

BERAZATEGUI

TERRITORIO ZOMBIE

JUEGO DE ROL



Creado por
Christian "Fish" Bernhardt
y Juan "Elvis" Pereyra,
sobre una historieta de
Sergio De Sanctis.

BERAZATEGUI
MUNICIPALIDAD

INTRODUCCIÓN

En **Berazategui Territorio Zombie** pueden participar del juego de tres a seis jugadores, interpretando a supervivientes de un apocalipsis ocurrido en Berazategui (ciudad de la provincia de Buenos Aires, Argentina), a causa de una vacuna contra la gripe que fue alterada y que ahora convierte en zombies hambrientos de carne humana a todos los infectados. Trabajando en equipo, se podrá explorar e intentar sobrevivir día a día.



LA HISTORIA

Época actual. Una partida defectuosa de la vacuna contra la gripe llega al Hospital Evita Pueblo de Berazategui. Los vacunados se empiezan a enfermar y morir, para luego revivir, atacar y matar a todas las personas a su alrededor. Posteriores estudios demuestran que las vacunas estaban contaminadas con el, ahora denominado, virus TZ-1.

El gobierno nacional, quien compró las vacunas, se lava las manos y cierra las fronteras del municipio con fuerzas federales, dejando que las autoridades provinciales y la intendencia de Berazategui se hagan cargo del asunto. El gobierno provincial declara que está haciendo todo lo posible para que el laboratorio criminal que produjo las vacunas se haga responsable y pidió la captura internacional de sus autoridades.

¿Qué es un juego de rol?

Los juegos de rol se basan en contar historias en las que vos y otros jugadores son los protagonistas y deciden qué sucede. Durante el juego van improvisando una historia en forma de conversación con un director de juego o narrador (en este caso lo llamamos "guionista") alrededor de una mesa con una ambientación en particular. Como en cada juego, existen reglas que sirven para decidir lo que acontece en una situación emocionante, donde ustedes deberán tirar dados que determinarán el éxito o no de las acciones de sus personajes.

En los juegos de rol hay dos tipos de formatos de juego: Las aventuras autoconclusivas, de una sesión de juego (como una película) y las campañas, de varias sesiones, donde la historia continua y los personajes se desarrollan (como una serie).

ROL DE LOS JUGADORES

Guionista

Una persona, generalmente la más experimentada, pero también puede ser la más creativa o simplemente la que tenga más ganas, estará encargada de ser guionista de sus propias historias dentro del mundo de Berazategui Territorio Zombie. La tarea de esta persona será guiar el relato y narrar lo que sucede en diferentes escenarios (un shopping abandonado, calles destruidas, un hospital que funciona como refugio, etc.) y conflictos (zombies, supervivientes rivales, problemas climáticos, etc) mientras escucha a los jugadores y les da protagonismo en la historia. Los personajes no jugadores (PNJ) de la historia, por lo general, son tarea del guionista. Estos pueden ser zombies con características particulares, aliados, vecinos con los que se relacionan en las calles (para bien o para mal), etc. Recomendamos también que el guionista integre ideas o propuestas de los jugadores para introducir PNJ que sean parte de la historia, ya sea salidos del trasfondo de los personajes o de la inventiva de ellos.

Personaje Jugador [PJ]

Todos los demás jugadores interpretan a uno de los personajes protagonistas de la historia que se va a construir colectivamente. Una vez comience el juego, cada jugador podrá describir sus acciones y dirá lo que su personaje hace o dice como si fuese un actor en una obra de teatro (pero sin actuar). Para esto, va a contar con una "hoja de personaje" que tendrá información relativa como su nombre, habilidades, etc.

La Horda

Cuando un personaje muere, el jugador se suma a La Horda zombie. Esto significa que pasa a ser un colaborador del guionista y podrá interrumpir cualquier parte del relato y generar complicaciones al resto de jugadores, como incluir zombies, obstáculos y otras ideas para complementar la historia; o bien La Horda podrá responder alguna pregunta que al guionista se le ocurriese para generar aportes.

Esta forma de jugar, además de ser divertida por sí misma, es un recurso para que los jugadores a los que se les muere su personaje no se queden sin jugar durante el transcurso de la partida, ni tampoco se pierda tiempo en crear otro personaje para volver a jugar.

Si lo que se está jugando es una historia de varias sesiones (campana), la idea es que ese jugador que se quedó sin personaje y jugó como La Horda, se cree otro personaje antes de empezar la próxima partida.

CREAR UN PERSONAJE

En todo juego de rol hay una **"hoja de personaje"** (*ver e imprimir en página 16*), donde vas a poner información y datos que definen a tu personaje.

Para crear un personaje comenzarás con un punto en cada una de las cuatro habilidades y podrás repartir cinco puntos más entre las que desees, hasta un máximo de cuatro puntos por habilidad. Estos puntos representarán la cantidad de dados que lanzarás al momento de utilizar esa en particular.

Habilidades



Cerebro: indica el nivel intelectual, la capacidad lógica de análisis y sus conocimientos relacionados con su profesión.

Ejemplo: Lucas es un personaje médico y encuentra a una persona enferma. Para identificar lo que tiene, en base a los síntomas, usa esta habilidad.



Músculo: hace referencia a la fuerza y las capacidades atléticas.

Ejemplo: Lucas escapa de una horda de zombies que lo persigue y usa esta habilidad para correr lo más rápido que pueda.



