

SOBREVIVIENDO EN UN MUNDO ZOMBI

por R.D.G.



INTRODUCCIÓN: ANTES DE LA AVENTURA

Cuando se planea una partida en una ambientación con zombis hay principalmente tres tipos de aventuras posibles: supervivencia, enfrentamiento o misión. Un grupo de civiles aislados en un centro comercial es un ejemplo clásico de supervivencia. Soldados del ejército que tienen como objetivo limpiar una zona de zombis es un enfrentamiento, y si los mismos soldados recibiesen la orden de intentar un rescate, sería una misión.



No son estilos separados, pueden solaparse y mezclarse sin problemas. Si los civiles deben salir del centro comercial para buscar gasolina para su generador, ya se está pasando de supervivencia a misión. Se puede incluso plantear ese paso como una evolución: en un inicio los personajes serán civiles indefensos, hasta que se armen y equipen, que es cuando ya podrán enfrentarse a los zombis y definir un objetivo claro, por ejemplo llegar hasta una autopista para salir de la ciudad.

La supervivencia resulta mejor jugarla con personajes con poca o nula experiencia con las armas y que tengan un acceso difícil a ellas. El enfrentamiento funciona mejor con personajes soldados, policías, cazadores, etc., pero hay que tener cuidado de no "militarizar" la partida y convertirla en un juego táctico más que de rol.

Para cualquier director de juego los zombis supondrán una ventaja y una desventaja. Por un lado, en muchas ocasiones no hará falta preparar demasiadas fichas de PNJs y enemigos. Con los datos del zombi típico y el plano de una ciudad puede ser suficiente para una partida. Pero esta sencillez y lo repetitivo de los encuentros puede derivar fácilmente en monotonía, así que hay que estar muy atento para mantener la tensión y crear retos que motiven a los jugadores.

Sobre el entorno, el urbano siempre es más atractivo por los recursos disponibles y las posibilidades narrativas, aunque las carreteras entre ciudades, granjas abandonadas o lugares similares también son interesantes.

Independientemente del estilo de juego elegido, lo que mejor funciona es definir una serie de objetivos tentadores, ya sea simplemente un supermercado donde aprovisionarse, una armería o un punto de evacuación por helicóptero que hayan oído por la radio. Con esas "esperanzas" en la cabeza los jugadores van a estar más motivados para mantenerse con vida. Si hay varias opciones disponibles, intentar llegar a una y fallar no supondrá una decepción tan grande como si se lo jugasen todo a una carta.

Si se plantea de forma realista, el "mundo zombi" da para jugar un número infinito de historias. Desde un grupo de científicos que intentan atajar el virus cuando sólo hay un infectado vagando por las calles de Nueva Orleans, hasta la lucha de las tres últimas personas sanas por llegar a la única isla "limpia" de todo el Pacífico... hay múltiples posibilidades.

Para los que piensen que estar rodeado de zombis puede ser aburrido, otros posibles PNJs alternativos son: grupos de supervivientes más o menos hostiles, escuadrones de la muerte del gobierno, saqueadores al estilo Mad Max, habitantes de ciudades-fortaleza, nómadas, cultos religiosos apocalípticos... . Con la civilización en una situación de colapso total, los humanos serán muchas veces más peligrosos que los muertos vivientes.

La mejor arma para mantener el interés es la que está más a mano en una ambientación así: los propios zombis. Nunca hay que dejar que los jugadores olviden que los muertos vivientes están ahí. Tienen que rodearles, acosarles, golpear en las puertas o ventanas del lugar donde estén atrincherados. Deben surgir de lugares inesperados o levantarse cuando piensen que ya se han librado de ellos. Pueden infectar su agua o sus provisiones, destruir su equipo, inmovilizar sus vehículos, hacerles gastar munición... . No hay que permitir que los PJs se pongan cómodos, así conseguiremos que deseen escapar tanto como lo harían en la realidad.

