

MALL OF HORROR

Monroeville, Texas, un sábado cualquiera, verano de 2006

"Buenos días vecinos de Monroeville. Les recordamos que por fin el centro comercial Happy Umbrella abre hoy sus puertas, un modernísimo lugar para el comercio y el ocio, con más de 100 tiendas repartidas en sus 5 plantas, 36 salas de cine, gimnasio, auditorio y un modernísimo pabellón deportivo. Se espera un día radiante, con un sol de justicia y además, se celebrará la final de la liga universitaria de Hockey sobre Hielo, entre los Ocelotes de Wisconsin y los Mapaches de Dallas, coincidiendo con la presentación del libro "Mi reino por una pistola" de la controvertida escritora Evelyn Delacroise, conocida, entre otras cosas, por ser una de las pocas asociadas de la NRA y del Partido Republicano declarada abiertamente lesbiana. El evento ha traído consigo al ex vicegovernador de Texas y Senador, nuestro querido ex-alcalde William Mosley, invitado a inaugurar el centro comercial. Ustedes tal vez se lo quieran perder, pero yo no. Con ustedes, Jeremy Cummings, BK281, Radio Monroeville"

18:00 Eddie, aquí sala de control, todo correcto. La manifestación de fumados hippies pacifistas tratando de embarullar la presentación del libro ha sido erradicada, ahora mismo estamos "interrogando" a su cabecilla.

20:00 Lou, por fin ha terminado el partido, los Mapaches han ganado de calle, me debes 3 de los grandes. Vaya, Eddie, además de aburrirme me sacas la pasta. Creo que no podría haber empezado con peor pie este trabajo. Un momento, veo algo en la cámara 17. ¡Oh Dios mío! ¿Qué es eso?

-Caballeros, hay que mantener la calma. No les puedo decir exactamente qué es lo que está pasando, y si es exactamente un tipo de ataque terrorista, pero lo que sí es evidente es que debemos mantener la calma. La barrera que hemos levantado parece que podrá mantener a raya a los atacantes durante un tiempo, y podemos pensar qué hacer.

-Senador, ¿cree que pueda tratarse de zombis?

-Yo no sé si son zombis, terroristas drogados o hijos bastardos de Osama Bin Laden, pero lo cierto es que no sólo el centro comercial está lleno de esas cosas, sino que, como veis, la calle está llena de esas cosas, y como que me llamo Randall, que he visto cómo se merendaban el cadáver del árbitro del partido. Y tú, el de la cámara, ¿no puedes dejar de grabar ni un momento?

-¡Calma, calma! Sólo saldremos de ésta si mantenemos la cabeza fría. El helicóptero dispone de 6 plazas, y debemos elegir juiciosamente quién monta a bordo.

-¿Y qué pasará con los que se queden en tierra, señor pez gordo de Washington?

MALL OF HORROR

Mall of Horror, inspirada en el juego de tablero de mismo nombre, es una partida de rol en vivo para 15-16 jugadores, que puede ser jugada con menos pero es aconsejable que estén todos los personajes, para sacar más jugo a la situación fratricida a la que se enfrentarán los personajes.

Lo que viene a continuación da por hecho que quien lo lee va a dirigir la partida y no a jugarla, así que si quieres jugarla deja de leer. Bueno, vale, está bien, haz lo que quieras, pero si quieres jugarla y disfrutarla, te recomiendo dejar de leer.

Sentado lo anterior, doy por hecho que si vas a dirigir la partida sabes en qué consiste esto del rol en vivo, y aunque esta partida es algo distinta al esquema clásico de partidas de rol en vivo, no debería haber muchos problemas a la hora de dirigirla.

Planteamiento:

Si has leído la introducción, podrás deducir que la partida se centra en un centro comercial ubicado en la ficticia Monroeville, con los personajes sitiados por una horda de zombis.

Nadie sabe de dónde proceden los zombis ni cómo se les puede vencer, aunque francamente, eso es irrelevante, la partida no va de eso.

Los personajes se encuentran en la azotea del centro comercial, donde hay un helicóptero con 6 plazas, lo que supone que siendo 16, los 10 que no suban se enfrentarán a una muerte horrible. Sí, no importa lo que pase, los zombis acabarán derribando la barrera y devorando a todo el que esté en ella, y si están los 16, mala suerte.

La partida comienza con los 16 personajes recién llegados a la azotea. Están confusos y desorientados, no se conocen y no entienden la situación.

Explicales la situación; de alguna u otra manera, estaban en el centro comercial y ante el ataque zombi han huído a la azotea y entre todos han pergeñado una barricada para soportar las embestidas de los zombis. Éstos acabarán entrando, y la única escapatoria posible es el helicóptero, no hay más salidas (salvo que alguien sepa volar y quiera saltar por la azotea) Sólo los que suban al helicóptero sobrevivirán, y sólo caben 6 personas. Y si para cuando lleguen los zombis, que acabarán entrando, no se han puesto de acuerdo, todos morirán.

Una vez descrito el panorama, hazles leer el diálogo de la siguiente introducción, como si fuera una micro-obra de teatro, de la siguiente manera:

- William Mosley (Senador)
- Jeremy Cummings (Periodista)
- Randall Weathercrow (Capitán del equipo)
- William Mosley (Senador)
- Asenath Derby (Anarquista)

Y deja que las cosas fluyan...