Pericia: indica la capacidad para actuar con delicadeza o precisión, su puntería con armas y cómo manipular objetos y cosas por el estilo.

Ejemplo: Lucas tiene que coser la herida abierta de uno sus compañeros intentando causarle el menor dolor posible, además de hacerlo correctamente. Usa esta habilidad.



Sociales: indica la capacidad de interactuar socialmente, empatizar, caer bien, etc.

Ejemplo: Lucas llega a un refugio de gente desconocida e intenta ser bien recibido presentándose como alguien útil. Usa esta habilidad.

Actividad

Es la actividad principal o profesión que tu personaje tenía antes del ataque zombie. Después de una invasión zombie, ya nadie se dedica a lo que hacía antes, pero eso le da experiencia para sobrevivir. Cuando el personaje quiera realizar una acción en la que su actividad le pueda servir de ayuda o darle los conocimientos necesarios, podés sumar un dado más a la tirada.

Ejemplo: un zombie muerde a uno de los integrantes del grupo y debaten cómo salvarlo. Lucas usa su conocimiento médico y le suma un dado a su tirada de Cerebro para saber qué hacer frente a la infección.

Vinculos

Una vez que hayan completado la información en la hoja de sus personajes, cada jugador presentará al suyo en voz alta. Luego, se completarán los espacios con el nombre de personajes jugadores y PNJ, generando así un *vínculo* previo entre los personajes, siempre que todos estén de acuerdo.

Trasfondo

El trasfondo es un espacio donde vas a contar de dónde viene tu personaje, su edad, algún hecho relevante para su historia, habilidades o cosas que sepa hacer, todo aquello que te pueda facilitar la interpretación que no tengan que ver directamente con su **actividad** o profesión. Esto es libre, pero se recomienda charlarlo con el **guionista**, ya que él podrá usarlo a favor o en contra del personaje narrativamente, sumando o restando dados.

Inventario

Acá vas a poder anotar las cosas que lleve encima tu personaje, que puedas cargar en las manos, mochila o algún bolsillo. La cantidad que puedas cargar quedará a criterio consensuado entre el guionista y el jugador, en base al valor de **Músculo** del personaje.

*Ejemplo: un personaje con **Músculo 1** podría llevar una mochila cargada sufriendo el peso de la misma y un personaje con **Músculo 5** podría cargar hasta una heladera por unas pocas cuerdas.*



¿CÓMO JUGAR?

Acciones y dados

Se juega con **dados de seis caras** y se lanzan tantos dados como puntos se tenga en la habilidad que se use. Por lo general, más de seis dados no van a ser necesarios. En ciertos momentos, **cuando un personaje intenta hacer algo que puede salir bien, mal o que involucre una dificultad**, el relato se interrumpe para determinar la influencia del azar dentro de la historia. Se lanzarán los dados y tomarán en cuenta el valor más alto de la tirada.

*Ejemplo: Lucas intenta tirar una puerta a patadas para lo cual va a usar la habilidad **músculo**, para esto, el jugador lanzará tantos dados como puntos tenga en esa habilidad.*

• **Acción exitosa:** si el valor más alto de la tirada es 5 o 6, el personaje alcanza su objetivo.

Ejemplo: Lucas realiza la acción de patear la puerta y en la habilidad de músculo tiene tres puntos. Entonces, el jugador lanza tres dados y 6 es el valor más alto. El guionista narra que Lucas patea la puerta y logra abrirla con éxito.

• **Acción costosa:** si el valor más alto de la tirada es de 3 o 4, la acción se logra, pero con un costo. En este caso, **el guionista** define la consecuencia. Puede también incluir nuevas perspectivas preguntándole a La Horda o al resto de jugadores: “¿Cuál creen que es el costo de esta acción?”.

Ejemplo: Lucas patea la puerta. El jugador lanza los dados y 3 es el valor más alto. El guionista narra que Lucas patea la puerta y logra abrirla generando ruido que atrae zombies.

• **Acción traumática:** si el valor más alto de la tirada es 1 o 2, marcarás una casilla en el espacio de Trauma de tu hoja de personaje. No lograrás lo que te propones o no sucede como esperabas, según considere mejor el guionista.

Ejemplo: Lucas patea la puerta. El jugador lanza tres dados y 2 es el valor más alto. El guionista narra que Lucas patea la puerta, no logra abrirla y se lastima la pierna quedando rengo del dolor. Si el ruido atrae

zombies o no, queda a criterio de la maldad del guionista.

Además del punto de **trauma**, ganás una etiqueta relacionada al hecho (por ejemplo, pierna dolorida) que deberás anotar en la hoja de personaje y que borrarás cuando borres el punto de **trauma**. Esto te indica cómo interpretar esta etiqueta.

Trauma

Representa el malestar tanto físico como mental del personaje. **El guionista** puede ir aumentándolo como consecuencia de tiradas fallidas. Cuando su valor llega a tres, le restas 1 punto a tu tirada.

Ejemplo: Lucas está cansado, tiene un esguince en el pie y la muerte de dos compañeros le generó cuatro puntos de trauma. Tiene que hacer un torniquete. Para eso, el jugador tendrá que lanzar tres dados (dos de Cerebro y uno de Actividad): Saca un 6, un 4 y un 2. Al tener cuatro puntos de trauma, el 6 se convierte en 5.