CAPÍTULO 1: VIRUS

La ambientación apocalíptica del tipo "invasión zombi" siempre ha sido una de mis preferidas. Hay tres escenarios posibles para jugar: el comienzo de la infección, la etapa de expansión y el final, cuando ya la mayoría de la población ha sucumbido. En la mayoría de películas sobre zombis se tratan el segundo y tercer caso, es decir, cuando ya hay una cantidad importante de muertos vivientes por las calles.



Lo primero que hay que definir es cual es la "zona cero", el tipo de virus y su velocidad a la hora de matar. Un caso clásico es el experimento militar que se descontrola y acaba llegando a la población. Apocalipsis de Stephen King se basa en esta premisa, solo que en su novela la gente muere y no vuelve a levantarse. Es importante conocer la velocidad con la que actúa la enfermedad porque es probable que en un momento u otro afecte a los personajes. En 28 días después la infección actúa a velocidad de vértigo, transformando a una persona sana en una criatura rabiosa en cuestión de segundos. Por el contrario, en Amanecer de los muertos de

Romero del mordisco a la zombificación pasan varios días.

El caso del virus rápido es malo para los jugadores porque no hay manera de aplicar un antídoto si no se tiene a mano y en el periodo de expansión salir al exterior será tremendamente peligroso: un solo zombi puede acabar con un grupo grande de personas en pocos minutos, simplemente por el efecto dominó. La evacuación y el control de la enfermedad serían tareas imposibles. La policía y el ejército llegarían cuando ya hubiese cientos de infectados en la calle, dispuestos a contagiar a otros cientos y luego a miles. Una ciudad puede caer en horas, salvándose sólo aquellos que permanezcan en sus casas.

Aprovisionarse sería relativamente fácil porque todo estaría en su lugar, al menos en un principio. La sociedad se habría destruido tan rápido que los saqueos y rapiñas se reducirían al mínimo. Conseguir un vehículo también sería fácil, pero la mayoría de las carreteras estarían colapsadas por los coches de aquellos que fueron contagiados al volante y provocaron accidentes o embotellamientos. Los zombis estarían concentrados en los núcleos de población, ya que a nadie le daría tiempo a desplazarse más lejos.

Con el virus lento, por el contrario, primero habría rumores, noticias en la televisión, investigaciones, recomendaciones del Gobierno... Si únicamente existiese un foco podría ser controlado, ya que el periodo de incubación permitiría poner a los individuos en cuarentena aislando pueblos o ciudades enteras. No habría efecto dominó, pero sí algo todavía más peligroso: los contagiados podrían pasar por personas sanas durante un tiempo, lo que les permitiría tomar trenes, barcos y aviones, llevando consigo el virus y multiplicando las "zonas calientes". Pensemos en lo que ocurrió con el SARS, la gripe asiática, con enfermos por medio mundo.

Cuando la situación fuese irreversible habría evacuaciones y probablemente la instauración de un estado militar, con "escuadrones de la muerte" encargados de limpiar lugares críticos.

Habría saqueo y pillaje por parte de los supervivientes, con lo cual quedarían menos recursos disponibles, pero al menos muchas carreteras urbanas estarían todavía practicables, si el éxodo de los habitantes es ordenado. Los zombis estarían desigualmente repartidos: primero se extenderían por las zonas en cuarentena, luego arrinconarían a los vivos en campos de refugiados y ciudades "limpias" para finalmente invadirlo todo excepto pequeños núcleos de resistencia.

Con ese panorama, decidir qué hacer no sería tarea fácil.

CAPÍTULO 2: ¿Y AHORA QUÉ ?

Imagina que has sobrevivido al virus. Te encuentras encerrado en tu casa, viendo a través de la ventana como por la calle vagabundean zombis que atacan a cualquiera que se atreva a asomarse. Puede que incluso haya alguno aporreando tu puerta, así que atrincherarse, solo o con familiares, amigos o vecinos, es una opción lógica.



