

ZOMBI – GUIA DE SUPERVIVENCIA

INTRODUCCIÓN

Los muertos están entre nosotros. Zombis, gules -sin importar su etiqueta-, estos sonámbulos suponen la mayor amenaza para la humanidad, aparte de la humanidad en sí misma. Llamarlos a ellos depredadores y a nosotros presas sería impreciso. Son una plaga, y la raza humana su huésped. Las víctimas afortunadas son devoradas: sus huesos roídos hasta quedar limpios, su carne consumida. Los que no son tan afortunados pasan a formar parte del grupo de los atacantes, transformándose en monstruos pútridos y carnívoros. Como todos pensamos, una guerra convencional resultaría inútil con estas criaturas. La ciencia para acabar con la vida, desarrollada y perfeccionada desde el principio de nuestra existencia, no puede protegernos de un enemigo cuya *vida* no puede terminar. ¿Significa esto que los muertos vivientes son invencibles? No. ¿Se puede acabar con estas criaturas? Sí. La ignorancia es el aliado más fuerte de los no muertos; el conocimiento, su enemigo más mortal. Por eso se ha escrito este libro: para proporcionar el conocimiento necesario para sobrevivir a estas bestias infrahumanas.

Sobrevivir es la palabra clave que hay que recordar-ni la victoria, ni la conquista-, únicamente sobrevivir. Con este libro no vas a aprender a ser un cazador de zombis profesional. Aquel que desee dedicar su vida a tal profesión debería buscar en otra parte. Este libro no está escrito para la policía, los militares o cualquier otra corporación gubernamental. Estas organizaciones, si deciden admitirlo y prepararse para la amenaza, tendrán acceso a recursos mucho más sofisticados de los que utilizarán los particulares. Por ellos se ha escrito esta guía de supervivencia: particulares, personas que no disponen de mucho tiempo y recursos pero que, sin embargo, se niegan a convertirse en víctimas. Por supuesto, se necesitarán otras muchas habilidades (instinto de supervivencia, liderazgo, incluso primeros auxilios) en cualquier encuentro con un muerto viviente. No se incluyen en este trabajo porque se pueden encontrar en textos convencionales. El sentido común te dirá lo que debes estudiar como complemento a este manual. Además, se han omitido todas las materias que no se refieren directamente a los muertos vivientes.

Con este libro aprenderás a reconocer a tu enemigo, a elegir las armas adecuadas, las técnicas para acabar con ellos y todo sobre la preparación y la improvisación cuando estés defendiendo, huyendo y atacando. También se hablará de la posibilidad de que llegue el Día del Juicio Final, en el que los muertos vivientes reemplazarían a la humanidad como especie dominante del planeta.

No descartes ningún apartado de este libro por suponer que se trata de un drama hipotético. Cada mínimo detalle de conocimiento ha sido reunido con gran esfuerzo y experiencia. Los datos históricos, los experimentos en laboratorios, la investigación de campo y los relatos de los testigos oculares (entre los que se incluye el autor) han servido para crear este libro. Incluso el escenario del Día del Juicio Final es

una extrapolación de los acontecimientos ocurridos en la vida real. Muchos de los casos reales están recogidos en el capítulo de brotes registrados. Estudiándolos probaremos que cada lección que aprendemos con este libro se basa en hechos históricos.

Dicho esto, el conocimiento es sólo una parte de la lucha por la supervivencia. El resto depende de ti. Tu elección personal y tus ganas de vivir resultarán primordiales cuando los muertos comiencen a atacarnos. Si no cuentas con eso, nada te protegerá. En la última página de este libro, hazte una pregunta: ¿Qué harías? ¿Terminar tu existencia con actitud pasiva o levantarte y gritar: «¡No acabarás conmigo! ¡Sobreviviré!»? Eso depende de ti.

NOTA DEL AUTOR

Como este libro lo ha escrito un ciudadano de Estados Unidos, las páginas contienen referencias específicas a aspectos muy americanos. No cabe duda de que ejemplos que reflejan la adoración cultural hacia los automóviles o las pistolas resultarán extraños, incluso inútiles en relación a la crisis internacional. Es cierto que algunos ejemplos estadounidenses no podrán aplicarse, pero las lecciones que esconden tras ellos ¡sí! La filosofía de este libro nunca ha sido estrictamente estadounidense. Las tácticas y estrategias se aplican a aquellos humanos preocupados por sobrevivir en cualquier lugar, independientemente de la nacionalidad o el emplazamiento.

La amenaza zombi es en verdad una amenaza internacional. Los ciudadanos de Europa occidental y de las islas británicas cuentan con una densa población, carecen de crímenes violentos (relativamente) y han vivido casi dos generaciones de paz, estabilidad y prosperidad económica; pero quizá ahora son más vulnerables a los muertos vivientes que en cualquier otro momento de la historia. El que crea que el Parlamento Europeo puede resolver un ataque zombi con la misma facilidad que soluciona una huelga de camioneros haría bien en estudiar la última vez que una plaga llegó a aquellas tierras. Un brote podría empezar con cinco zombis en Andalucía y en tres semanas haber llegado a miles en el Distrito de los Lagos en Inglaterra.

Asimismo, ciudadanos de países geográficamente tan aislados como Australia y Nueva Zelanda están en grave peligro de dejarse llevar por un falso sentimiento de seguridad. Como veremos en posteriores temas, que incluyen una colección de ataques registrados, la distancia física nunca supone un impedimento. Los residentes de estos países deberían velar por la seguridad de las zonas extensas con baja densidad de población. En teoría esto es correcto, ya que la zona austral y meridional de los Alpes podría proporcionar una protección adecuada, pero: ¿Cómo llegar allí? ¿Cómo vivir? ¿Qué harías si te encontraras allí con zombis?

Este libro lo puedes aplicar tanto si eres de Glasgow como de Ciudad del Cabo, de Dublín o de Hobart. Ha llegado la hora de dejar aparte nuestras fronteras artificiales y unirnos contra la amenaza común de la extinción. Este no es tiempo para el estéril y obsoleto

nacionalismo. Los muertos vivientes se ciernen sobre nosotros en todo el mundo y como un solo mundo podremos sobrevivir.

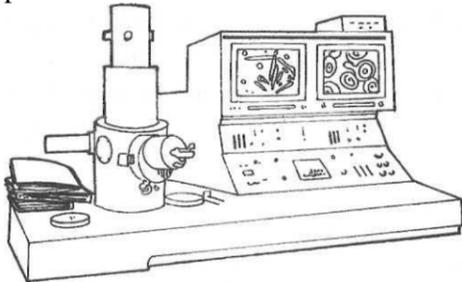
LOS NO MUERTOS: MITO Y REALIDAD

Nace de la tumba. Su cuerpo es el hogar de los gusanos y la mugre. No hay vida en sus ojos, no hay calidez en su piel, su pecho no se mueve. Su alma, tan vacía y oscura como el cielo nocturno. Se ríe de la espada, escupe a la flecha, porque no dañarán su carne. Hasta la eternidad caminará por la Tierra,



¿Qué es un zombi? ¿Cómo se crean? ¿Cuáles son sus puntos fuertes y cuáles sus puntos débiles? ¿Qué necesitan? ¿Cuáles son sus deseos? ¿Por qué son tan hostiles con los humanos? Antes de hablar sobre las técnicas de supervivencia, debes conocer aquello a lo que intentas sobrevivir.

Debemos empezar separando los hechos reales de la ficción. Los muertos andantes no son ni obra de la magia negra, ni tampoco de una fuerza sobrenatural. Tienen su origen en un virus conocido como Solanum, palabra latina utilizada por Jan Vanderhaven, el primero en *descubrir* esta enfermedad.



SOLANUM: EL VIRUS

El Solanum funciona viajando dentro del sistema sanguíneo, desde el punto de entrada inicial hasta el cerebro. De un modo que aún no se ha llegado a comprender del todo, el virus usa las células del lóbulo frontal para la replicación y las destruye en el proceso. Durante este periodo, cesan todas las funciones del cuerpo. Cuando se para el corazón, se da por *muerto* al sujeto infectado. El cerebro, sin embargo, continúa vivo pero inactivo, mientras el virus muta las células y las convierte en un órgano completamente nuevo. La particularidad más decisiva de este nuevo órgano es su independencia del oxígeno. Si eliminamos la necesidad de este elemento tan importante, el cerebro de los no muertos puede utilizar, pero no depende de él en ninguna medida, el complejo mecanismo de apoyo del cuerpo humano. Una vez completada la mutación, este nuevo órgano reanima el cuerpo convirtiéndolo en una forma que guarda poco parecido (fisiológicamente hablando) con el cadáver original. Algunas de las funciones corporales continúan siendo constantes, otras

olisqueando la dulce sangre de los vivos, obsequiándose con los huesos de los condenados. Cuidado, porque es el muerto viviente.
-TEXTO HINDÚ DESCONOCIDO, CIRCA 1000 A. C.

ZOM-BI: [Góm.bi] sust. también ZOM-BIS pl. /. Un cadáver viviente que se alimenta de la carne de los humanos. 2. Un hechizo vudú para revivir a los muertos. 3. Un dios serpiente vudú. 4. Alguien que se mueve y actúa con aturdimiento, «como un zombi». [Palabra originaria del Africa occidental.]

operan de manera diferente y las restantes se inhabilitan para siempre. Este nuevo organismo es un zombi, un miembro de los muertos vivientes.

1. ORIGEN

Desgraciadamente, las investigaciones intensivas aún no han encontrado ningún ejemplo aislado de Solanum en la naturaleza. Los resultados obtenidos al analizar la tierra, el agua y el aire de todos los ecosistemas en todo el mundo, incluyendo la fauna y la flora, han sido negativos. Mientras escribo este libro, la investigación continúa.

2. SÍNTOMAS

La relación de horas que aparece a continuación esboza el proceso de conversión de un humano infectado (varias horas arriba o abajo, dependiendo de la persona):

Hora 1: Dolor y decoloración (marrón-morado) de la zona infectada. La herida se coagula inmediatamente (dado que la infección proviene de una herida).

Hora 5: Fiebre (37-39° C), convulsiones, demencia leve, vómitos, dolor intenso en las articulaciones.

Hora 8: Entumecimiento de las extremidades y del área infectada, aumento de la fiebre (39-41° C), aumento de la demencia, pérdida de la coordinación muscular.

Hora 11: Parálisis de la zona inferior del cuerpo, entumecimiento general, disminución de la frecuencia cardíaca.

Hora 16: Coma.

Hora 20: Parada cardíaca. Actividad cerebral nula.
Hora 23: Resurrección.

3. TRANSFERENCIA

El Solanum es cien por cien contagioso y cien por cien letal. Afortunadamente para la raza humana, el virus no se transmite ni por el agua ni por el aire. No se conoce ningún contagio del virus en humanos por medio de los elementos de la naturaleza. La infección sólo puede darse a través del contacto directo de fluidos. La mordedura de un zombi, a pesar de que es la forma de transferencia más conocida, no es, en absoluto, la única. Hay humanos que se han infectado por rozar una herida abierta contra otra de un zombi o al ser salpicados con sus restos después de una explosión. El

desenlace que conlleva la ingesta de carne infectada (suponiendo que la persona no tenga ninguna llaga abierta en la boca), más que la infección, suele ser la muerte permanente. Se ha comprobado que la carne infectada es altamente tóxica.

No existe información alguna (histórica, experimental o cualquier otra) sobre las consecuencias de mantener relaciones sexuales con una especie no muerta, pero, como apuntamos anteriormente, la naturaleza del *Solanum* indica un alto riesgo de infección. Advertir de un caso como este resultaría inútil, puesto que una persona lo suficientemente irracional para intentarlo estaría tomando una actitud pasiva para con su propia seguridad. Muchos afirman que, dada la coagulada naturaleza de los fluidos corporales de los no muertos, las posibilidades de infectarse por un contacto que no fuera un mordisco deberían ser pocas. Sin embargo, debemos recordar que un único organismo es suficiente para empezar el ciclo.

4. INFECCIÓN DE LAS OTRAS ESPECIES

El *Solanum* es letal para todas las criaturas vivas, sin tener en cuenta el tamaño, la especie o el ecosistema al que pertenezcan. Sin embargo, sólo los humanos resucitan. Los estudios demuestran que cuando el *Solanum* infecta un cerebro que no es humano, este muere horas después de la muerte de su huésped, lo que demuestra que el cadáver del animal puede combatir. Los animales infectados expiran antes de que el virus pueda replicarse completamente en sus cuerpos. La infección por la picadura de insecto, como la de los mosquitos, también puede descartarse. Los experimentos han demostrado que todos los insectos parásitos perciben el virus y rechazan a un huésped infectado el cien por cien de las veces.



5. TRATAMIENTO

Una vez que un humano se infecta, no se puede hacer gran cosa por salvarlo. Esto se debe a que el *Solanum* es un virus y no una bacteria, por lo que los antibióticos no hacen efecto. La inmunización, la única forma de combatir el virus, es igualmente inútil, ya que incluso la dosis más pequeña provocaría la infección completa. Se está llevando a cabo la investigación genética. Los objetivos van desde formar anticuerpos humanos más potentes hasta una estructura celular resistente o un antiviral diseñado para identificar y destruir el *Solanum*. Estos y otros tratamientos más resistentes se encuentran por el momento en las etapas más iniciales, sin ningún éxito previsible en un futuro cercano. Las experiencias vividas en la vida real han llevado a la inmediata escisión del miembro infectado (suponiendo que ese sea el lugar de la mordedura), pero tales tratamientos son poco seguros, con menos de un diez por ciento de índice de éxito. En general, el humano infectado está condenado desde el momento en que el virus entra en su sistema. Debería suicidarse y debería también recordar que el cerebro es lo primero que debe eliminarse. Se han registrado casos en que

sujetos que acaban de infectarse, y que mueren por circunstancias ajenas al virus, pueden, aun así, resucitar. Estos casos suelen ocurrir cuando el sujeto expira cinco horas después de la infección. No obstante, la persona que muere tras ser mordida o que se infecta de algún otro modo, debería ser inmediatamente eliminada. (Véase «Deshacerse del cuerpo», p. 42.)

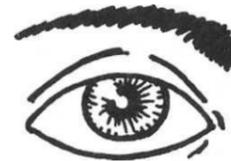
6. RESUCITAR A LOS MUERTOS

Se ha llegado a sugerir que los cadáveres humanos aún frescos podrían resucitar si se les introducía *Solanum* después de la defunción. Esto es una falacia. Los zombis ignoran la carne necrótica y, por consiguiente, no puede transferirse el virus. Los experimentos llevados a cabo durante la Segunda Guerra Mundial (véase «Ataques registrados», p. 265 y ss.) han demostrado que inyectar *Solanum* en un cadáver resultaría fútil porque un sistema sanguíneo paralizado no podría transportar el virus al cerebro. Inyectarlo directamente en un cerebro muerto tampoco serviría de nada, ya que las células muertas no podrían responder al virus. *Solanum* no da la vida: la altera.

CUALIDADES DE LOS ZOMBIS

1. HABILIDADES FÍSICAS

Con demasiada frecuencia se dice que los no muertos poseen unos poderes sobrehumanos: fuerza inusual, velocidad del rayo, telepatía, etc. Las historias van desde zombis que vuelan por los aires a zombis que escalan superficies verticales como arañas. Mientras se inventan esas características para darle más dramatismo a la situación, el *gul* se aleja bastante de este demonio mágico y omnipotente. Nunca olvides que el cuerpo de un no muerto es, antes que otra cosa, humano. Los cambios se observan en la manera en que un cerebro recién infectado usa el cuerpo resucitado. No habría forma de que un zombi pudiera volar a menos que los humanos pudieran volar. Pasa lo mismo con el dominio de la fuerza, la teletransportación, el traspaso de objetos sólidos, la transformación en lobo, la respiración del fuego o una amalgama de diferentes talentos místicos atribuidos a los muertos andantes. Imagina que el cuerpo humano es un juego de herramientas. El cerebro sonámbulo posee estas herramientas y, *únicamente* esas herramientas, están a su disposición. No puede crear nuevas como de la nada. Pero puede, como comprobarás, usar estas herramientas en combinaciones poco convencionales, o hacer que duren más allá de los límites humanos normales.



A. Vista

Los ojos de un zombi no son diferentes de los de un humano corriente. Aunque aún son capaces (dado el índice de descomposición) de transmitir señales visuales al cerebro, la forma en que el cerebro interpreta dichas señales es otro asunto. Los estudios son inconcluyentes en lo que concierne a las

habilidades visuales de los no muertos. Pueden captar a la presa a distancias comparables a las humanas, pero si pueden distinguir a un humano de uno de ellos aún está por debatir. Una de las teorías sugiere que los movimientos que realizan los humanos son más

rápidos y suaves que los de los no muertos, lo que causa que llamen la atención al ojo zombi. Se han realizado experimentos en los que humanos han intentado confundir a gules que se acercaban, imitando sus movimientos y arrastrando los pies mientras cojeaban con torpeza. Hasta la fecha, ninguno de estos intentos ha tenido éxito. Se ha llegado a sugerir que los zombis poseen visión nocturna, un hecho que explica su habilidad para la caza nocturna. Esta teoría ha sido desacreditada por el hecho de que todos los zombis son expertos alimentándose de noche, incluso aquellos que no tienen ojos.



B. Oído

No cabe duda alguna de que los zombis poseen un oído excelente. No sólo pueden detectar el sonido, también pueden determinar su dirección. El alcance básico parece ser el mismo de los humanos. Los experimentos con frecuencias extremadamente altas y bajas han producido resultados negativos. Los exámenes también han mostrado que los zombis se sienten atraídos por cualquier sonido, no sólo por los que producen las criaturas con vida. Se ha documentado que los gules perciben sonidos que el oído humano ignora. La más probable, aunque indemostrable, explicación es que los zombis dependen de todos sus sentidos en igual medida. Los humanos se orientan con la vista desde su nacimiento y dependen de otros sentidos sólo si pierden el primero. Tal vez, esta discapacidad no la comparten con los muertos andantes. De ser así, esto explicaría su habilidad para cazar, luchar y alimentarse en total oscuridad.



C. Olfato

A diferencia del oído, los no muertos tienen un sentido del olfato más agudo. Tanto en situaciones de combate como en las pruebas de laboratorio, han sido capaces de distinguir el olor de una presa viva de las otras. En muchos casos, y contando con una orientación del viento ideal, se ha comprobado que los zombis huelen los cadáveres frescos a una distancia de más de un kilómetro. De nuevo, esto no significa que los gules tengan un sentido del olfato mayor que el de los humanos, simplemente es que ellos se valen más de él. No se sabe exactamente qué secreción en particular es la que indica la presencia de la presa: el sudor, las feromonas, la sangre, etc. En el pasado, la gente pretendía moverse sin ser detectada por las áreas infestadas intentando *camuflar* el olor humano con perfumes, desodorantes u otro producto químico de olor fuerte. Ninguno tuvo éxito. En la actualidad se llevan a cabo experimentos con vistas a sintetizar el olor de los seres

vivos para usarlo como señuelo o incluso repelente de los muertos andantes. Quedan años para que se encuentre un producto que funcione.