Cuando **el trauma** llega a seis, tu personaje muere. Según lo que sea más acorde a la ficción, podés elegir de qué manera lo hace, ya sea mediante una muerte heroica, una muerte innecesaria, desapareciendo en circunstancias misteriosas, etc. A partir de este momento, te unirás a **La Horda**.



Limpiar puntos de trauma: según las circunstancias que hayan provocado que aumenten los puntos de trauma, tu personaje puede ir "limpiándolos" actuando en consecuencia.

Ejemplo: si el punto de trauma fue por noches sin dormir, después de un buen descanso se recupera; si un punto de trauma se generó por un esguince, se cura luego de recuperarse; etc.

Recordá borrar la etiqueta creada por el punto de trauma que limpiaste.

Recomendación: al jugar una aventura autoconclusiva (como una película) lo

ideal es NO usar esta regla, para hacer el juego más dramático y que se pueda vivir la experiencia de convertirse en La Horda. En formato campaña (como una serie) esta regla fomenta la preservación de los personajes en pos de desarrollar sus historias.

Ventajas y ayudas

Cuando un jugador realiza una acción y su actividad o trasfondo entra en juego, u otro personaje lo esté ayudando a llevarla a cabo, va a poder lanzar un dado extra para esa acción.

CARACTERÍSTICAS DE LOS ZOMBIES

- Los zombies solo mueren por daño severo en el cerebro.
- Todos los que son mordidos por zombies, se convierten. Incluso si la sangre o saliva de un personaje entra en contacto con sangre infectada, se contagia el virus.
- Por lo general, los zombies se mueven lentamente. Pero, cuando se encuentran cerca de su presa se empiezan a mover más rápido. A medida que pasan los días en la historieta, van apareciendo "zombies beta" que se mueven con mayor rapidez.
- Al igual que los humanos, los animales pueden ser infectados y convertirse en zombies.



CONSEJOS PARA GUIONISTAS



1) Advertencia de contenido: este es un juego de horror y supervivencia en donde, por lo general, hay descripciones que pueden resultar perturbadoras para ciertos jugadores. Te recomendamos hablar con ellos previamente para definir el tono de juego y que todos estén de acuerdo.

2) Imaginate la historieta en tu cabeza: busca que la descripción de las escenas y conflictos sean visuales (si podés evocar otros sentidos, mejor aún). *Ejemplo: el aire está lleno del hediondo olor de la muerte. Cuando metés la mano en la bolsa, sentís la viscosidad de algo podrido.*

3) Tensión y relajación: algo clave para una buena partida de rol es tener escenas calmas de diálogo e introspección donde conozcamos mejor a los personajes y el entorno, para luego contrastar rápidamente con escenas intensas, llenas de tensión y acción con riesgos evidentes.

4) Hacé preguntas: cuando estés perdido, necesites más información o

simplemente quieras generar mayor participación, preguntales a los jugadores detalles sobre sus personajes o el entorno que ayuden a darle más color a la historia. Para esto, muchas veces funcionan preguntas que comienzan con una afirmación, pero dan lugar a detalles.

Ejemplos: le decís a Raúl, "tu personaje ya había estado en este lugar, ¿qué recuerda que pueda ser útil para este momento?". Le consultas a María, "hay algo en los ojos de este superviviente que te inquieta particularmente, ¿qué es?"

5) Hacé que las acciones tengan consecuencias: más allá de los resultados de los dados, es importante que las decisiones de los personajes tengan ramificaciones en el momento y a futuro, de manera que los jugadores sientan el impacto de sus acciones en el desarrollo de la historia.

Ejemplo: si se fueron a las apuradas del shopping abandonado y no trabaron la puerta, probablemente los zombies encuentren la forma de salir y los persigan cuando menos lo esperan.

ESCENAS QUE PUEDEN SUCEDER DEAMBULANDO

POR LAS CALLES DE BERAZATEGUI

(Sacadas de viñetas de la historieta Berazategui Territorio Zombie)

- Se observan vehículos de todo tipo abandonados en las calles, manchados de sangre y con cadáveres adentro o tirados en el pavimento; zombies deambulando, etc.
- En los límites de la ciudad hay vallas como las que se usan en manifestaciones, con fuerzas federales y del ejército del otro lado. Les piden a los vecinos mediante megáfonos que no salgan a la calle ni se acerquen, tirando a matar a los que lo intentan, sean zombies o humanos, en el marco del llamado "Protocolo Anti Zombies".
- Bomberos intentan apagar un auto incendiándose. El conductor, atrapado y gritando, se convierte en zombie e intenta salir mientras se prende fuego. Curiosos en la esquina y enfrente miran. Algunos intentan acercarse y los bomberos se lo impiden.
- Una ambulancia pasa a toda velocidad con la sirena sonando. De repente, se abren las puertas de atrás y se escucha "¡Maldita perra enferma!" y ven a un médico empujando la camilla a la calle, con la ambulancia en marcha. Sobre la camilla, atada con un cinturón de seguridad, hay una mujer joven sentada gritando. La mujer está zombificada y lucha salvajemente por soltarse cuando es embestida por un colectivo que venía detrás a toda velocidad, incrustándose dentro del vehículo. Se libera y ataca al chofer, comiéndoselo, mientras los pasajeros intentan bajarse rompiendo los vidrios. La ambulancia se aleja...
- Al atardecer, o de noche, en la cuadra de enfrente una persona camina en las sombras. Ve a los personajes y se acerca sin decir nada. Es un zombie.
- Una familia relacionada con alguno de los personajes llama desesperadamente. Mantuvieron oculto a un familiar enfermo para que la policía no lo ejecute, pero ya no saben qué hacer porque lo tienen encerrado en una habitación y está rabioso. Les pide ayuda a los personajes. Si van, están todos zombificados dentro de la casa y los atacan.
- Un policía zombie corre tras una mujer que grita desesperadamente.
- Una mujer asustada llama a alguno de los personajes y llorando le pide que la venga a rescatar, que su marido se está comiendo a su hijo. Definir el parentesco con el personaje para generar el vínculo.