Nudo:

Es importante delimitar bien el escenario, busca una sala o superficie de tamaño similar al que quieres que tenga la azotea, y delimita una parte bien visible de la misma que será el "helicóptero", de forma que cada vez que alguien quiera acercarse al helicóptero tenga que ir hasta esa zona y gritar de forma audible para los demás jugadores "¡Estoy en el helicóptero!" para que los demás sepan que está ahí.

En cuanto a reglas, no las busques, no las hay. El núcleo de la partida es la interacción hablada, se trata de que debatan y lleguen a un acuerdo, no de que hagan combos. Aún así, los jugadores te marearán declarando cosas que quieren hacer, muchas. Sería absurdo tratar de hacer un listado exhaustivo de las cosas que intentarán hacer los jugadores porque cada partida es un mundo, y cada jugador un ecosistema, con lo que la única regla es que seas todo lo tirano y arbitrario que quieras ser, y que cuando un jugador declare algo decidas el resultado de la acción.

La única parte que debería ir más o menos reglada es la pistola. Ésta es un elemento muy peligroso, ya que puede mandar la partida al traste, por lo que el personaje que la posee debería dárselo a alguien que sepas que vaya a jugarlo bien. Tienes que dejarles claro que es un elemento muy peligroso. En términos de juego, asume que cualquier interacción con la pistola que comporte un mínimo riesgo para la salud de los jugadores (que no de los personajes, ya que ni por asomo se utilizará una pistola real) acabará con al menos un personaje fuera de juego. (Sugiero con una fea herida en el hígado y la imposibilidad de hacer nada que no sea hablar y arrastrarse)

Naturalmente, aquí llamo al sentido común, y valorar siempre qué acción es. Por ejemplo, si el poseedor de la pistola dispara a alguien (mala idea) asume que le da, pero si lo que hace es disparar al aire para intimidar, tampoco hace falta que nadie salga herido (Salvo que esté siendo agarrado, o algo por el estilo).

En cuanto a las habilidades de las que disponen los personajes, deberían resultar implícitas leyendo sus historiales, y ante la duda, lo que dicte tu sentido común. Aunque hay cosas que son obvias, como que el médico sabe primeros auxilios o que la escritora, miembro de la NRA, sabe manejar un arma.

En cuanto a los personajes, hay uno que es un arma de doble filo. Alex Telfair, la personalidad fanático-religiosa, no es un personaje al uso, sino un elemento más de la trama, es un personaje cuyo objetivo es que nadie sobreviva, pero su propósito no es tanto ése sino el de dinamizar la partida, poniendo trabas si las cosas están saliendo demasiado fácilmente (los personajes llegan a un acuerdo en 10 minutos) o de estar más al margen si van peor (lo que habitualmente pasa), así como de interactuar con los personajes que estén más parados. Lo aconsejable es que este personaje/PNJ sea interpretado por un ayudante del master (aunque es importante que nadie lo sepa) y puede venir bien que se haya leído los personajes y esta parrafada. No obstante, puede ser utilizado como personaje jugador normalmente.

Desenlace

Llegará un momento en el que los zombis derriben la barricada y acaben entrando. La duración de la partida va en función de eso, y se recomienda hora y media, dos horas, al final de las cuales la barricada vence y se acaba todo.

El tiempo puede ser todo lo rígido o flexible que quieras, aunque recomiendo premiar o castigar las acciones de los personajes con más o menos tiempo (sin que ellos lo sepan, claro)

Por ejemplo; En un momento de la partida describes que debido a una embestida uno de los goznes de la puerta que les separa de los zombis acaba de caer. Si el mecánico corre hacia la puerta y hace ademán de repararlo, concédeles un bono de tiempo (por decir algo, 10 minutos). Si, por el contrario, hacen como si no fuera con ellos la cosa, quítales tiempo.

Lo que es útil es tener una alarma e irle sumando o quitando minutos cuando pasen estas cosas. De todas formas, si ves que la partida está siendo muy interesante y que los jugadores se están divirtiendo (o sufriendo) mucho, siéntete libre para alargarla, y si ves que se aburren o que la situación se estanca, describe que los zombis derriban la puerta y sobreviene la muerte horrible para todos.

El papel del master

En principio, como en toda buena partida de rol en vivo, el papel del master debería limitarse a mirar y comer palomitas, pero como los jugadores te querrán atosigar a hacer preguntas, aquí van ciertas cosas que es bueno saber:

-El helicóptero tiene autonomía para unos 300 kilómetros, algo más si va menos cargado. Y no se le pueden quitar piezas alegremente sin disponer de herramientas. Tampoco se puede puentear como si fuera un utilitario. Tiene una radio.

-Hay una base militar a unos 250 kilómetros de aquí. Lo que haya en la base o deje de haber, excede el ámbito de la partida.

-Los teléfonos móviles (que se supone que cualquier personaje, siempre que sea razonable que lo tenga, tiene uno) no dan señal.

-La invasión zombi es a escala mundial, todas las ciudades del mundo han sido atacadas por los muertos vivientes.

Esta información, lógicamente, está a disposición de según qué jugadores, y se les tiene que ocurrir preguntarlo. O hay información que si quieren tienen que buscar (Hay un personaje que tiene una radio)

Si sintonizan la radio oirán noticiarios que hablan de estado de crisis, alerta roja, graves ataques en las principales ciudades, etc... y luego música.

Sé todo lo creativo que quieras si utilizan la radio, y transmiteles la idea; están bien jodidos.