La primera pregunta será ¿qué hacemos ahora? Con un virus de acción lenta es posible que la televisión siga emitiendo y el Gobierno dé recomendaciones a la gente atrapada, informando sobre zonas seguras, puntos de encuentro, rutas de escape, etc. Si el virus es rápido quizá no quede nadie para ayudar, las comunicaciones se cortarán igual que el agua, el gas y el suministro eléctrico. Cualquiera se dará cuenta de que permanecer quietos es morir lentamente en una ratonera. Habrá que salir, buscar agua y comida, armas, herramientas, un vehículo... como mínimo para sobrevivir ahora y para tener una serie de recursos con los que planear el siguiente movimiento.

Para buscar comida, las casas o pisos de los alrededores no son buenas alternativas, porque quién sabe qué puede esconderse dentro. Habría que olvidarlo hasta que sea el último recurso. El primer objetivo, aprendido de las películas, serán los centros comerciales. Grandes, bien surtidos, con una vista clara del entorno para no caer en encerronas... . Es una lástima que todo el mundo piense lo mismo. Para cuando lleguemos puede que ya estén saqueados completamente. Si han pasado varios días o semanas desde el "primer contacto" ya no quedarán productos perecederos y al final habrá que echar mano de cualquier cosa. Algo es algo. A la larga serán más valiosas las pequeñas tiendas de barrio, cerradas y aisladas, que cualquier supermercado.

Pero antes de "hacer la compra" hay que llegar físicamente allí. Volviendo al punto de partida, la casa o piso en el que estamos escondidos... ¿cómo nos preparamos para salir? Para defendernos siempre podremos encontrar cuchillos de varios tamaños, poco efectivos pero útiles en situaciones límite, y algo con lo que improvisar una porra o garrote. Los más afortunados pueden tener una escopeta de caza, pero la mayoría estarán contentos con un bate o una tubería de plomo. Ropa y calzado cómodo para correr y ya estamos listos.

Hay que ir con una idea clara del sitio y de lo que se quiere coger. Lo más normal, una tienda en la que conseguir algo de agua embotellada y comida en lata, en primer lugar. Segundo una ferretería para linternas, pilas, un hornillo... . Saco de dormir, cuerdas y equipamiento parecido se puede conseguir en tiendas de deporte o aventura. Si se tiene coche, se le puede hacer una visita para ver en que estado está, pero solo si está aparcado en el exterior, porque un parking subterráneo puede ser una trampa mortal.

CAPÍTULO 3: UN PIE EN LA CALLE

El peor momento al que se enfrente un personaje en una partida de "invasión zombi" será cuando tenga que salir a la calle. Si para empeorar la situación se está solo y pobremente armado, se convertirá en una auténtica pesadilla.

Imaginemos que estamos atrincherados en una casa o un piso. Al abrir la puerta ya podemos tener a alguien o algo esperándonos, aunque si no hemos llamado la atención es poco probable. Los zombis no se quedarán quietos en un lugar que parezca deshabitado. Si se tienen armas de fuego, hay que resistir la tentación de disparar desde las ventanas a los que pululen por los alrededores, porque no despejaremos el camino sino todo lo contrario. Con el ruido sólo conseguiremos atraer a más. Pasar desapercibido es el mejor seguro de vida.

En una casa llegar a la calle es sencillo, daremos un par de pasos y estaremos en el exterior, al descubierto. En un piso tendremos que superar un trago difícil: las escaleras. Cualquiera que haya visto películas de zombis sabe que el ascensor siempre es una mala idea, pero las escaleras tampoco hay que tomárselas a la ligera. un par de muertos vivientes pueden aparecer desde cualquier piso y bloquear la bajada o la subida, o las dos, obligándonos a pelear para sobrepasarlos. La ventaja para nosotros es que en un espacio reducido siempre nos enfrentaremos a pocos de cada vez, y ellos serán peores que nosotros combatiendo (al menos en teoría).

Nuestro objetivo debe ser el portal, olvidémonos de los pisos intermedios. Dentro de ellos puede haber muerto alguien y no conviene arriesgarse a liberar a un zombi o varios en nuestro bloque.

