

«Prueba tú a hacer un caballito mientras te persiguen cuatro corredores...»

AMADO AS DE LA BICICLETA

Amado era un chaval como cualquier otro. Iba al instituto, escuchaba música y pasaba el rato en el centro comercial, pero lo que más le molaba eran las bicis. Iba a todas partes montado en su BMX. Hasta la usaba en su curro para repartir comida a domicilio. De hecho, estaba llevando un pedido cuando vio a un tío gordo cubierto de sangre mordiendo a su cliente, que le esperaba en la acera. Amado se quedó mirando boquiabierto durante unos instantes, pero luego consiguió escapar pedaleando como un loco. Ahora ya nunca se aleja de su bicicleta. A lo mejor puede reforzarla con planchas de metal sin sobrecargarla de peso...



✘ **Competencia destacada:** Atletismo

✘ **Atributo destacado:** Cerebro

✘ **Habilidades iniciales:**

▶ Esgurrizado

▶ Veloz

▶ Esprintar

▶ Salto

Elige este arquetipo si quieres interpretar a un Superviviente que ha cambiado los retos cotidianos de la vida callejera por los del mundo de *Zombicide* sin apenas pestañear. Antes tenías que lidiar con yonquis o con polis. Ahora son los muertos vivos.

«Antes los únicos "zombis" que conocía eran los ordenadores que infectaba con mis virus y troyanos...»

BEN HÁCKER BOXEADOR

En su vida, Ben había logrado dos cosas: aprender a escribir códigos como los piratas informáticos de las películas y convertirse en un boxeador consumado. Se pasaba las horas muertas frente a la pantalla del ordenador, y luego compensaba el esfuerzo mental echando el resto en el gimnasio. Sólo Ben podría ver un paralelismo entre esas dos actividades. Para él, colarse en una red segura era como hallar un hueco en las defensas de un adversario. ¡Sólo hay que realizar el movimiento adecuado y ver cómo se desploma! Hoy en día Ben ya no suele tener muchas oportunidades para piratear sistemas, pero su juego de piernas le ha salvado de besar la lona en más de una ocasión.

✘ **Competencia destacada:** Trasfondo

✘ **Atributo destacado:** Músculo

✘ **Habilidades iniciales:**

▶ Forzar entrada

▶ Ataque y retirada

▶ Reflejos de combate

▶ Superfuerza



Elige este arquetipo si quieres interpretar a un Superviviente que no se ha terminado de adaptar a los cambios provocados por la plaga, pero cuya fuerza interior le ha permitido superar todas las dificultades hasta el momento. Algún día se te presentará una oportunidad para demostrar de qué estás hecho realmente.

«Creo que los limpiaparabrisas no van a bastar para quitar eso...»



ERIN

CONDUCTORA DE AUTOBÚS

Erin ya estaba deseando jubilarse. Todos los días soñaba con una casita junto al lago, con los agradables paseos que daría junto a Donna, y con todos esos juegos de mesa a los que jugarían por las noches, aun cuando sabía que echaría de menos los gritos de los niños que llevaba al colegio todos los días. Por desgracia, vino la plaga y se cargó todos sus sueños. Siempre supo que salvaría muchas vidas conduciendo su autobús.

✘ **Competencia destacada:** Percepción

✘ **Atributo destacado:** Cerebro

✘ **Habilidades iniciales:**



Socorrista



Acorazada



Mano firme



Empujón

Elige este arquetipo si quieres interpretar a alguien cuyos sueños han sido destrozados por la pandemia, pero que no tiene ninguna intención de venirse abajo. No vas a permitir que esos cadáveres ambulantes te digan que has desperdiciado tu vida.

«¡Y pensar que, antes de los zombis, lo que más miedo me daba eran las escaleras!»

GLENN CAPATAZ MAÑOSO

Glenn es un cuarentón encantador que trabajaba como capataz de obras, pero perdió el uso de las piernas en un accidente laboral. A pesar de ello, Glenn era demasiado ingenioso como para dejarse amilanar por una simple discapacidad, así que continuó perfeccionando en casa sus talentos para el bricolaje. ¡Dale un montón de chatarra y las herramientas apropiadas, y te construirá cualquier cosa! Glenn se encontraba en la ferretería del barrio cuando estalló la plaga. Cuando salió del edificio, iba sentado en una silla de ruedas motorizada, tuneada y diseñada para matar zombis.

✘ **Competencia destacada:** Supervivencia

✘ **Atributo destacado:** Cerebro

✘ **Habilidades iniciales:**

▶ Provisiones

▶ Francotirador

▶ Pistolero

▶ Fuego automático

Elige este arquetipo si quieres interpretar a alguien que considera el mundo de *Zombicide* como un nuevo comienzo, una tabla rasa en la que todos empiezan al mismo nivel. En tu vida anterior sentías como si te faltase algo. Ahora ya no queda nadie que no eche algo en falta.