Eventos

Los eventos son herramientas que a veces se usan en el rol en vivo para dinamizar la partida y darle vida. Ejemplos de eventos podrían ser:

-Golpea la puerta con fuerza y narra, a gritos, que los zombis están embistiendo contra la barricada. (Si lo haces con cada vez más frecuencia los jugadores sabrán que el final se acerca) y describe cómo trozos de metal y astillas van cayendo.

- Susurra a la mujer embarazada que acaba de romper aguas.
- Susurra a la animadora que su adorable perrito Fluffy puede haber muerto.
- Susurra al personaje herido que cada vez le duele más la herida.

Si vas a usar los eventos, que en absoluto son imprescindibles, ten cuidado de no abusar de ellos, que los protagonistas de la función son los jugadores.

Unas últimas palabras

“Mall of Horror” es una partida de rol en vivo que busca explorar las reacciones humanas en una situación extrema, con lo que saca lo peor de la condición humana, tocando temas bastante delicados, con lo que es recomendable que todos los jugadores sean adultos o al menos bastante maduros, y sobre todo ser consciente de que sólo es un juego, y subrayar que los jugadores no ganan ni pierden, que el objetivo de sus personajes sea salvarse no implica que el de los jugadores deba serlo. De nada sirve que alguien salve a su personaje si no se ha divertido o no lo ha manejado de acuerdo con las motivaciones que tiene.

Por último, si vas a dirigir este vivo, ten la delicadeza de decir a tus jugadores que es obra de Jokin García Laborda “Grupo Ameba”, y para cualquier duda que tengas, no dudes en enviarme un correo a gaudgatherer@hotmail.com

Randall Weathercrow
Capitán del Equipo de Hockey

La cosa iba bien, queda un minuto para que acabe el partido y tienes el disco, un defensor sale a tu paso y le driblas. Encaras al portero, 30 segundos. El público enmudece, le miras a los ojos, sabes que la vas a meter. Él lo sabe. Levantas el palo, golpeas el disco. Piensas en tu futura vida como profesional del Hockey y poder olvidarte de tus estudios de Geología. El disco corre hacia la portería. El disco entra imparable, habéis ganado el partido. El público, entregado, corea tu nombre, las animadoras menean las tetas y tu chica, Tiff, es una de ellas, en ese momento piensas en el pedazo de polvo que vais a echar en cuanto llegues a casa.

Y siempre que las cosas van bien tiene que venir algo y joderlo. Unos tipos entran en el pabellón y comienzan a atacar a los espectadores, al principio no sabes muy bien si son seguidores descontentos del otro equipo o qué, pero algo te dice que debes preocuparte cuando uno de ellos arranca de un mordisco la oreja de tu compañero de equipo y otro le come la boca al árbitro, de la forma más literal y desagradable posible.

Sin saber muy bien cómo, coges tu palo y empiezas a repartir golpes a todo el que se acerca demasiado, Tiffany se cuelga de tu espalda como un koala y empieza a gritar como una desahogada. Joder, querías ver gritar a Tiff, pero no de ese modo. Corréis hacia un lugar seguro, en un caos de muerte y destrucción, hasta que llegáis a la azotea, donde estáis ahora.

Motivaciones: Salvar tu culo. Te da igual lo que te digan, pase lo que pase tú vas a subir a ese helicóptero. Si acaso sientes cierto aprecio por Tiffany, folla bien y tal, pero si la cosa queda entre ella y tú, que los zombis disfruten de su cuerpo.

Posesiones: Tu uniforme de Hockey, un palo medio roto (inservible como arma)

Tiffany Tyrrel
Jefa de las animadoras

Tu vida era como un cuento de hadas. Una vida perfecta para una chica perfecta, rubia, guapa y buena cristiana. Siempre has sido la chica más popular, fuiste elegida como reina del baile en el colegio y en el instituto, y tampoco has sido mala estudiante. Tu vida parece sacada de una película, ya que eres la jefa de las animadoras y tu novio, Randy, es el capitán de los mapaches de Dallas. Él marcó el gol de la victoria y eso te convertía en la futura esposa de una futura estrella de la liga profesional. Mientras cantabas feliz, pensando en vuestro futuro algo horrible pasó. Al principio supiste por qué gritaba la gente, pero en seguida viste que unos tipos extraños se habían colado entre el público y estaban mordiendo a la gente. Gritaste mucho cuando uno de ellos atravesó la cabeza de Cindy de un puñetazo y corriste hacia Randy. Juntos intentasteis salir del peligro, pero todo el centro comercial estaba plagado de esas cosas, atacaban a la gente y se lanzaban a devorarles la cabeza, y eran muchos, muchos. Finalmente llegasteis a la azotea, donde os encontráis ahora.

Motivaciones: Salvarte junto con Randy, bajo ningún concepto te separarás de él.

Posesiones: Falda muy corta y cerebro a juego. (¡No me mires así, yo no tengo la culpa de que las animadoras rubias de las películas sean...rubias!)

NOTAS: El personaje debería desquiciar a los demás. El shock te ha puesto muy nerviosa. Grita, llora y patalea.

