata de conserva con total garantía de éxito. Esta mandíbula metálica de ortopedia apocalíptica está fijada al mentón del PJ por medio de tornillos y pequeños muelles hidráulicos. Producirá 2d6 heridas por cada mordisco que ejecute con maestría el PJ. Cada vez que se muerde o trata de abrirse algo con ella se pone en funcionamiento, debiendo hacer la tirada pertinente en la Tabla de Escacharre.

Mecafuerza: el cybórico no necesitará hincharse de espinacas para reducir latas con sus manos o para abrir boquetes en las paredes a cabezazos. Sutilezas con Mecafuerza las justas. Gracias a mecanismos implantados en los brazos y piernas podrá incrementar temporalmente su Hechura con un modificador de +4. Echar puertas abajo, doblar barrotes, partir cráneos, romper la piedra, ¡todo un mundo de delicadeza en tus manos! Para ello el PJ deberá activar la Mecafuerza gastando la acción pertinente, realizar la tirada de Escacharre y acometer la acción deseada. Tras la acción, el Implante vuelve a desactivarse. Pero todo gran poder trae consigo ciertas consecuencias. El sistema no es la panacea y de vez en cuando, sin estar activo el Implante, éste se contrae involuntariamente o tiene un espasmo mecánico. Por ello, cada día, el PJ deberá hacer un chequeo de 1d8 y no obtener 1-3 o sufrirá la constricción destructiva. De producirse el fallo del sistema, el PJ pegará una patada al aire o contra algo, apretará con fuerza lo que tenga en las manos o golpeará aquello que tenga más cercano. El DJ será el que determine la acción que resulta.

Megabote: el personaje llevará implantado en ambas piernas un resorte hidráulico que al accionarse le hará saltar por los aires a gran altura. Evidentemente el vuelo resultante será desmedido y la caída completamente aparatosa –tener muelles en las piernas no significa aterrizar libre de polvo y paja–. Para determinar los metros que recorre y sube por el aire, el PJ deberá tirar 2d8 y esos serán los metros de su vuelo. Pero la caída siempre producirá tantas heridas como metros recorra. En el caso de tratar de saltar a una zona más elevada y conseguirlo, por ejemplo un edificio de 13 metros, la altura del mismo se restará a los metros de vuelo y esa serán las heridas que sufra el PJ en el aterrizaje. El tratar de saltar con un sobrepeso reducirá en 1d6 el vuelo del Megabote, pero en todo caso será el DJ el que decida cuantos dados se quitan en función de la carga que se porta. Activar Megabote y saltar precisará 1 acción del PJ.

Radio Patio: a falta de programas interesantes de radio, el cybórico es capaz de captar las emisiones producidas por radios, repetidores caseros, *walkie talkies* o aparatos similares. Una especie de antena adherida que una vez



estirada, quizás en el hombro o en la cabeza, captará todas las emisiones en un radio de 5 kilómetros. Estas emisiones podrán ser escuchadas gracias a un pequeño altavoz del Implante que reproduce toda emisión. Requiere 1 acción para encenderse y apagarse.

6 Sensor de Cercanía: será difícil poder sorprender al PJ mientras esté activo su Sensor de Cercanía. Una vez encendido, cualquiera que entre dentro del radio de 25 metros en torno al cybórico hará que el mecanismo produzca un «bip». El moverse dentro de esta área propiciará más «bips». Cuanto más se acerque el individuo al PJ, más continuos serán los pitidos. Esta alarma será escuchada sólo por el cybórico. El PJ podrá activar o desactivar el mecanismo gastando 1 de sus acciones. El artilugio suele estar alojado tras la oreja del personaje.

6 Visor Cacharro: tienes un Implante en las sienes que baja una pantalla para que tus ojos puedan adquirir otro tipo de visión distinta. Tener visión de rayos x, visión calorífica o visión nocturna es posible con este artilugio. Para ello el PJ deberá invertir 1 acción en activarlo y elegir el tipo de visión que necesite. La visión de rayos x permite ver a través de paredes y objetos a un radio de no más de 5 metros. La visión calorífica tiene un radio de acción de 50 metros y la visión nocturna de 100 metros. Si consigue hacer que funcione deberá hacer otra tirada de 1d8, con 4-8 el PJ elegirá el tipo de visión que quiera pero con 1-3 el modo de visión será aleatoria para esta vez: 1, visión de rayos x; 2, visión calorífica; 3, visión nocturna.

6 Voz Trocada: con este Implante, el cybórico tendrá la capacidad de cambiar su voz temporalmente por la de otro individuo que haya escuchado con anterioridad. Sus cuerdas vocales se trocarán hasta ajustarse al mismo tono y color de voz a imitar. Un Implante muy útil para simular la voz de un compañero o la del jefe de una banda. Una vez se elige la voz a imitar, el Implante se activa gastando 1 acción y deja de funcionar cuando se vuelve al modo de voz normal. Cualquiera que escuche la Voz Trocada deberá superar un chequeo de Seso con -3 al resultado para detectar que es una imitación.



Nivel 15



Zona infraser



REGLAS ESPECIALES

CURIOSOS Y MENTIROCOS

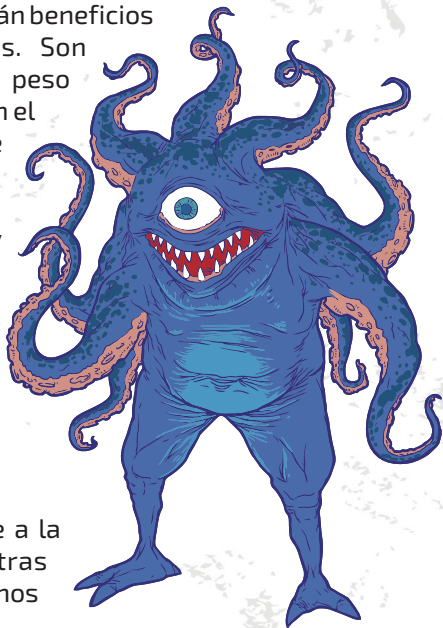
En ocasiones estos seres deciden salir de sus túneles y guaridas para ver mundo y relacionarse con el resto de razas de la superficie. Sólo unos pocos infraseros tienen despierto el instinto social e interaccionan con miembros del resto de bandas o tribus. Se hacen pasar por simples humanos o por mutantes con capacidades un tanto más exóticas. Pero siempre tratarán de ocultar su verdadera naturaleza para evitar ser rechazados o atacados de inmediato por el resto. Hay algo en el exterior y en la forma de relacionarse de la sociedad postapocalíptica que les cautiva, quizás un vestigio evolutivo del pasado; y cuando no tratan de devorar o de llenar sus despensas hacen incursiones al exterior buscando algo de aventura y alejarse así del tedio de una vida acomodada de gran predador. Porque, no nos olvidemos, estos seres están en lo más alto de la cadena trófica. Únicamente aquellos infraseros que mantienen un aspecto humano o similar tienen más posibilidades de ser aceptados y de mantener oculto su «nimio» secreto.