D. Gusto

No se sabe mucho sobre las papilas gustativas alteradas de los muertos andantes. Los zombis tienen la habilidad de distinguir la carne humana de la de los animales, y prefieren la primera. Los gules poseen también una habilidad asombrosa para rechazar la carroña en favor de la carne fresca recién muerta. Un cuerpo humano que lleve muerto entre doce y dieciocho horas será rechazado como comida. Lo mismo pasa con los cadáveres que han sido embalsamados o preservados de cualquier otra forma. Todavía no sabemos si esto tiene algo que ver con el *gusto*. Puede que tenga que ver con el olfato o, quizá, con otra clase de instinto que no hemos descubierto. ¿Por qué exactamente la carne humana es preferible? La ciencia todavía tiene que encontrar una respuesta a esta confusa, frustrante y terrorífica pregunta.

E. Tacto

Los zombis no perciben, literalmente, los estímulos físicos. Todos los receptores nerviosos siguen muertos después de la resurrección. Verdaderamente se trata de su ventaja más grande y terrorífica sobre los vivos. Nosotros, como humanos, tenemos la habilidad de experimentar el dolor físico como un signo de deterioro corporal. Nuestro cerebro clasifica tales sensaciones, las agrupa teniendo en cuenta el estímulo que las provoca y después archiva la información para usarla como aviso en futuras lesiones. Este es el don de la fisiología y el instinto que nos permite sobrevivir como especie. Por esta razón valoramos virtudes como el coraje, que inspira a las personas a realizar acciones a pesar de las señales de peligro. La incapacidad de reconocer y evitar el dolor es lo que convierte a los muertos andantes en criaturas tan formidables. No notan las heridas y, además, estas no les impiden atacar. Aunque el cuerpo de un zombi sufra daños severos, continuará atacando hasta que no quede nada de él.

F. Sexto sentido

Las investigaciones realizadas a través de la historia, combinadas con los estudios de campo y de laboratorio, han demostrado que los muertos andantes atacan incluso cuando todos sus órganos sensoriales han sido dañados o se han descompuesto por completo. ¿Significa esto que los zombis poseen un sexto sentido? Tal vez. Los seres vivos usan menos del 5 % de su capacidad cerebral. Es posible que el virus pueda estimular otras habilidades sensoriales que la evolución ha olvidado. Esta teoría es la que se discute más acaloradamente en la guerra contra los no muertos. Hasta ahora, no hay pruebas científicas que apoyen a ningún bando.

G. Cicatrización

A pesar de las leyendas y las tradiciones antiguas, la fisiología de los no muertos ha demostrado no poseer poderes de regeneración. Las células que están dañadas

siguen estando dañadas. Cualquier herida, sin importar su tamaño o su naturaleza, seguirá abierta mientras que esté en fase de resurrección. Se han llevado a cabo una variedad de tratamientos médicos para estimular el proceso de cicatrización en gules capturados. Ninguno resultó positivo. Esta incapacidad para repararse a sí mismos, algo que los seres vivos poseemos, supone una importante desventaja para los no muertos. Por ejemplo, cada vez que nos esforzamos físicamente, nuestros músculos se desgastan. Con el tiempo, estos músculos se reconstruyen y pasan a ser más fuertes que antes. La masa muscular de un gul permanecerá dañada, reduciendo su efectividad cada vez que la use.

H. Descomposición

La esperanza de *vida* media para los zombis -cuánto tiempo es capaz de funcionar antes de descomponerse del todo- es de tres a cinco años. Por muy fantástico que suene -el cuerpo humano es capaz de prevenir los efectos naturales de descomposición- lo que causa su putrefacción es biología básica. Cuando un cuerpo humano muere, su carne inmediatamente se cubre de billones de organismos microscópicos. Estos organismos siempre estuvieron presentes en el entorno externo y dentro del cuerpo. Mientras vivimos, el sistema inmunológico funciona como una barrera entre estos organismos y su objetivo. Cuando morimos, la barrera se abre. Los organismos empiezan a multiplicarse exponencialmente cuando se alimentan y, por esa razón, el cadáver sufre un colapso a nivel celular. El olor y la decoloración asociados con la carne en descomposición son el efecto del proceso biológico del trabajo de estos microbios. Cuando pides un bistec «muy hecho», estás pidiendo un trozo de carne que ha empezado a pudrirse; lo que antes era carne dura, ha sido reblandecida por microorganismos que han colapsado su fibra robusta. En un periodo corto de tiempo, ese bistec, igual que un cadáver humano, se quedará en nada, dejando tan sólo material demasiado duro y falto de nutrientes para ningún microbio, como huesos, dientes, uñas y pelo. Este es el ciclo de la vida normal, la forma en que la naturaleza recicla los nutrientes y los hace volver a la cadena alimenticia. Para parar este proceso y preservar el tejido muerto, es necesario situarlo en un entorno inapropiado para las bacterias, como puede ser un lugar con temperaturas muy bajas o muy altas, o en compuestos químicos tóxicos como el formaldehído, o, en este caso, saturarlo con Solanum.

Casi todas las especies de microbios que están implicadas en la descomposición humana normal han rechazado en repetidas ocasiones la carne infectada por el virus, embalsamando al zombi eficazmente. Si este no fuera el caso, combatir a los muertos vivientes sería tan fácil como evitarlos durante varias semanas o incluso días hasta que se pudrieran y quedarán únicamente los huesos. Los investigadores deben aún encontrar la causa exacta de esta condición. Se ha descubierto que al menos una especie de microbio ignora los efectos de repulsión del Solanum: de otro modo, los no muertos permanecerían en perfecto estado de conservación para siempre. Asimismo, se ha determinado que las condiciones naturales como la

humedad y la temperatura juegan un papel importante. Los no muertos que frecuentan los pantanos de Luisiana pueden que no duren tanto como los que viven en zonas frías, o en el seco desierto de Gobi. Las situaciones extremas, como el frío intenso o la inmersión en líquidos conservantes, podrían, hipotéticamente hablando, permitir a la especie de los no muertos vivir indefinidamente. Se sabe que estas técnicas permiten a los zombis actuar durante décadas, incluso siglos. (Véase «Ataques registrados», p. 239 y ss.) La descomposición no supone que un miembro, de los muertos andantes simplemente se desplome. La putrefacción afectaría a varias partes del cuerpo en momentos diferentes. Se han encontrado especímenes con el cerebro intacto pero el cuerpo descompuesto. Otros con el cerebro parcialmente podrido podían mantener ciertas funciones corporales, pero el resto estaban totalmente paralizadas. Recientemente, circula una teoría popular que intenta explicar la historia de la momia del antiguo Egipto como uno de los primeros ejemplos del embalsamado de un zombi. Las técnicas de conservación permitían que vivieran durante varios miles de años después de haber sido sepultados. Cualquiera con un conocimiento mínimo del antiguo Egipto encontraría esta historia falsa y ridícula: ¡El paso más importante y complicado en la preparación del faraón para su entierro era la extracción del cerebro!

I. Digestión

Pruebas recientes han descartado, de una vez por todas, la teoría de que la carne humana supone el combustible para los no muertos. El tracto digestivo de un zombi está completamente inactivo. El sistema complejo que procesa la comida, que extrae los nutrientes y excreta los restos no se tiene en cuenta en la fisiología de un zombi. Las autopsias que se han llevado a cabo en no muertos controlados han demostrado que su *alimento* permanece en su estado original, sin digerir en ninguna de las secciones del tracto. La materia, que mastican parcialmente y que se pudre de forma lenta, continuará acumulándose mientras el zombi devore más víctimas, hasta que salga, a la fuerza, por el ano, o literalmente haga que estallen el estómago o los intestinos. Aunque estos ejemplos que resultan impresionantes sobre la falta de digestión son escasos, cientos de informes de testigos oculares confirmaron que los no muertos tenían el vientre hinchado. ¡Un espécimen capturado y analizado detenidamente contenía 96 kilos de carne dentro de su sistema! Existen casos aún menos numerosos que han confirmado que los zombis continúan alimentándose hasta mucho después de que su tracto digestivo le haya explotado desde dentro.

J. Respiración

Los pulmones de los no muertos continúan funcionando en lo que se refiere a inhalar aire y expulsarlo de su cuerpo. Esta función otorga a los zombis su firma personal: el gemido. Lo que los pulmones y la química del cuerpo no consiguen, sin embargo, es extraer el oxígeno y eliminar el dióxido de carbono. Dado que el Solanum obvia la necesidad de ambas funciones, el sistema respiratorio queda

obsoleto en el cuerpo de un gul. Esto explica cómo los muertos vivientes pueden *caminar bajo el agua* o sobrevivir en entornos letales para los humanos. Sus cerebros, como ya se dijo antes, no dependen del oxígeno para sobrevivir.

K. Circulación

Resultaría inapropiado decir que los zombis no tienen corazón. Lo que *no* sería inapropiado decir, sin embargo, es que no han encontrado ninguna utilidad para él. El sistema circulatorio de un no muerto es poco más que una red de tubos inútiles llenos de sangre coagulada. Pasa lo mismo con el sistema linfático, así como con otros fluidos corporales. A pesar de que esta mutación pareciera otorgarle a los no muertos una ventaja sobre el resto de la humanidad, en realidad ha demostrado ser una bendición. La falta de masa de fluidos previene la fácil transmisión del virus. Si esto no fuera cierto, el combate cuerpo a cuerpo sería prácticamente imposible, ya que el humano que se defendiera sería salpicado con toda seguridad con sangre u otros fluidos.

L. Reproducción

Los zombis son criaturas estériles. Sus órganos sexuales están necróticos y son impotentes. Se han hecho intentos para fertilizar óvulos de zombi con esperma humano y viceversa. Ninguno tuvo éxito. Los no muertos tampoco muestran signos de deseo sexual, ni hacia su especie ni hacia los vivos. Hasta que las investigaciones puedan demostrar algo diferente, el gran miedo de la humanidad -que los muertos se reprodujeran y trajeran al mundo más muertos- resulta ser una imposibilidad reconfortante.

M. Fuerza

Los gules poseen la misma fuerza bruta que los vivos. Qué potencia pueda ser ejercida depende en gran medida del zombi en cuestión. La masa muscular que posee una persona viva será toda la que posea muerta. A diferencia de un cuerpo vivo, no se ha descubierto si las glándulas suprarrenales funcionan en los muertos, despojando a los zombis del estallido temporal de potencia del que disfrutamos los humanos. La única ventaja sólida que los muertos vivientes poseen es una resistencia increíble. Imagina que estás entrenándote o realizando cualquier otro acto de ejercicio físico. Lo más probable es que el dolor y la extenuación dicten tus límites. Estos factores no se aplican a los muertos. Continuarán una acción, con la misma energía dinámica, hasta que los músculos literalmente acaben por descomponerse. A pesar de que los gules van debilitándose progresivamente, esto les permite un poderoso primer ataque. Muchos grupos de tres o incluso cuatro humanos, físicamente en forma, cayeron ante un único zombi decidido.

N. Velocidad

Los muertos *andantes* suelen moverse con los hombros caídos o cojeando. Incluso sin heridas o una descomposición muy avanzada, su falta de coordinación provoca que anden a grandes zancadas de forma inestable. La velocidad viene determinada

principalmente por la longitud de las piernas. Los gules más altos darán zancadas más largas que sus homólogos de piernas más cortas. Al parecer los zombis son incapaces de correr. El índice de velocidad más rápido es de apenas un paso cada 1,5 segundos. Al igual que con la fuerza, la ventaja de los muertos sobre los vivos es su falta de cansancio. Los humanos que crean que pueden aventajar a los no muertos que los persigan, deberían acordarse del cuento de la liebre y la tortuga, teniendo en cuenta, claro, que en este caso la liebre tiene muchas posibilidades de ser devorada viva.

O. Agilidad

Un humano posee una destreza un 90 % mayor que la del gul más fuerte. En algunos casos se debe a la rigidez general que sufre el tejido de sus músculos necrosados (de ahí sus pasos torpes). El resto se debe a sus primitivas funciones cerebrales. Los zombis apenas tienen coordinación mano-ojo, una de sus grandes debilidades. Nadie ha visto jamás saltar a un zombi, ni de un lado a otro, ni, simplemente, de arriba abajo. Balancearse por una superficie estrecha es, del mismo modo, lo más hábiles que pueden ser. Nadar es también una función reservada exclusivamente para los vivos. La teoría demuestra que, si el cadáver de un no muerto está lo suficientemente hinchado para alcanzar la superficie, puede suponer un peligro a flote. Sin embargo, esto no es muy común, porque si el cuerpo se encuentra en un índice bajo de descomposición, no puede acumularse el gas dentro del cuerpo. Los zombis que caminan o caen en el agua deambularán sin rumbo por el fondo hasta terminar disolviéndose. Pueden ser escaladores con éxito, pero sólo en ciertas circunstancias. Si los zombis perciben que la presa se encuentra encima, por ejemplo, en el segundo piso de una casa, siempre intentarán llegar hasta ellos. Intentarán escalar cualquier superficie sin importar lo inviable o imposible que resulte. En todas, excepto en las situaciones más fáciles, estos intentos han terminado en derrota. Incluso en el caso de las escaleras, donde sólo se requiere la coordinación mano-mano, únicamente uno de cada cuatro zombis lo consigue.

2. PATRONES DE COMPORTAMIENTO

A. Inteligencia

En repetidas ocasiones se ha demostrado que nuestra mayor ventaja sobre los no muertos es nuestra habilidad para pensar. La capacidad mental promedio del zombi se encuentra por debajo de la de un insecto. En ninguna ocasión han demostrado habilidad alguna para razonar o usar la lógica. Intentar llevar a cabo una tarea, fallar, entonces por ensayo y error descubrir una nueva solución es una habilidad que comparten muchos miembros del reino animal pero que los muertos andantes han perdido. Los zombis han fallado repetidas veces en los laboratorios los test de inteligencia ajustados al nivel de los roedores. Un caso realizado en exteriores exponía a un humano de pie al final de un puente desplomado frente a una docena de zombis al otro lado. Uno por uno, los muertos andantes caían por uno de los lados al intentar inútilmente alcanzarlo. En ningún momento ni uno sólo de ellos se

dio cuenta de lo que estaba pasando y cambió su táctica en modo alguno. De forma contraria al mito y a la especulación, nunca se ha visto a los zombis usando herramientas de ningún tipo. Incluso coger una piedra para usarla como arma está más allá de su entendimiento. Esta simple tarea probaría un proceso de pensamiento básico que implica comprender que la roca es un arma más eficiente que la mano desnuda. De un modo irónico, la era de la inteligencia artificial nos ha permitido identificarnos más fácilmente con la mente del zombi que con la de nuestros más *primitivos* ancestros. Existen escasas excepciones, pero incluso los ordenadores más avanzados carecen de la habilidad para pensar por sí solos. Hacen lo que están programados para hacer, nada más. Imagina un ordenador programado para llevar a cabo una función. Esta función no se puede parar, modificar o eliminar. No puede almacenarse ningún dato nuevo. No puede instalarse ninguna orden nueva. Este ordenador desempeñará una única función, una y otra vez, hasta que la fuente de energía finalmente se termine. Así es el cerebro de un zombi. Conducido por el instinto, es una máquina monotarea impenetrable, que no puede forzarse y que únicamente puede ser destruida.

B. Emociones

No se conocen sentimientos de ningún tipo en los muertos andantes. Toda clase de guerra psicológica, desde enfurecer a los no muertos a provocar que sientan piedad, ha acabado en desastre. Alegría, tristeza, fe, ansiedad, amor, odio, miedo; todos estos sentimientos y miles más que constituyen el *corazón* humano resultan tan inútiles para los muertos vivientes como el órgano del mismo nombre. ¿Quién sabe si esto supone para la humanidad su mayor debilidad o su mayor fuerza? El debate continúa, y probablemente lo haga para siempre.

C. Recuerdos

En la actualidad, creemos en vano que un zombi retenga los conocimientos de su anterior vida. Oímos historias sobre muertos que vuelven a sus lugares de residencia o de trabajo, utilizando maquinaria que les es familiar, o incluso mostrando compasión para con sus allegados. En realidad, no existe ni una mínima prueba que avale esta falsa esperanza. Probablemente, los zombis no podrían mantener los recuerdos de su anterior vida ni a nivel consciente ni subconsciente, porque ¡ninguno de estos existe! Nunca podrán entretener a un gul con la mascota de la familia, con los parientes vivos, con sus vecinos, etc. No importa qué persona fuera en su anterior vida, esa persona se ha ido, ha sido reemplazada por un autómatas desprovisto de mente con el único instinto de alimentarse. Esta situación implora la siguiente pregunta: ¿Por qué los zombis prefieren las zonas urbanas a las afueras? Para empezar, los no muertos no prefieren la ciudad, sino que simplemente se quedan en el lugar donde resucitaron. En segundo lugar, la principal razón por la que los zombis tienden a quedarse en las ciudades en lugar de desplegarse hacia las afueras es debido a que las zonas urbanas contienen una mayor concentración de presas.

D. Necesidades físicas

Además del hambre (que discutiremos más tarde), los

muertos no han mostrado ninguna de las necesidades o carencias expresadas en vida mortal. Nunca se ha visto a los zombis dormir o descansar bajo ninguna circunstancia. No han reaccionado ni al frío ni al calor extremo. En condiciones meteorológicas extremas, nunca han buscado refugio. Incluso algo tan simple como la sed es desconocido para los muertos vivientes. Desafiando a todas las leyes de la naturaleza, el *Solanum* ha creado lo que podría describirse como un organismo autosuficiente en todos los aspectos.

E. Comunicación

Los zombis no poseen habilidades para el lenguaje. Aunque sus cuerdas vocales están capacitadas para el habla, su cerebro no. La única habilidad vocal parece ser un lamento profundo. Los zombis liberan este gemido cuando identifican a la presa. El sonido perdura bajo y constante hasta que se realiza el contacto físico. Entonces, cambia de tono y volumen cuando el zombi comienza su ataque. Este sonido espeluznante, asociado comúnmente con los muertos andantes, sirve como llamada para otros zombis y, tal y como se ha descubierto recientemente, es un arma psicológica muy potente. (Véase «Defendiendo», p. 105)

F. Dinámicas sociales

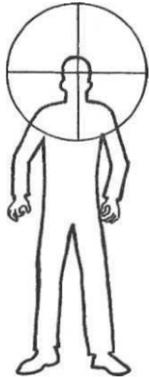
Siempre han proliferado teorías de que los no muertos funcionan como una fuerza colectiva, como un ejército comandado por Satán o una colmena de algún tipo de insecto que se siente atraído por las feromonas; la idea más reciente afirma que consiguen consenso de grupo mediante telepatía. Lo cierto es que los zombis no poseen organización social de la que hablar. No hay jerarquía, no hay una cadena de mando, no se dirigen hacia ningún tipo de colectivización. Una horda de no muertos, sin tener en cuenta tamaño o apariencia, es, simple y llanamente, un grupo de individuos. Si cientos de gules convergen en el emplazamiento de una víctima, se debe a que cada uno se ha dejado llevar por su propio instinto. Los zombis parecen ignorarse entre ellos. No se ha observado nunca que reaccionen a la visión de otro a ningún alcance. Esto nos devuelve a la cuestión de la percepción: ¿Cómo puede un zombi distinguir entre uno de los suyos y un humano u otra presa en el mismo campo de acción? Aún no se ha encontrado una respuesta. Los zombis eluden la presencia de otros zombis del mismo modo que eluden objetos inanimados. Cuando se chocan con otro de ellos, no expresan ningún intento de relacionarse o comunicarse. Los zombis que se alimentan del mismo cadáver tiran de la carne en repetidas ocasiones en lugar de apartar a empujones a sus competidores. La única sugerencia de esfuerzo en común se ha observado en ataques en grupo notorios: el gemido de un gul llamando a otros que puedan percibir tal sonido. Una vez que oyen el lamento, otros muertos andantes casi siempre convergen en su emplazamiento. Un estudio antiguo expuso la teoría de que se trataba de un acto deliberado cuando un explorador usaba su gemido como señal para que los otros atacaran. Sin embargo, ahora sabemos que esto ocurre por puro accidente. El gul que gime cuando detecta a una presa lo hacen debido a una reacción instintiva, y no como alerta.