• Se enteran que un carnicero loco mató a toda su familia para evitar que el virus los infectara. Ahora está suelto, todo ensangrentado, fuera de sí y con un machete, decapitando zombies por la ciudad. Si alguien intenta detenerlo, lo ataca. Puede aparecer para ayudar a los personajes si están siendo doblegados por zombies.

• En un gimnasio lleno de cadáveres hay un zombie fisicoculturista.

• Pasan por el frente de una casa que tiene sus vidrios rotos y escuchan algo. Si se acercan a la ventana, no escuchan ni ven nada adentro debido a que está oscuro. De repente, salen tres zombies desde la casa rompiendo lo que queda de la ventana y se lanzan sobre los personajes.

• Un borracho está atacando zombies con un machete.

• Encuentran un micro de egresados de escuela secundaria con la mitad de los alumnos asesinados dentro del micro y la otra mitad convertidos en zombies hambrientos.

• Ven una puerta de una casa que tiene pintada con pintura negra "Ayuda por favor".

Estas escenas pueden servirte de inspiración durante el juego. Imaginate a los personajes en esos contextos y pregúntales qué harían, siempre buscando que la historia avance y capture la esencia de acción y terror con zombies, sin perder la mística de Berazategui.

Ahora te dejamos una serie de escenas que podés usar en medio de tu aventura o bien para dar comienzo a la misma. Te animamos a que inventes las tuyas o que te inspires en otras historias, novelas, películas, etc.

1. Un grupo de sobrevivientes está atrincherado en el techo de una carnicería. Se escucha debajo a la horda rompiendo todo a su paso. Pronto van a encontrar la escalera.

2. Después de semanas de estar buscando desesperadamente recursos, encuentran una casa que parece abandonada. Al entrar encuentran que está llena de comida enlatada y funciona todavía una radio. Hay marcas de que otros supervivientes duermen allí y parece que están armados hasta los dientes.

3. Un pedido de ayuda llega a los oídos del grupo. Se ven zombies en la calle y obstáculos por todos lados, pero sienten que vale la pena arriesgarse.

4. Un mensaje suena por la radio como una esperanza divina. Planear y ejecutar el plan para llegar a ese lugar no será tarea fácil. ¿Qué dice el mensaje? Que lo decida el guionista o la mesa de juego.

5. La avenida 14 está desierta. De un complejo de edificios salen diferentes focos de humo, como si se estuviera incendiando por dentro. Otro edificio, más alto, tiene banderas en sus ventanas pidiendo auxilio y ayuda, diciendo que están vivos. Un grupo de sobrevivientes,

quizás vecinos, deciden entrar a ayudar a esas personas. También puede ser un grupo del municipio enviado a rescatar sobrevivientes o llevar suministros.



MÓDULOS BASADOS EN LA HISTORIETA ORIGINAL

MÓDULO 1: EL INICIO

Esta aventura puede ser introductoria o puede jugarse como flashback, ya que cuenta el momento en el cual se origina la infección en el Hospital Evita Pueblo.

Comienza el mes de abril con la campaña de vacunación contra la gripe. Los personajes están esperando para ser vacunados tras largas colas. En un momento, la gente empieza a alborotarse en la guardia. Si los personajes prestan atención, escuchan a gente que dice: *"Se desmayó, se desmayó"; "No sé qué le pasó. De repente, se empezó a sentir mal. Estaba transpirando, como con fiebre y perdió el conocimiento"; "¡Está muerto!"*. Si se acercan a ver, se están llevando a un anciano en una camilla.

Al mirar a su alrededor, se dan cuenta de que hay varias personas con los mismos síntomas: transpiración, baja presión, fiebre. El clima empieza a enrarecerse y la gente se preocupa, hay reclamos, gritos y corridas... hasta que, de repente, del pasillo por donde se llevaron al anciano en camilla, sale corriendo gente desesperada y un enfermero aparece agarrándose su propio brazo. Si observan bien, lo tiene todo mordido. Pueden ver que le faltan tres dedos de la mano, generando un reguero de sangre. El enfermero está fuera de sí, como si no entendiera lo que le está pasando... inmediatamente, estalla el caos. El anciano se le aparece por la espalda al enfermero, con toda la boca llena de sangre y trozos de carne, y lo empieza a morder en el cuello y la nuca, arrancándole una oreja. El enfermero cae al piso y el anciano zombie se abalanza sobre él para seguir comiéndoselo. La gente empieza a gritar y a correr en todas las direcciones mientras van apareciendo otros zombies de todas las edades. Todo empieza a llenarse de sangre. El virus zombie se esparce rápidamente por la guardia junto con la masacre humana. Si sobrevive alguno de los personajes jugadores es porque se escondió bien o supo huir a tiempo. Todo es caos y es imposible salir. Las entradas están abarrotadas de gente intentando escapar y zombies inten-

tando comérselos. Mucha gente se encierra en habitaciones con pacientes y/o personal médico. Las personas son atacadas y convertidas en zombies. Se organiza un grupo comandado por un policía que empieza a empujar y llevar a zombies recién convertidos a la morgue, aprovechando que todavía están medio aturcidos. Logran encerrar a 23 zombies y atrancar las puertas, asegurando el lugar. Al poco tiempo, se dan cuenta de que entre ellos hay una pequeña niña, que resulta ser la hija del policía, que estaba esperando ser vacunada. Esto le hace perder la razón al oficial y como acción desesperada termina abriendo la puerta para "rescatar" a su hija. Sin embargo, el policía termina siendo devorado por un grupo de zombies, entre los que se encuentra su propia hija. Esto genera una ola de pánico y la gente empieza a huir despavorida.