ALIMENTACIÓN Y VIDA

No existe nada más fácil de discernir. La carne, en buen o mal estado, es su único alimento. Es cierto que una vez con la boca abierta pueden engullir casi cualquier cosa pero sólo obtienen energías y reponen heridas si ingieren cualquier tipo de carne: de animal, de humanos, de mutantes e incluso de los degenerados zombis. Pero nunca obtendrán beneficios especiales por probar tales manjares. Son capaces de comer el equivalente de su peso cómodamente. Sus ácidos gástricos hacen el resto en cuestión de minutos. Se desconoce cuál es el ciclo de vida de uno de estos seres, quizás vivan cien años o sólo unas pocas décadas. Son seres muy resistentes y difíciles de matar. Los infraseros llevados por PJs poseen 60 Puntos de Vida. Esta puntuación puede variar, incluso duplicarse, según la necesidad del DJ a la hora de introducir infraseros como PNJs en la partida.

INMUNES A LA TOXINA ZOMBI

Posiblemente sean la única raza inmune a la enfermedad que propagan, bocado tras bocado, nuestros amigos los zombis. No nos





preguntemos el por qué, ¿para qué? ¿Acaso es necesario? Ocupan el pináculo la cadena alimentaria de este disparatado mundo, y resolver tal incógnita no hará que nos sintamos más seguros al doblar la siguiente esquina.

LA RADIATIVIDAD

Los infraseres no son mutantes, pero podrían ser los primos lejanos de éstos. Un infraser ya ha mutado de más como para seguir mutando al entrar en contacto con la radiactividad. Ésta no le afectará lo más mínimo, a no ser que el DJ lo vea conveniente. En tal caso mejorará las capacidades del infraser para una partida o situación concreta.

APARIENCIA HUMANA

Los infraseres tienen gran variedad de aspectos, con docenas de bocas, con tentáculos, con múltiples brazos tan grandes como gusanos gigantes y mil formas más. Pero si realmente mostraran este aspecto entre humanos y mutantes, todos sabrían de primeras que se trata de un ser extremadamente peligroso. Sólo aquellos infraseres con un aspecto humano, o casi humano, podrán mezclarse e interaccionar con las bandas y tribus de la superficie. Por lo que todo PJ que lleve un infraser de base tendrá apariencia humana. Si un infraser muestra a un individuo, a la vez o en distintos momentos, 3 de sus Pericias en acción, a la tercera vez –y sucesivas ocasiones– el testigo deberá superar un chequeo de Seso para percatarse de lo que es realmente su extraño acompañante. El no superar tal chequeo le hará creer al miope testigo que no es más que una deformación o una mutación. Obviamente, cualquiera que vea a uno de estos seres con un cambio de forma, como Cosa Grotesca, Bicho Predador Alienígena o Parásito Adherido, sabrá en el acto que se encuentra ante un infraser y que debe correr tanto como pueda.

MARCAR TERRITORIO

Los infraseres son cazadores solitarios que ocupan áreas abandonadas y las convierten en su territorio. Cualquier infraser marca su territorio para indicar a otros como él que ésa es su zona y que se larguen cagando leches. Entrar en un territorio ya marcado es todo un desafío. Probablemente el intruso luchará contra el dueño del mismo para quedarse con la zona o convencerá a sus compañeros de aventura de cazar al infraser sin desvelar sus verdaderas intenciones. Al ser tan territoriales, aquellos que sean interpretados por un jugador siempre tendrán que marcar el territorio de otro infraser si se adentran en uno, pero tratando de hacerlo de manera discreta, evitando levantar sospechas entre los humanos o mutantes que lo acompañen. Mear y cagar es la única manera de marcar el territorio.



¿A QUIÉN ME COMO?

¡Pero qué infraser se atrevería a cuestionar y poner en jaque la naturaleza más intrínseca de su insólita raza! Estos individuos de tentáculos y bocas, cuyas facturas odontológicas harían las delicias de cualquier dentista, se despiertan cada día con la ilusión de devorar o divertirse cazando a incautos y despistados. El hecho de salir a la superficie para entablar relaciones con otros seres les obliga a aplacar sus deseos más salvajes y a ocultar su verdadera identidad. Pero no siempre lo consiguen, o en determinados momentos deciden dejarse llevar sin más. Qué mal hace un pequeño bocado en un callejón olvidado, cuando no mira nadie. Cuando se encuentre a solas con alguien –sea amigo o no– en un lugar oscuro, el infraser tendrá que chequear para evitar comérselo y saciar así su apetito voraz. Deberá obtener 4-8 en 1d8 para controlarse o se lanzará sin mediar palabra sobre su presa. En tal caso, si no tiene ninguna Pericia para transformarse o algún tentáculo que blandir, se lo comerá directamente a bocados como cualquier humano caníbal o mutante haría. Lo difícil será después limpiar las evidentes manchas de sangre.

FUERTE O RÁPIDO

La evolución de esta especie los hace especialmente fuertes o rápidos. Incluso en infraseros no jugadores se da la combinación de ambas facetas, pero como PJs los jugadores tienen que elegir entre una u otra. Ambas supondría una ventaja excesiva. Por ello, el PJ infraser dispondrá de un modificador de +2 a las tiradas de Hechura o de Prisa en el momento de la creación. Será el jugador el que deberá decidir si desea un tentáculo muy veloz o tal vez más hercúleo.

FORMAS ADQUIRIDAS

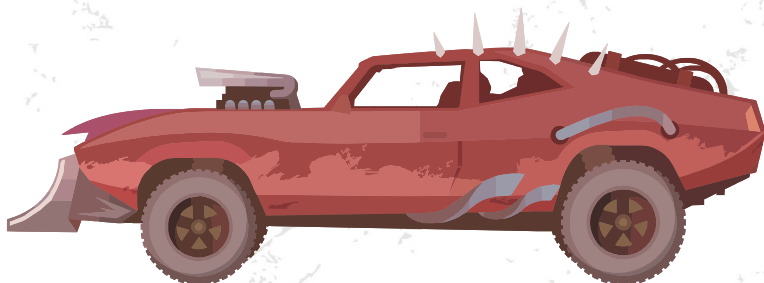
Ciertos infraseros –en este caso los llevados por los PJs– tienen la capacidad de cambiar de forma y mostrar sin tapujos lo que verdaderamente son. Un infraser sólo puede aprender como Pericia una única forma de transformación, es decir, no podrá aprender dos formas y mucho menos combinarlas. De este modo, deberá decantarse por Forma Cosa Grotesca, Forma Parásito Adherido, Forma Bicho Predador Alienígena, o bien no aprender ninguna. Si el infraser quiere seguir manteniendo relaciones con sus compañeros de viaje del exterior, deberá evitar que lo pillen transformándose, o sabrán con qué clase de ser hacen chanchullos.