G. Cazar

Los zombis son organismos migratorios, no muestran aprecio alguno hacia el territorio o el concepto de *hogar*. Viajarán kilómetros y quizá, con el tiempo suficiente, cruzarán continentes en su búsqueda de comida. Su patrón de búsqueda es fortuito. Los gules se alimentan por la noche y durante el día. En realidad, más que buscar una zona de forma deliberada, se topan con ella. No detectan ciertas zonas ni edificios a no ser que en ellas haya alguna presa. Por ejemplo, algunos han buscado en granjas y otras construcciones rurales mientras que otros del mismo grupo han ignorado por completo aquel lugar. Las zonas urbanas requieren más tiempo para explorarlas, por eso los no muertos permanecen más tiempo en dichas áreas, aunque ningún edificio servirá de precedente sobre otro. Los zombis parecen ignorar totalmente lo que les rodea. Por ejemplo, no mueven los ojos de ninguna manera para obtener información sobre un nuevo objeto. Arrastran los pies en silencio, miran al infinito, deambulan sin rumbo fijo hasta detectar a la presa. Tal y como se ha discutido anteriormente, los no muertos poseen la extraña habilidad de dirigir un ataque a la localización exacta de la víctima. Una vez que se produce el contacto, el anteriormente callado y abstraído autómatas se transforma en algo más parecido a un misil dirigido. La cabeza se vuelve inmediatamente en la dirección de la víctima. La mandíbula cae, los labios se contraen y desde las profundidades de su diafragma surge un gemido. Una vez que se realiza el contacto, los zombis no pueden distraerse en modo alguno. Continuarán persiguiendo a la presa y pararán sólo si pierden el contacto, si realizan una matanza con éxito o si son destruidos.

H. Motivación

¿Por qué los no muertos atacan a los vivos si se ha demostrado que la carne humana no tiene una función nutritiva? ¿Por qué su instinto les lleva al asesinato? La verdad intenta eludirnos.



La ciencia moderna, combinada con datos históricos, ha demostrado que los vivos no son las únicas delicias del menú de los no muertos. Los equipos de rescate cuando entran en zonas infestadas las describen, de modo consecuente, como desprovistas de toda vida. Cualquier criatura, sin importar su tamaño o especie, será consumida por un zombi en pleno ataque. La carne humana, sin embargo, siempre será preferible a otras formas de vida. Un experimento consistía en exponer ante un espécimen capturado dos cubos idénticos de carne: uno de carne humana y otro de carne animal. En repetidas ocasiones el zombi prefirió la humana. No se sabe aún por qué. Lo que sí puede confirmarse, más allá de toda duda, es que el instinto provocado por el

Solanum convierte a los no muertos en asesinos y devoradores de cualquier criatura viva que descubran. Al parecer, no hay excepciones.

I. Matar a los muertos

Aunque parezca que destruir a un zombi puede ser simple, no hay nada más lejos de la realidad. Tal y como hemos visto, los zombis no requieren ninguna de las funciones fisiológicas que los humanos necesitamos para sobrevivir. La destrucción o el daño severo al sistema circulatorio, digestivo o respiratorio no harían nada a un miembro de los muertos andantes, en tanto en cuanto esas funciones no se mantienen en el cerebro. Simplemente piensa que existen miles de formas de matar a un humano y sólo una de matar a un zombi. El cerebro debe ser destruido, de cualquier manera posible.

J. Deshacerse del cuerpo

Los estudios muestran que el Solanum puede vivir en el cuerpo de un zombi destruido durante otras cuarenta y ocho horas. Se ha de tener un cuidado extremo a la hora de deshacerse del cadáver de un no muerto. La cabeza en particular conlleva el mayor riesgo, dada su concentración del virus. Nunca cargues con el cadáver de un no muerto sin ropa protectora. Trátalo como si fuera cualquier clase de material tóxico o altamente letal. La cremación es la forma más segura y efectiva de eliminarlo. A pesar de los rumores de que quemar un grupo de cadáveres podría propagar Solanum en forma de plaga a través del aire, el sentido común nos diría que ningún virus es capaz de sobrevivir al calor intenso, por no hablar de un incendio.

K. ¿Domesticación?

Repetimos, el cerebro de un zombi ha demostrado ser, hasta el momento, inalterable. Los experimentos que se han realizado con productos químicos, cirugía e incluso descargas electromagnéticas, han dado resultados negativos. La terapia para cambiar su comportamiento y otros intentos para entrenar a los muertos vivientes como bestias de carga o algo parecido también han acabado en fracaso. De nuevo, no podemos cambiarle el chip a la máquina. Será tal como es o no será.

EL ZOMBI VUDÚ

Si los zombis son la creación de un virus y no de la magia negra, entonces ¿cómo se explican los llamados «zombis vudú», muertos que han sido desenterrados y condenados a pasar la eternidad como esclavos de los vivos? Sí, es cierto que la palabra «zombi» originalmente proviene de la palabra kimbundu «nzúmbe», término que describe el alma de una persona muerta, y sí, los zombis y la zombificación forman parte integral de la religión afrocaribeña conocida como vudú. Sin embargo, el origen de su nombre es la única similitud entre el zombi vudú y el zombi viral. Aunque se dice que los *houngan* vudú (sacerdotes) pueden convertir humanos en zombis mediante la magia, la práctica se basa, fuera de toda

duda, en ciencia pura. El «polvo zombi», la herramienta usada por el *houngan* para la zombificación, contiene una neurotoxina muy potente (los ingredientes exactos se guardan en el más estricto secreto). La toxina paraliza de forma temporal el sistema nervioso del humano, creando un estado de hibernación extrema. Con el corazón, los pulmones y otras funciones corporales operando al más mínimo nivel, sería comprensible que un médico forense con poca experiencia declarara muerto al sujeto paralizado. Muchos humanos fueron enterrados en este estado y se despertaron gritando en la oscuridad más absoluta en sus ataúdes. ¿Entonces, qué hace a los humanos convertirse en zombis? La respuesta es simple: el daño cerebral. Muchos de los que fueron enterrados vivos acabaron muy pronto el aire que había en sus ataúdes. Los que se recuperaron (si son afortunados) casi siempre habían sufrido daño cerebral por la falta de oxígeno. Estas pobres almas caminan arrastrándose con pocas habilidades cognitivas, o, ciertamente, en libre albedrío, y a menudo se confunden con los muertos vivientes. ¿Cómo distingues a un zombi vudú de una especie auténtica? Las señales son obvias.

Los zombis vudú muestran emociones. Las personas que sufren daño cerebral a causa del polvo aún son capaces de mostrar los sentimientos normales de un humano. Sonríen, lloran, incluso gruñen con furia si se hacen daño o, por el contrario, lo han provocado (algo que los zombis de verdad nunca harían).

Los zombis vudú piensan. Tal y como se ha afirmado antes, cuando un zombi de verdad se topa contigo, inmediatamente se dirige hacia a ti como una bomba inteligente. Un zombi vudú tratará por un momento de averiguar quién o qué eres. Tal vez se te acerque, tal vez recule, o quizá continúe su observación mientras su cerebro dañado trata de analizar la información que se le da. Lo que un zombi vudú *nunca* hará es alzar sus brazos, dejar caer su mandíbula, desatar un infernal gemido y andar a tropezones directamente hacia ti.

Un zombi vudú siente dolor. Un zombi vudú que tropieza y se cae, sin duda alguna sujetará su rodilla magullada y gimoteará. Asimismo, uno que sufra por otra herida anterior se la cuidará o, por lo menos, será consciente de la existencia de la herida. A diferencia de un zombi de verdad, los zombis vudú no ignoran cuándo sufren cortes profundos.

Los zombis vudú reconocen el fuego. Eso no quiere decir que les den miedo las llamas. Aquellos que han sufrido un daño cerebral severo tal vez no recuerden lo que es el fuego. Se pararán a examinarlo, tal vez incluso lleguen a tocarlo, pero retrocederán una vez sepan que causa dolor.

Los zombis vudú reconocen lo que hay a su alrededor. Al contrario que un zombi de verdad, que sólo reconoce a su presa, los zombis vudú reaccionan a los cambios repentinos de luz, sonido, sabor y olor. Se ha observado que los zombis vudú ven la televisión o los flashes de luz de gran colorido, escuchan música, se encogen por un trueno e incluso perciben a otros como ellos. Esto último ha resultado crítico en algunos casos en los que se equivocaron al identificarlos. Al no reaccionar en modo alguno ante otros zombis (se miran, hacen ruidos, incluso se tocan las caras)

podieron ser exterminados por accidente.

Los zombis vudú NO tienen supersentidos. La persona que sufre los efectos debilitantes del polvo zombi continúa dependiendo de su vista antes que de otros sentidos. No se puede mover a la perfección en la oscuridad, oír una pisada a 450 metros u oler a un ser vivo en el viento. Los zombis vudú en realidad pueden ser sorprendidos por alguien que camina justo delante de ellos. Sin embargo, esto no es recomendable, puesto que un zombi asustado puede reaccionar de forma violenta.

Los zombis vudú pueden comunicarse. Aunque no siempre es el caso, muchos de estos individuos pueden responder a las señales audiovisuales. Muchos entienden palabras, algunos incluso comprenden oraciones simples. Muchos zombis vudú poseen la habilidad de hablar, de forma simple por supuesto, y en raras ocasiones mantienen conversaciones extensas.

Los zombis vudú pueden ser controlados. Aunque no siempre es cierto, muchos de los cerebros humanos dañados pierden mucha de su autorrealización y se convierten en seres muy susceptibles a la sugestión. Ordenarle a un sujeto que pare o se vaya puede ser suficiente para librarse de un zombi vudú. Esto ha dado lugar a una situación peligrosa: las personas que se equivocan pensando que pueden controlar o adiestrar a zombis de verdad. En varias ocasiones, algunos tercios insistieron en que, de manera simple, podían ordenar a sus muertos vivientes que pararan. Cuando sintieron que unas manos frías y podridas les agarraban por las extremidades y unos dientes sucios y raídos estaban mordidiéndoles, descubrieron, demasiado tarde, a lo que se estaban enfrentando en realidad.

Estas características deberían darte una buena idea sobre cómo diferenciar a un zombi vudú de uno de verdad. Una nota final: los zombis vudú se encuentran sobre todo en la África subsahariana, el Caribe, América Central y del Sur, y el sur de Estados Unidos. Aunque no es imposible encontrar a alguien convertido en zombi por un *houngan*, las posibilidades de tal encuentro son escasas.

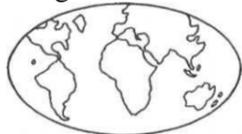
EL ZOMBI DE HOLLYWOOD

Desde que los muertos vivientes llegaron a la gran pantalla, su mayor enemigo no han sido los cazadores, sino los críticos. Estudiosos, investigadores, incluso ciudadanos preocupados, han afirmado que estas películas retrataban a los muertos vivientes de manera fantástica y poco realista. Abrumadoras armas, secuencias de acción físicamente imposibles, personajes humanos de características imponentes y, encima de todo eso, gules mágicos, invencibles, incluso cómicos que han añadido colores al arcoíris de controversia que supone el «cine de zombis». Críticas ulteriores admitían que este «estilo recargado» cercano al cine de sonámbulos enseñaba a los espectadores lecciones que acabarían con su muerte en un encuentro real. Estas acusaciones serias exigían una defensa igualmente seria. Mientras que algunas películas de zombis están basadas en hechos reales, su objetivo, de

hecho el objetivo de casi cada película de todo género, siempre ha sido, ante todo, entretener. A no ser que discutamos sobre documentales de verdad (e incluso algunos son *edulcorados*), los realizadores deben tomarse algunas licencias artísticas para hacer su trabajo más apetecible a la audiencia. Incluso las películas que están basadas en hechos reales sacrifican la pura realidad por el bien de la historia. Algunos personajes serán una amalgama de individuos de la vida real. Otros serán pura ficción con el fin de explicar ciertos hechos, facilitar la línea narrativa o simplemente añadir sabor a la escena. Uno podría argumentar que el papel de un actor es desafiar, educar e instruir a la audiencia. Podría ser cierto, pero intenta impartir conocimiento a una audiencia que se va o se queda dormida durante los primeros diez minutos de la película. Si aceptas esto para producir una película entenderás por qué el cine de zombis en Hollywood se desvía, en ocasiones a lo loco, de la realidad en la que está basado. En resumen, usa estas imágenes según la intención de sus realizadores: como un modo de entretenimiento temporal, de forma alegre y no como modo de ayuda para tu supervivencia.

LOS BROTES

Aunque cada ataque zombi es diferente, dado el número, el terreno, la reacción del pueblo en general, etc., su nivel de intensidad puede medirse en cuatro categorías diferentes.



CLASE 1

Este es un brote leve, normalmente en países del Tercer Mundo o en zonas rurales del Primer Mundo. El número de zombis para esta clase de brote oscila entre uno y veinte. El número total de víctimas (incluyendo a los infectados) puede variar entre uno y cincuenta. La duración, desde el primer caso hasta el último (conocido), va desde veinticuatro horas hasta catorce días. La zona infestada será pequeña, no más de un radio de treinta kilómetros. En muchos casos, los límites vendrán determinados por las fronteras naturales. La reacción es limitada, puede que exclusivamente provenga de los ciudadanos o de alguna ayuda adicional de las fuerzas locales de la ley. La cobertura de los medios de comunicación será mínima, y si se presenta. Si los medios de comunicación se encuentran allí, busca historias comunes como homicidios o «accidentes». Este es el tipo de brote más común y también el que más fácilmente pasa desapercibido.

CLASE 2

En este nivel de brote se incluyen las zonas urbanas o las zonas rurales con alta densidad de población. El número total de zombis oscilará entre veinte y cien. Las víctimas humanas llegarán a ser hasta varios cientos de personas. La duración de un ataque de clase

2 no es mucho más larga que la de un brote de clase 1. En algunos casos, un mayor número de zombis hará desencadenar una respuesta más inmediata. Un brote en una zona rural de poca población podría extenderse a un radio de ciento sesenta kilómetros, mientras que un brote urbano podría comprender únicamente algunos edificios. La eliminación sería, por supuesto, más organizada. La actuación civil sería reemplazada por fuerzas locales, nacionales e incluso federales. Si es un ataque leve se puede buscar ayuda militar adicional, a la Guardia Nacional si estamos en Estados Unidos o a su equivalente fuera de este país. La mayoría de las veces, para aliviar el pánico, estas unidades toman una actitud menos combatiente, aportando asistencia médica, control de multitudes y apoyo logístico. Los brotes de clase 2 casi siempre atraen a la prensa. A no ser que el ataque ocurra en una zona aislada por completo del mundo, o una donde los medios de comunicación se controlen estrictamente, la historia será contada. Esto no quiere decir, sin embargo, que vaya a contarse fielmente.

CLASE 3

Una crisis de verdad. Los brotes de clase 3, más que cualquier otro, demuestran la amenaza real a la que nos exponen los muertos vivientes. Los zombis son miles y abarcan una zona de varios cientos de kilómetros. La duración del ataque y un posible proceso de limpieza lento podrían durar hasta varios meses. No habría cabida para la censura de los medios o los encubrimientos. Incluso sin la atención de los medios, la magnitud del ataque al completo dejaría demasiados testigos oculares. Se trata de una batalla completamente desarrollada, donde las fuerzas de la ley serían reemplazadas por unidades de tropas regulares. En la zona infestada quedaría declarado el estado de alarma, así como en las áreas colindantes. Cuenta con la ley marcial, viajes restringidos, suministros racionados, control federal de los servicios y custodia estricta de las comunicaciones. Llevará tiempo desarrollar todas estas medidas. La fase inicial será un caos hasta que aquellos que están en el poder lleguen a controlar la crisis. Disturbios, saqueos y pánico generalizado se añadirán a sus dificultades, atrasando más aún una respuesta efectiva. Mientras esto ocurriera, los que viven en el área infestada estarían a merced de los no muertos. Aislados, abandonados y rodeados de gules, dependerían únicamente de ellos mismos.

CLASE 4

(Véase «Vivir en un mundo no muerto», pp. 194-226)

DETECCIÓN

Todo brote de no muertos, sin tener en cuenta la clase, tiene un principio. Ahora que hemos definido al enemigo, el siguiente paso es la alarma previa. Saber qué es un zombi no te servirá de nada si no eres capaz de reconocer un brote antes de que sea demasiado tarde. Esto no quiere decir que construyas un *puesto de mando contra zombis* en el sótano, claves alfileres en un mapa y acapares la radio de onda corta. Lo único que se requiere es buscar las señales que a

una mente desentrenada se le pasarían por alto. Estas señales incluyen:

Homicidios donde las víctimas son ejecutadas mediante un tiro en la cabeza o por decapitación. Ha ocurrido muchas veces: la gente reconoce qué tipo de brote es e intenta afrontar el problema con sus propias manos. Casi siempre, las autoridades locales los acusan de asesinos y son perseguidos como tales.

Personas desaparecidas, particularmente en zonas salvajes o deshabitadas. Hay que prestar mucha atención a si uno o más miembros de la búsqueda desaparecen también. Si la historia se televisa o fotografía, fíjate en el nivel de armamento que lleva el equipo de búsqueda. Más de un rifle por grupo podría significar que se trata de algo más que una simple operación de rescate.

Casos de «enajenación violenta» en los que el sujeto ataca a amigos o familiares sin usar armas. Date cuenta de si el atacante muerde o intenta morder a las víctimas. Si lo hace, ¿aún permanece alguna de las víctimas en el hospital? Trata de descubrir si alguna de las víctimas murió, de forma misteriosa, en los días posteriores al mordisco.

Disturbios u otro altercado civil que empiece sin ser provocado u otra causa lógica. El sentido común te dirá que la violencia en cualquier estrato social no ocurre sin un catalizador como la tensión racial, las acciones políticas o las decisiones legales. Incluso la llamada «histeria colectiva» puede llevarnos hasta el origen del problema. Si no lo descubre nadie, encontrarán la respuesta en alguna otra parte.