Ya en la calle tenemos que prepararnos para correr, recordando cual es nuestro objetivo. Siempre debe ser conocido, no hay que perder tiempo buscando por las calles. También tenemos que tener claro para qué salimos. Como dijimos en el capítulo anterior, nuestras necesidades básicas son: comida, armas, equipo y un vehículo. Si se va en grupo, no hay que separarse y preferiblemente debería estar compuesto por personajes que puedan ir al mismo ritmo. En este mundo, lento es igual a muerto. Cuando salgamos, que sea cerrando la puerta tras de sí y sin olvidar la llave. En este momento probablemente ya tengamos a la vista a los primeros zombis.

Su reacción al vernos será avanzar hacia nosotros y rodearnos. Si son muchos y nos van a impedir el paso, es mejor retroceder y esperar otro momento. Sólo hay que seguir si hay huecos suficientes entre ellos como para eludirlos. Recordemos que estamos hablando del zombi clásico que camina a paso lento. Cuando escapemos del primer grupo tendremos que esquivar a otros que haya por la calle hasta llegar a nuestro destino. Todos estos que dejamos atrás nos seguirán, así que cuando lleguemos a la tienda o armería habrá un buen número detrás. Una razón más

para darnos prisa y no dejar que se nos echen encima.

Los centros comerciales son buenas elecciones no sólo por la abundancia de productos sino porque es más probable que estén abiertos y sus puertas son tan amplias que es casi imposible que las bloqueen.



Para los que estén pensando que es mejor hacer todo esto en coche, no es buena idea intentar conseguir uno o querer llegar al nuestro en la primera salida. Hay que estudiar la densidad de la "población zombi" y ver si podríamos maniobrar entre ellos lo suficiente como para que merezca la pena ir en cuatro ruedas. A no ser que dispongamos de un vehículo pesado y bien protegido, algo entre un 4x4 y un camión, chocar contra media

docena de muertos vivientes puede estropearlo sin remedio.

En el centro comercial probablemente habrá zombis "haciendo la ronda" así que conviene jugar con la estructura de pasillos para despistarlos y coger lo que busquemos sin complicaciones. Para salir elegiremos un sitio diferente al que entramos, si es posible, y volveremos a casa de la misma forma, por calles diferentes para no encontrarnos con ninguna aglomeración o emboscada.

Dicho así parece muy fácil pero ¿qué pasa si nos acorralan en el supermercado? ¿Y si acabamos en un callejón sin salida? ¿Y si encontramos a otros supervivientes? Lo veremos más adelante.

CAPÍTULO 4: GUERRA ZOMBI

Una de las discusiones típicas entre aficionados al género o jugadores de rol es: ¿qué harías tú en una invasión zombi? ¿Cómo sobrevivirías? ¿Qué armas llevarías? Es un tema interesante, hay juegos enteros y suplementos dedicados al tema, como "All Flesh Must Be Eaten" o "GURPS: Zombietown USA".



Aunque en las películas de los últimos años parece que ya no está de moda, hay que aclarar que la invasión zombi ideal es siempre la del tipo "clásico", en la que los infectados se mueven arrastrando los pies y quieren comerse tu cerebro, nada de muertos vivientes rabiosos corredores de los cien metros lisos. Sobre todo porque esa lentitud sirve para mantener intactas las dos normas básicas de este género de terror: siempre hay demasiados como para matarlos a todos... y por mucho que corras, ellos poco a poco acabarán alcanzándote.

En América es fácil imaginar el armamento de un posible "cazador de zombis": rifle de precisión, escopeta, M16 para barrerlos del mapa y un afilado machete. Al menos así lo pinta George Romero. Esta filosofía tiene varias pegas, en primer lugar que excepto el rifle de francotirador (para dispararles en la cabeza) y la escopeta (para un daño masivo a corta distancia) el resto no tiene mucho sentido. Un M16 dispara munición demasiado ligera como para detener a un zombi. Como mucho lo dejará tirado en el suelo, donde seguirá arrastrándose hacia ti. Por otro lado el machete probablemente se quedaría atascado al primer golpe asestado en una dura cabeza.