«Esos ojos no están muertos. Hazme caso, yo sé la pinta que tienen unos ojos muertos. ¡Lo que yo te diga!»

HELLEN CARNICERA

Cuando cumplió los dieciocho, Hellen decidió encargarse del negocio familiar, una carnicería inaugurada por su abuelo sesenta años atrás y heredada por su padre, que era quien atendía el mostrador. Pero su padre odiaba ese trabajo, y no dudó en ceder el negocio a Hellen en cuanto ella se lo sugirió. Aquello la sorprendió. ¿Cómo podía alguien no sentir pasión por esos cuchillos tan relucientes, por los cortes selectos que revelaban la anatomía secreta de los animales muertos? Por desgracia, Hellen ya casi nunca ve carne que no esté podrida. Pero a los cuchillos sí que les da bastante uso.



✘ **Competencia destacada:** Actitud

✘ **Atributo destacado:** Músculo

✘ **Habilidades iniciales:**



Aguanta la respiración



Infalible



Experta en armas dobles



Sed de sangre

Elige este arquetipo si quieres interpretar a una Superviviente concentrada, alguien cuya dedicación a lo que hace no permitirá que nada la amedrente, y mucho menos una horda de monstruos tambaleantes. Algunos dicen que eres rarita, incluso te tachan de loca. Tú sólo haces lo que tienes que hacer.



«Una vez me abrió la puerta un tío en pelotas que intentó meterme mano. Ahora hay gente sin nariz, o sin cara, que intenta hacer lo mismo...»

KIKI CARTERA

Kiki llevaba una vida sencilla, pero era muy feliz. Disfrutaba parándose a charlar con la gente mientras repartía el correo. En muy poco tiempo trabó amistad con todo el mundo, y conocía la Ciudad como si fuese su propio barrio. Y después, por la noche, le encantaba pasarse por el pub local para tomarse un par de cubatas y bailar durante toda la noche. Cuando alguien se la encontraba de fiesta, no podía creerse lo mucho que cambiaba. La plaga le arrebató aquel trabajo y a muchos de sus compañeros de baile, pero jamás le arrebataría los recuerdos.

✘ **Competencia destacada:** Percepción

✘ **Atributo destacado:** Aplomo

✘ **Habilidades iniciales:**

▶ Saqueadora

▶ Evasión

▶ Afortunada

▶ Hermana de batalla

Elige este arquetipo si quieres interpretar a una Superviviente tan flemática y llena de esperanza que ni siquiera el apocalipsis ha conseguido desanimarla. *Carpe diem*, vive el momento... ¡y por encima de todo, que no te agarren!

«A la de tres, aprieta fuerte los dientes.
Procuraré hacerlo rápido.»

LATEESHA MÉDICA

«Ayuda siempre a los necesitados», es el mantra que Lateesha no deja de repetirse. Se dejó la piel estudiando y practicando, y en cuestión de pocos años llegó a jefa de planta en el servicio de urgencias del hospital. Pero entonces le llevaron aquel paciente, el que murió y luego se despertó en el depósito de cadáveres. Cuando recibió la llamada y bajó a la morgue, había sangre por todas partes y aquella cosa estaba royendo el brazo de uno de los celadores. Ayuda siempre a los necesitados... Lateesha no iba armada, pero por suerte una muleta tiene muchos usos.



✘ **Competencia destacada:** Tránsito

✘ **Atributo destacado:** Aplomo

✘ **Habilidades iniciales:**



Medicina de campaña



Segadora



Arma improvisada



Serenidad

Elige este arquetipo si quieres interpretar a una Superviviente cuya vida anterior le permitió desarrollar tal grado de disciplina que, de un modo u otro, siempre está preparada para lo peor. Podías encargarte de docenas de pacientes o clientes problemáticos cada semana. Comparados con eso, ¿qué son un puñado de cadáveres balbuceantes?



«¿Qué te apuestas a que puedo alcanzar a ese corredor desde ochenta metros, justo entre los ojos y dándole efecto a la pelota?»

MARK JUGADOR DE BÉISBOL

Tras años de entrenamiento intensivo y muchos partidos a las espaldas, Mark lo había conseguido por fin. Era el mejor lanzador de su equipo favorito y además bateaba con fuerza. Pero la fama, el dinero, la gloria y todas esas cosas no duran para siempre, y menos cuando uno se piensa que merece irse de farra todas las noches por haber jugado bien. El futuro de Mark como jugador en las ligas profesionales ya se le estaba escurriendo entre los dedos incluso antes de que las calles se llenasen de zombies. ¿Quién se iba a imaginar que tener puntería lanzando cosas iba a resultar de tanta utilidad?

Elige este arquetipo si quieres interpretar a un Superviviente que consiguió algo muy importante en su vida y no quiere perderlo. La sociedad no ha sido capaz de achantarte; a ver si estos monstruos no muertos se piensan que lo van a hacer ellos.