Muertes por enfermedad en las que no se determina la causa o parecen altamente sospechosas. Los decesos por enfermedades infecciosas son, si comparamos con hace un siglo, escasos en el mundo industrializado. Por esa razón, los nuevos casos siempre atraen a los medios. Fíjate en los casos donde la naturaleza exacta de la enfermedad quede sin explicar. También estáte alerta de aquellas explicaciones sospechosas como el virus del Nilo occidental o la enfermedad de las «vacas locas». Podría tratarse de ejemplos de encubrimiento. Cualquiera de las anteriormente citadas donde se prohíba la presencia de los medios de comunicación. Es extraño que en Estados Unidos se censure por completo una noticia. Si se da el caso debemos observarlo inmediatamente como una luz roja. Por supuesto, puede haber muchas razones diferentes a un ataque de muertos vivientes. Por otra parte, cualquier evento que provoque restricciones de un gobierno tan consciente como nosotros de los medios merece gran atención. Lo cierto es que, sea lo que sea, no puede ser bueno.

Elegir las armas correctas (*nunca* lleses sólo una) puede establecer la diferencia entre un montón de zombis muertos o convertirte en uno de ellos. Cuando te enfrentas con un no muerto, es fácil creer en la estrategia de supercomando: cargar con las armas más pesadas y más potentes posibles y salir a *patearles el culo*. No sólo es absurdo, también es suicida. Los zombis no establecen torres de control al más puro estilo de *Tras la línea enemiga*, con un derribo en masa a la primera

Una vez que el acontecimiento capta tu atención, síguele el rastro. Anota la localización y la distancia a la que se encuentra de ti. Busca incidentes similares en los alrededores o cerca del emplazamiento original. Si, en los siguientes días o semanas, esos incidentes tienen lugar, estúdialos cuidadosamente. Anota la respuesta de las fuerzas de la ley y otras agencias gubernamentales. Si reaccionan más energicamente con cada caso, hay posibilidades de que esté teniendo lugar un brote.

ARMAS Y TÉCNICAS DE COMBATE

Eran al menos quince o veinte; hombres, mujeres, niños. Abrimos fuego a setenta, quizá ochenta metros. Veía cómo salían volando pedazos de carne. ¡Nuestros disparos dañaban sus jilas! Pero seguían avanzando. ¡Simplemente, siguieron avanzando! Divisé a uno y dejé escapar una ráfaga de mi BXP. Sé que le rompí en dos la columna porque aquel hombre se dejó caer como una hoja. Aún con espasmos en las piernas, ¡se arrastraba hacia mí! A veinte metros, abrimos fuego con el Vektor. ¡Nada! Veía cómo los trozos de órganos y huesos les salían disparados por la espalda. Había extremidades literalmente serradas por las articulaciones. La SS77 es la mejor ametralladora jamás construida: 840 metros por segundo, 800 disparos por minuto; pero no estaba consiguiendo ¡absolutamente nada! Con las granadas sólo habíamos conseguido derribar a uno de ellos. ¡A uno! Su cuerpo mutilado estaba inmóvil pero la cabeza aún intentaba mordernos. [Nombre no revelado] empezó a disparar con su RPG. El maldito proyectil dio de lleno en un blanco fácil de atacar ¡y destrozó una roca que había detrás! Finalmente, cuando estaban a cinco metros de nosotros, usamos la poca gasolina que nos quedaba para el lanzallamas. Los hijos de puta se encendieron como antorchas pero ¡no se detuvieron! Uno de ellos agarró a [Nombre no revelado], haciéndolo prender también mientras le mordía en el cuello. Vi al resto de aquellas cosas rodearlo conforme nos perdíamos entre la jungla. Una multitud de cuerpos agachados ardiendo desgarrando a otra antorcha humana que no dejaba de gritar. ¡La puta que parió al demonio, ¿qué diablos se suponía que teníamos que hacer?!

—MERCENARIO SERBIO DURANTE LA GUERRA CIVIL DE ZAIRE, 1994

descarga teatral de artillería. Armarse para el encuentro con un zombi requiere una consideración especial, tener la cabeza bien fría y hacer un análisis práctico de todos los factores implicados.

REGLAS GENERALES:

¡OBEDECE LA LEY! Las regulaciones gubernamentales sobre armas de fuego y explosivos dependen de donde

te encuentres. Sigúelas al pie de la letra. El castigo puede ir desde una multa considerable hasta el encarcelamiento. En cualquier caso, el resultado que supone un expediente criminal es algo que *¡no puedes permitirle!* Cuando los muertos lleguen, las fuerzas de la ley deben considerarte como un ciudadano modelo, alguien en quien confiar y a quien dejar solo, y no como un criminal de cuestionables antecedentes que debería ser interrogado a la primera señal de problemas. Afortunadamente, tal y como este capítulo te mostrará, de forma sencilla, las armas legales te servirán más que las armas de destrucción masiva.

ENTRENA CONSTANTEMENTE: Poco importa el arma que uses, un simple machete o un rifle semiautomático, debe convertirse en una extensión de tu cuerpo. Practica tanto como te sea posible. Si se imparten clases, apúntate por todos los medios. Aprender de instructores cualificados te ahorrará mucho tiempo y energía. Si puede desmontarse el dispositivo, hazlo tanto de día como de noche hasta que conozcas cada clavija, cada soporte, cada curva y borde de ese aparato tan importante. Con la práctica aparecerán la experiencia y la confianza, dos rasgos que debes desarrollar a la hora de salir victorioso de la batalla contra los muertos vivientes. La historia ha demostrado que una persona bien entrenada con una sola roca, tiene más posibilidades de sobrevivir que un novato con la última maravilla tecnológica.

CUIDA TUS HERRAMIENTAS: Las armas, por muy simples que sean, deben cuidarse como si se trataran de seres vivos. Cualquiera con algo de experiencia en armas de fuego sabe que la inspección y la limpieza forman parte de la vida diaria. Esto también se aplica a las armas para el combate cuerpo a cuerpo. Debemos pulir y proteger del óxido las espadas. Las empuñaduras necesitan revisión y mantenimiento. Nunca abuses de tus herramientas o las expongas a un deterioro innecesario. Si es posible, haz que un profesional con experiencia las examine con regularidad. Estos expertos detectarán los primeros defectos imperceptibles para el usuario principiante.

ATENCIÓN A LOS ARTILUGIOS DE EXPOSICIÓN: Muchas compañías ofrecen una variedad de réplicas de armas, como espadas, arcos, etc., creados, simplemente, para la decoración. Examina siempre los artilugios seleccionados a conciencia y asegúrate de que se fabricaron para usarlos en la vida real. No confíes exclusivamente en la palabra de la compañía. «Lista para el combate» puede significar que el artículo podría soportar unos cuantos golpes en un escenario teatral o en una exposición de historia, pero se romperá por la mitad en el momento crucial de un enfrentamiento a vida o muerte. Si los recursos lo permiten, compra una réplica y entrena con ella hasta que se rompa. Sólo entonces deberías confiar en sus habilidades.

DESARROLLA EL ARMA PRINCIPAL: El cuerpo humano, si lo cuidamos y entrenamos correctamente, es la mayor arma que existe. Los estadounidenses son conocidos por su mala dieta, su falta de ejercicio y su implacable fetichismo por la tecnología del ahorro de trabajo. Tan conocida como es la expresión «parecer un vegetal», un término más apropiado para ellos sería

«ganado»: gordo, vago, apático y listo para que te coman. El arma n.º 1, la herramienta biológica que es nuestro cuerpo, puede y debe ser transformada de presa a depredador. Sigue una dieta estricta y un régimen de buena forma física. Concéntrate en lo cardiovascular en lugar de los ejercicios para aumentar la musculatura. Controla cualquier enfermedad crónica que puedas padecer, sin importar lo leve que sea. Aunque tu peor dolencia sean las alergias, ¡trátalas con regularidad! ¡Cuando surja una situación, debes saber *exactamente* de lo que tu cuerpo es capaz! Estudia y domina al menos un arte marcial. Asegúrate de hacer hincapié en controlar la forma de escapar más que en asestar golpes. Saber cómo escapar de las garras de un zombi es la habilidad más importante y la única que debe preocuparte cuando te encuentres en un combate cuerpo a cuerpo.

COMBATE CUERPO A CUERPO

El combate cuerpo a cuerpo debería evitarse siempre. Como un zombi carece de velocidad, es más sencillo correr (o caminar rápido) que quedarse y luchar. Sin embargo, puede que necesites matar a un zombi de cerca. Cuando ocurra esto, la coordinación en fracción de segundos será crítica. Un movimiento en falso, un momento de duda y sentirás unas manos frías aferrarse a tu brazo, o unos dientes afilados y rotos mordiéndote. Por esta razón más que cualquier otra, elegir un arma para el cuerpo a cuerpo es más importante que cualquier otra de esta sección.



1. MAZAS



Cuando usas un arma sin filo, el objetivo es aplastar el cerebro (recuerda que la única manera de matar a un zombi es destruyendo su cerebro). Esto no resulta tan fácil como suena. El cráneo humano es una de las superficies más duras y perdurables de la naturaleza. Del mismo modo, lo es el del zombi. Se necesita una fuerza extrema para fracturarlo y no menos para hacerlo pedazos. Sin embargo, debe hacerse, y hay que hacerlo, de un único golpe en el lugar adecuado. Fallar tu objetivo o no conseguir traspasar el hueso te dejará sin una segunda oportunidad.

Las varas, hachas de mano y otras mazas de madera son



buenas para quitarse de en medio o salir airoso de un ataque individual. Lo que hace falta es peso y fuerza para poder dar un golpe letal. Una sección de una tubería de plomo funcionaría en un único encuentro, pero es demasiado pesada para los que están en movimiento. Un mazo tiene la misma limitación y también requiere práctica para aquellos que lo usen para pegar a un objetivo en movimiento. Las barras de aluminio son lo suficientemente ligeras para valer en una pelea, tal vez dos, pero sabemos que se doblan después de un uso prolongado. El estándar, el martillo de carpintero tiene un poder espectacular pero un alcance muy limitado. Su mango corto permite al zombi agarrarte del brazo y pararlo. Una porra de policía, hecha de plástico de acetato (en muchos casos), es lo suficientemente resistente para cualquier batalla pero le falta el poder letal para asesinar de un solo golpe. (Nota: fue diseñado con esa intención.)

La mejor maza es el desencofrador de acero. Pesa relativamente poco y su construcción duradera la hace ideal para el combate cuerpo a cuerpo. Su curvo y semiafilado borde también permite un movimiento punzante a través de la cuenca del ojo, directamente hacia el cráneo. Más de un superviviente cuenta haber matado a los zombis de este modo. Otra ventaja del desencofrador es que puede utilizarse de palanca para abrir una puerta, levantar un objeto pesado o realizar otras tareas para las que fue diseñado en un primer momento. Ninguna de esas funciones puede llevarse a cabo con otra de las herramientas mencionadas anteriormente. El modelo de titanio, más ligero y duradero que el de acero, se está colando en los mercados occidentales desde Europa del este y la antigua Unión Soviética.

2. ARMAS AFILADAS Las armas afiladas, de cualquier tipo, tienen ventajas y desventajas sobre las anteriores. Las que tienen suficiente fuerza para partir el cráneo en escasas ocasiones resisten después de varias repeticiones. Por esta razón, los cortes, particularmente la decapitación, cumplen la misma función que volarle la cabeza a alguien. (Nota: la cabeza diseccionada de un zombi aún puede morder y debe considerarse como una amenaza.) La ventaja de cortar en lugar de aplastar es que puede hacer que matar a un zombi sea innecesario. En algunos casos, seccionar una extremidad o serrar la columna vertebral es suficiente para incapacitar a un agresor no muerto. (Nota: seccionar una extremidad también conlleva la posibilidad de entrar en contacto con el virus a través del área expuesta.)

El hacha de un civil puede romper con facilidad el cráneo de un zombi, hacer pedazos el hueso y el cerebro de una sola embestida. La decapitación es igual de fácil; por esa razón el hacha ha sido la herramienta favorita para las ejecuciones durante siglos. Conseguirlo si una cabeza se mueve puede resultar difícil. Además de esto, si el golpe termina siendo un desastre total, tendrás que compensarlo largándose. En última instancia, el hacha de mano, la más pequeña, es una buena arma. Si estás acorralado y las armas más grandes resultan inútiles, un golpe de hacha hará algo más que encargarse del agresor. La espada es el arma afilada ideal, pero no bastará con cualquiera de ellas. Floretes, estoques y otras armas de esgrima no se han hecho para cortar. Su único uso posible sería una estocada directa a la cuenca del ojo seguida de un rápido giro dentro del cerebro. Este movimiento, sin embargo, sólo ha conseguido realizarse en una ocasión, por un esgrimista entrenado, y por eso no es muy recomendable.

Las espadas medievales de una mano te permiten tener una mano libre para otras tareas como abrir una puerta o protegerte con un escudo. El único inconveniente es que les falta capacidad de oscilación. Un brazo no tiene la fuerza suficiente para cortar el cartílago grueso que hay entre los huesos. Otro inconveniente es la falta de precisión del usuario. Hacerle una herida en algún lugar del cuerpo a un oponente vivo es una cosa. Hacerle un corte exacto y limpio en el cuello es algo completamente diferente.

Las espadas de dos manos pueden considerarse las mejores de su clase, ya que proveen la fuerza y precisión para una decapitación perfecta. De este grupo, la catana japonesa ninja ocupa el primer puesto. Su peso (entre 1,5 kg y 2,5 kg) es perfecto para los conflictos de larga duración y su cuchilla puede cortar la fibra orgánica más dura.

En lugares estrechos, las cuchillas más cortas son ventajosas. La gladius romana es una opción, aunque es difícil encontrar imitaciones preparadas para usarlas en combate. El ninjato japonés presume de empuñadura a dos manos y, en modelos especiales, de acero templado. Ambos factores hacen de él el arma suprema. El machete común, debido a su tamaño, peso y disponibilidad, probablemente suponga tu mejor opción. Si es posible, encuentra el tipo militar que normalmente se vende en tiendas de stock del ejército. Su acero suele ser de la mayor calidad y su cuchilla ennegrecida ayuda a ocultarse en la noche.

3. MISCELÁNEA DE ARMAS DE MANO Lanzas, picas y tridentes sirven para atravesar a un zombi y alejarlo de tu alcance, pero no necesariamente para conseguir matarlo. Clavárselas en la cuenca del ojo es posible pero poco probable. La alabarda

européa medieval (un híbrido entre hacha y lanza) puede servir como un arma cortante pero, de nuevo, requiere una gran habilidad y práctica para conseguir decapitar de un único golpe. Estas armas, aparte de usarlas como mazas o mantener a tu atacante a distancia, sirven de poco.

El lucero del alba o *mangual*, una bola con púas encadenada a una barra, hace exactamente el mismo daño que un desencofrador, aunque de un modo aún más dramático. El propietario balancea la barra con un movimiento circular y amplio, proporcionando suficiente velocidad para lanzar la bola y romper el cráneo de su oponente. Usar esta arma requiere una habilidad considerable y por eso no es muy recomendable.

La maza de armas tiene la misma función que el martillo doméstico estándar pero sin las ventajas de los usos prácticos más recientes. Una maza no puede usarse de palanca para abrir una puerta o una ventana, clavar un cincel o un clavo. Intentar algo así podría acarrear una lesión por accidente. Por consiguiente, lleva contigo esta arma medieval sólo cuando no tengas otra alternativa.

Los cuchillos siempre son útiles, sirven para una variedad de funciones en multitud de situaciones. Al contrario que un hacha de mano, pueden matar a un zombi sólo cuando se clave la cuchilla por la sien, la cuenca del ojo o la base del cráneo. Por otro lado, los cuchillos pesan menos que las hachas de mano y, por lo tanto, son mejores para usarlos en movimiento.

Cuando elijas un cuchillo, asegúrate de que la cuchilla no mide más de quince centímetros de largo y de que siempre sea lisa. Evita las combinaciones de cuchillos serrados y hojas de sierra que encuentres en cuchillos de supervivencia, pues suelen quedarse enganchados dentro de las víctimas. Imagínate que estás clavándole un cuchillo a un zombi en la sien y que te das la vuelta para volver a usarlo contra otros tres zombis pero eres incapaz de sacarle al zombi el cuchillo de la cabeza.

El cuchillo de trinchera es, sin lugar a dudas, la mejor arma compacta que existe contra los zombis. Combina una púa de dieciocho centímetros de acero que funciona de cuchilla y un puño de latón como mango. Se inventó durante los despiadados combates cuerpo a cuerpo de la Primera Guerra Mundial, donde los soldados se mataban en trincheras no más anchas de un metro. Concretamente, fue diseñado para apuñalar hacia abajo a través del casco de acero del enemigo. Te puedes imaginar lo efectiva que es esta arma contra los zombis. El que usara este cuchillo podría clavárselo fácilmente en el cráneo a un zombi, extraerlo de forma limpia y rápida, luego volver a hundirlo en el cerebro de otro zombi o, por lo menos, derribar a otro con un golpe del puño de latón en la cara. Los modelos originales son extremadamente raros; apenas quedan unos cuantos en museos y residencias de coleccionistas privados. Sin embargo, pueden encontrarse representaciones esquemáticas acertadas y detalladas; hazte con una o fabrica dos réplicas que puedan utilizarse para combatir y superen la prueba de esfuerzo. Será una inversión de la que nunca te arrepentirás.



La pala shaolin

Esta arma conlleva una mención especial en el arsenal contra los zombis. Parecerá poco convencional: una vara de madera dura de un metro ochenta de largo con una cuchilla lisa y campaniforme en un extremo y otra cuchilla orientada hacia fuera con forma de media luna en el otro extremo. Surge como herramienta agrícola de bronce afilada usada durante la dinastía china Shang (1766-1122 a. C). Cuando el budismo emigró a China, la espada fue adoptada por los monjes shaolin que la usaron como herramienta y como arma. En varias ocasiones ha demostrado ser sorprendentemente efectiva contra los muertos vivientes. Utilizar ambas cuchillas producirá una decapitación inmediata, y su longitud aporta la completa seguridad del que la use. Esta longitud no es muy práctica en un combate en un lugar estrecho, de hecho debe descartarse su uso en dichas situaciones. En espacios abiertos, sin embargo, nada combina la seguridad de una lanza con el poder de matar de una catana como la pala shaolin.

Existe una gran variedad de armas de mano por todo el mundo y el espacio no permite al autor hablar sobre cada una de forma individual. Si descubres un artilugio o herramienta que creas que puede considerarse una buena arma, hazte las siguientes preguntas:

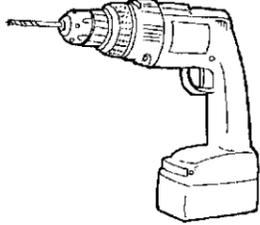
1. ¿Puede romper un cráneo de un solo golpe?
2. ¿Si no, puede decapitar con dicho golpe?
3. ¿Es fácil de manejar?
4. ¿Es ligera?
5. ¿Cuánto tiempo crees que podría valerte?

Las preguntas 3, 4 y 5 dependerán de tu situación concreta. ¡Las preguntas 1 y 2 son esenciales!

4. HERRAMIENTAS ELÉCTRICAS

La ficción popular nos ha mostrado el increíble y brutal poder de la motosierra. Sus dientes giratorios y extremadamente veloces pueden cortar con toda facilidad la carne y el hueso, haciendo que la fuerza y la habilidad requeridas para las armas de mano sean innecesarias.