Solución: optar por armamento contundente. Un buen bate de béisbol, a ser posible de aluminio para prevenir roturas inoportunas, una escopeta y un rifle de caza deberían ser suficientes. El bate puede partir un cráneo con facilidad y no es susceptible de quedarse "atrapado". Si se quiere añadir algo para combates cerrados, una pistola o un revolver sería lo adecuado. Aquí hay dos filosofías, o capacidad de cargador o potencia de fuego. Si se usa una pistola corriente, se disponen normalmente de entre diez y quince disparos, pero habrá que confiar en que el calibre ligero haga tanto daño en la cabeza (siempre en la cabeza) como pararlos. La otra opción es un revolver pesado, de calibres .357 o .44, que sin duda causará estragos... pero sólo con seis balas.

Todo esto para defendernos, como equipo ideal. ¿Dónde encontrarlo? Si el lugar de la invasión es EE.UU., como todo el mundo ha visto en las películas hasta los supermercados están hasta los topes de armas y municiones. Y si estás en Texas, más. En un escenario convencional, habría que dar gracias si se puede obtener una escopeta de caza y una pata de mesa que nos haga las veces de garrote.

Por lo tanto, sólo quedará hacer una recomendación: correr, correr y correr. ¿Hacia dónde? Una isla, una base militar, una casa en las montañas... cualquier lugar donde no haya zombis. Difícil, si tenemos en cuenta que ellos no descansan, no comen, no duermen, no les afecta nada y tienen todo el tiempo del mundo para llegar a nosotros. Pero nadie dijo que esto fuese a ser fácil, por algo en inglés llaman al género "survival horror".

CAPÍTULO 5: COMBATE

Por muy bien que lo hagamos, no siempre será posible volver a nuestro refugio sin incidentes. En un momento u otro acabaremos en un callejón sin salida, con un zombi obstruyendo la única puerta o teniendo que cubrir una retirada mientras nuestros compañeros cargan un coche con provisiones. Entonces sólo quedará una opción: prepararnos para el combate.

Se podría pensar que hay mucha diferencia entre enfrentarse a los zombis con armas de fuego o sin ellas. En realidad, en los dos casos hay que recordar lo mismo: nuestro objetivo no es eliminarlos, sino abrirnos paso. Un zombi típico "muere" si recibe suficiente daño en el sistema

nervioso central, algo complicado de lograr tanto con disparos como con armas blancas. Impactar en la cabeza no es tarea fácil, incluso a distancias cortas, así que no hay que perder el tiempo intentándolo.

Con armas de fuego nos interesará causar un daño masivo que desequilibre al zombi, así que el arma ideal será una escopeta. Si lo único con lo que contamos es un bate de béisbol, nuestra mayor desventaja será tener que acercarnos para golpear. Para hacerlo deberemos anticiparnos a sus movimientos, girando para evitar que nos toquen y atacando siempre a la cabeza o las piernas. Un muerto viviente en el suelo sigue siendo peligroso, pero mientras se levanta o se arrastra hacia nosotros ganamos los segundos necesarios para escapar. Aunque en las películas es muy popular el uso del machete, no hay nada peor que que se nos quede atascado en un hueso mientras el resto de zombis se nos echa encima.



Un arma barata y fácil de crear es el cóctel molotov, pero su utilidad contra los muertos vivientes es relativa. Un zombi arderá bien y no tendrá el reflejo de intentar apagarse como haría un humano, pero tampoco reaccionará al fuego de la misma forma. Pueden estar envueltos en llamas y seguir moviéndose para alcanzarnos, hasta que el daño recibido les haga caer. Por eso son un buen recurso como cobertura, pero no para un ataque directo. Un problema añadido al uso de los cócteles es que hay que tener cuidado con dónde se lanzan. Ya no hay bomberos

para controlar los incendios, por lo tanto los interiores y cualquier zona cerrada quedan descartados. Una calle en la que no haya demasiados coches es la mejor opción.