¿Los Personajes Jugadores (PJ) podrán salir por las puertas o ventanas del hospital sin ser mordidos por los zombies?

El guionista debe preguntarle a los jugadores si sus personajes tienen parientes, amigos o parejas a los que quieran ir a rescatar ante esta situación y en base a eso definir cómo sigue la historia.

MODULO 2: MÉDICOS Y POLICÍAS AL RESCATE

Esta aventura sucede al día siguiente del estallido de la infección y está pensada para ser jugada por un grupo operativo del municipio, formado por médicos y policías a bordo de una ambulancia.

El hospital y las diferentes clínicas están saturadas. Grupos de médicos y policías se organizan para salir a las calles. Recorren todo Berazategui buscando casas donde haya gente sana para rescatar y contagiados escondidos para poner en cuarentena. En total son 20 grupos. Hay casas donde no hay nadie a quien salvar y otras en las que sí. Narrar tres casas donde no haya gente para salvar y una cuarta donde haya sobrevivientes, generando algo de esperanza ante tanta desa-

zón. Suben a la ambulancia a los sobrevivientes y los llevan al hospital. Al llegar a Mitre y 14, empiezan a ser rodeados por una marea de zombies que no los deja avanzar. La ambulancia quedó atrapada en esta marea y tienen que sobrevivir un buen rato hasta que lleguen refuerzos. Si los personajes se quedan dentro de la ambulancia sin hacer nada, en algún momento los zombies lograrán entrar. Una solución desesperada es subirse al techo de la ambulancia (pueden tener alguna idea más creativa también). Al cabo de un rato de desesperación, caen móviles policiales y se arma una batalla campal. Logran subirse a una camioneta de la policía y escapan. Por la radio, piden a todas las unidades que vayan urgente a la zona de la intendencia. Hay pánico en la comunicación. Oleadas de zombies atraviesan las barricadas rumbo a la zona del comando de operaciones. Van hacia allá, pero lo que ocurre es catastrófico, no sobrevive ni el intendente.

Un grupo de personajes también puede estar formado por uno o varios periodistas de medios locales que salen a cubrir lo que está pasando, con o sin seguridad. Quizás acompañando una de las ambulancias.



MÓDULO 3: TODO SE PUDRE CON EL TIEMPO

Las noticias sobre Berazategui no son muy alentadoras. El Ministerio de Salud de la Provincia informa que es muy difícil acceder por tierra a algunos barrios y esto complica la situación. Pero de pronto, en un hecho inédito, la Provincia y la Nación se ponen de acuerdo y mandan policías y gendarmes hacia Berazategui. Se declara el toque de queda. La comida empieza a escasear y la tensión, sumada al miedo, empieza a afectar la mente de la población estallando en una ola de violencia. Hay saqueos para obtener comida, armas, garrafas, etc. Esto genera que el virus se propague aún más. Las autoridades cortan el suministro de gas y por las noches empiezan a cortar la luz para que la gente no salga de sus casas. Algunos se esconden, pero otros forman grupos armados para limpiar las calles de infectados, cometiendo todo tipo de barbaridades, incluso contra la gente sana. Cientos de cadáveres empiezan a ser arrojados a una gran fosa común cerca del río e incinerados a cielo abierto.

En este marco, los personajes pueden ser parte de las fuerzas de seguridad o un grupo de vecinos que salen a cazar zombies. Esto puede resultar, llegado el caso, en enfrentamientos entre los jugadores.

A partir de este momento, el Estado dispone de un gran aparato de seguridad y rescate sin precedentes, con bomberos, fuerzas provinciales y federales. Incluso hasta el ejército. Luego de este operativo, la cifra oficial de muertos llega a los 30.000 y aún quedan docenas de contagiados deambulando por las calles. Con los días, aparecen zombies mucho más fuertes y difíciles de matar. Notan incluso que los zombies tienen como rehén a algunas personas no infectadas como ganado para luego comerlas. Pareciera como si tuvieran líderes entre ellos.

MÓDULO 4: CUATRO MESES DESPUÉS, LLEGA LA CURA

A siete días del brote viral, se pierde todo contacto con la zona en cuarentena. Se teme lo peor y lo peor está pasando, todas las autoridades de Berazategui dejaron de responder. Cuatro meses pasan y surge una posible vacuna. Un equipo de fuerzas especiales de la Provincia de Buenos Aires vuelve a la zona cero con el objetivo de capturar a un zombie vivo para probar su efectividad.

Los personajes son ese equipo especial. Al menos uno de ellos tomará el papel del médico que va a probar la vacuna en el zombie capturado (estaría bueno que lleve un "ayudante" por si el médico cae). El resto son fuerzas de seguridad.