PERICIAS Y TENTÁCULOS

-  **Anacondo:** cuando los bocados no son suficientes para engullir una gran pieza de carne o a un ser de gran tamaño, desencajar la mandíbula puede ser una buena forma de hacerlo. El infraser podrá forzar su mandíbula para tragarse una pierna, un brazo, un torso o una cabeza de una sola tacada. De este modo, tardará mucho menos en comerse a un humano de su mismo tamaño que haciéndolo con simples bocados. Una vez ingerida toda la carne se deberá tirar 1d8 y si se obtiene 1-3 de resultado, vomitará un trozo de carne sin digerir –en el momento que el DJ estime oportuno–.
-  **Brazopinza:** como si de un gran crustáceo se tratara, el infraser podrá tener por mano o brazo una tenaza. De aspecto similar a la de un cangrejo, cuando sea utilizada para herir apretando, el Brazopinza producirá 2d6 heridas por cada turno que atenace. Sin embargo, no es que aporte una gran destreza a la hora de tocar el piano o ponerse unas lentillas, así que proporcionará un modificador de -2 a cualquier chequeo de Maña que precise destreza con las dos manos.
-  **Capullo de Carne:** en el pasado, cuando no había radiactividad, apocalipsis o tontunos queriendo morder los sesos de algún descuidado, ciertos seres vivos representaban la metamorfosis de la belleza. Sin lugar a dudas, la crisálida de los gusanos y su posterior eclosión como mariposas era una de las maravillas cotidianas de la vida. Ahora, evocando a los tiempos de los capullos de seda en cajas de zapatos, los infraseros, cual mariposas predatoras, adaptan esta «técnica» para almacenar a sus presas y poder devorarlas pasadas semanas o meses. El infraser deberá tener a su víctima inmovilizada o dormida. Entonces, de su boca aflorarán unas glándulas que proyectarán un líquido pegajoso hacia aquella. Con este líquido que libera continuamente podrá dar forma a una pupa de gran tamaño que encerrará a la presa. Esta pupa se solidificará a los pocos segundos y sólo podrá romperse con armas de filo. El capullo podrá ser apartado a un rincón o colgado de una extensión al techo. Desde el interior, la víctima podrá realizar chequeos de Sentido con -3 a la tirada para escuchar o para intentar ser escuchada. Una vez sólida, la crisálida y la víctima pueden pesar más de un centenar de kilos. Gracias a cierta porosidad del tejido y a las enzimas que libera, el prisionero puede respirar pero estará atontado mientras permanezca encerrado. Las sudoraciones de las paredes interiores permiten al confinado alimentarse y mantenerse con vida. Para realizar el Capullo de Carne, el infraser deberá obtener 5-8 en 1d8 o sólo habrá conseguido ensuciar al objetivo con una sustancia pringosa. De obtener 1 en la tirada, habrá gastado muchas energías en el proceso y perderá 2d6 Puntos de Vida.



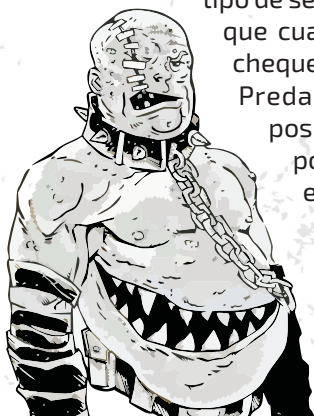
🐉 **El Gapo Gordo:** si mezclásemos en nuestra boca –dándole mucho cuerpo– un gargajo, una buena bola de tabaco de mascar, miel muy espesa y mucha mala leche, y lo escupiéramos todo junto a una velocidad de 20 kilómetros por hora, sin lugar a dudas lo que estaríamos arrojando al mundo sería algo verdaderamente asqueroso. Pues esa solución es nuestro querido Gapo Gordo de infraser. Una ingente cantidad de flujos internos que una vez impactan a su objetivo lo dejan pegado al suelo o la pared, o le impiden moverse con su «gracilidad habitual». El infraser deberá estar a una distancia de no más de 5 metros de su objetivo y tirar 1d8; con un resultado de 3-6 el afectado sufrirá un pringue que le proporcionará -2 a sus chequeos de Maña y Prisa. Con un resultado de 7-8 dejará al objetivo pegado al paramento donde se halle. Pero con un resultado de 1-2, el Gapo Gordo realizará un movimiento pendular y caerá sobre el infraser directamente, aplicándose el resultado 3-6 sobre él mismo. Los efectos del gargajo duran 1d60 minutos.

🐉 **Estomagante:** se trata de una gran barriga con una raja horizontal a modo de aparente pliegue de grasa. Una especie de boca que se abrirá cuando el infraser así lo decida o cuando sea tocada. Su función será la de engullir grandes trozos de carne de una sola tacada y con sus jugos gástricos deshacerlos. Sí, tiene dientes y cosas peores. Podrá comerse a un individuo sin pestañear en 1d8 acciones. Atacar con el estomagante representará una tirada similar a la de un mordisco, pero produciendo un daño adicional de 2d8 heridas. El obtener dos ochos en la tirada produciría, además, el arrancamiento de un miembro. El estomagante no siempre es controlado por el infraser; movimientos reflejos en determinados momentos –a criterio del DJ– pueden hacer que la gran boca se abra y engulla. Para evitar perder el control sobre la grotesca boca, el PJ deberá chequear 1d8 y no obtener 1 en la tirada.

🐉 **Forma Bicho Predador Alienígena:** sí, uno de esos bichos negros que se suben por las paredes, de cabeza aplanada y que siempre están sonriendo. No hay

nada como un polizón de última hora. El infraser podrá transformar su cuerpo en 1d60 minutos, deberá estar en reposo mientras su cuerpo empieza a cambiar por sí solo. Este tipo de bichos pierden por completo el respeto por cualquiera. Son el depredador definitivo y atacarán a quien sea en cuanto tengan la oportunidad. Nunca reconocerá a un «amigo», de tenerlo el infraser. Un Predador Alienígena cuenta con un modificador de +3 a sus chequeos de Prisa y de Maña en el momento de combatir. Su sangre es ácida y corrosiva, y su piel le protege a él en caso de sufrir heridas. Dispondrá de una reserva adicional para sus ataques de 10 puntos de Acierto por combate. Su mejor ataque es una feroz mordedura. De atacar mordiendo, añadirá 2d6 puntos de daño a su ataque. Si alguien le dispara a una distancia inferior a 2 metros probablemente su sangre le salpicará. Una salpicadura o tocar la sangre alienígena produce 2d6 heridas. Cualquier metal o material donde caiga este tipo de sangre sufrirá la inmediata corrosión de la misma. El infraser, para volver a adquirir su apariencia y abandonar la Forma Predador Alienígena, deberá tirar 1d8 cada turno y obtener 6-8. De no ser así, seguirá como depredador asesino y perderá el turno intentando volver a su forma humanoide. Volver a cambiar de forma requiere 1d60 minutos más.