Su estruendo también puede dar al propietario un estímulo psicológico muy necesario (fortaleza en una situación en la que el terror más abyecto es un hecho). ¿Cuántas veces has visto en una película de terror que esta máquina industrial asesina signifique la perdición de todos y todo lo que toca? En realidad, las motosierras y los dispositivos eléctricos similares ocupan un lugar bastante bajo en la lista de armas que se utilizan para matar a zombis. Para empezar, el surtidor de combustible es finito. Una vez agotado, llevarlo te protegería lo mismo que si lleva-



ras una cadena de música portátil. Llevar combustible extra o baterías conduciría al segundo problema inherente: el peso. Una motosierra suele pesar cuatro kilos y medio; podemos compararla con lo que pesa un machete: un kilo. ¿Para qué aumentar las probabilidades de agotamiento? También debe considerarse la seguridad. Cualquier desliz y los dientes rodantes podrían atravesarte el cráneo con la misma facilidad con que atravesaría el de tu enemigo. Al ser una máquina, el ruido supone otro problema. El rugido peculiar de las motosierras, aunque sea durante unos pocos segundos, sería suficiente para anunciar a todos los zombis que lo oyeran: «¡La cena está servida!».

HONDAS Y FLECHAS

Normalmente se cree que usar balística que no sea de fuego como los arcos y los tirachinas supone un desperdicio de energía y recursos. En muchos casos, es verdad. Sin embargo, si se usan debidamente, un arma así te permite matar a largo alcance con poco o ningún ruido. ¿Qué pasa si intentas escapar de un área infestada, tuerces una esquina y te bloquea el paso un zombi? Está demasiado lejos para usar un arma de mano. Antes de acercarte más, su gemido revelaría tu posición. El chasquido de un arma de fuego crearía una alarma aún mayor. ¿Qué hacer? En casos como este, algunas armas silenciosas serán tu única opción.

LA HONDA

Famosa por el relato bíblico de David y Goliat, esta arma ha formado parte de nuestra herencia desde tiempos prehistóricos. Se coloca una piedra lisa y redonda en la zona más ancha de una lira de cuero fina, esta se agarra por los dos extremos, la giramos repetidamente realizando un círculo rápido y luego se suelta uno de los extremos de la tira, dirigiendo la piedra al objetivo. En teoría, es posible despachar a un zombi con un silencioso golpe en la cabeza a menos de treinta pasos. Sin embargo, incluso con meses de entrenamiento, las posibilidades de realizar un tiro como ese son una sobre diez. Sin experiencia, sería mejor que la persona que utiliza la honda se limite a lanzar sólo piedras.

EL TIRACHINAS

Es un descendiente de la correa de cuero. El tirachinas moderno es diez, veces más preciso que su antecesor, la honda. Sólo le falta fuerza. Los pequeños proyectiles de fuego que lanzan los tirachinas modernos no tienen la fuerza suficiente, incluso a una distancia muy cercana, para penetrar en el cráneo de un zombi. Usar esta arma podría servir sólo para alertar a un gul de tu presencia.

LA CERBATANA

Como el veneno no produce ningún efecto en los no muertos, descarta esta arma por completo.

SHURIKEN

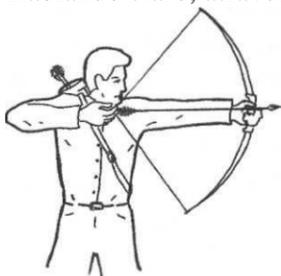
Estos dispositivos pequeños, con múltiples puntas, se usaban en el Japón feudal para perforar un cráneo humano. En apariencia, son de acero y parecen réplicas en dos dimensiones de estrellas centelleantes, de ahí su sobrenombre, «estrellas ninja». En manos de expertos, pueden derribar con facilidad a un zombi. Sin embargo, como se ha discutido con muchas armas, las estrellas ninja requieren una destreza enorme. A menos que seas uno de los pocos que dominan este arte (sólo un puñado pueden reclamar aún ese título), abstente de usar este modelo tan exótico.

LANZAMIENTO DE CUCHILLOS

Al igual que el shuriken, estas armas de corto alcance requieren semanas de práctica para alcanzar algo tan grande como es el cuerpo humano, y meses para alcanzar algo tan pequeño como es la cabeza de un humano. Únicamente un dedicado experto podría asegurar la muerte segura de un zombi. El tiempo y la energía que puedes gastar entrenando podrían resultar mucho más productivos si los aplicamos a un arma convencional. Recuerda: tienes que aprender gran variedad de habilidades y no tienes todo el tiempo del mundo para dominarlas. No malgastes estas horas tan valiosas intentando perfeccionar el uso de un arma de tercera categoría.

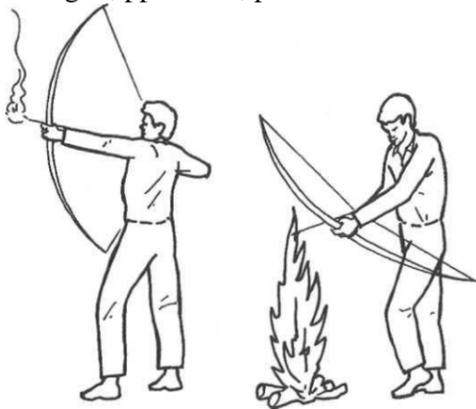
EL ARCO LARGO O COMPUESTO

Hablando claro, atravesar la cabeza de un zombi con una flecha es una proeza de extremada dificultad. Incluso con



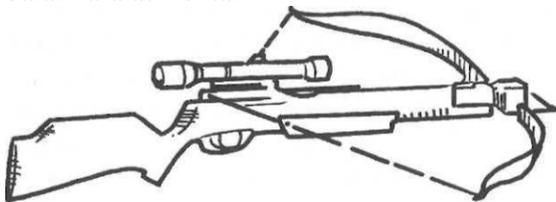
Arcos compuestos y las miras modernas, únicamente un arquero con experiencia tiene posibilidades de llevar a cabo un

tiro directo. El único uso práctico de esta arma es el lanzamiento de flechas incendiarias. Para empezar un fuego de modo silencioso, y a larga distancia, nada funciona mejor que las flechas en llamas. Esta forma de atacar puede y llene que usarse para hacer que los zombis ardan uno a uno. El zombi que sirve de objetivo no sabe cómo sacarse la flecha del cuerpo y podría, si se da la circunstancia adecuada, prender a otros gules que acabarían sucumbiendo ante las llamas. (Véase «Fuego», pp. 80-83, para un uso adecuado.)



7. LA BALLESTA

El poder y la precisión de la ballesta moderna pueden lanzar una saeta (flecha de ballesta) directa al cráneo de un zombi a unos cuatrocientos metros. Esta pequeña maravilla recibe el apodo de «el perfecto asesino silencioso». Es muy importante la buena puntería, pero no más que con un rifle. Recargarla requiere tiempo y fuerza, pero esto no debería suponer un problema. La ballesta es un arma de francotirador, no para parar masas. Úsala contra un zombi solo. Si hay uno más te agarrarán y te harán daño antes de que te dé tiempo a recargar otra saeta. Bastará con las saetas triangulares o con forma de bala. Para aumentar



la precisión, podría añadirse una mira telescópica. Desafortunadamente, el tamaño y el peso de una ballesta en condiciones la convierten en un arma principal. Por lo tanto, elígela sólo cuando la situación lo permita, por ejemplo viajando en grupo, defendiendo tu casa o cuando no hay disponibles armas de fuego silenciadas.

8. LA BALLESTA DE MANO

Más pequeñas, las ballestas de una mano pueden servir como complemento de tu arma principal. Llevar una significa que siempre tendrás en la mano un arma compacta y silenciosa si la necesitas. En comparación con las ballestas más grandes, las ballestas de mano no poseen tanta precisión, poder y alcance. Usarlas supone encontrarse más cerca del objetivo. Esto no sólo aumenta el peligro, también el riesgo a ser detectado que, a su vez, anula la necesidad de un arma con silenciador. Usa la ballesta de mano con cuidado y frugalmente.

ARMAS DE FUEGO

De todas las armas sobre las que se ha hablado en este libro, ninguna es tan importante como tu arma principal. Mantenía limpia, mantenía engrasada, mantenía cargada y mantenía cerca. Con la cabeza fría, la mano firme y mucha munición, un humano es más que un simple objetivo para un ejército de zombis. Elegir un arma de fuego debe ser una ciencia exacta; hay que considerar cada variable. ¿Cuál es tu objetivo principal: defenderte, atacar o huir? ¿A qué clase de brote te estás enfrentando? ¿Cuántas personas, si es que las hay, forman tu grupo? ¿En qué terreno se desarrolla la batalla? Diferentes armas de fuego sirven para diferentes funciones. Casi ninguna sirve para todas. **Seleccionar** las herramientas perfectas significa erradicar las doctrinas convencionales de la guerra que han funcionado tan bien contra nuestros colegas los humanos. Lamentablemente, todos sabemos demasiado bien cómo matarnos unos a otros. Matar a **los** zombis..., esa es otra historia.

1. LA AMETRALLADORA

Durante la Primera Guerra Mundial, este invento revolucionó el conflicto humano. Su mecanismo permite la descarga de una tormenta de plomo en segundos. Esta táctica puede ser incalculable en el campo de batalla contra los humanos, pero es un desperdicio contra los muertos vivientes. Recuerda, lo que buscas es un tiro en la cabeza: una bala, colocada con precisión. Como la ametralladora fue diseñada para el fuego masivo, necesitaría cientos, incluso miles, de cartuchos para un único tiro fortuito letal. Incluso apuntar con la ametralladora como si se tratara de un rifle (una táctica usada por las fuerzas especiales de EEUU) es un propósito perdido. ¿Por qué disparar a un zombi una certera ráfaga de cinco balas, cuando un único tiro certero de un rifle produce el mismo resultado? Durante los años 70, una corriente de opinión era partidaria de la

«teoría de la guadaña»: si una ametralladora se coloca al nivel del cuello de una fila de zombis amontonados, podría acribillarlos con una ráfaga larga. Este argumento ha sido desbancado: los gules, como los humanos que solían ser, no tienen la misma altura. Aunque algunos sean destruidos, al menos la mitad sobreviviría cerca de tu posición. ¿Pero qué pasa con el inmenso daño que causan al cuerpo estas armas? ¿No tiene una ametralladora la fuerza suficiente para partir un cuerpo en dos y hacer innecesario el tiro en la cabeza? Sí y no. El cartucho estándar de 5,56 milímetros que usó el ejército estadounidense para la SAW (arma automática de escuadrón) posee la habilidad de partir en dos la columna vertebral de un humano, seccionar extremidades y, sí, cortar la figura de un zombi en dos. Esto, sin embargo, no quiere decir que un tiro en la cabeza no sea necesario. Primero, la probabilidad de desmembrar a un zombi es baja y, por consiguiente, requiere grandes cantidades de munición. Segundo, a menos que el cerebro se destruya, el zombi continúa vivo (mutilado, sí, quizá incluso inmóvil, pero vivo al fin y al cabo). ¿Para qué ponerte en la absurda necesidad de tener que acabar con un montón de partes del cuerpo que se retuercen a tu alrededor y que son potencialmente peligrosas?

2. EL SUBFUSIL

El problema que presenta este arma es similar al que presenta la ametralladora: expender munición contra despachar muertos vivientes. Sin embargo, cuando luchamos en lugares estrechos, resulta útil su uso. El cañón corto hace que sea más fácil sujetarlo que un rifle y la culata plegable le da más apoyo que una pistola. Asegúrate de ponerla siempre en modo semiautomático. Como venimos discutiendo, el modo automático supone simplemente desperdiciar munición. Asegúrate también de apuntar desde el hombro. Disparar desde la cadera sólo producirá un ruido estridente y fallar el objetivo. Una de las desventajas es la escasa precisión a largo alcance. Como el subfusil se diseñó para el combate cuerpo a cuerpo, tendrás que acercarte mucho más al zombi de lo que lo harías si llevaras un rifle o un arma de asalto. Esto, por lo general, no supondría un problema, excepto que el subfusil, como todas las armas automáticas y semiautomáticas, conlleva la posibilidad de que se atasquen mientras se usan. A corto alcance, estarías corriendo un riesgo innecesario. Es la única razón por la que habría que descontar el subfusil como arma principal.

3. EL RIFLE DE ASALTO

Esta arma se inventó en un principio para tender un puente entre el rifle y el subfusil, ofreciendo tanto alcance como disparo rápido. ¿No hacen estos rasgos que sea el arma ideal para luchar contra los no muertos? En realidad no. Aunque se necesita el alcance y la precisión, tal y como hemos visto, la rapidez al disparar, no. Aunque un rifle de asalto se puede configurar en modo semiautomático, como los subfusiles, la tentación de usar el modo automático aún existe, al igual que con el subfusil. Cuando luchas por tu vida, podría simplemente ser muy fácil darle al interruptor del *rocanrol*, sin importar cuánto derroche suponga y lo inútil que sea. Si eliges un rifle de asalto como arma principal, acuérdate de las cuestiones básicas que aplicamos a todas las armas de fuego: ¿Cuál es su alcance? ¿Cuál es su precisión? ¿La munición apropiada se puede conseguir con facilidad? ¿Cómo de fácil resulta limpiarla y mantenerla? Para responder algunas de estas preguntas, es mejor examinar dos ejemplos extremos. El M16A1 del ejército de EEUU es considerado por muchos el peor rifle de asalto jamás inventado. Su mecanismo extremadamente complicado es difícil de limpiar y tiende a atascarse. Ajustar la mira, algo que ha de hacerse siempre que un objetivo se ponga a nuestro alcance, requiere el uso de un clavo, un bolígrafo y objetos por el estilo. ¿Qué pasa si no tienes uno o lo pierdes mientras varias decenas de zombis arrastran los pies acercándose sin parar a ti? La delicada culata de plástico del M16A1 hace imposible el uso como bayoneta, y si intentas darle este uso, puede que te estés arriesgando a destrozarse el cañón y el resorte de la culata. Es un defecto muy grave. Si te estuvieras enfrentando a muchos gules y tu A1 se atascara, serías incapaz de usarlo como una desesperada arma de combate cuerpo a cuerpo. En los años 60, el M16 (originalmente el AR-15) fue diseñado para la seguridad de la base de las Fuerzas Aéreas. Por razones políticas usuales del complejo militar e industrial (compras mi arma, consigues mi voto y mi contribución en la campaña), fue acogida por el ejército de los EEUU como la principal arma de infantería. En sus comienzos, los resultados en la batalla fueron tan pobres que, durante la guerra de Vietnam, las guerrillas comunistas se negaban a quitárselas a los estadounidenses muertos. El nuevo M16A2, aunque de algún modo se ha mejorado, se sigue considerando como un arma de segunda clase. Si tienes la oportunidad, emula al Vietcong e ignora totalmente el M16. En el lado contrario de la escala, el AK-47 se considera el mejor rifle de asalto que jamás haya existido. A pesar de que es más pesado que el M16 (4 kilos y medio frente a 3 kilos) y que posee un retroceso considerablemente más fuerte, esta arma es famosa por su resistente eficiencia y construcción robusta. El mecanismo de disparo ancho y espacioso impide que se atasque debido a la suciedad o a la arena. En el combate cuerpo a cuerpo, puedes tanto traspasar la cuenca del ojo de un zombi con la bayoneta del arma como usar la culata de madera sólida y cubierta de acero para aplastar el cráneo de un zombi. Si la imitación es la forma más sincera de halago, entonces varias naciones han elegido halagar el AK con copias directas (el tipo 56 de China) o diseños modificados (el israelí Galil). De nuevo, aunque el rifle de asalto no es el ideal para defenderte de los muertos vivientes, un miembro de la familia del AK-47 será tu mejor apuesta.

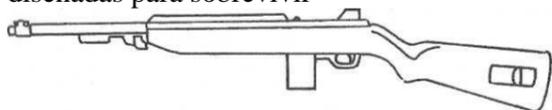
4. EL RIFLE DE CERROJO Y EL DE PALANCA

Productos de mediados del siglo XIX, estas armas se consideran, en ocasiones, obsoletas. ¿Por qué razón usar un rifle de caza cuando puedes agenciarte un subfusil? Esta arrogancia, infundada, tiene sus bases en el tecnochovinismo y la ausencia de la experiencia práctica. Un rifle de cerrojo o de palanca, bien lubricado y utilizado por expertos, ofrece una defensa contra los muertos vivientes que es igual de buena, o incluso mejor, que cualquier artilugio militar de última generación. La capacidad para un solo disparo de un rifle semiautomático obliga al usuario a hacer que cada bala cuente, aumentando las posibilidades de acertar. Esta característica también elimina incluso la posibilidad de *rocanrotear*, guardando, por consiguiente, munición tanto si el usuario lo pretende como si no. Una tercera razón es la relativa facilidad para limpiar y manejar el rifle, algo que no debe pasarse por alto. Los rifles de caza están diseñados para el mercado en general. Los fabricantes saben que

si son demasiado complejos, las ventas caerán en picado. Una cuarta y última razón es la disponibilidad de munición. Como hay más tiendas de armas civiles que armerías militares en Estados Unidos (un patrón no compartido en el resto del mundo), será más fácil obtener munición para un rifle de caza que para un arma de asalto o un subfusil. Esto será decisivo en alguno de los escenarios registrados en la parte final de este manual. Cuando elijas un rifle de cerrojo o de palanca, si es posible, trata de encontrar la versión militar más antigua. Eso no quiere decir que los modelos civiles sean armas inferiores (todo lo contrario) pero casi todos los rifles de cerrojo fueron diseñados para el combate cuerpo a cuerpo. Asegúrate de que te tomas el tiempo para estudiar el uso de un rifle con este propósito. Sujetarlo como si fuera un garrote podría destruir cualquier arma, militar o civil. Hay manuales disponibles que explican cómo usar un rifle como una maza. Incluso las películas de guerras pasadas pueden demostrar lo mortífera que estas armas son sin disparar un solo tiro. Algunos ejemplos de rifles militares de cerrojo son el Springfield 1903 estadounidense, el Lee Enfield británico y el Mauser Kar 98k alemán. Muchos de estos existen todavía, algunos en buen funcionamiento. Pero antes de elegir, asegúrate de que la munición apropiada está disponible. Poseer un rifle de cerrojo militar impresionante no es aconsejable si los únicos cartuchos disponibles son los de los modelos civiles.