Tras una masiva evacuación, la ciudad termina prácticamente vacía. Solo unos



pocos se quedaron a cuidar sus casas y negocios por temor a los saqueos, corriendo un serio peligro. Les muestran unas imágenes capturadas con drones donde se ven a zombies muriendo, aparentemente de hambre. Se los ve tirados en las calles o desfalleciendo. A la semana de completar la misión, se informa que la vacuna es efectiva y que se la va a producir para erradicar el virus. El proceso empezará al cabo de un mes.

¿Se puede ambientar en otro lugar que no sea Berazategui?

¡Claro que sí! La historieta relata hechos horribles que suceden durante el primer día del brote en la estación de tren de Berazategui. El último tren que debía parar en esta estación, recibió la orden de no detenerse. En ese momento, ya

todo era pánico y caos en la zona. La policía estaba desbordada y el perímetro de la ciudad estaba siendo cercado por gendarmería estableciendo una cuarentena absoluta desde el gobierno nacional (algo que para muchos conspiranoicos fue raro por la rapidez de la decisión). Para varios vecinos la única vía de escape posible era el tren y mucha gente se aglomeró en la estación para huir. Lamentablemente, el tren nunca paró y no lo volvió a hacer, atropellando a decenas de ciudadanos.

Pero, aparentemente, alguna persona pudo saltar al tren y mezclarse entre los pasajeros que miraban horrorizados la masacre acontecida en las vías. Esa persona está infectada y se dirige hacia la zona donde elijas que vas a ambientar este juego de rol, transformándose así en el zombie cero de esa localidad.

Más allá de esto, podés hacer que la historia empiece en el lugar del mundo que quieras, dándole tu impronta y usando este sistema de reglas.

Este juego de rol no hubiera sido posible sin la historia creada por Sergio De Sanctis, quien se entusiasmó desde el primer momento.

© *sedesartistavisual*

Creado por Christian "Fish" Bernhardt y Juan "Elvis" Pereyra.

Agradecemos a quienes nos ayudaron opinando, aportando ideas y jugando para darle forma a este proyecto:

Sofía Bonani (por la corrección), Belén Carriego, Lucas y Ebi (www.akataka.com), Julián Vecchione (www.pulgaescapista.com.ar), Gabriel Brizuela, Damián Basarena, Agustina Piñeiro, Toby Pérez, Sebastián Cardozo, Walter Arrieta, Lucas Eliel Sosa, Neri Núñez, Agustina Steier, Zanis de La Fragua del Conejo, Santiago Díaz, Lourdes Guilleramaz, Erik Cuevas, Nahuel Benavídez, Jorge Quevedo, Eliana Henker, Jennifer Leiva, Joaquín País, Kevin Henker, Ailén Garzón, Dana Basarena, Andrea Atencio, Alejo Popp, Santiago Albiano Vasile y Marcos Cabobianco (www.leyendarpg.com).

Especialmente al equipo de Ediber por creer en este proyecto desde el principio y a toda la gente de la Secretaría de Cultura y Educación de la Municipalidad de Berazategui.

Reivindicamos el formato fanzine que usamos y te animamos a que crees tus propios juegos de rol de esta manera, así como leer y apoyar la historieta local, la cual está llena de historias increíbles que pueden ser transformadas en juegos como este.

Contactate con nosotros a los correos electrónicos:
elvisnotdead@gmail.com
solojuegosfish@gmail.com

Posdata: no somos antivacunas.

Título original: "Berazategui Territorio Zombie: juego de rol"
Autores: "Fish" Bernhardt y Juan "Elvis" Pereyra, sobre una historieta de Sergio De Sanctis.

Primera edición: septiembre 2024

© Edición Ediber
Complejo Cultural Municipal El Patio
Área de Industrias Creativas
Calle 149 e/ 15 y 15 A, Berazategui,
Buenos Aires, Argentina.
ediber@culturaberazategui.gov.ar
berazategui.gob.ar/cultura

Secretario de Cultura y Educación
Federico López
Directora de Industrias Creativas
Macarena De la Cuesta
Coordinador editorial
Esteban Leyes
Diseño
Daniela Ribadulla

Hecho el depósito que marca la ley N° 11723
Queda prohibida la reproducción total o parcial de este libro sin citar la fuente y la expresa autorización de la editorial.

Impreso en el Laboratorio de Artes Gráficas de la Secretaría de Cultura y Educación de la Municipalidad de Berazategui. Provincia de Buenos Aires, Argentina

BERAZATEGUI TERRITORIO ZOMBIE

JUEGO DE ROL

HOJA DE PERSONAJE

JUGADOR: _____ PERSONAJE: _____

ACTIVIDAD: _____

HABILIDADES



CEREBRO

X



PERICIA

X



MÚSCULO

X



SOCIALES

X



TRAUMAS

| 

-1

ETIQUETAS



VÍNCULOS

ME LLEVO BIEN CON _____ TENGO PROBLEMAS CON _____
JUNTO A _____ VIVIMOS UN MOMENTO TRAUMÁTICO.
_____ ES LA ÚNICA PERSONA VIVA QUE CONOCE MI OSCURO SECRETO.
LE DEBO UN FAVOR A _____
_____ ES PARTE DE MI FAMILIA.
_____ ES MUCHO MÁS ÚTIL EN ESTE CONTEXTO DE LO QUE CREE.