 **Forma Cosa Grotesca:** el infraser adquirirá un aspecto informe, abultado, con miembros sobrantes, ojos diseminados por todo el rostro, pelos rebeldes y varias bocas repartidas sin simetría ni rigor alguno. El simple hecho de ver a una cosa de semejante porte producirá un chequeo de Seso que, de no superarse, hará que los presentes huyan despavoridos. El PJ contará en esta forma con un modificador de +3 a los chequeos de Hechura. A su vez y sólo de manera temporal podrá elegir 3 Pericias más de su lista y utilizarlas mientras sea una Cosa Grotesca. Por cada Pericia "Tentáculo" que adquiera incrementará 1 acción sólo a la hora de atacar a alguien o agarrar cosas. Este tipo de seres son tan ruidosos, debido a sus rugidos y chillidos, que cualquiera dispondrá de un modificador de +1 en sus chequeos de Sentido para escucharlo. A diferencia del Predador Alienígena, como Cosa Grotesca tiene la posibilidad de raciocinio, siempre que obtenga 6-8 en 1d8 podrá reconocer a amigos, evitando así zamparlos en el acto. La transformación requerirá 3d6 minutos y el PJ deberá estar completamente quieto mientras su cuerpo se deforma. El infraser, para volver a adquirir su apariencia y abandonar la Forma Cosa Grotesca, deberá tirar 1d8 cada turno y obtener 5-8. De no ser así seguirá como deformidad y perderá el turno intentando volver a su forma humanoide. Volver a cambiar de forma requiere también 3d6 minutos.





🐛 **Forma Parásito Adherido:** parásito y anfitrión, ¡pero qué bella combinación! No podía faltar la especie de «centollo espacial carnoso» correteando de acá para allá con sus largas patas y cola enrollable. El infraser gestará en su interior a un ser de semejante encanto. Será del tamaño de una cabeza humana. El PJ en esta forma campará allende el cuerpo que lo gestó en pos de un nuevo anfitrión que lo reciba con los «orificios abiertos». Tratará por todos los medios adherirse a su chepa –en plan «parásito chepario»– para mimetizarse con la espalda o tratará de introducirse por algún orificio como la boca o el recóndito colon –el «extraño pasajero» se titularía este último– en pos de un viaje de placeres profundos. Una vez dentro o a la espalda, entablará conexión con el cerebro y tomará control del cuerpo. De este modo podrá hablar y realizar cualquier acción o Pericia con su nuevo cuerpo. Según el lugar donde se instale, tendrá varias formas de sustraer alimento: se alimentará conectándose al esófago en el caso del «chepario», se alimentará de sus heces en el caso del «extraño pasajero», o de sus bolos alimenticios en el caso de residir en el estómago. Para adquirir por vez primera la Forma de Parásito Adherido, el infraser invertirá 1d6 horas en generar al parásito dentro de su propio cuerpo, y, una vez transcurrido el mismo, romperá la piel y saldrá matando al cuerpo. Tal cambio de forma no tiene vuelta atrás. El PJ quedará abocado a encontrar un anfitrión para poder ser su parásito.

Mientras esté fuera de un cuerpo tendrá un modificador de +2 a los chequeos de Prisa y de -2 a Hechura. El parásito, cuando esté a tiro de anfitrión –un metro o así–, deberá lanzarse hacia éste y superar un ataque contra su objetivo; sólo entonces habrá conseguido adherirse o introducirse para residir en su interior. Una vez dentro de un cuerpo, estando ya como huésped, el PJ podrá utilizar las Pericias que supiera como infraser y aprender nuevas de la forma habitual. Todo parásito puede abandonar a su anfitrión cuando quiera utilizando dos métodos: o bien repitiendo el proceso de generar un nuevo parásito matando a su anfitrión; o bien saliendo por el mismo sitio por el que entró. En éste último caso el huésped le dejará al anfitrión una extraña sensación a «usado» y marchará nuevamente en busca de un nuevo hogar que profanar.

«Lo primero que hago cuando conozco a alguien es pedirte que se quite la ropa, no vaya a ser que esconda algún brazo de más o alguna boca deseosa de hincarme el diente.»





🦑 **Ojos de Chicle:** no todo es fuerza y ganas de saciar el salvaje apetito para el infraser. A veces sorprenden con alguna Pericia tan flexible como ésta. Con ella, la curiosidad del infraser puede quedar saciada. Los ojos podrán salirse de sus órbitas y permitirán seguir viendo con ellos al PJ. Podrán estirarse como si se trataran de goma, hasta un metro de largo, en cualquier dirección. Esto es muy útil para mirar dentro de otro lugar o para observar por la esquina de una calle sin asomar la cabeza. Pero no son una herramienta infalible. El estirarse tanto el ojo puede mostrar a veces imágenes del más digno de los miopes. Así que, cada vez que se utilice, se deberá tirar 1d8 y no obtener 1-2, o el infraser verá manchas borrosas. En tal caso no podrá distinguir apenas nada mientras sus ojos estén estirados.

🦑 **Lengua Elongable:** no hay nada mejor que tener exceso de extremidad, y más si ésta es tan útil como salivosa y sutil. El infraser podrá estirar su lengua hasta un máximo de 5 metros y moverla en todas las direcciones a voluntad; incluso podrá agarrar objetos con ella o abrir puertas desde dentro si logra encontrar la abertura por donde introducirla. Para ello deberá obtener 3-8 en 1d8. Si obtuviese 1-2 la lengua se le estiraría y permanecería elongada durante 1d60 minutos sin poder hacer nada útil con ella. Para hacer cualquier movimiento preciso o hacer la vez de mano se deberá superar un chequeo previo de Maña con la dificultad que el DJ indique.

🦑 **Regenerar Miembro:** algunos infraseres tienen la capacidad de perder miembros y regenerarlos tantas veces como les sea necesario. El infraser con esta Pericia ha adquirido la propiedad de las lagartijas cortijeras. Un toque de radiactividad por allí, una pizca de mutación por acá, otro poquito de cartílago, algo de tejido epitelial, y *voilà*, ya tenemos a un ser que cambia tanto de brazos como de zapatos. Sus nuevos miembros tendrán el mismo aspecto y funcionalidad que los anteriores. Para ello, el infraser deberá perder el miembro de algún modo y tirar 1d8. Con un resultado de 5-8 su nuevo miembro habrá aflorado de su cuerpo en un abrir y cerrar de ojos, pero con un resultado de 1-4 este miembro será de pega, no tendrá terminaciones nerviosas y no podrá moverlo ni sentir nada con él. El DJ decidirá los negativos en las acciones en el caso de adquirir un miembro de pega. El miembro, al aflorar, estará cubierto de un líquido verde resultado de la regeneración. Cada vez que se realiza Regenerar Miembro, el infraser perderá 3d6 heridas por el gran gasto energético. Si el PJ sufre una herida mortal en el torso o en la cabeza, no podrá realizar esta Pericia, aunque todo queda a criterio del clarividente DJ.