Evelyn Delacroise
Escritora Lesbiana

Buena forma de inaugurar tu libro. Bajo un ataque de muertos vivientes antropófagos. Al menos servirá para darte publicidad, si es que cuando esto acaba queda alguien vivo para comprarlo. Primero la manifestación de pacifistas quejándose contra tu libro. Genial, no sólo tienes que aguantar a tus compañeros de partido criticando que te gusten las mujeres, (que se follan ellos a un tío si quieren, gracias) sino que además tienes que aguantar a niñatos fumahierbas diciendo que las armas son algo malo. No se dan cuenta de que si los EEUU no tuvieran un potente ejército muchos de los privilegios que les permiten llevar la vida que llevan no existirían. Hace un par de meses, en tu 33º cumpleaños, cuando dabas un discurso a favor de las armas te pasó exactamente lo mismo, unos pseudopacifistas quejándose contra las armas provocaron unos altercados que acabaron con un guardia de seguridad con herida de bala y un la pérdida de un ojo. Tú al menos no eres tan cínica.

Y, joder, si todos tuvierais al menos un arma podríais intentar salir a tiros de este maldito infierno.

Motivaciones: Como cualquiera en los cabales, quieres salvarte, y que se salven las tías. ¿No decían que "las mujeres y los niños primero"? Pues para lo bueno y para lo malo.

Posesiones: Un bolígrafo, un block de notas, y una larga lista de juramentos por no haber traído tu M-16 a la presentación.

Estefanía N'gye
Auxiliar de limpieza embarazada

No es fácil ser inmigrante en Estados Unidos, y menos en un Estado como Texas, pero es lo que había, no tenías otra opción, y era quedarte en tu Sierra Leona natal arriesgándote a ser violada y asesinada o aceptar el trabajo de 12 horas al día con un sueldo miserable y unas condiciones pésimas, sin una seguridad social que te permita dejar de trabajar a pesar de que estás en tu séptimo mes de embarazo. Un trabajo abusivo, sí, pero lo único a lo que podía aspirar una inmigrante ilegal embarazada y que apenas domina el idioma en el país de las oportunidades era a un trabajo sin contrato, un trabajo que nadie más iba a aceptar.

La cosa ya estaba de por sí complicada, pero si llegas a saber lo de los zombis probablemente te habrías quedado en Sierra Leona. Estabas escuchando la reprimenda de tu jefa de sección por haber estado 15 minutos vomitando en horario de trabajo (obviamente esa arpía no sabe ni sabrá nunca lo que significa estar embarazada) cuando 3 de esos muertos vivientes entraron ruidosamente en el despacho. Tu jefa, sin pensar más que en sí misma echó a correr, dejándote a merced de los atacantes, así que sin pensartelo dos veces pegaste un tirón a la alfombra y saliste del despacho mientras ella desde el suelo amenazaba con despedirte mientras los zombis la devoraban.

Lo paradójico es que saliste de un lugar que parecía el infierno en la tierra para llegar a otro sitio aún más parecido, y no sólo por el hecho de que hayas tenido que estar unos meses haciendo un trabajo bastante por debajo de tu cualificación (no eres ninguna inculta, eres titulada en Odontología por la universidad de Freetown y trabajaste como enfermera en un campamento de la Cruz Roja antes de abandonar el país)

Motivaciones: Salvar a tu hijo. De todos los presentes él es el que menos culpa tiene.

John Bullock
Piloto de Helicóptero

A tus 57 años recuerdas con añoranza los días en los que soñabas con comerte el mundo. Eras un atleta excepcional y un estudiante más o menos digno. Eras bueno en los deportes y llegaste a ser el quarterback del equipo del instituto, pero lo que realmente te llamó la atención fue la charla que os dieron sobre el ejército de los EEUU. Una vida llena de heroicidad y gloria, una profesión de futuro y una oportunidad de devolver a nuestra patria una pequeña parte de lo que nos ha dado.

Sonaba bien, así que te alistaste en la aviación, y lograste montartelo bien, llegando a Sargento en bastante poco tiempo. Luego llegó Vietnam, la gran farsa. 6 meses en un campamento de prisioneros te quitaron la ilusión, las ganas y un 15% de oído. Te echaron del ejército como no se echa ni a los perros, malviviste con trabajos de poca monta, como peluquero, pizzero o incluso de "cobrador" para alguna banda callejera. Finalmente lograste encontrar trabajo de lo tuyo para una empresa de seguridad privada, como piloto de helicóptero de evacuación para un centro comercial. No era una maravilla pero al menos te permitía volar.

La bomba llegó hace un par de meses. Tu médico te confirmó lo que te temías, un cáncer de pulmón y sólo 6 meses de vida. Al final va a resultar que los activistas antitabaco tenían razón. Hay que joderse.

Motivaciones: Te da igual todo. Si no te matan los zombis lo hará el cáncer, así que por tí, que se salve otro.

Posesiones: Un helicóptero de 6 plazas, excedente del departamento de policía de Dallas.

Louis Shineberry
Guardia de Seguridad

Pues sí que se podía empezar con peor pie un trabajo...

Cuando te contrataron para esto te previnieron contra las quejas de los clientes, los pequeños hurtos y las interminables y aburridas horas ante un monitor de seguridad, pero no contra un ataque de zombis. Estabas tranquilamente vigilando las cámaras, en especial la del cuarto de probadores de la tienda de ropa femenina "Cachou" (nunca se sabe dónde acecha el delincuente) cuando en el guardarropa en el que una chica se probaba un conjunto nuevo de ropa interior entraba uno de esos bichos y la destrozaba a mordiscos, y entonces descubriste que los ataques se estaban produciendo en todo el centro comercial. Pulsaste el botón de alarma y empezaste a hacer memoria para recordar el protocolo de evacuación en estos casos y recordaste el helicóptero. Desde las cámaras exteriores viste que más zombis venían de la calle así que accionaste en cierre automático del centro comercial y corriste hacia la azotea.