TRASFONDO



INVENTARIO

Basado en la historieta homónima de Sergio De Sanctis, este es un juego de rol donde un grupo de jugadores interpretan a supervivientes de un apocalipsis zombie ocurrido en Berazategui, a causa de una vacuna contra la gripe que fue alterada. Trabajando en equipo, se podrá explorar lo que sucedió e intentar sobrevivir día a día.

Los juegos de rol se basan en contar historias en las que vos y otros jugadores son los protagonistas y deciden qué sucede. Durante el juego van improvisando una historia en forma de conversación. Como en cada juego, existen reglas que sirven para decidir lo que acontece en una situación emocionante, donde ustedes deberán tirar dados que determinarán el éxito o no de las acciones de sus personajes.

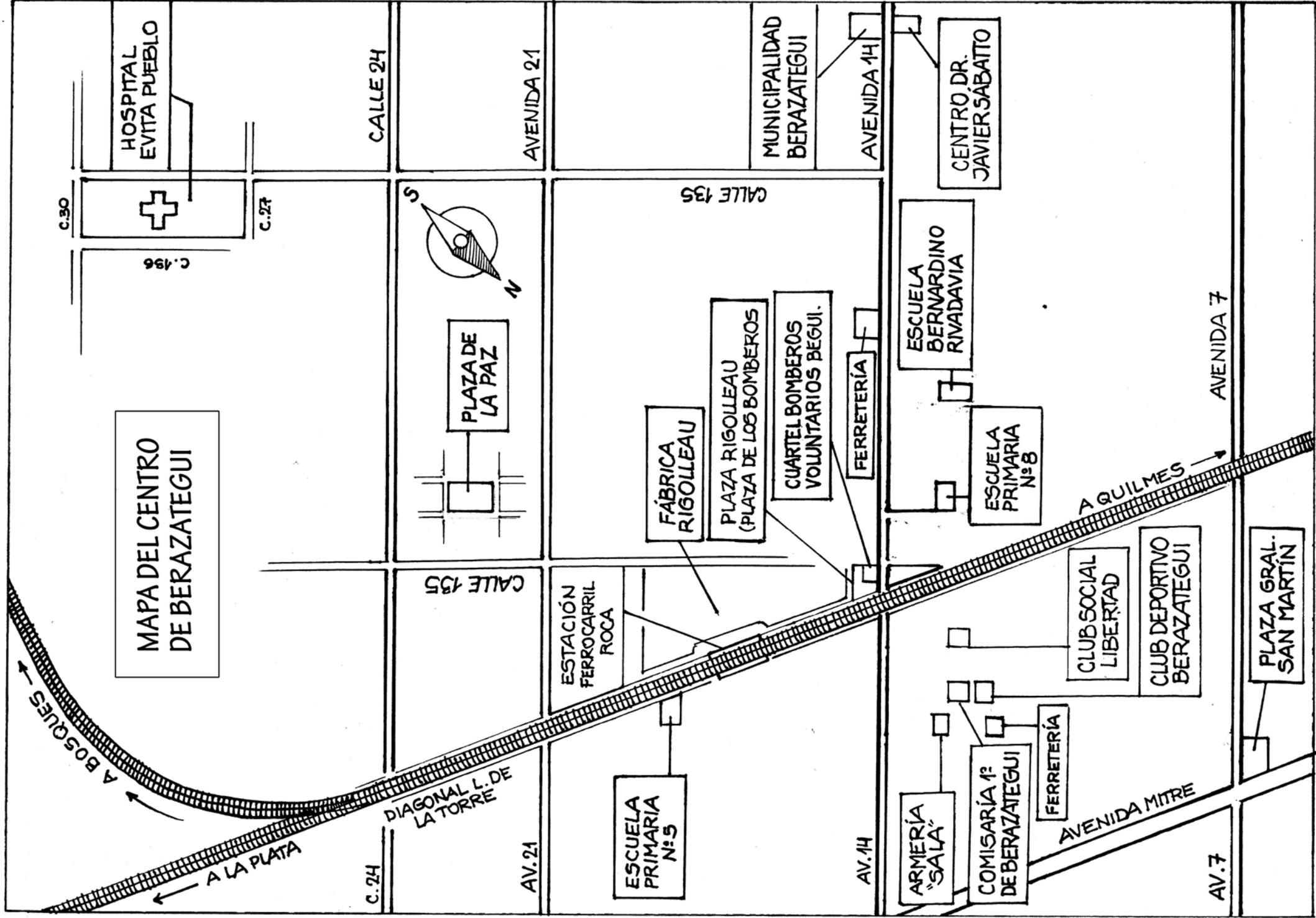


Descargá este juego gratis y accedé a material extra escaneando este QR.

¡Animate a vivir aventuras escalofriantes en Berazategui!

EDIBER
EDITORIAL MUNICIPAL
DE BERAZATEGUI

BERAZATEGUI
MUNICIPALIDAD



MAPA DEL CENTRO DE BERAZATEGUI

HOSPITAL EVITA PUEBLO



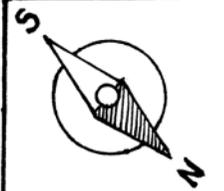
CALLE 24

AVENIDA 21

MUNICIPALIDAD BERAZATEGUI

AVENIDA 14

CENTRO DR. JAVIER SABATTO



PLAZA DE LA PAZ

CALLE 135

FÁBRICA RIGOLLEAU

PLAZA RIGOLLEAU (PLAZA DE LOS BOMBEROS)

CUARTEL BOMBEROS VOLUNTARIOS BEGUI.