🦑 **Tentáculo:** la herramienta básica de todo monstruoso calamar de las profundidades con la que poder agarrar y pringar a sus víctimas tras abandonar un sueño milenar y reparador. Una extremidad a la antigua



usanza cthulhiana: blanquecina, pingosa, sinuosa y muy pegajosa. Parece que el tentáculo y el infraser siempre hacen buenas migas. El miembro será más largo que un brazo normal y podrá ocultarse plegándose sobre sí mismo. Permitirá agarrar con fuerza objetos o a individuos a 2 metros de distancia, incrementando en +2 Hechura cuando se utilice para tal fin. También se podrá estrangular con él tan fuerte como lo haría un individuo con las dos manos. En el caso de estrangular con el tentáculo, incrementará en 2d6 el daño en cada turno que apriete. Podrá sustituir a un brazo o aparecer como otro apéndice más del infraser.



Nivel 16



Zona eté



REGLAS ESPECIALES

PUÑETEROS BAJITOS

¡Clichés allá vamos! Seres bajitos, tanto escuálidos como regordetes, del verde de la iguana, pelones de cuerpo entero, o peludos y de dieta gatuna, bracicortos y con dedos incómodamente largos –auténticos iconos del erotismo nebular–, de tacto grimoso y húmedo, con ojos negros como olivas y una personalidad tan irritable como caprichosa –algún problema de tiroides, seguro–. Estos seres han venido de las estrellas, y lo peor es que dominan nuestro primitivo lenguaje y hacen práctica de las acepciones más soeces del mismo. Sus pensamientos y sus actos suelen ser tan puñeteros como disparatados –como anillo al dedo en *Muzómbico*–. Estos chatos cósmicos se han adaptado perfectamente a la vida entre los humanos; aunque muchos prefieren aprovecharse de ella, ocultarse a su antojo, manejar iniciativas tan descaradas como juguetonas y hacer gala de su toque de humor ácido. Así se han presentando en muchas series y animaciones, y precisamente ésa es la esencia de la personalidad de estos diablillos venidos del espacio exterior. ¡Qué tramarán sus hidrocefálicas cabezas! Un plan para esclavizarnos a todos o simplemente practicar con sus pistolas de desintegración en nuestros traseros terrícolas. Seguramente estén aburridos y hayan venido a dar por saco un rato, como hacen muchos.



SIETE ESTÓMAGOS

Literalmente pueden comerse cualquier cosa. Sus siete estómagos descompondrán hasta la última molécula. Los etés lo aprovechan todo, hasta las moléculas más pesadas les dan energía. Debido a esto tendrán una digestión muy, muy estentórea y larga. Una vez hayan pasado 2d6 horas desde la última ingesta, el eté debe tirar 1d8 y consultar el resultado. Con 1-3 vomita ácido por la boca, es corrosivo y produce 2d6 heridas a quien lo toque. Con 4-6 libera por unas branquias o conductos laterales una nube tóxica que afecta a cualquiera que esté en un radio de 4 metros de ésta. Este último resultado produce 1d6 heridas por intoxicación, salvo a zombis y a etés. Con 7 ventosea estruendosamente proporcionando +1 a los chequeos de Sentido de quien trate de encontrarle en un radio de 20 metros. Con 8 simplemente eructa



plácidamente. La montaña rusa de la digestión marciana. Tras la larga digestión, el PJ eté recuperará 2d6 Puntos de Vida.

RESISTENCIA AL ESPACIO

Qué sería de una entidad extraterrestre viajando de galaxia en galaxia durante milenios si no hubiera evolucionado mínimamente para tolerar la exposición al espacio y a sus radiaciones. Según dicen los propios etés, las exposiciones al espacio exterior les producen un rejuvenecimiento del cutis que no puede dar ningún cosmético terrícola. No es raro que, de vez en cuando, se den baños de espacio exterior para volver más tersa su piel y limpiarse de microbios y bacterias –porque eso de ducharse no va con ellos–. Lo difícil será librarse de estos exasperantes marcianos. Debido a esto pueden pasar unas pocas horas –nadie se ha parado a contarlo– en contacto con el espacio sin sufrir daño alguno. Cualquier entorno en vacío o con frío extremo no es ni tenido en cuenta por estos pequeños seres.

LONGEVIDAD Y VIDA

No se les conoce ciclo de vida. Probablemente hayan evolucionado hasta una forma de vida inmortal o simplemente sean reemplazados por más congéneres sin llamar la atención. Total, son como los chinos: todos parecen el mismo. Lo cierto es que por daños físicos sí que pueden morir, como cualquier hijo de vecino. Estos cuerpecillos venidos de las estrellas no están hechos para resistir golpes, tal vez por la ingravidez del espacio o por la herencia de extrema laxitud transmitida durante millones de generaciones. Un eté disfruta de 30 Puntos de Vida en el momento de su creación.

MORDIDO POR UN ZOMBI

Parece que la toxina zombi es universal y que la escala intergaláctica no es un problema siquiera. No importa el ADN de los etés –si es que tienen–, la toxina les afectará del mismo modo que le afecta a un mutante. Atenderán a las reglas de Propagación descritas en el capítulo de nuestros amigos putrefactos. Como es normal, una vez transformados en zombis, dejan de ser etés y no pueden utilizar sus antiguas Pericias. ¡Zombis extraterrestres! Ver para creer.

LA RADIATIVIDAD

En el espacio hay radiactividad a mansalva. Expuestos siempre a tormentas solares y demás fenómenos sin una atmósfera protectora que dé cobijo, los etés se han hecho inmunes a ella y no sufren mutaciones ni alteraciones genéticas en presencia de agentes radiactivos. Los operarios soñados para la central de Fukushima.



NADA DE MÚSCULO

No destacan por una gran complexión física, más bien son unos tirillas interplanetarios que han dedicado toda su existencia a desarrollar su prominente masa encefálica. Se podría decir que su principal músculo es el coco. Quién necesitaría hacer pesas en el espacio o perder el tiempo corriendo, ¡sería de locos! Por este motivo, por la abundante ingravidez y por lo vagos que son a la hora de mover cosas físicamente dispondrán de un modificador de -2 a cualquier chequeo de Hechura. En cambio, en el momento de la creación dispondrán de un mod de +2 para los chequeos de Seso.