5. EL RIFLE SEMIAUTOMÁTICO

Desde su aparición, este arma ha mostrado ser un asesino de zombis superior. Dada la posibilidad de gastar munición (cada vez que se aprieta el gatillo se gasta un cartucho), se requiere una buena cantidad de disciplina. Sin embargo, al ocuparse de varios objetivos, esta opción puede llegar a ser una bendición. En un caso real, una mujer que estaba atrapada mató a quince zombis ¡en doce segundos! (Véase «1947 d. C, Jarvie, Columbia británica», pp. 275-276). Esta historia ilustra el potencial del rifle semiautomático. Para el combate cuerpo a cuerpo o para personas que están en movimiento, la carabina semiautomática sirve para la misma función que el modelo más grande. Aunque tiene la mitad de alcance, la carabina tiende a ser más ligera y más fácil de llevar y necesita munición más pequeña. Cualquier tipo te servirá, dependiendo de la situación. Al elegir un arma semiautomática, el MI Garand y la carabina MI de la Segunda Guerra Mundial son, en muchos sentidos, superiores a las armas contemporáneas. Puede parecer sorprendente, pero estas armas militares antiguas fueron diseñadas para sobrevivir



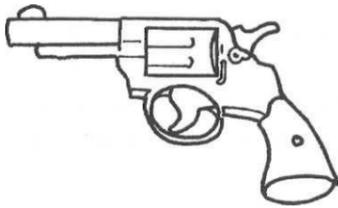
a los conflictos más importantes de la historia. No sólo desempeñaron su función admirablemente, sino que el Garand continuó siendo el rifle principal del ejército de los EEUU durante el conflicto de Corea, y la carabina se usó durante los primeros años en Vietnam. Otra ventaja del MI Garand es su papel secundario como arma de combate cuerpo a cuerpo (durante la Segunda Guerra Mundial, el uso de la bayoneta se consideraba aún una parte vital del combate). Aunque ya no se fabrican, muchos Garand siguen en el mercado con bastante munición disponible. La carabina MI, aunque pueda sorprender, aún se sigue fabricando. El peso ligero y la boca de fuego corta se ajustan a la perfección a un combate de interior o para largos viajes a pie. Otros modelos más modernos incluyen el Ruger Mini-30, el Ruger Mini-14 y el tipo 56 chino (una copia de la carabina SKS soviética, que no debe confundirse con el rifle de asalto del mismo nombre). Si puede mantenerse la disciplina, no encontraras un arma mejor que el rifle semiautomático.

6. LA ESCOPETA

A corto alcance contra atacantes humanos, esta arma reina sobre todas las demás. Contra los muertos vivientes, esto no es del todo cierto. Una buena escopeta del calibre 12 puede hacer volar por los aires la cabeza de un zombi. Sin embargo, cuanto mayor es la distancia, mayor es la dispersión del disparo y menor la posibilidad de perforar un cráneo. Una bala sólida podría tener el mismo efecto que un rifle, incluso a largo alcance (si el cañón es lo suficientemente largo), pero, en ese caso, ¿por qué no usar simplemente un rifle? Lo que las escopetas poseen es poder de detención. Un disparo de dispersión funciona como un muro sólido, mientras que el proyectil de un rifle podría pasar de largo o fallar el objetivo por completo. Si estás arrinconado o vas corriendo, y necesitas tiempo para escapar, un buen disparo de escopeta puede desparramar varios zombis. El inconveniente de una escopeta es que los cartuchos del calibre 12 abultan mucho y además resultan pesados cuando viajas y dejan menos sitio para otros artilugios. Esto debe tenerse en cuenta si se va a realizar un viaje largo.

7. LA PISTOLA

Los estadounidenses tienen una relación especial con los revólveres. Parece que salen en cada película, cada serie de televisión, cada novela popular, cada tebeo. Nuestros héroes siempre los llevan, desde el representante de la ley en el Lejano Oeste, hasta el valiente *poli* de ciudad. Los gánsteres dan el golpe con ellos; los liberales y los conservadores se pelean por ellos. Los padres protegen a sus hijos de ellos y las fábricas consiguen fortunas incalculables gracias a ellos. Posiblemente, más que los coches, la pistola es sinónimo de Estados Unidos. ¿Pero resulta útil este icono cultural contra una horda de recién emergidos comedores de carne? En realidad, no mucho. Al contrario que nuestros héroes en la ficción, la persona promedio encontraría dificultades para disparar a cualquier cosa, y más si hablamos de algo tan pequeño y móvil como la cabeza de un zombi. Las posibilidades de que aciertes al disparar a un zombi están un paso por debajo de intentar negociar con tu atacante, además de la tensión emocional que provoca combatir contra un no muerto.



Estudios han demostrado que el 73 % de las heridas producidas por malgastar munición (por ejemplo, las que se le hacen a un zombi sin matarlo) provienen de algún tipo de revólver. La visión láser incrementa un fortuito tiro certero pero no sirve para calmar una muñeca temblorosa. Los revólveres son prácticos en las circunstancias extremas. Si un zombi te agarra, una pistola puede ser un salvavidas. Presionar la boca de fuego contra la sien de un no muerto y apretar el gatillo no requiere habilidad y asegura una muerte definitiva. El hecho de que las pistolas sean pequeñas, ligeras y fáciles de llevar las hacen atractivas como arma secundaria para cualquier escenario. Si tu arma principal es una carabina, esto añade la posibilidad de compartir la munición y una carga más ligera. Por estas razones, deberíamos llevar siempre una pistola cuando nos enfrentemos a zombis, pero sólo como reserva. Nunca olvides que muchos cadáveres desmembrados y medio devorados se han encontrado con este arma maravillosa aún aferrada a sus frías y muertas manos.

8. ARMAS DE PERCUSIÓN ANULAR DEL CALIBRE 22

Las balas de estas armas (rifles o pistolas), tienen un ancho de unos pocos milímetros y un largo de dos centímetros y medio. En circunstancias normales es habitual usarlas en la práctica, la competición y la caza menor. En un ataque de no muertos, sin embargo, la diminuta percusión anular del calibre 22 se mantiene dignamente al mismo nivel que la de sus primos más potentes. Al necesitar balas tan pequeñas, puedes llevar el triple de munición. Esto hace que el arma sea más ligera y suponga una bendición en los viajes largos y prolongados por territorios infestados de gules. También resulta fácil confeccionar la munición y hay muchas existencias por todo el país. Ninguna tienda que venda este tipo de munición tiene en stock percusión anular del 22. Sin embargo, el uso de este calibre presenta dos desventajas. La bala pequeña no posee ningún poder de detención. Hay gente (incluyendo al ex presidente Ronald Reagan) a quien han disparado con este calibre 22 y tardaron tiempo en darse cuenta de ello. Un gul que reciba un disparo en el pecho no ralentizará su paso, y mucho menos se parará, por este proyectil insignificante. Otro problema es la imposibilidad de penetrar un cráneo a largo alcance. Con un calibre 22, deberías situarte demasiado cerca para que resultara cómodo, un hecho que podría incrementar el estrés y disminuir las posibilidades de conseguir una muerte. Por el mismo motivo, la falta de potencia de una bala disparada por un arma del calibre 22 se considera una bendición camuflada. Aunque no posee la fuerza para atravesar la zona posterior del cráneo de un zombi, las balas del 22 pueden rebotar dentro del cerebro, causando tanto daño como el que haría un arma del calibre 45. De modo que cuando haga falta armarse contra ¡a inminente amenaza zombi, no descartes esta ágil y eficiente arma de fuego de condición pequeña y parecida a un juguete.

9. ACCESORIOS

Los silenciadores, si están disponibles, pueden ser un accesorio vital para las armas de fuego. Su habilidad para amortiguar el ruido elimina la necesidad de un arco o una honda, o cualquier otro arma que no sea balística (esencial si estás en movimiento).

Un visor telescópico puede aumentar la puntería de forma increíble, especialmente en los ataques de francotiradores de largo alcance. Los visores láser, en principio, son tu mejor puesta. Después de todo, ¿es muy difícil colocar un punto rojo en la frente de un gul? La desventaja es la duración de la batería. Pasa lo mismo con las lentes de visión nocturna. A pesar de que permiten más precisión y disparar a largo alcance contra zombis después del anochecer, se convierten en meros tubos negros inútiles cuando se les acaba la batería. El cristal convencional y las lentes de metal son los accesorios más recomendables. Pueden no ser elaborados, y puede faltarles el caché de los aparatos electrónicos, pero estos instrumentos básicos nunca te fallarán.

ALCANCE FRENTE A PRECISIÓN

Diferentes estudios demuestran que, dado el trauma de la batalla, cuanto más cerca está un humano de un zombi, dispara con mayor agresividad. Cuando practiques con tu(s) arma(s) de fuego, establece un alcance máximo para entrenar tu precisión. Practica con objetivos en movimiento y las condiciones ideales (sin estrés). Una vez que el alcance esté fijado, redúcelo a la mitad. Esta será tu zona de matanza efectiva durante un ataque real. Asegúrate de que los no muertos no se acercan más que hasta esa zona, porque se reducirá tu precisión. Si te unes a un grupo, asegúrate de matar *primero* a los que entren en la zona antes que a los otros. No ignores este consejo sea cual sea tu experiencia previa. Los agentes de policía de a pie, veteranos condecorados por el combate, incluso contra asesinos de «sangre fría», han terminado siendo devorados porque creían en sus «nervios» y no en su entrenamiento.

EXPLOSIVOS

Pregunta: ¿Qué podría ser mejor que arrojar una granada de mano a un grupo de zombis que se están acercando? Respuesta: Casi nada. Los explosivos antipersona matan principalmente por metralla, lanzando esquirlas de metal a través de los órganos vitales. Ya que esto no afecta a los zombis y la posibilidad de que la metralla penetre el cráneo es muy pequeña, las granadas, las bombas y otro tipo de explosivos resultan no ser armas eficientes.

De todos modos, estos dispositivos no deberían descartarse por completo. Para hacer estallar puertas, crear barricadas al instante o incluso dispersar a un montón de zombis, nada funciona mejor que un recipiente de pólvora.

FUEGO

Los muertos vivientes no temen el fuego. Mover una llama de fuego ante la cara de un gul no conseguirá que ande más despacio ni le impedirá avanzar. Los zombis que han cogido fuego no lo notan ni reaccionan a las llamas que los envuelven de ninguna forma. *¡Demasiados humanos se han encontrado con la tragedia por no comprender que el fuego no disuade a los zombis!*

Como arma, sin embargo, el fuego sigue siendo el mayor aliado de la humanidad. La completa incineración es el mejor modo de destruir a un zombi para siempre. Quemarlos no sólo elimina el cuerpo, sino también cualquier rastro de Solanum.



Sin embargo, no creas que un lanzallamas o varios cócteles molotov son la solución a todos tus problemas. En el combate real, el fuego puede resultar ser tan mortalmente una amenaza como es un protector.

La carne (humana, de un no muerto, o cualquier otra) tarda mucho tiempo en quemarse. En los minutos u horas antes de que un zombi en llamas fallezca, se convierte en una antorcha andante, o para ser más precisos, *renqueante*. Se han registrado varios casos en los que gules en llamas han causado más daños, incluso provocado más muertes, que sólo con sus uñas y dientes.

El fuego no es fiel. Considera la naturaleza combustible de tus alrededores, la posibilidad de inhalación de humo, la posibilidad de que las llamaradas actúen como un faro para los otros zombis, etc. Todos estos factores deben ser considerados antes de que un arma tan potente e impredecible se desate.

Por este motivo, el fuego se considera principalmente un arma de ataque o de escape y pocas veces se usa en la defensa estática.



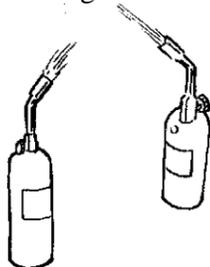
CÓCTEL MOLOTOV

Este término se aplica a cualquier recipiente lleno de líquido inflamable con una mecha casera. Es una forma barata y efectiva de matar a múltiples zombis de una vez. Si la situación lo permite: por ejemplo, huyes de una horda de zombis que se aproximan hacia ti; despeja una estructura a prueba de fuegos o destruye una construcción inflamable con muchos zombis atrapados dentro. Sobre todo, consiste en bombardear gules hasta que no quede más que ceniza.



ROCIAR

El acto de rociar consiste, simplemente, en llenar un cubo de líquido inflamable (gasolina, queroseno, etc.), vaciarlo sobre uno o varios zombis, encender una cerilla y echar a correr. Si hay sitio para escapar y no hay peligro de dañarse con los residuos del fuego, el único inconveniente que acarrea este método es la proximidad que requiere emparar por completo al enemigo.



EL SOPLETE

El soplete común, que consiste en un tanque de propano unido a una boquilla, no tiene ni la fuerza ni el suministro de combustible suficiente para quemar el cráneo de un zombi. Pero puede servir para iniciar un fuego de manera fácil si los no muertos en cuestión ya están empapados en líquido inflamable.



EL LANZALLAMAS

Este artilugio, quizá más que cualquier otro, es visto por la gente como el eliminador de zombis definitivo. Una corriente de llamas, de sesenta metros de largo, compuesta de gasolina gelatinosa, puede convertir una multitud de zombis en una gimiente pira funeraria. ¿Por qué no adquirir uno entonces? ¿Por qué no renunciar al resto de armas por este dragón que escupe fuego hecho por el hombre? Las respuestas son tan realistas como numerosas. El lanzallamas fue desarrollado específicamente como arma militar y ya no se utiliza en el ejército de los EEUU y el Cuerpo de Marines. Sería complicado encontrar algún modelo, y más uno que funcionara como es debido. Adquirir el combustible es incluso más difícil que el lanzallamas. Pero asumiendo que puedas encontrar los dos, debes tener en cuenta su uso práctico. ¿Para qué acarrear con

OTRAS ARMAS

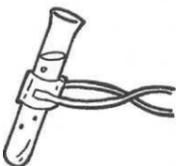
La imaginación y la improvisación son dos bienes incalculables en los conflictos con los muertos vivientes. De todas formas, siéntete libre para considerar todos los materiales que te rodean para una reserva de armas potenciales. Pero recuerda siempre la fisiología de un zombi y lo que es presumible que tu artilugio casero logre.

1. ÁCIDO

Aparte del fuego, el ácido sulfúrico es la mejor forma de destruir un zombi por completo. Cómo utilizarlo es otro asunto. Si de alguna manera tienes los medios para adquirir o producir grandes cantidades de ácido sulfúrico, úsalo con el mismo respeto con que tratarías un arma incendiaria. La sustancia en sí es igual de peligrosa para ti como para los no muertos. El tiempo que necesita para disolver la carne y los huesos de los zombis es considerable. El ácido debería usarse más para deshacerse de los cuerpos una vez finalizado el encuentro que para el combate.

2. VENENO

Aunque existen cientos o miles de compuestos letales en este mundo, es imposible discutir sobre todos ellos. En lugar de eso, revisaremos algunas reglas básicas que controlan la estructura física y fisiológica de los no muertos. Los zombis son inmunes a todo tipo de tranquilizantes e irritantes como el spray de pimienta o



treinta y dos kilos de equipo sobre la espalda cuando sólo un puñado de gules anda suelto? El peso de un lanzallamas lo convierte en un incordio si estás en movimiento. A menos que estés en un puesto fijo o tengas acceso a un transporte motorizado, la extenuación total será tan peligrosa como la amenaza de los muertos andantes. El sentido común sugeriría que el lugar de un lanzallamas en el campo de batalla es contra cantidades aplastantes, enjambres de no muertos que se cuentan por cientos si no miles. Si hordas como esta existieran, Dios no lo quiera, cabe la posibilidad de que se enfrentaran a una fuerza de gobierno mucho mayor y mejor equipada que un simple ciudadano y su digno de confianza (y no olvidemos que ilegal) lanzallamas.

el gas lacrimógeno. Cualquier compuesto diseñado para paralizar las funciones corporales tampoco obtendrá ningún resultado, ya que los no muertos no requieren más esas funciones. Los zombis no sufren ataques al corazón, parálisis nerviosas, ahogo o cualquier otro efecto letal que cause un veneno.



3. ARMAMENTO BIOLÓGICO

No resultaría poético destruir a seres Infectados con un virus con otro virus? Desafortunadamente, no es una opción. Los virus sólo atacan a las células vivas. No tienen efecto en los muertos. Pasa lo mismo con todo tipo de bacterias. En varios ensayos en laboratorio se ha cultivado y diseminado fascitis necrotizante (enfermedad producida una bacteria que se come la carne) entre zombis capturados. Ninguno se probó con éxito. Los experimentos que se realizan actualmente consisten en cultivar una nueva clase de bacteria que se alimenta únicamente de carne muerta. Muchos expertos son escépticos ante este éxito. Hay pruebas para determinar cuáles de los muchos microorganismos que normalmente están involucrados en la descomposición continúan consumiendo la carne a pesar de su naturaleza infecciosa. Si los microbios pueden aislarse, reproducirse y repartirse de forma que no dañen a quien los use, podría tratarse del primer arma de destrucción masiva de la humanidad en la batalla contra los muertos vivientes.

4. ARMAMENTO ZOOLOGICO

Cientos de criaturas, grandes y pequeñas, se alimentan de la carroña. Emplear alguno de estos animales para

devorar a los muertos antes de que ellos devoren a los vivos puede parecer la solución ideal.

Desafortunadamente, todas las especies, desde las hienas a las hormigas rojas, instintivamente eluden a los zombis. La naturaleza altamente tóxica del *Solanum* parece estar codificada en los patrones de supervivencia del reino animal. La señal de alarma misteriosa que el *Solanum* emite, ya sea un olor o algún tipo de *vibración* que los humanos olvidaron hace tiempo, resulta imposible de enmascarar con cualquier sustancia conocida. (Véase «1911 d. C, Vitre, Luisiana», pp. 266-267.)



ELECTROCUCIÓN Como el sistema muscular de los zombis es básicamente el de un humano, la electricidad tiene la habilidad de aturdir o paralizar su cuerpo. Se han obtenido resultados letales en casos extremos con el uso de líneas eléctricas para carbonizar por completo el cerebro de un zombi. No es un *arma maravillosa* (la corriente que corre por las líneas eléctricas es suficiente para quemar casi cualquier materia orgánica, viva o muerta, hasta dejarla seca). Aturdir a un zombi requiere dos veces el voltaje que requiere aturdir a un humano, así que las pistolas Taser comunes no tienen efecto. La electricidad se ha usado para crear una barrera temporal con zanjas electrificadas y llenas de agua para mantener paralizados a los gules el tiempo suficiente hasta emplear un método secundario letal. Se han registrado muchos incidentes como este a lo largo de los años.

RADIACIÓN

Están llevándose a cabo experimentos para probar los efectos de las microondas y otras señales electromagnéticas en los cerebros de los no muertos, con la teoría de que tal proceso podría generar tumores de forma masiva al instante y letales en la materia gris de los zombis. La investigación se encuentra aún en sus primeras fases y los resultados hasta ahora son inconclusos. La única ocasión en que los zombis entraron en contacto con los rayos gamma fue en el célebre incidente de Khotan. (Véase «1987 d. C, Khotan, China», pp. 288-289.) En este suceso, los zombis no sólo no se vieron afectados por los Gray que podrían haber matado humanos, sino que amenazaron con extender su contaminación por toda la región. Por primera vez, el mundo vislumbraba una amenaza nueva y más mortífera: el zombi radiactivo. Por mucho que suene a película barata de ciencia ficción de los años 50, es, o fue, un hecho histórico significativo y muy real. Según el informe, los gules radiactivos no poseen habilidades mejoradas ni poderes mágicos. La amenaza que representaban reside en su habilidad para extender una radiación mortal a todos y todo lo que tocaban. Incluso la gente que bebía del suministro de agua que había estado en contacto con gules moría en poco tiempo a causa de la radiación. Afortunadamente, el brote se redujo gracias al imparable ejército chino. Esta solución no sólo acabó con este nuevo peligro,

también evitó que el desastre del reactor de Khotan fuera crítico.