Hay que intentar siempre entrar en combate acompañado. Recordemos que los enemigos pueden llegar en gran número y en todas direcciones, así que tener a un compañero o varios que nos cubran las espaldas nos salvará de muchas situaciones comprometidas.

Si es posible hay que evitar tanto los espacios abiertos como los excesivamente cerrados. Una plaza o un campo de fútbol son buenos sitios para correr, pero siempre habrá algún zombi al que no podamos esquivar y cuando nos encaremos con él rápidamente tendremos demasiados a nuestro alrededor. En el caso contrario, un callejón puede parecer un buen lugar porque nos permite enfrentarnos a uno o dos zombis cada vez, pero corremos el riesgo de vernos superados por más de los que podamos resistir. Lo mejor es plantarles cara en un lugar que conozcamos, con varias rutas de escape alternativas y peleando siempre para llegar a ellas, nunca para derrotarles. En una invasión zombi los muertos van a ser siempre más que nosotros, y sobrevivir ya es suficiente victoria.

CAPÍTULO 6: AMIGOS Y ENEMIGOS

Puede parecer raro, pero quizá los miles de zombis que se arrastran por las calles no sean el peor enemigo de un superviviente. La mayor amenaza puede venir de otros seres humanos, ya sean civiles, militares, equipos de rescate... .



Imaginemos una ciudad de 200.000 habitantes, en la que el 99.9% haya caído por la infección. Eso nos da un total de 200 personas sanas. Normalmente con el tiempo este número se irá reduciendo pero con toda seguridad los que queden se unirán en grupos, establecerán sus jerarquías y trazarán planes, igual que los jugadores. En ese momento, cualquier "no zombi" que se aproxime puede ser visto de dos

formas: una ayuda en la lucha común contra los muertos vivientes o una amenaza. Este tipo de actitudes suele marcarlas el líder. Si él considera que los "nuevos" son solo más bocas que alimentar o potenciales ladrones, el grupo entero se volverá cerrado y hostil. A la inversa, un líder aperturista puede influir decisivamente para que sus seguidores vean a los recién llegados con buenos ojos. Por lo tanto, mejor no enemistarse con ninguno de ellos.

Los supervivientes amigables no supondrán ningún problema y tenderán a retirarse si son provocados, pero los hostiles se dividirán en dos tipos: activos y pasivos. Los pasivos serán aquellos que sólo reaccionarán si son atacados primero. Los activos por el contrario prepararán trampas y emboscadas, siguiendo la filosofía de disparar primero y preguntar después. En muchos casos lo harán para apoderarse de las armas o los víveres de los personajes, pero también pueden reaccionar así por puro miedo.

La recomendación por tanto es desconfiar de todo el mundo. Unirse a un grupo no garantiza un aumento de las probabilidades de sobrevivir, así que es preferible evitar el contacto si no es por motivos de fuerza mayor.

Al inicio de la invasión zombi también hay muchas probabilidades de que los jugadores se topen con fuerzas del orden o equipos de rescate. Pueden ser unidades del ejército para la guerra biológica, policías atrincherados en una comisaría o escuadrones de la muerte enviados a "sanear" una zona. La situación se puede resolver de muchas maneras: la mayoría pasan por ser desarmado y obedecer. Los policías querrán que los civiles permanezcan en segunda línea y encerrarán a los que consideren conflictivos. Si el encuentro es con militares será peor ya que el destino habitual será un campo de refugiados o una zona de cuarentena. También hay que tener

en cuenta que en casos extremos los jugadores pueden ser atacados directamente y sin previo aviso, como "acción preventiva" por si están infectados.

En conclusión, una vez definido el grupo inicial los jugadores están solos en su lucha por salir adelante. Tienen que ser conscientes de que no pueden fiarse de nadie y que para sobrevivir deben valerse por sí mismos.