COMO UN LIRÓN

Esta gente duerme tanto o más que un humano. Procesan muchos datos mentales y al cabo de un día de darle al coco sin parar éste necesita poner en orden gran cantidad ideas disparatadas y mezquinas. El no descansar lo suficiente le proporcionará al ete un modificador de -2 a cualquier chequeo de Seso durante el nuevo día. Estarán obligados a descansar al día 2d6 horas o sufrirán tal restricción.

FOTOSENSIBILIDAD

Acostumbrados a la oscuridad del espacio y a las luces artificiales de sus naves, una luz directa a sus ojos o la propia luz del sol en la tierra les produce ceguera temporal. Si no utilizan gafas de sol para estos casos perderán la visión durante 1d6 minutos mientras se mantengan expuestos a la luz. Por ello suelen llevar gafas de filtro solar para los momentos de gran claridad. Utilizar estas gafas les permite ver pero contarán con un modificador de -1 a sus chequeos de Sentido relacionados con la visión. En carencia de luz ven también como lo haría un humano a pleno día.

PERO ¿TÚ RESPIRAS?

Tendrán excedencia de estómagos, pero estos tapones siderales no necesitan un juego de pulmones, ¡puesto que no respiran! Seguramente millones de años atrás vieron que los amenazantes cánceres de pulmón a causa del tabaquismo los apartaría de la eficiencia y decidieron cortar por lo sano. Si no hay pulmones, no hay muerte por cáncer. Por lo que fuere, su sistema orgánico es tan avanzado que no necesitan respirar para funcionar. El compañero de viaje ideal para los amantes de la flatulencia pasajera.





AQUÍ HUELE A ETÉ

No, ellos no huelen a nada. De hecho, un zombi no los podría detectar por medio del olor, salvo que se les raje el vientre, vomiten o ventoseen. En tal caso, este olor es tan fétido que literalmente es dañino para la salud. Estos marcianos guardan un hedor tan inmundito que el hecho de olerlo quita directamente 1 punto de vida. Aparte, proporcionará +2 a los chequeos de Sentido de aquellos que traten de encontrar a un eté utilizando el olfato. Para dejar de desprender este olor, un eté deberá curarse las heridas y lavarse con ganas, o irá apestando allá a donde vaya.

FETICHE TERRÍCOLA

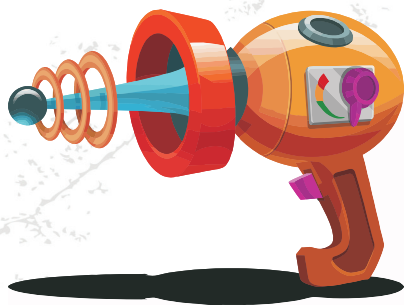
No se sabe por qué, pero todo marciano tiene una extraña curiosidad y apego por objetos terrícolas. Quizás sea porque les llama la atención el limitado ingenio de los humanos y el gran valor que le dan a estos supuestos «avances revolucionarios», que para el eté medio no son más que cacharros de coleccionista. Ya sea un zapato del pie izquierdo, una pianola sin manecilla, un trozo de pan seco, una bomba nuclear sin núcleo o una vieja carraca, cualquier objeto será susceptible de crear una atracción irresistible para un eté. Se volverá tal urraca por el objeto que tendrá la necesidad de llevarlo siempre consigo. No tolerará su pérdida o que no se encuentre en lugar seguro. Extraños seres de medio metro.

PISTOLA DE RAYOS

Qué haría un marciano de pura cepa sin su pistola de rayos cósmicos. Estos objetos permiten desintegrar, paralizar, teletransportar, criogenizar y mil disparates más. Si un *redneck* no sale de casa sin su tabaco de mascar y rifle de caza, un eté no pone el pie fuera del cubil de descanso sin portar su pistola de rayos sideral. Se podría decir que es como la prolongación natural de su grimosa extremidad. Estas armas sofisticadas resumen la tecnología extremadamente avanzada de esta raza. Tales juguetitos reconocen al tacto la genética eté y sólo pueden ser utilizados por estos chatos de las estrellas. Aquel que coja una Pistola de Rayos recibirá una descarga eléctrica que le producirá 2d6 heridas. Al principio de cada nuevo día la pistola inicia su sistema de carga energética automático –algo así como el sonido de las mochilas de los «cazafantasmas» al cargarse–. El jugador deberá tirar 1d8 y el resultado será las veces que podrá disparar con la pistola. Un disparo de esta arma se considera Poco Ruidosa. Una vez con energía, el eté sólo tendrá que preocuparse de seleccionar con el botón giratorio el modo de rayo que desee y disparar. Los modos de rayo no son más que pericias que el eté habrá adquirido en la creación o con la experiencia de las partidas. Al disparar con la pistola se deberá realizar una tirada de 1d8, con un resultado de 5-8 habrá «disparado con éxito» y dado en el blanco, y deberá consultarse el efecto del



rayo seleccionado –esto seguramente implique una nueva tirada–. Con un resultado de 2-4 no ocurrirá nada, tan sólo gastará la energía de un disparo; y con 1 el eté recibirá una descarga por mal funcionamiento que le hará perder 1d6 Puntos de Vida y un disparo para más inri.



PERICIAS Y DESINTEGRACIONES

-  **Dale «Power»:** esta gente transfiere energía con sólo tocar. Sus pulgares parecen pequeñas bombillas con piel que se encienden cuando quieren darle «power» a algún chisme. Mecanismos de cuerda, de batería o a gasolina, no importará, cualquier objeto mecánico será susceptible de arrancar o de moverse sin más. Los aparatos en funcionamiento no estarán más de 1d60 minutos encendidos. Pero tanto «power» tendrá una contrapartida. Cada vez que un eté hace lo de los dedos luminosos, estos quedan encendidos durante 1d60 minutos más. Este fenómeno de luz proporcionará +2 a los chequeos de Sentido para ver al resplandeciente ser.
-  **Hablo sin mover la boca:** sí, probablemente sea una de las Pericias más tontas nunca antes creadas. Pero tal vez alguien le pueda sacar una buena utilidad. Quién sabe, si el eté tiene dotes de ventrílocuo puede meter en alguna historia rara al compañero más «pesao» del grupo. El caso es que no tendrá que mover la boca para pronunciar palabras y que se le escuche. Una extraña voz interior será la que oigan los que le rodeen.
-  **Portal Extraño (modo de rayo):** cuando el eté efectúa un disparo con éxito, a unos pocos metros de él se abre un portal oscuro, una especie de puerta llamada portal origen, de unos dos metros de diámetro. El eté podrá arrastrar hacia dentro o arrojar todo lo que quiera. En otro lugar o tiempo se abrirá otro portal, llamado portal destino, donde irán a parar las cosas o individuos que lo crucen. Será una especie de portal dimensional, espacial, temporal y bidireccional. Incluso se podrá dar el caso que del mismo salga cualquier



objeto o ser curioso que rondara por la ubicación del portal destino. Si el eté tira 1d8 y obtiene 5-8, entonces abrirá el tipo de portal que desee y en el lugar que desee. El obtener 1-4 en la tirada hará que el tipo de portal sea aleatorio –decisión del DJ– tanto en tiempo como en localización o dimensión –vete tú a saber–. Si supera la tirada el jugador podrá determinar si se trata de un portal espacial que lo mande a otro lugar que conozca, o podrá determinar si es temporal, abriendo un canal a otro tiempo –pajas mentales espaciotemporales incluidas–, o combinar ambas opciones. El portal tan sólo permanecerá abierto 1d60 minutos o el eté lo podrá cerrar disparando sobre él con éxito en modo Portal Extraño.