Motivaciones: Además de querer salvarte eres un jodido racista. Si Dios hubiera querido realmente que fuéramos todos iguales, nos habría hecho a todos del mismo color. Éste es un país de blancos, así que si los chinos, negros o latinos no quieren ser ciudadanos de segunda clase, que se vayan a su país, pero en América, mientras estén en casa ajena, que traguen con lo que hay. Así que, por lo que a tí respecta, ningún no blanco subirá a ese helicóptero.

Posesiones: Una pistola cargada.

William Mosley
Senador Republicano

Finalmente lo que se temía ha sucedido. Los zombis han llegado a América. En los despachos de Washington se manejaba algo de información al respecto, nada concreto, pero algo se sabía. Primero África, Sudamérica, Asia, Europa del Este, pero nunca antes en tierra civilizada. El origen es desconocido, no se sabe si es algún tipo de enfermedad, algún arma bacteriológica o algo de origen alienígena.

Lo que es increíble es que os haya cogido con el culo completamente al aire. Tras inaugurar el centro comercial y tras asistir a la presentación del libro de esa tortillera acudiste al palco a presenciar la final de la liga universitaria de Hockey. No eres muy aficionado a ese deporte, pero hay que ganarse los votos y, Dios, sabías que era un deporte violento, pero cuando aquellos cadáveres andantes empezaron a entrar a tropel en el pabellón y a cargarse a los espectadores supiste que algo iba realmente mal. Por suerte, unos guardaespaldas bien adiestrados por el servicio secreto te han permitido sobrevivir y salir del palco. Si sales de ésta harás que manden un bonito ramo de flores a sus viudas, si es que éstas sobreviven. De momento estás atrincherado en la azotea del centro comercial con los otros supervivientes, implorando calma y tratando de pensar rápidamente un plan.

Motivaciones: Además de salvarte sería interesante hacer una buena selección de candidatos, y procurar que se salven los que muestren ser más válidos.

Posesiones: Reloj de oro valorado en 5.000 dólares. Talonario. 25.000 \$ en metálico.

Alex Telfair

Personalidad Fanático-Religiosa

El Señor ha querido que finalmente purguemos nuestros pecados, y por eso el día del juicio ha llegado. Todos moriremos hoy, y él nos juzgará.

Tienes 24 años y eres estudiante de Historia. De noche trabajas en la cocina de un pequeño restaurante indio y cuando terminas relees el libro de las revelaciones.

El fin del mundo era inminente, y más lo es ahora. Pudiste verlo cuando ellos vinieron a por los pecadores. La Jauría de Dios, los ángeles castigadores.

Estás junto a los pecadores, que hablan de escapar a la Jauría y marcharse en el helicóptero, tratan de escapar a la ira de Dios, quieren burlar el juicio final.

Motivaciones: No puedes enfrentarte a todos, es mejor esperar a que venga la Jauría de Dios y haga su trabajo, para eso lo mejor será evitar que se llegue a ningún consenso, sembrando la discordia si hace falta. El Señor sabrá perdonarte.

Posesiones: Una inquebrantable fe. (Y para qué engañarnos, una pedrada mental bastante seria)

Aziz Shabatneh
Ingeniero de telecomunicaciones

Titulado por la Universidad de Calcuta como número 6 de tu promoción acudiste a América con la esperanza de una vida mejor. En un sistema social tan jerarquizado como el de la India, pertenecer a una de las castas más bajas de la sociedad es sinónimo de pasar hambre y, en efecto, tu infancia fue de todo menos fácil. A los 5 años empezaste a trabajar, cosiendo balones para una multinacional, y a los 12 trabajabas como ayudante de limpiador de una importante librería, y aprovechabas las noches para estudiar a escondidas. Te las apañaste para llegar a la universidad y acabar la carrera a la vez que trabajabas como cocinero en la cafetería.

Después, llegaste a los EEUU y lo más que has conseguido es un trabajo de encargado de una tienda de telefonía móvil. El sueldo, eso sí, no es malo (comparado con lo que cobrabas en la India), y el horario es aceptable, pero lo que nadie te dijo cuando firmaste tu contrato es que ibas a tener que enfrentarte a una horda de cadáveres andantes devoradores de carne.

Habías leído rumores en internet, de que había habido ataques de zombis en otros puntos del globo, incluso con algún video y docenas de fotos, rumores que hablaban de aldeas enteras de Centroamérica arrasadas, foros que denunciaban al Gobierno de conocer el asunto y silenciarlo, pero siempre pensaste que eran leyendas urbanas. Hasta hoy.

Todo empezó cuando la conexión telefónica se cayó, por lo visto alguien había saboteado el repetidor, y tú estabas atendiendo las quejas de uno de los clientes cuando de pronto una mano atravesó su caja torácica y una boca se arremolinó en torno a su cuello. Llevado por el miedo saliste corriendo sin mirar atrás, y ahora te encuentras en la azotea del edificio con los demás supervivientes.

Motivaciones: Naturalmente, te gustaría subir a ese helicóptero y salir de aquí con vida. Sólo tienes 26 años y aún es un poco pronto para morir.