FERRETERÍA

ESCUELA BERNARDINO RIVADAVIA

ESCUELA PRIMARIA N° 8

AVENIDA 7

CLUB SOCIAL LIBERTAD

CLUB DEPORTIVO BERAZATEGUI

PLAZA GRAL. SAN MARTIN

CALLE 135

ESTACIÓN FERROCARRIL ROCA

A QUILMES

A BOSQUES

A LA PLATA

DIAGONAL L. DE LA TORRE

AV. 21

ESCUELA PRIMARIA N° 5

AV. 14

ARMERÍA "SALA"

COMISARÍA 1ª DE BERAZATEGUI

FERRETERÍA

AVENIDA MITRE

AV. 7

C. 30

C. 136

C. 27

1- ACCESO PRINCIPAL

2- ACCESO DE GUARDIA

3- UNIDAD DE CUIDADOS INTENSIVOS

4- NEONATOLOGÍA

5- ANATOMÍA PATOLÓGICA

6- CONSULTORIOS EXTERNOS

7- ADMINISTRACIÓN

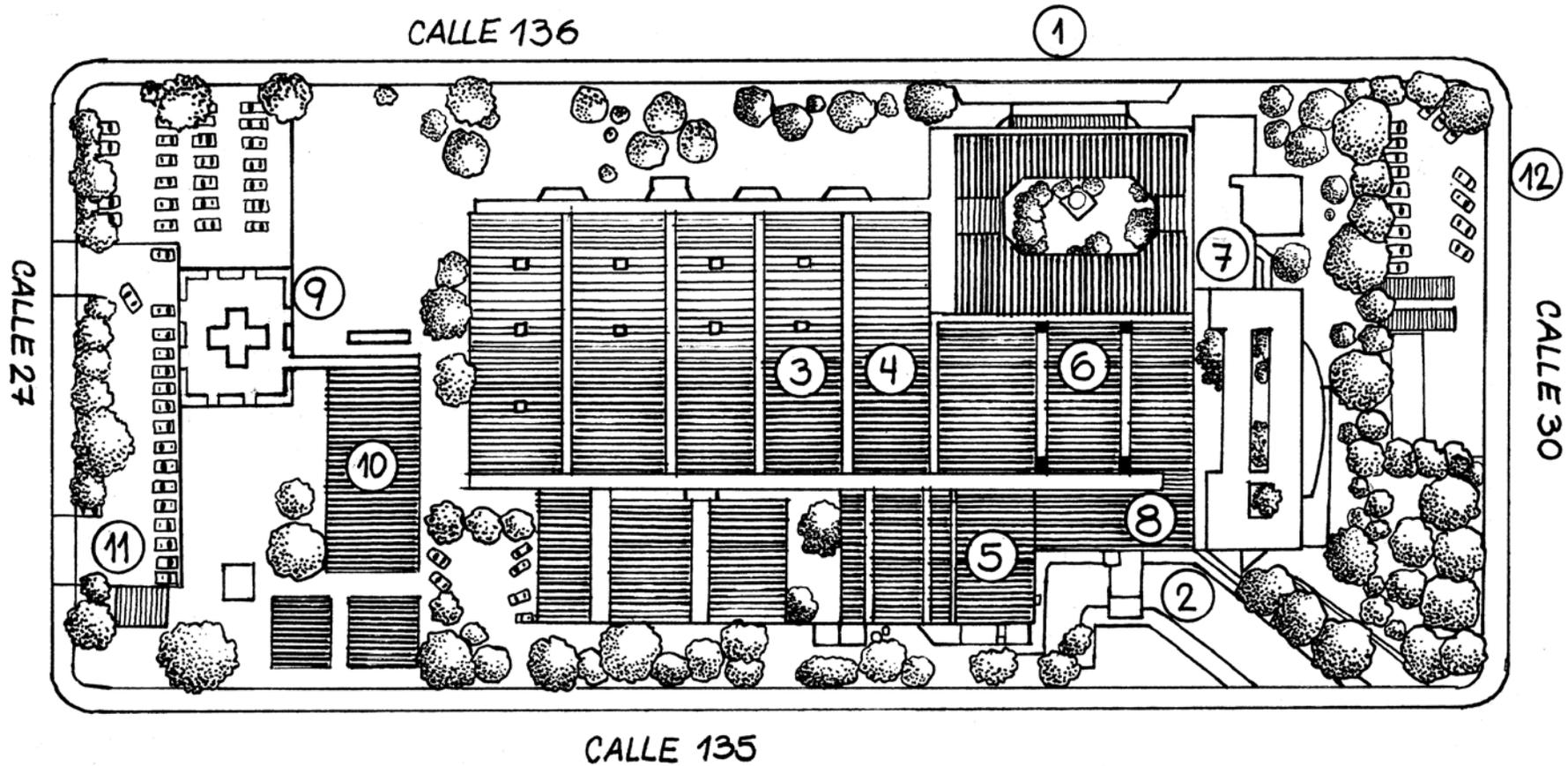
8- EMERGENCIAS

9- HELIPUERTO

10- DEPÓSITOS Y TALLERES

11- ESTACIONAMIENTO

12- ESTACIONAMIENTO



MAPA DEL HOSPITAL EVITA PUEBLO

Donde empieza todo