 **Rayo Criogenizador (modo de rayo):** no hay nada mejor que una siesta de unos miles de años y despertar como nuevo. Con este modo, el objetivo entra en estado indefinido de criogénesis. Quedará hecho un bloque helado, no necesitará ni alimento ni oxígeno, será pura roca. Tras disparar con éxito el eté tendrá que volver a tirar 1d8: con 8 el objetivo permanecerá en tal estado el tiempo que se quiera, con 6-7 permanecerá 1d6 días, con 2-5 lo hará 1d6 horas, y con resultado 1 el eté queda criogenizado por error durante 1d60 minutos. Se puede poner fin a un estado de criogenización si se realiza un disparo con este modo con éxito.

 **Rayo Desintegrador (modo de rayo):** este modo permite que tras disparar a un objetivo éste se desintegre completa o parcialmente. Una vez realizado el disparo con éxito, se volverá a tirar 1d8: con un resultado de 8, el objeto o ser quedará desintegrado sin más; con un resultado de 6-7, sólo se desintegrará un miembro al azar exceptuando cabeza y torso; con un resultado de 2-5, desintegrará al objeto y en menos de un segundo lo volverá a integrar en otro lugar cercano; y con un resultado de 1, el eté que dispara perderá un miembro aleatorio por desintegración.





Rayo Desmemoriador (modo de rayo): ¿existe algo comparable a un barrido de neuronas instantáneo? Con este rayo el eté dejará achicharrado durante 1d60 minutos el cerebro del objetivo. El objetivo no recordará quién es ni lo que hace en el lugar. Su mente quedará en blanco y se le podrá convencer de cualquier historia que le cuenten. Una vez se dispare se volverá a tirar 1d8: con un resultado de 8, el borrado será completo y permanente; con un resultado de 6-7, el borrado será completo y durará 1d6 horas; con un resultado de 2-5, tan sólo se le borrará un pensamiento o idea a elección del jugador eté durante 1d60 minutos; y con un resultado de 1, será el eté el que sufra el efecto y pierda la idea de borrarle la mente al objetivo del disparo o tal vez alguna otra idea –a discreción del DJ–.

Rayo Paralizante (modo de rayo): acelerar las partículas, dejarlas inmóviles, hacer que la gravedad no afecte, de esto va este modo. Cuando un eté dispare el rayo dejará paralizado a su objetivo durante 2d6 minutos, incluso en el aire si estaba saltando. Una vez dispare con éxito tendrá que volver a tirar 1d8, con un resultado entre 3-8 habrá paralizado al objetivo. Si obtuviese cualquier otro resultado, el objetivo duplicará durante los 2d6 minutos su capacidad de movimientos.

Rayo Sanador (modo de rayo): cualquier herida o golpe podrá curarse por medio de un disparo del Rayo Sanador. La contrapartida de este modo es que cambia de sitio los órganos del cuerpo, hace que funcionen de manera extraña o despierta nuevas cualidades y facetas –generalmente puteantes para el herido–. El DJ deberá determinar qué nuevas cualidades «interesantes» recibe el sanado. Tras disparar con éxito se tirará otro dado de 8, la herida habrá sido curada siempre que se obtenga 3-8 como resultado. El obtenerse un resultado de 6-8 libra al herido de «nuevas cualidades». Lo cual quiere decir que cualquier resultado comprendido entre 1-5 traerá efectos secundarios al herido que deberá asignarlos el DJ.

Rayo Teleportador (modo de rayo): no hay nada como volver a casa. Este modo permite apuntar a un objetivo, desmaterializarlo y recomponerlo en la mismísima nave de los etés. Un modo seguro de viajar aunque poco preciso, pues manda al objetivo a un lugar aleatorio de la misma: la bodega de carga, el puente de mando, las celdas, la zona de cubículos de descanso de los marcianos, los conductos de ventilación, el almacén de *souvenirs*, la despensa de elementos periódicos, la «zona oscura» tan olvidada por los etés, el criadero de hongos, las galerías de criogenización de especies, las granjas de cultivo de humanos, la cubierta de lanzamiento de cápsulas, el hangar de los OVNIS individuales, la armería de pistolas de rayos, las salas de radiaciones, el *spa* de metano líquido, la sala de motores *warp*, los generadores de energía



nuclear, las salas *pulp* de cine terrícola, el bar y sala disco, el *ring de vale tudo* interplanetario, las zonas invadidas por los zombies, el nido entre ventiladores de algún infraser dormido o vete tú a saber. Tras realizar el disparo con éxito se vuelve a tirar 1d8. Con un resultado de 6-8 el objetivo se materializará donde el eté decida. Con cualquier otro resultado será el DJ el que esclarezca el lugar de «aterrizaje» dentro del gran OVNI.

 **Telepatía:** esta gente tiene la capacidad de poder entablar conexión mental con quien le rodea. Si supera una tirada de Seso, el eté podrá comunicarse con alguien que conozca y se encuentre a no más de 30 metros de distancia, sin importar si lo ve o no. Si chequea con éxito la Pericia, deberá realizar otra tirada de 1d8 y consultar el resultado: con 7-8, además de comunicarse podrá indagar en sus pensamientos y saber de sus verdaderas intenciones o qué ha hecho en los últimos días; con 5-6, la telepatía se llevará de la manera descrita; y con un resultado de 1-3, la mente de un tercer individuo se habrá conectado sin ser detectada y habrá escuchando la conversación que mantienen eté y objetivo. Esto último se debe a que la cabeza del eté es tan grande y tan potente que su pared craneal tiene verdaderos problemas para contener las ondas cerebrales que emite, y a veces estas ondas se desvían o se interconectan con otras.