Posesiones: Un destornillador pequeño (Inservible como arma)

Solomon Goldstein
Rabino Judío

¡El juicio final ha llegado!

Ni los relatos de tu madre acerca de Auschwitz se asemejaban al horror que circula ahora por las calles de Monroeville. Todo ha sido tan rápido, estabas en la tienda de jardinería comprando fertilizantes cuando uno de esos demonios atravesó la puerta de cristal y atacó al dependiente. Primero trataste de convencer al agresor de que se detuviera, pero cuando viste que las palabras no eran suficientes le rociaste la cara con insecticida con la intención de aturdirlo y reducirlo, pensando al principio que era un atracador o un lunático, pero no parecía afectarle, y cuando se giró contemplaste el horror de la muerte en toda su intensidad, pues de su cara colgaban un ojo y varios jirones de carne, y un agujero en la cabeza dejaba el palpitante cerebro a la vista. Habías aprendido algo de defensa personal cuando hiciste el servicio militar en tu Israel natal y le rompiste en la cabeza un rastrillo que había a mano, pero no parecía inmutarse, con lo que optaste por correr. Todo el centro comercial estaba sumido en el caos, y optaste por correr hacia arriba (el cielo, siempre el cielo), llegando a la azotea, donde te has encontrado con otros supervivientes.

Motivaciones: Es obvio que el Señor te ha puesto, de alguna manera a prueba. Debes mantenerte fiel a tus principios y dar consuelo espiritual a quien lo necesite. Acatarás la decisión de la mayoría siempre que la consideres justa.

Posesiones: Una Biblia judía.

NOTA: Si se te hace complicado por desconocimiento del judaísmo puedes cambiarlo por un reverendo protestante o un sacerdote católico (pero en ese caso te llamas Samwell Strudgewell)

Jeremy Cummings
Periodista deportivo

No sabes si esto es lo mejor o lo peor que te ha pasado en 10 años de profesión. Cubrir la final de la liga universitaria de Hockey no estaba mal. Vale, no es la final de la Superbowl, pero es un evento relativamente importante.

Tu sueño siempre había sido el de ser corresponsal de guerra, incluso llegaste a dar unas pocas clases de pilotaje, pero cuando perdiste a tu cámara y novio Derek en un accidente de helicóptero en Bosnia se te quitaron las ganas, y optaste por la tranquilidad de la prensa deportiva, después de una intensa depresión que te tuvo casi un año apartado de toda actividad profesional.

Parecía que las cosas volvían a un curso más o menos normal, encontraste un trabajo nuevo y una nueva pareja, Landon, un talentoso fotógrafo de National Geographic, y de repente todo deja de ser normal. El partido acaba con la victoria de los Mapaches con gol de su estrella Randall Weathercrow en el último segundo. El público corea su nombre, los hinchas celebran la victoria y de repente una manada de exaltados empieza a lanzarse contra el público. Te das cuenta de eso cuando la cabeza ensangrentada de la presentadora de ESPN, Sally Reyes, cae sobre tu regazo. Sales corriendo de ahí, pero sin dejar de filmar, notas como el gusanillo de la noticia recorre tu estómago. Ves al senador Mosley correr y le sigues, hasta que llegáis al helipuerto de la azotea del centro comercial, donde hay otras personas.

Motivaciones: Además de la obvia, que es salvarte, conservar un documento gráfico del suceso.

Posesiones: Una cámara de video doméstico y dentro de poco un premio Pulitzer.

Kevin Bartelli
Neurocirujano jubilado

Ex-Director de urgencias del Hospital Saint Clemence de Austin, habrías esperado un final mejor a tu vida que el de estar atrincherado contra el ataque de una horda de antropófagos. Todo por la maldita manía de tu mujer de querer hacer la compra en el centro comercial nuevo. "Kevin, necesitamos una cocina nueva, y en la tienda de Zach no tienen con vitrocerámica". Estúpida Ellen, ella y sus ideas. Ahora Ellen está muerta y la echas mucho de menos, estúpida Ellen. 37 años largos casados, aguantando crisis matrimoniales de todo tipo, y todo se va a pique cuando ese bicho le arranca la yugular de un mordisco. Maldita Ellen, ¿qué tenía de malo la vieja tienda de Zach?

No, no tiene sentido culpar a Ellen... Todo es por culpa de esta maldita enfermedad, los temblores que te jubilaron antes de tiempo, a los 57 años. Empezó como algo suave, pero el Parkinson es una enfermedad degenerativa que va a más y ya nunca se cura, y te impidió salvar a Ellen. Habíais discutido. Ellen metía las bolsas en el maletero mientras tú ponías en marcha el motor. La oíste gritar, así que cogiste la pistola que siempre llevas a la guantera. Su agresor se asemejaba bastante a un cadáver. Varón, raza blanca, unos 25 años, herida incisocontusa en el cuello y la ropa hecha jirones, ¡y estaba atacando a tu mujer!

Intentaste descargar tu pistola contra él, pero los temblores son como la famosa ley de Murphy, siempre aparecen en el peor momento, así que tu pistola cayó inofensiva al suelo y el tipo de la herida incisocontusa mató a tu mujer. Presa del pánico, saliste corriendo hasta que llegaste a la azotea, donde te encuentras ahora con los demás supervivientes.