CAPÍTULO 7: PLANES DE FUGA

Cuando tengamos armas, equipo y provisiones como para garantizarnos el día a día, habrá que trazar un plan de huida. Normalmente será tan simple como escapar de la "zona caliente" a una que no lo sea.

La primera pregunta será ¿a dónde? Escuchando la radio o viendo los noticiarios en televisión (si los hay) podemos recibir indicaciones sobre lugares seguros, zonas de cuarentena o puntos de encuentro. Como ya comentamos otras veces, siempre será arriesgado ponerse en manos de militares, pero es una posibilidad tan válida como otras. También podemos optar por intentar llegar a una zona limpia por nuestra cuenta, eludir los controles y volver a la civilización. Quizá simplemente queramos alejarnos de la ciudad y sus cientos de miles de zombis, para aumentar nuestras probabilidades de seguir vivos.



Al contrario de lo que pueda parecer, las montañas no son una buena opción. Hay que recordar que necesitaremos agua y comida, y que cazar para sobrevivir es realmente complicado. Así que nuestro destino primario debe ser urbano, o al menos tener un núcleo de población cerca donde abastecemos.

Para ponernos en marcha necesitaremos un vehículo grande y robusto, que permita cruzar sin dudar una muralla de muertos vivientes. Un camión es una buena opción, igual que bulldozers o palas excavadoras, aunque tienen la gran desventaja de consumir mucho combustible. No nos interesa parar a menudo en estaciones de servicio, por razones obvias. Si no tenemos más remedio que viajar en coche, hay que estar preparados para abandonarlo y buscar otro en caso de accidente, algo que se producirá bastante a menudo. Chocar contra uno o varios cadáveres andantes puede destrozarnos el radiador, el parabrisas o las ruedas, dejando inservible el vehículo.

Durante el viaje las escaramuzas con zombis serán constantes. Las carreteras serán peligrosas y estarán llenas de vehículos abandonados. Habrá embotellamientos que tendremos que superar campo a través, pueblos y ciudades que tendremos que cruzar obligatoriamente, etc. En muchos momentos conduciremos con puños golpeando los parabrisas y criaturas agarrándose a la carrocería o babeando sobre los cristales.

La mejor recomendación para un viaje de este tipo es eludir los lugares en los que haya posibilidades de tener un encuentro. En los atascos merodearán cientos de zombis, igual que en cualquier núcleo urbano. También puede haber supervivientes más o menos peligrosos y en los cruces o autopistas controles del ejército. Hay que esconderse y desplazarse siempre por zonas en las que podamos ver a los enemigos aproximarse a gran distancia. No es buena idea pararse para comer o dormir, es mejor turnarse al volante y aprovechar el tiempo al máximo. Si es necesario detenerse es preferible hacerlo en lugares aislados fuera de las rutas principales, que sean de fácil defensa y con varias rutas de huida. Nadie quiere verse en el interior de una granja abandonada, descubriendo en plena noche que decenas de zombis se aproximan por todas direcciones y el coche se ha quedado en el granero.

Suponiendo que todo vaya bien, nada garantiza que el final del viaje sea realmente "el final". En nuestro destino quizá no nos reciban con los brazos abiertos, o lo que es peor, puede que no haya recibimiento alguno, si ya están todos muertos. Quizá escapemos de una ciudad para descubrir que la siguiente también está infectada, y la siguiente, y la siguiente... Las zonas "seguras" pueden dejar de serlo y ni siquiera una isla supuestamente desierta es una garantía. Entonces ¿qué hacer si nuestra huida fracasa?

Si tenemos la suerte de estar en un entorno aislado, como un pequeño pueblo, un centro comercial, base militar o similares, podemos plantearnos limpiarlo de muertos vivientes y atrincherarnos. Este último caso es el más arriesgado y siempre tiene "fecha de caducidad" por decirlo así. Ninguna barricada resiste eternamente y si no tenemos la seguridad de que alguien va a venir a rescatarnos, es mejor no enjaularnos a nosotros mismos. ¿Podríamos acostumbrarnos a vivir entre zombis? Bueno, siempre hay formas de hacerlo. Pero eso ya es otra historia.