Nivel 17



**Calentando
motores**



Encontraremos un estimulante ejercicio al dejarnos llevar por este variopinto elenco de nuevos personajes y razas que darán rienda suelta a nuestras historias de locura desmedida. Las posibilidades son muchas y muy seductoras. Podremos preparar aventuras de corte *cyberpunk* en un submundo tecnológico; escapar de ordenadores orgánicos que todo lo ven y que todo tratan de controlar; vivir aventuras en el espacio exterior a bordo de grandes OVNIS capitaneados por extraterrestres disparatados y bajitos; viajar en el tiempo por medio de un portal extraño, quizás al Londres victoriano o al Egipto faraónico; o transportarnos a una dimensión desconocida con nuevas criaturas por descubrir.

Al director de juego no le debe temblar el pulso a la hora de crear tramas y trasfondo que modifiquen o que conecten los distintos contextos y razas anteriormente planteados. El hecho de intentar descubrir qué esconden los niveles inferiores de Infrápolis y por qué sólo unos pocos tienen acceso a los mismos daría para toda una campaña. ¿Qué se oculta ahí abajo? Tal vez Infrápolis sea una ancestral nave enterrada bajo tierra de la época del pleistoceno, a la espera de la llegada de sus tripulantes, los etés del espacio, para despegar y marchar como un arca sideral a un nuevo planeta. Quizás sea el Ordenador Vegetal el que está detrás del gran rascasuelos y trate de confinar a toda la población mundial allí, en el subsuelo, para tenerla en perpetuo estado de control y catalogación. Tal vez una antigua corporación, convertida ahora en una sociedad secreta futurista, haya creado el apocalipsis e Infrápolis para imponer la siguiente fase del «nuevo orden mundial». Posibilidades hay muchas en torno a esta metrópolis enterrada.

Sería factible entender a los cybóricos como los miembros de la nueva religión tecnológica cuyo culto al implante estaría por encima de cualquier creencia en «fe postiza». Crear una legión de conversos podría ser la máxima de sus fieles hombres máquina, que se infiltrarían entre los humanos y los mutantes para alienar sus mentes y encontrar sus puntos débiles. Tal vez la



gran urbe Mecabórica, la ciudad mecánica de los cybóricos, se esté expandiendo y convirtiendo todo en un mundo de tecnología destartalada, circuito y robótica. Seguro que a los infraseres no les termina de gustar verse rodeados de tanto aparato y cable. Quizás por ello reaccionen para evitar que desaparezca el *statu quo* establecido; perder su carnosa fuente de alimento por chapa oxidada no es plato de buen gusto, por muy buen saque que tengan a la hora de masticar chapa. Su aparición en la superficie incluso puede conllevar iniciativas más nobles y ancestrales. Como la de la venida del dios antediluviano de los infraseres, que una vez despierto irrumpe en la tierra a golpe de tentáculo y control mental; previo envío de sus siervos para estudiar el terreno y preparar su venida.

Por otro lado, el espacio, como nuevo escenario, amplía verdaderamente las posibilidades hasta los confines del cosmos y la imaginación. Salir de la Tierra y emprender un viaje interestelar ya es factible: hay tecnología y hay una nueva raza extremadamente loca que la controla. Imaginaos como de inverosímiles pueden llegar a ser las partidas si logramos conjugar en una misma nave a etés, humanos, mutantes y cybóricos. Confinados en secciones de la nave tan grandes y agobiantes como varios Shanghai futuristas. Añadimos unos cuantos brotes esporádicos de toxina T26M o áreas invadidas permanentemente por zombis, y tenemos un cóctel *Muzómbico* pero en el espacio. Si a esta combinación le sumamos infraseres descontentos vagando por los conductos de ventilación a la espera de comerse a un nuevo tripulante, seguro que no hay planeta, civilización enemiga o agujero negro que se resista a tal caja de pandora espacial.

Ni siquiera será necesario enrolarse en una de sus naves para disfrutar como tripulante, polizón o preso de la aventura galáctica. Crear un portal dimensional o una puerta estelar puede estar a la orden del día si el DJ es atrevido. Quizás un Amo de las Tuercas, un descendiente lejano de Einstein y admirador de Hawpking, haya dado con la solución para plegar el espacio tiempo o crear un agujero de gusano en el búnker donde se esconde. Tal vez los etés, con sus pistolas de rayos, puedan controlar tal intercambio de energía, llevando a los personajes a la otra punta del universo.

«No me cabe duda de que la aparición de nuevas razas nos agiliza el proceso de extinción. Tal vez tengamos una oportunidad ante los etés como cómicos o fingiendo que somos guionistas de sus series favoritas.»





Otro recurso muy a mano, siempre gracias a las pistolas de rayos de los etés o máquinas del tiempo varias, pueden ser los viajes intertemporales. Ni que decir tiene el disparate y diversión sublime que sería realizar una partida con personajes de *Muzómbico* en la Grecia antigua de Homero, enrolados como tripulantes de la nave de Ulises en la Odisea, o como disonantes asesores de la joven Cleopatra allá por los tiempos de Alejandría. El salto temporal es tan apetecible como estimulante, y, por qué no, la combinación perfecta para la traca final de una campaña de *Muzómbico*.

Como se puede ver, posibilidades hay muchas y disparates también. Únicamente hay que decidir jugarlas y dejar que la aventura crezca como lo haría una gran bola de nieve rodando ladera abajo. Que ya habrá tiempo para que pare sola.





CARACTERÍSTICAS Y MARCADORES

PARTIDAS	ESCONDITÉ	HECHURA	MAÑA	PRISA	SENTIDO	SESO
P. VIDA						
P. KARMA						

MUZÓMBICO
MUTANTES VS ZOMBIS

DATOS DE INTERÉS

JUGADOR: _____

PERSONAJE: _____

PARTIDA: _____

BANDA: _____

RAZA: _____

MANO HÁBIL: _____

FRASE: _____

DESCRIPCIÓN: _____

PERICIAS

MANÍAS Y P. MENTALES

MOCHILA

OBJETOS: _____

ARMAS: _____

SECRETO

D.E.P.

COMIDO POR: _____

ÚLTIMAS PALABRAS: _____

MUERTE ABSURDA: _____





www.jfjoya.com



Nueva edición ampliada y revisada del hilarante juego de rol *Muzómbico, mutantes vs zombis*. Esta interesante actualización, con interior a color, aporta una revisión del sistema de juego, la adaptación de las reglas al D8 y más material al que hincarle el diente.

En el «Área 51», el jugador contará con contextos como la ciudad rascasuelos Infrápolis o el omnipresente Ordenador Vegetal. Además dispondrá de nuevas tribus mutantes y bandas humanas, y más razas jugables como: los cybóricos, los infraseres y los desquiciantes etés venidos del espacio exterior. El apocalipsis zombi, mutantes, viajes espacio temporales, marcianos verdes, hombres medio máquina, criaturas comelotodo. ¿Te lo vas a perder?



www.ijfjoya.com

EL MUZÓMBICO
MUTANTES VS ZOMBIS