Motivaciones: Pocas, con Ellen muerta poco hay ya que te importe, salvo seguir el principio que siempre te ha guiado, que es el de ayudar a los demás.

Posesiones: Un botiquín de bolsillo. Carnet de vocal honorario del Colegio de Médicos del condado.

Asenah Derby
Radical militante antisistema

Tienes 23 años y llevas desde los 15 metida en el mundillo. Manifestaciones de Greenpeace, antiglobalización, en contra de la guerra, e incluso has estado detenida más de una vez. Tus padres nunca te han puesto ninguna pega, ya que ellos fueron hippies en su juventud y siempre se han enrollado bastante, incluso tu padre te hacía los porros, decía que como ibas a acabar fumando igual al menos él se quedaba tranquilo sabiendo qué fumabas, y tu madre hizo que fueras un poco más feliz cuando al cumplir los 18 te regaló "El libro de cocina del anarquista", un instructivo manual sobre fabricación de bombas caseras.

La situación ahora es bastante peliaguda. No es que te importe el hecho de que unos zombis devoradores de carne hayan tomado al asalto el centro comercial, al fin y al cabo, no deja de ser una poética alegoría de lo que el consumismo está haciendo con las personas, bastantes zombis crea el Gobierno con su política.

Normalmente no habrías venido a un sitio como este si no hubiera sido para protestar contra la publicación del libro de Delacroise, un maldito alegato a favor del tráfico de armas, que tantas vidas se cobra cada año. Viniste con John, tu novio, y unos cuantos amigos. Vuestra intención no era violenta, sólo tirar bolas de pintura (de la no tóxica) a la "escritora" pero alguien debió de irse de la lengua y los seguratas se lanzaron sobre vosotros como perros hambrientos. Tú pudiste escaquearte, pero a John le detuvieron y le llevaron al cuarto de "seguridad".

Luego todo fue muy rápido, una horda de zombis irrumpió en el centro sorpresivamente. ¡Eran cientos! Así que, viendo que todas las salidas estaban inaccesibles corriste hasta que llegaste a la azotea, donde viste que había otros supervivientes.

Seguro que esto de los zombis ha sido a consecuencia de algún experimento que el Gobierno ha realizado a espaldas de la población civil.

Motivaciones: Es posible que con la que se ha liado seáis los únicos supervivientes de toda la raza humana, y una buena selección ahora permitiría establecer un nuevo orden mundial, mucho más justo.

Posesiones: Algo de comida que mangaste del Burger Prince aprovechando la confusión, llena de aditivos y grasas saturadas, pero nunca se sabe si es la única comida que vas a ver en mucho tiempo.

Sarah

Prostituta heroinómana

Puede que Sarah no sea tu verdadero nombre. Ya ni lo recuerdas. Naciste en 1976, en el seno de una familia pobre de los suburbios de Los Ángeles, donde los negros se liaban a tiros día sí, día también, y encima os miraban a los blancos como si tuvierais la culpa de sus males.

En casa las cosas eran un infierno. Papá llegaba siempre borracho a casa y pegaba a mamá la mitad de los días. La otra mitad sólo la violaba, y de vez en cuando te pegaba a tí. Para violarte tuvo la decencia de esperar a que cumplieras 13 años y te crecieran las tetas. Tu vida era un infierno, y todo gracias a tu padre. Un día se lo agradeciste con un disparo de su propio revólver cuando pegaba una paliza a mamá. Pero matar a un policía suele traer consecuencias bastante negativas, aunque seas su hija y más cuando es tu propia madre la que declara en tu contra. Eras aún menor de edad, y eso te sirvió para librarte de una condena mayor, pero nada te libró de pasar 3 años en un reformatorio, donde las cosas tampoco eran fáciles. Cuando finalmente saliste tenías 21 años y ya eras adicta a la heroína. Esa mierda, según dicen, mata, pero de nada sirve vivir sin alicientes que animen a ello.

Por desgracia la heroína es un vicio muy caro, y sin estudios ni contactos no tenías forma de conseguir ningún trabajo, así que te lanzaste a las calles a vender tu cuerpo a cambio de algo de pasta. Al menos los clientes con los que te acostabas no te pegaban como hacía tu padre, y pagaban por ello. Lamentablemente, parece que a alguien no le hacía gracia que se ejerciera la actividad en su jurisdicción, y un día recibiste la visita de Tommy Barranco, chulo a sueldo de un tal señor Carroll, quien te rajó la cara de un navajazo, te pegó una paliza y amenazó con matarte si seguías trabajando en su zona sin pagar el "impuesto" al señor Carroll.

Barranco te hinchó las narices, y no sólo en el sentido literal, así que te hiciste con un cuchillo bien afilado, y cuando te hizo otra visita se lo clavaste en la yugular. Después de aquello tuviste que huir, tanto del señor Carroll como de la Justicia, y fuiste a parar a Texas. Resulta jodidamente paradójico que para huir de la inyección hayas ido a parar al país de la silla eléctrica. Monroeville no era ningún paraíso, era igual de jodido que Los Ángeles, sólo que en pequeño, y tu vida seguía siendo la misma, hacer mamadas a cambio de caballo.

Y ahora, te topas con este panorama. Fuiste al centro comercial a intentar afanar algo de comida, y te has encontrado con una horda de muertos vivientes devoradores de carne, y ahora te encuentras en la azotea del centro comercial, rodeada de desconocidos, decidiendo qué hacer antes de que los zombis os ataquen.