ARMAMENTO GENÉTICO

Algunas propuestas recientes recomiendan una variedad de armas genéticas en la guerra contra los no muertos. El primer paso podría ser trazar la secuencia genética del *Solanum*. A continuación, se desarrollaría un agente que reescribiera esa *secuencia*, ordenando al virus suspender el ataque al tejido humano, volverse contra sí mismo o, simplemente, autodestruirse. En lugar de volver a convertir al zombi, convertiríamos el virus que controla al zombi. Si se consiguiera, cualquiera de estos agentes supondría un avance revolucionario en la lucha contra los no muertos. Basándonos en la ingeniería genética podríamos encontrar una cura real. Sin embargo, la celebración de este adelanto tendrá que esperar. La ciencia de la terapia genética aún vive su infancia. Incluso con la atención de los medios de comunicación e importantes recursos financieros, ambos inexistentes, el agente para combatir el virus seguiría siendo una teoría.

NANOTERAPIA

La nanotecnología, el estudio de la maquinaria microscópica, sólo está en su adolescencia. Actualmente, los chips de ordenador experimentales que se están fabricando ¡son tan pequeños como una molécula! Algún día, los robots de este tamaño serán capaces de desarrollar tareas dentro del cuerpo humano. Estos nanorobots, o como quiera que sea el término técnico, en el futuro destruirán las células cancerígenas, repararán el tejido dañado, incluso atacarán y destruirán virus hostiles. En teoría, no hay razón por la que no puedan ser inyectados por billones en un humano recientemente infectado para identificar el virus *Solanum* y erradicarlo del sistema. ¿Cuándo se perfeccionará esta tecnología? ¿Cuándo se adaptará para combatir el *Solanum*? Sólo el tiempo lo dirá.

ARMADURA

La velocidad y la agilidad deberían ser tu principal defensa contra los muertos andantes. La armadura no sólo disminuirá estas dos ventajas que tienes sobre los zombis, sino que también agotará tu energía durante un conflicto prolongado. Añádele el riesgo de deshidratación y la perspectiva parecerá incluso menos atractiva. Una última desventaja de la armadura, menos obvia, no es física sino psicológica: las personas que llevan un atuendo protector tienden a sentirse más confiadas y, en consecuencia, a enfrentarse a riesgos mayores que a los que se enfrentarían con una ropa cualquiera. Este coraje artificial ha tenido como resultado muchas muertes sin sentido. Dicho simple y llanamente: la mejor protección contra el mordisco de un zombi es la distancia. Si por algún motivo insistes en llevar cualquier tipo de equipo protector, el siguiente listado te proveerá de toda la información necesaria para tomar una decisión prudente.

1. ARMADURA DE PLACAS DE ACERO

Podría definirse como la *armadura* clásica. El término en sí evoca imágenes de caballeros aparentemente

invencibles vestidos de pies a cabeza de acero reluciente. Con tanta protección, ¿no sería uno capaz de deambular entre grupos de no muertos,

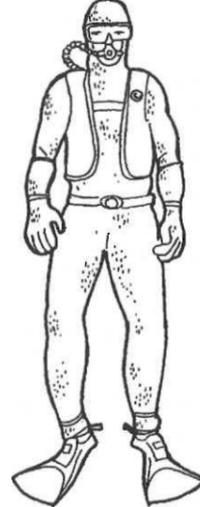


provocándoles sin peligro o repercusión? En realidad, la armadura medieval estándar no es en absoluto invulnerable. Las partes de piel y metal que mantienen el numeroso número de piezas unidas pueden ser reventadas por las manos persistentes de un sujeto, sin mencionar si se trata de un grupo entero. Incluso intactos, los trajes de acero son pesados, incómodos, sofocantes, deshidratadores y ruidosos en extremo. Si es posible, estúdialos y ponte una armadura de verdad, y practica luchando al menos contra un atacante (simulado). Verás que en el mejor de los casos es una experiencia incómoda, intolerable en el peor. Ahora imagina a cinco, diez, cincuenta atacantes, todos acercándose hacia tu posición, aferrándose a las placas, lanzándolas en todas direcciones. Sin la velocidad para correr más que ellos o la agilidad para evitarlos, o siquiera la visibilidad para golpearles, casi seguro que terminarás convirtiéndote en comida en lata.

2. COTA DE MALLAS

Si vas vestido de la cabeza a los pies, este tipo de armadura más simple, en realidad, te aporta alguna protección de los mordiscos de los zombis. Los dientes son incapaces de penetrar entre sus eslabones, de modo que evita la infección. Su flexibilidad permite mayor movilidad y velocidad; el no cubrir la cara permite una mayor visibilidad. Su propia naturaleza (al contrario que las placas sólidas) permite que la piel respire y por lo tanto evita la deshidratación y el sobrecalentamiento. Sin embargo, también tiene muchos inconvenientes. A menos que hayas entrenado con esta armadura durante años, tu eficacia en el combate se ve impedida. El peso, además, puede aumentar la extenuación. La incomodidad puede provocar una distracción no deseada, algo que debe evitarse en la batalla. Aunque la cota de malla puede protegerte de la infección, la presión de la mordedura de un zombi puede bastar para romperte los huesos, desgarrar los músculos o rasgar la carne por debajo de la cota. Al igual que la armadura, el tintineo de tantos eslabones señalará a cualquiera de los zombis cercanos que la presa ha llegado. A menos que quieras que noten tu presencia, olvídate de esta idea. Como nota práctica, si eliges la cota de malla, ¡asegúrate de que tiene la calidad suficiente para utilizarla en la batalla! Muchas de las armaduras medievales o antiguas que se fabrican en la actualidad se destinan a la decoración y como

vestuario en espectáculos. Por este motivo, las más baratas permiten su uso en los espectáculos. Cuando adquieras una cota de malla, asegúrate siempre, mediante inspección y un examen cuidadoso, de que son resistentes a la mordedura de un zombi.



3 TRAJE DE COTA DE MALLA ANTITIBURONES

Aunque se diseñaron para proteger de las mordeduras de los tiburones, este bodi de malla puede aguantar la dentadura de zombi más dura. Hecho de acero o titanio de alta resistencia, procura el doble de protección que la cota de malla con la mitad de peso. El ruido, sin embargo, sigue siendo un factor a tener en cuenta, así como la incomodidad y la disminución de velocidad y agilidad. Los trajes antitiburones pueden ser útiles si se cazan zombis debajo del agua. (Véase «Batallas submarinas», pp. 184-193.)

CASCOS

Este tipo de armadura resultaría de inestimable valor para los gules, sólo si supiesen lo suficiente para ponérselos. Para los humanos, no tienen ningún propósito más que dificultar la visibilidad. A menos que luches en una zona en obras donde el casco es indispensable, evita esta pérdida de espacio incómoda.

CHALECO ANTIBALAS

Casi todos los mordiscos durante el combate con un zombi se producen en las extremidades, de modo que estas otras armaduras para el torso son una pérdida de tiempo absoluto. Uno debe considerar el chaleco de balas sólo en una situación caótica en la que existe la posibilidad de ser disparado por tu propia gente.

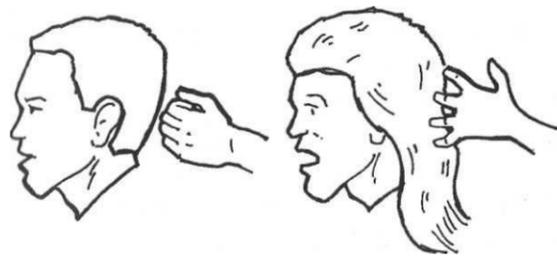
Incluso en esta situación, el francotirador que te confunda con un zombi probablemente intentará darte un tiro en la cabeza.

PROTECTORES DE KEVLAR

Hace pocos años, las fuerzas de la ley empezaron a equipar a los oficiales con este material ligero y extremadamente fuerte. Cuanto más grueso es, más duras son las placas que se usan en los chalecos para parar las balas; una versión más fina y más flexible se emplea, por ejemplo, para parar cuchillos o al perro guardián de turno. Esta nueva versión, si cubre la zona inferior de las piernas y el antebrazo, puede ayudar a reducir el riesgo de recibir una mordedura de zombi en combates en espacios reducidos. Si adquieres protectores de kevlar, asegúrate de llevarlos sólo durante la batalla, y ¡no dejes que por ponértelos se apodere de ti una falsa valentía que no posees! En el pasado, muchos humanos creyeron que el kevlar u otro tipo de armaduras para el cuerpo les daban carta blanca para tomar riesgos innecesarios. No hay ninguna armadura en el mundo que pueda proteger a un humano de esta clase de estupidez. Como afirmamos antes, tu objetivo es sobrevivir, *única y exclusivamente sobrevivir*, y nunca ser un héroe. La fanfarria en el combate es la forma más segura de ponerte en peligro a ti y a aquellos que te acompañen.

ROPAS AJUSTADAS Y PELO CORTO

Personajes fríos y duros demostraron que cuando luchas contra los muertos vivientes, nada ha salvado mejor a las víctimas que la ropa sencilla, ajustada y el pelo muy corto. Hay una cosa simple, y es que los gules atacan intentando agarrar a las víctimas, tirando de ellos y mordiéndoles después. La lógica nos dicta que cuanto menos material ofrezca una persona para que lo aferren, mayores serán sus posibilidades de sobrevivir. La ropa holgada, con bolsillos, correas o cualquier cosa que cuelgue libremente, será un mango al alcance de las garras de los



zombis. Cualquiera que haya trabajado en fábricas o con algún tipo de maquinaria pesada te dirá la importancia que tiene no llevar nunca algo que cuelgue. La ropa ajustada, obviamente dentro de los límites de la comodidad, ayuda a eliminar este peligro. El pelo puede suponer una amenaza similar. En muchas ocasiones, han capturado a las víctimas e incluso las han arrastrado del pelo llevándolas a un final truculento. Recogerte el pelo antes de un conflicto podría servir temporalmente. Sin embargo, un corte de pelo corto, de dos centímetros o más corto, es ideal para el combate cuerpo a cuerpo.

DEFENDIENDO

La historia de Yahya Bey, un inmigrante turco del Reino Unido, describe un ataque en su pueblo natal, Oltu. Según Bey, un enjambre de zombis descendió desde las colinas más cercanas en mitad de la noche. Los que no fueron devorados, huyeron a sus casas, a la mezquita y a la comisaría del pueblo. A algunos les venció el pánico al entrar en este último lugar mientras que un incendio accidental mataba a todo el que había dentro. Mucha gente, a falta de tiempo y materiales para parapetarse tras todas las puertas y ventanas, fueron invadidos por los no muertos. Otros muchos que sufrieron mordeduras, buscaron refugio en la casa del médico del pueblo. Mientras el doctor intentaba ocuparse de los pacientes, estos murieron y a continuación resucitaron. Bey, un niño de seis años, se las ingenió para subir al tejado de su casa. Se quedó allí la mayor parte de la noche y, luego, cuando empezó a amanecer, fue de tejado en tejado hasta que llegó a campo abierto. Aunque nadie de los pueblos vecinos creyó su historia, enviaron un pelotón de búsqueda para buscar a los merodeadores. Este grupo encontró un Oltu en ruinas, todos los edificios estaban quemados, destrozados o destruidos. Los cadáveres a medio comer ensuciaban las calles desiertas. Rastrear huellas, lo suficiente para determinar que se trataba de un grupo bastante numeroso, siguieron una pista de pisadas cada vez más escasas pero más rápidas hacia las montañas. Ningún grupo fue descubierto nunca.

¿Cuál es la protección perfecta contra los no muertos? Con sinceridad, no hay ninguna. La defensa no es tan simple como la seguridad física. Suponiendo que te las arregles para encontrar, construir o modificar una estructura donde guarecerse acorralado de las amenazas externas, ¿qué harás entonces? Los zombis

no se van y punto. No se sabe cuánto tardarían en rescatarte ¿Cómo sobrevivirías? El hambre, la sed, las dolencias y muchos otros factores se han llevado tantas vidas como los muertos andantes. El asedio, la forma a la que nuestros antepasados se enfrentaban cuando sus castillos y pueblos eran rodeados por el enemigo, es a lo que te enfrentarás cuando los muertos caminen de nuevo. La seguridad física es sólo una parte de la **educación**. Para estar completamente preparado, debes tener unos conocimientos de trabajo para la supervivencia estacionaria. En un mundo interdependiente, este arte se olvidó hace tiempo. Mira alrededor de tu casa. ¿Cuántas cosas se han fabricado a diez, quince, incluso a cientos de kilómetros de tu casa? Nuestro modo de vida, particularmente como miembros de la nación industrializada más rica del mundo, requiere un entramado delicado de transporte y comunicación para subsistir. Haz desaparecer ese entramado y quedamos reducidos a un estándar de vida reminiscente de la Europa Medieval. Aquellos que comprenden esto y se preparan para una existencia como esa tienen más posibilidades de sobrevivir. Esta sección muestra cómo crear una fortaleza y cómo vivir dentro de sus límites.

LA RESIDENCIA PRIVADA (DEFENDER TU CASA)

Para los conflictos de clase 1, los hogares de la mayoría de la gente aportan la protección adecuada. No hay necesidad de escapar de la Ciudad o el pueblo en cuanto oyes que los muertos han resucitado. De hecho, esto es bastante desalentador. En las primeras horas de un ataque zombi, la mayor parte de la población intentará escapar desesperadamente. Las carreteras se convertirán en una masa de vehículos parados y gente aterrorizada, una situación que está

cargada de posibilidades de violencia. Hasta que los vivos destruyan a los muertos, o los muertos invadan a los vivos, intentar huir sólo añadirá más cuerpos a la anarquía. Así que carga tus armas, prepárate para pelear, pero sigue donde estés, sigue seguro, sigue

1. PREPARACIÓN. PARTE I: LA CASA

Antes de que los muertos se levanten, antes de que el caos y la carnicería comiencen, algunos propietarios pensarán que ellos están más protegidos que sus vecinos. Aunque ninguna casa se ha construido nunca con el propósito de defenderse de los zombis, existen varios diseños que han demostrado ser, de manera admirable, seguros. Si tu casa no está estructuralmente preparada para un ataque zombi, pueden emplearse varias medidas para fortificarla.

A. EXCEPCIONES

Las casas elevadas, como las que se ven en playas y a lo largo de ríos y en otras zonas elevadas al nivel del agua, se construyeron así principalmente para evitar ser arrastradas por las inundaciones. Sólo su altura impide un ataque convencional. Las puertas y ventanas pueden dejarse abiertas y sin entablar. La entrada principal y una o dos escaleras exteriores podrían ser bloqueadas mediante barreras o incluso destruirlas cuando la alarma sonara, Seguro en esta plataforma levantada, el tiempo de supervivencia podría determinarse únicamente por la cantidad de provisiones **que** el propietario tuviera almacenadas. Existe otra vivienda de gran protección que fue construida para combatir una fuerza tan persistente y tan mortal como un ejército de no muertos: las casas **a prueba** de tornados, que en la actualidad se están construyendo en el corazón de Estados Unidos y están diseñadas para resistir ciclones leves o moderados. Su disposición consiste en muros de cemento armado, puertas de acero reforzado y persianas de acero ocultas con esmero **TRAS** cortinas normales. Estos domicilios

alerta. ¿Y qué mejor lugar para hacerlo que en la comodidad de tu propia casa?



podrían soportar brotes tanto de clase 1 como de clase 2.

B. MODIFICACIONES EN LAS CASAS.

Asegurar una casa contra los no muertos se parece a asegurarla de los vivos. Una diferencia es la popular **alarma antirrobo.**

Muchos de nosotros dormimos más tranquilos por la noche porque nuestras alarmas están **activadas** y funcionan. Pero ¿qué hace este aparato además de enviar una señal a una fuerza de seguridad privada o de policía? ¿Y si estas fuerzas no llegan? ¿Y si están ocupadas con otras batallas? ¿Y si les han ordenado proteger zonas consideradas **más importantes**? ¿Y si ya no existen y han desaparecido dentro de los estómagos de los gules? En estos casos es cuando se requieren medios directos de defensa.



Las barras de seguridad en puertas y ventanas pararán a un grupo de zombis durante un periodo de tiempo limitado. La experiencia ha probado que sólo tres muertos andantes pueden echarlas abajo en menos de veinticuatro horas.

El vidrio templado de seguridad evita que entren rompiéndolo, pero se puede sacar su hoja a la fuerza. Se puede fijar con facilidad instalando marcos de cemento armado y acero. Sin embargo, el dinero que te costaría reemplazar cada ventana en una casa normal podría y debería gastarse en comprar o construir una de las dos casas de las que hemos hablado antes: las elevadas y las que son **a prueba** de tornados. Una buena alambrada de tela metálica de tres metros de altura puede aguantar docenas de zombis durante

semanas, incluso meses, suponiendo que su número permanezca dentro de la clase 1. Un muro de hormigón de tres metros de altura, reforzado con barras de acero y unido con cemento armado, es la barrera más segura tanto para brotes de clase 1 como de clase 2. Las leyes de la zona puede que prohíban un muro tan alto, pero no lo descartes. (Consúltalo con la junta de tu ciudad.) Aunque se sabe que los zombis (en raras ocasiones) pueden elevarse sobre obstáculos de una altura de dos metros, esto no ha ocurrido en masa. Varias personas (bien armadas y con buena comunicación) pueden mantener un muro de dos metros de altura (no fácilmente, pero *CON* seguridad) tanto tiempo como resista el grupo.

La puerta debe ser de acero o de hierro forjado, sólida a ser posible. Debe abrirse hacia un lado, no hacia fuera y hacia adentro. Reforzarla es tan simple como aparcar tu coche contra ella. *LOS* motores eléctricos hacen más fácil la apertura pero te dejarían atrapado en un apagón o una avería.

Como comentamos antes, *UN* muro de cemento armado de tres metros sólo aportaría una protección adecuada en los brotes de clase 1 y de clase 2. En los brotes de clase 3, un número suficiente de zombis puede, y lo hará, escalar subiéndose los unos sobre los otros hasta formar una rampa de no muertos por encima de tu muro.

C. APARTAMENTOS.

Los apartamentos y los edificios de apartamentos varían en tamaño y disposición y, por tanto, en la capacidad que tienen para servir como defensa. Sin embargo, desde los achaparrados edificios de dos

plantas de Los Ángeles a las torres de cristal y cemento armado de Nueva York, se aplican ciertas reglas básicas.

Los apartamentos de la primera planta presentan el riesgo mayor simplemente por su accesibilidad. Los inquilinos que viven encima de la planta baja casi siempre están más seguros que los que viven en cualquier tipo de casa. Destruir las escaleras de manera efectiva aísla el resto del edificio. Con el ascensor fuera de servicio y la escalera de incendios demasiado alta para que los zombis la alcancen (la ley impone límites estrictos), cualquier apartamento puede convertirse en un refugio instantáneo contra los muertos andantes.