CAPÍTULO 8: REFUGIO

Puede que no hayamos conseguido escapar de la ciudad, o simplemente que todo el mundo esté infestado de zombis y no haya ningún lugar a donde ir. El final de nuestras aventuras puede ser descubrir que como Charlton Heston en The Omega Man, somos los últimos hombres vivos sobre la Tierra. Es poco probable que no haya ningún superviviente más, pero si el siguiente grupo está a 300 kilómetros es como si no existiese.



En este caso la única alternativa es elegir un lugar en el que establecerse, iniciando una nueva vida, por precaria que sea. El sitio que escojamos tiene que cumplir unas condiciones básicas: en primer lugar tener un acceso directo (o próximo) a agua potable y un lugar de aprovisionamiento en los alrededores. Para salir del paso podemos ocupar provisionalmente un piso cercano a un centro

comercial, que iremos visitando de vez en cuando. Después de equiparnos, podemos dejar ese y buscar un lugar no demasiado grande, que sea defendible y que nos permita tener varias rutas de escape. Un pequeño bloque de pisos en la ciudad es una buena opción, sobre todo si tiene pocas plantas que se puedan limpiar de zombis rápidamente y sin riesgos.

Las granjas en el campo no son seguras, no sólo por los muertos vivientes, que pueden acosarnos en todas direcciones, sino por los saqueadores. Las películas han popularizado también la idea de construir una empalizada para mantener alejados a los asaltantes, pero son construcciones que se tardan demasiado en levantar, son muy vulnerables al fuego y habitualmente defenderlas es una tarea condenada al fracaso. Una gran ciudad en la que seamos anónimos y tengamos bastantes recursos a mano siempre será mejor.

Un buen ejemplo de comunicad post-apocalíptica aparece en [The Ultimate Warrior](#) de Yul Brynner. Como en la película, hay que procurar ser autosuficientes cultivando pequeños huertos en las terrazas y manteniendo recolectores de agua de lluvia. Los saqueos de la ciudad terminarán por dar muy pocos frutos y no se puede vivir eternamente de comida enlatada.

Debemos esperar también todo tipo de visitas, así que una vez bloqueadas las entradas y salidas con barricadas, hay que hacer recuento de armas y municiones. Más adelante pensaremos dónde conseguir más, hasta disponer de un pequeño arsenal con el que resistir un posible asedio, humano o no-humano.

Si tenemos éxito y nuestro refugio se transforma en una verdadera colonia, cuando la invasión zombi se estabilice probablemente recibiremos todo tipo de visitas, desde otros supervivientes hasta nómadas, pasando por mercenarios, piratas de autopista, profetas del fin del mundo con sus seguidores, soldados, comerciantes, saqueadores... . En algunos casos será mejor ocultarse y no dar señales de vida, en otros no habrá más remedio que luchar o parlamentar.

Habrá peticiones para unirse al grupo, y ahí debe evaluarse cuántos somos y si se puede mantener una boca más. Hay que pensar en el futuro y no rechazar a todo el mundo, porque con suficientes manos para trabajar podría conquistarse más terreno, en vez de un bloque de pisos

tener dos, luego tres, más tarde un barrio entero... . El objetivo final podría ser convertir nuestra ciudad en una "zona libre" sin zombis. Como final de la campaña sería perfecto.

ANEXO: Películas en las que inspirarse

Apocalipsis (1994), Mick Garris

28 días después, (2002), Danny Boyle

La noche de los muertos vivientes, (1968), George A. Romero

Amanecer de los muertos, (1968), George A. Romero / (2004), Zack Snyder

El día de los muertos, (1985), George A. Romero

The Omega Man, (1971), Boris Sagal

The Ultimate Warrior, (1975), Robert Clouse

Almas de metal, (1973), Michael Crichton

La Cosa, (1982), John Carpenter