✘ **Competencia destacada:** Atletismo

✘ **Atributo destacado:** Músculo

✘ **Habilidades iniciales:**

▶ Tiro lejano

▶ Ambidiestro

▶ Buena pegada

▶ Arma improvisada

«Corre al pasillo 4, allí tenemos el etanol para hornillos de acampada. Yo iré a por unas botellas de cristal.»

PRESTON DEPENDIENTE

Se suponía que era un simple trabajo a media jornada en la ferretería para pagarse la universidad, pero al final acabó convirtiéndose en su vida. Preston no se quejaba; ni su jefe ni sus compañeros tenían problemas con que su novio pasara a recogerlo todas las tardes (¿cómo lo iban a tener? ¡Jeff es un amor!). Por eso le resulto fácil olvidarse de las clases y de los universitarios homófobos. Y cuando Preston creía haber hallado por fin algo de paz, llegaron esos monstruos asquerosos que amenazan con destruirlo todo. Pero él no lo piensa consentir. ¡Ahora es más fuerte que nunca!

✘ **Competencia destacada:** Supervivencia

✘ **Atributo destacado:** Aplomo

✘ **Habilidades iniciales:**



Duro



Pasar desapercibido



Provocación



Bárbaro



Elige este arquetipo si quieres interpretar a un Superviviente que consiguió algo muy importante en su vida y no quiere perderlo. La sociedad no ha sido capaz de achantarte; a ver si estos monstruos no muertos se piensan que lo van a hacer ellos.

«¿Sabes cuál es la diferencia entre matar a una persona y matar a un zombi? Que las personas tardan un poco más en oler mal.»

RENO VETERANO

Reno era un marine estadounidense y tenía problemas para adaptarse a la vida de civil. Como se suele decir, «¡Marine una vez, marine para siempre!», ¿y cómo negarlo? ¿Cómo no echar de menos la emoción del combate, el subidón de adrenalina que sólo se experimenta cuando tu vida está en peligro? Desde que abandonó el ejército, Reno empezó a vigilar de cerca a los delincuentes de poca monta que merodeaban por las calles de su vecindario. ¡Ojalá alguno le hubiese sacado una pipa! Cuando estalló el brote, esos mismos pandilleros dejaron de atracar a los peatones y pasaron a intentar comérselos. Fueron los primeros en comprobar que Reno todavía recordaba su adiestramiento.

✘ **Competencia destacada:** Combate

✘ **Atributo destacado:** Músculo

✘ **Habilidades iniciales:**



Táctico



Carga súbita



Disparo a bocajarro



Certero



Elige este arquetipo si quieres interpretar a un Superviviente que se sentía fuera de lugar en el mundo, pero que en pleno apocalipsis se encuentra en su salsa.

«Si algo he aprendido en esta vida, es que el mundo está lleno de depredadores. Eso no ha cambiado.»

SHAMSIA "SHAM"

GRAFITERA

Shamsia nació en Afganistán, pero la guerra no tardó en obligarla a emigrar. Encontró un nuevo hogar en las calles de la Ciudad y empezó a decorar sus muros para contar su propia historia y pintar sus sueños, firmando sus obras como «Sham». Creció hasta convertirse en una artista de éxito, reconocida en los círculos del oficio, pero nunca olvidó cuál era su verdadero hogar: la calle. Acababa de aceptar una oferta para abrir una galería privada cuando las hordas de zombis hambrientos reemplazaron al habitual aforo de aficionados al arte. Sham apenas notó la diferencia.

✘ **Competencia destacada:** Actitud

✘ **Atributo destacado:** Aplomo

✘ **Habilidades iniciales:**



Líder nata



Acorazada



¿Eso es todo lo que tienes?



Regeneración



Elige este arquetipo si quieres interpretar a una Superviviente con una voluntad férrea que le ha permitido tener éxito en la vida contra toda adversidad. Eres dura de pelar, más que el cráneo reforzado de una abominación.

«Tienes que cortarlo en dos de un tajo limpio. Es el único modo de asegurarte de que no vuelva a levantarse.»

YUKA KENDOKA

El olor del dojo, meditación, ampollas en las manos, men, dō, kote, tsuki. Eso era lo que Yuka entendía como una vida perfecta. Era rápida. Estaba concentrada. Derrotaba a todos sus adversarios. Pero en el mundo moderno no había cabida para alguien que vivía ciñéndose a su obsoleto código del guerrero, y Yuka tenía que ganarse la vida como asistente en una oficina, sirviendo té y haciendo recados. Estaba a punto de sucumbir a la depresión cuando se desató el infierno. Las manos que antes blandían un shinai empuñan ahora una katana afiladísima.

✘ **Competencia destacada:** Combate

✘ **Atributo destacado:** Cerebro

✘ **Habilidades iniciales:**



Destino



Sed de sangre



Maestra de la espada



Segadora



Elige este arquetipo si quieres interpretar a alguien que aún sigue buscando su lugar en el mundo. Se trata de una búsqueda espiritual, pero en lo que tardas en consumarla te mantienes ocupada cortando zombis en pedacitos.