Motivaciones: Tu vida no es el paraíso, pero eres una superviviente nata, así que te gustaría subir a ese helicóptero. Odias las figuras de autoridad, ya que representan a una mundo que nunca te ha dado nada y te lo ha quitado todo.

Posesiones: Algo de heroína, una jeringuilla muy usada. Una radio de bolsillo que robaste de un escaparate roto aprovechando la confusión.

Arthur Block IV
Abogado de prestigio

A tus 29 años ya eres socio del prestigioso bufete de abogados Block&Block. Te graduaste con honores en Harvard y actualmente eres uno de los abogados penalistas más caros del Estado de Texas, especializado en sacar presos del corredor de la muerte, cosa que te reporta grandes dividendos pero que harías aún gratis ya que pese a que procedes de una familia de larga tradición republicana, no crees en la pena de muerte y te parece una aberración anacrónica. Lógicamente, nunca te ha dado por discutir de política con tu padre y jefe, ya que eso supondría tu ruina social y tener que renunciar a ciertos lujos. Tener convicciones demócratas no impide ser aficionado a deportes de riesgo, como el paracaidismo o el descenso en canoa.

Pero no deportes de tanto riesgo.

Recapitulando. Estabas en el Boys'Us renovando tu colección de camisas para la nueva temporada cuando todo empezó, y uno de esos bichos comenzó a morder a una de las dependientes. Sí, vale, estaba muy buena, pero no como para emprenderla a mordiscos con ella. Enseguida te diste cuenta de la situación, y echaste a correr. Por desgracia, no fuiste el único en tener esa idea, y los pasillos bullían de gente histérica. Trataste de correr en otra dirección, pero con tan mala suerte de que no viste el cubo de limpieza derramado, así que resbalaste y tu culo cayó contra el suelo, al tiempo que uno de esos zombis se lanzaba contra tí. Te dolió mucho cuando te clavó sus podridos dientes en el cuello, pero le echaste cojones y le clavaste en el cerebro la pluma de oro que te regaló tu abuelo, Sir Arthur Block II, y pudiste desasirte de su presa.

La herida no paraba de sangrar, así que reventaste el escaparate de la farmacia de un codazo y robaste unas vendas para hacerte un improvisado torniquete. Y cuando aquello empezó a llenarse de zombis saliste corriendo hasta que llegaste a la azotea.

Motivaciones: Quieres salvarte, y que te curen la herida. Te duele mucho, y es posible que tengas algo de fiebre.

Posesiones: Visa oro. 30.000 \$ en metálico. Una herida que cada vez huele peor.

José Izquierdo
Técnico de mantenimiento

"Mexicano, 36 años, larga experiencia como mecánico y soldador" Eso decía tu currículum, y te sirvió para encontrar un trabajo en el nuevo centro comercial. Muchos inmigrantes se quejan de que los EEUU no son la tierra de las oportunidades que prometen y que es muy difícil ser un inmigrante. Tal vez tengan razón, pero lo cierto es que a ti te han ido bastante bien las cosas; en pocos meses has conseguido un empleo como jefe de mantenimiento, ganando más del doble de lo que ganabas en Mexico DF, en un país que no es el paraíso, pero en el que al menos tus niños pueden salir a jugar a la calle sin que les disparen. Esto no es así en todo México, naturalmente que no, pero sí en la barriada en la que tú vivías, y en la que te habías buscado poderosos enemigos, tanto que una noche tuvisteis que coger lo puesto y cruzar el Río Grande.

El trabajo estaba muy bien, supervisar la reparación de las averías y mantenimiento en general. Te avisaron por el Walkie-Talkie de que una furgoneta se había chocado contra un cuadro de luces del garaje.

Fuiste con tu linterna y tu caja de herramientas y, en efecto, estaba a oscuras, sólo iluminado por la anaranjada luz de emergencia, y viste la furgoneta. La parte de atrás estaba llena de armas y mercancía ilegal, así que siguiendo el protocolo tomaste nota de la matrícula y llamaste a seguridad, y en ese momento viste que la puerta del chófer se abría, dejándolo caer un cadáver, y entonces fue cuando ocurrió algo que te aflojó la vejiga. Un individuo de aspecto cadavérico y con la boca llena de sangre bajó del coche y, sin mediar palabra, comenzó a andar hacia ti, al tiempo que de detrás de una columna se te abalanzaba otro tipo parecido.

Le golpeaste con todas tus fuerzas con la linterna y trozos de mandíbula y dientes saltaron por los aires, pero ni se inmutó con lo que optaste por salir corriendo, y mientras corrías, uno de ellos que estaba tendido en el suelo te agarró la pierna. Por inspiración casi divina viste que estaba justo encima del charco de gasolina de la furgoneta accidentada, así que rezando todo lo que sabías encendiste tu mechero de gasolina y lo dejaste caer sobre él. Ardió como la cabeza de una cerilla.

Lo siguiente que recuerdas es que corriste con todas tus fuerzas hasta llegar a la azotea, donde estás ahora con otra personas.

Motivaciones: Salir de aquí y llegar a tu casa, tus dos hijos Pedrito de 6 años y Adela de 5 están allí, y no sabes si están en peligro. Aunque eso signifique salir andando y enfrentarte a los zombis a puñetazos.

Posesiones: Caja de herramientas, sin nada que se parezca remotamente a un arma. Foto de tus hijos.