Otra ventaja de los complejos de apartamentos es que viven muchas personas. Mientras que un propietario privado puede verse forzado a mantener la residencia solo, un edificio de apartamentos puede ser defendido por todos los inquilinos. Esto también aumenta las posibilidades de contar con varios expertos cualificados, como carpinteros, electricistas, paramédicos y reservistas del ejército (no siempre es el caso, pero existe la posibilidad). Por supuesto, con el aumento de gente viene el reto del aumento de conflictos sociales. Este problema potencial, sin embargo, no debería disuadirte cuando elijas entre una casa y un apartamento. Dada la elección, escoge siempre el último.

NOTA IMPORTANTE: OLVIDA LOS MANUALES DE DEFENSA DEL HOGAR

Aunque casi todas las otras secciones de este libro recomiendan el uso de textos convencionales (sobre uso de armas, tácticas militares, técnicas de

supervivencia y demás), aquellos escritos para proteger un domicilio no son recomendables. Los libros sobre la defensa del hogar están diseñados para reducir a un adversario humano, con habilidades humanas e inteligencia humana. Muchas de las tácticas y estrategias que figuran en estos libros, tales como el empleo de elaborados sistemas de alarma, bombas trampa y dolorosos pero no letales artilugios tales como el spray de pimienta o las cabezas de clavo en la alfombra, serían inútiles contra un intruso no muerto.

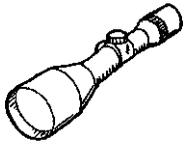
2. PREPARACIÓN. PARTE II: ABASTECIMIENTO

Una vez que la residencia privada es segura, el almacenaje para un asedio debe comenzar. No hay forma de decir cuánto tiempo tardará en llegar la ayuda. No hay forma de decir si llegará. Estate siempre preparado para un asedio largo. Nunca supongas un rescate rápido.

A. ARMAS

Mientras que en campo abierto debes viajar ligero para mantener la movilidad, en tu casa tienes el lujo de acumular y mantener una plétora de armas. Esto no significa que llenes tu casa con cualquier caprichoso instrumento de destrucción. El arsenal de cada casa debería incluir:





Rifle y 500 cartuchos
 Escopeta del calibre 12 y 250 cartuchos
 Pistola del calibre 45 y 250 cartuchos
 Silenciador (para el rifle)
 Silenciador (para la pistola)
 Ballesta (en lugar de los silenciadores) y 150 flechas
 Visor telescópico (para el rifle)
 Lentes de visión nocturna (para el rifle)
 Visor láser (para el rifle)
 Visor láser (para la pistola)
 Catana
 Wakizashi u otra espada corta
 Dos cuchillos con cuchilla plana de 15 a 20 centímetros
 Hacha de mano

(NOTA: Esta lista se aplica a una sola persona. Las cantidades deben ajustarse dependiendo del número de personas que formen el grupo.)

B. EQUIPO

Ahora que todas las armas han sido elegidas, considera el equipo *QUE* necesitas para tu mantenimiento y quizá incluso tu supervivencia. A corto plazo, los kits estándares de supervivencia para catástrofes bastarían. Más allá y el material de abajo será necesario. Los artículos domésticos habituales como la ropa, el papel higiénico, etc., se da por hecho que se tienen a mano en una cantidad razonable.

- Agua, tres litros al día, para cocinar y lavarse

- Filtro de agua manual
- Cuatro filtros de repuesto
- Cisterna para recoger agua de lluvia
- Yodo o pastillas purificadoras
- Comida en lata, tres latas al día (son preferibles a los alimentos deshidratados aquellos que contengan algo de agua)
- Dos estufas eléctricas portátiles
- Kit médico avanzado (debe incluir instrumental para cirugía de campo y antibióticos)
- Generador eléctrico que funcione con la propulsión de una bicicleta
- Generador de gasolina (para usarlo sólo en casos de emergencia)
- 80 litros de gasolina
- Radio de onda corta recargable y de batería
- Dos linternas de batería
- Dos lámparas de batería y recargables
- Dos radios de batería o solares y recargables
- Materiales apropiados de refuerzo, como tablas, ladrillos, mortero, etc.
- Kit amplio de herramientas, que incluya una almádena, un hacha, un serrucho, etc.
- Cal o suficiente lejía blanqueadora para mantener la letrina
- Telescopio de alta potencia (80X-100X), con lentes de repuesto y un equipo de limpieza
- Quince bengalas de emergencia
- Treinta y cinco barras luminosas
- Cinco extintores
- Dos pares de tapones de oído
- Repuestos para toda la maquinaria antes mencionada y manuales de usuario

- Una amplia librería de manuales, que incluyan manuales sobre desastres habituales

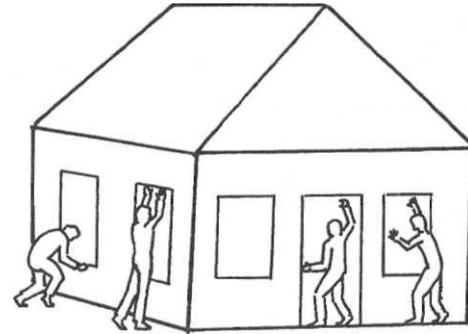
(NOTA: Como con las armas, los objetos personales como **COMIDA**, agua y medicina deben multiplicarse dependiendo del número de personas que formen tu grupo.)

3. SOBREVIVIR A UN ATAQUE

Ha comenzado el asedio. Un enjambre de zombis alrededor de tu casa, atacando incesantemente pero incapaces de entrar. En este punto, tus preocupaciones están lejos de acabar. Esperar a que acabe un asedio no quiere decir que te sientes sin hacer nada. Debes realizar muchas tareas y repetirlas para sobrevivir en un espacio limitado.

A. Designa una esquina del patio trasero para usarla como letrina. La mayoría de manuales de supervivencia explican los mejores lugares para su construcción y su disposición.

B. Si el terreno y la lluvia lo permiten, planta un huerto. Esta fuente de alimento disponible debe consumirse primero, guardando las latas de comida para una emergencia.



Manténlo lo más lejos posible de las letrinas para evitar una infección, no por los desechos, sino por los efectos residuales que la cal y la lejía tendrán en el terreno.

C. Para la electricidad, utiliza siempre el generador manual (propulsado por una bicicleta). El modelo de gasolina no sólo es ruidoso y potencialmente peligroso, sino que su combustible es finito. Úsalo sólo en circunstancias extremas, tales como un ataque nocturno, cuando la potencia manual es impracticable o imposible de generar.

D. Realiza rondas por el muro de tu casa constantemente. Si sois un grupo, realizad patrullas dividiendo las veinticuatro horas. Vigila siempre por si se produce una infiltración improbable pero posible. Si estás solo, límitate a patrullar durante el día. Por la noche, asegúra todas las puertas (las ventanas ya deberían estar entablilladas). Duerme con una linterna y un arma cerca. Duerme ligero.

E. Mantente sin llamar la atención. Si tienes sótano, haz allí tu comida, así como la generación de energía y el mantenimiento del equipo. Cuando vigiles la radio, cosa que deberías hacer todos los días, usa auriculares. Mantén cerradas las cortinas de todas las ventanas,

especialmente de noche.

F. Deshazte de todos los cuerpos. Ya sea zombi o humano, un cadáver sigue siendo un cadáver. La bacteria que hay en la carne podrida puede resultar un serio peligro para tu salud. Todos los cuerpos que haya en tu perímetro deben ser quemados o enterrados. Los cuerpos que haya más allá de tus muros deben quemarse. Para hacer esto, simplemente coloca una escalera por tu lado del muro, vierte gasolina sobre el gul recién muerto, enciende una cerilla y déjala caer. Aunque esto atraiga a más no muertos, es necesario **arriesgarse** para deshacerse de un peligro que ya está presente.

G. Realiza ejercicio cada día. El uso de la bicicleta estática junto a la calistenia básica y la tensión dinámica mantendrán tu cuerpo en forma y lo suficientemente fuerte para cualquier situación de combate. De nuevo, asegúrate de que tu régimen se lleva a cabo en silencio. Si no tienes sótano, usa una habitación del centro de la casa. Insonorizadores básicos como colchones y mantas contra las paredes ayudarán a amortiguar cualquier sonido.

H. Permanece entretenido. Aparte de la necesidad de vigilar, el ocio es un deber. Asegúrate una buena reserva de libros, juegos y otro tipo de divertimentos (los juegos electrónicos son demasiado ruidosos y energéticamente poco eficientes para ser considerados). Durante un asedio largo y aparentemente interminable, el aburrimiento puede conducir a la paranoia, el delirio y la desesperanza. Es importante mantener tu mente en buena forma, al igual que tu cuerpo.

I. Ten a mano tus taponos para los oídos y úsalos a menudo. El gemido constante y colectivo de los no muertos, un sonido que persistirá a todas horas

mientras el asedio continúe, puede ser una forma fatal de muerte psicológica. Personas que tenían sus casas bien protegidas y abastecidas han matado a otra persona o se han vuelto locos simplemente por el constante gemido.

J. Asegúrate de planear tu vía de escape y de tener listo tu equipo para irte. En la incertidumbre de la batalla, puede-ser necesario abandonar tu hogar. Quizá traspasen el muro, quizá ha comenzado a incendiarse tu casa, quizá los equipos de rescate han llegado pero no están lo suficientemente cerca. Por la razón que sea, es hora de irse. Ten tu mochila de supervivencia y tu arma en un área fácilmente accesible, empaquetada, cargada y lista para la acción.

4. DEFENSA INMEDIATA



Los muertos se han levantado. Hueles el humo, oyes las sirenas. Los gritos y los disparos llenan el aire. Has sido incapaz o no has querido preparar tu casa apropiadamente. ¿Y ahora *QUE?* Aunque la situación parezca espeluznante, eso no indica tu deceso. **SI** tomas las decisiones exactas en el tiempo exacto, puedes evitar que tú y tu familia os unáis a las filas de los no muertos.

A. ESTRATEGIAS PARA UNA CASA DE DOS PLANTAS

1. Cierra todas las puertas y ventanas. Aunque el cristal de una ventana no pare a un zombi, el sonido del cristal al romperse será el mejor aviso que puedas tener.
2. Sube corriendo las escaleras y abre el grifo de la bañera. Aunque esto suene estúpido, no hay manera de saber cuándo cortarán el agua. Tras unos pocos días, la sed se convertirá en tu mayor enemigo.
3. Encuentra las mejores armas posibles. (Véase capítulo anterior.) Deben ser ligeras y, si es posible, ajustables a tu cuerpo para que puedas hacer pleno uso de tus manos. Van a estar ocupadas en la siguiente hora.
4. Empieza a almacenar las cosas en la segunda planta. Usa la lista de las páginas 100 y 101 como guía. La mayoría de familias tienen al menos el 50 % de los objetos listados. Haz un inventario rápido para ver qué tienes. No lo cojas todo, sólo lo esencial: una o dos armas, algo de comida (ya tienes una bañera llena de agua), una linterna y una radio de batería. Como la mayoría de las familias guardan el botiquín en la planta de arriba, no necesitarás nada más. Recuerda: El tiempo puede ser corto, así que no lo pierdas recogiendo existencias cuando lo más importante está aún por hacer.
5. ¡Echa abajo la escalera! Como los zombis son incapaces de escalar, este método garantiza tu seguridad. Muchos afirman que una solución más fácil podría ser entablar las ventanas y las puertas. Este método es contraproducente porque unos cuantos zombis bastarían para romper cualquier barricada casera. No hay duda de que destruir las escaleras llevará tiempo y energía, pero debe hacerse. Tu vida depende de ello. **No** intentes, bajo ninguna

- circunstancia, quemar las escaleras con la esperanza de controlar el fuego. Varias personas intentaron ahorrar tiempo de este modo; sus esfuerzos terminaron en muerte a causa del fuego o en la total destrucción de sus casas.
6. Si tienes una escalera de mano, úsala para continuar almacenando tu refugio en la planta de arriba. Si no, haz una lista de todo lo que tienes, llena los cubos y otros recipientes de agua y prepárate para una larga espera.
 7. Permanece fuera de la vista. Si escuchas la radio, hazlo al volumen mínimo. Cuando los cielos se oscurezcan, no enciendas las luces. No te quedes cerca de las ventanas. Intenta que parezca que la casa está abandonada. Esto no parará una intrusión ocasional de zombis, pero ayudará a disuadir una congregación de masas acercándose a tu casa.
 8. No uses el teléfono. Como en todas las catástrofes, las líneas posiblemente estarán ocupadas. Una llamada más sólo servirá para saturar el sistema. Mantén el tono del teléfono lo más bajo posible. Si te llaman, responde como sea, pero hazlo sin hacer mucho ruido.
 9. Planea una alternativa de escape. Estarás a salvo de los zombis, pero no del fuego. Si estalla una tubería de gas o algún loco baja la calle con un cóctel Molotov, tendrás que abandonar tu hogar. Encuentra una mochila u otro modo de llevar lo esencial (véase «Huyendo», pp. 128-161), y tenlo todo preparado.

B. ESTRATEGIAS PARA CASAS DE UNA SOLA PLANTA

Si no vives en una casa de dos plantas, la buhardilla será menos cómoda pero un sustituto igualmente seguro. La mayoría pueden asegurarse simplemente subiendo la escalera plegable o quitando la escalera

provisional. Los zombis no tienen la habilidad cognitiva para construir una escalera por sí mismos. Si permaneces callado, ellos ni siquiera sabrán que hay una buhardilla.



Nunca uses el sótano como refugio. Las películas populares de terror han mostrado que, en una crisis, esta habitación subterránea podría proteger a los vivos de los muertos. Esto es una falacia peligrosa. Un incendio, la asfixia o simplemente morir de hambre en un sótano se han cobrado cientos de vidas durante años.

Si te encuentras en una casa de una sola planta que no tiene buhardilla, coge las provisiones que puedas, hazte con un arma y súbete al tejado. Si apartas la escalera de una patada y no hay un acceso directo (una ventana o una trampilla), los no muertos *NO* serán capaces de alcanzarte. Permanece tranquilo y permanece en silencio para evitar atraer a los no muertos. Los zombis que se encuentren en esa zona entrarán en la casa debajo de ti buscando a la presa y después desviarán su camino. Quédate en el tejado todo el tiempo que puedas, hasta que las provisiones se hayan acabado o llegue una patrulla de rescate. Puede que no sea cómodo, pero es tu mejor oportunidad de sobrevivir, finalmente, será inevitable abandonar este refugio.

(Véase ni Huyendo, pp. 128-161, para los detalles.)

LUGARES PÚBLICOS

Al igual que en las viviendas privadas, la seguridad puede encontrarse en edificios públicos o no residenciales. En algunos casos, su tamaño y distribución puede ofrecer más protección que los domicilios más seguros. En otros casos, puede ocurrir todo lo contrario. Ya que armar y equipar estas estructuras debería hacerse de la misma forma que en las viviendas, aunque a mayor escala, por eso esta sección se centra en los mejores y los peores santuarios públicos.

1. EDIFICIOS DE OFICINAS

En los edificios de oficinas se pueden aplicar muchas de las reglas referidas a los apartamentos. Una vez que la primera planta es abandonada, que las escaleras se destruyen y los ascensores se apagan, un edificio de oficinas puede ser una torre de seguridad.

2. ESCUELAS

Como no hay una distribución genérica, decidir si un colegio público es un buen lugar para esconderse puede ser complicado. Recuerda las reglas generales de defensa (véase «Reglas generales», pp. 118 y 119). Desafortunadamente para nuestra sociedad, pero afortunadamente para un asedio zombi, los colegios de barrio han tomado una atmósfera parecida a una fortaleza. No sólo los edificios se han construido para resistir un disturbio, sino que las alambradas que los rodean hacen que sus pabellones de clases se parezcan más a complejos militares. La comida y las existencias médicas deberían ser fácilmente accesibles desde la

cafetería, la enfermería o el aula de educación física. A menudo, un colegio es tu mejor apuesta; tal vez no para la educación, pero desde luego para la protección de un ataque de los no muertos, sí.

3. HOSPITALES

El que parecería ser el lugar más seguro, el lugar lógico para *huIR* durante un brote, en realidad, es uno de los peores. Sí, **los** hospitales se abastecen de comida, existencias médicas y *UN* personal cualificado. Sí, las estructuras pueden ser seguras, como cualquier edificio de oficinas o apartamentos. Sí, **puede que** haya seguridad, incluso una presencia policial regular. Para cualquier otra catástrofe, un hospital sería el primer lugar de tu *LISTA* de refugios. Pero no cuando se han levantado los muertos. Incluso conociendo cada día más sobre zombis, las infecciones de *Solanum* dan lugar aún a diagnósticos equivocados. **LOS** humanos con mordeduras o los cadáveres recientemente asesinados siempre son llevados a los hospitales. La mayoría **DE LA** primera oleada de zombis (en algunos casos el 90 %) se compone de personal médico o de aquellos que participan en el tratamiento de cadáveres. Mapas cronológicos de brotes zombi **LOS** muestran, literalmente, irradiando de estos edificios.

4. COMISARÍAS

Al contrario que los hospitales, la razón por la que se deben evitar las comisarías tiene menos que ver con los zombis que *con* los humanos. Con toda probabilidad, las personas que vivan *EN* tu ciudad se dirigirán en tropel a la comisaría local, creando *UN* nexo de caos, cuerpos y la consiguiente sangre. Imagina una multitud apiñada y retorcida de gente asustada, demasiada para controlarla, todos intentando forzar la entrada al edificio que creen que mejor

representa la seguridad. Uno no necesita que un zombi le muerda cuando los golpes, los cuchillazos, los disparos accidentales e incluso que te arrollen resulta posible. Así que cuando los muertos se levanten, localiza la comisaría de tu zona y dirígete al lado contrario.

5. TIENDAS DE VENTA AL POR MENOR

Para levantamientos de clase 1 muchos tipos de tiendas minoristas ofrecerán un refugio adecuado. Las que tienen puertas correderas, sólidas o de otra forma, pueden parar a diez zombis durante algunos días. Si el asedio dura más tiempo o si llegan más zombis, la situación puede cambiar de forma dramática. Suficientes puños podridos, suficientes figuras acumuladas golpeando contra la entrada acabarán por echarla abajo. Ten siempre una ruta de escape alternativa, de modo que si traspasan la barrera puedas irte rápidamente. Si no puedes formular un plan B sólido, no consideres este lugar como refugio. No deberían considerarse las tiendas sin puertas. Su escaparate no hará más que advertir de tu presencia a los zombis.

6. SUPERMERCADOS

Aunque tienen suficiente comida para mantener a tu grupo durante años, los supermercados también son peligrosos. Sus grandes puertas de cristal, incluso cerradas y obstruidas, ofrecen poca protección. Reforzar esas entradas sería difícil. Básicamente, el exterior de un supermercado es un escaparate gigante para mostrar la comida fresca y deliciosa que hay en el interior. Con humanos dentro y zombis fuera, eso será exactamente lo que harán. Sin embargo, no todas las tiendas de alimentación son trampas mortales. Las más pequeñas, los negocios familiares y almacenes de barrio pueden servir

bastante bien como refugios temporales. Para protegerse de robos y, más recientemente, disturbios, todas tienen puertas de acero macizo, algunas incluso tienen cierres sólidos. Al igual que las tiendas, estos pequeños negocios pueden ofrecerte una protección adecuada a corto plazo y en ataques de poca intensidad. Si te encuentras en uno, recuerda comer primero los alimentos perecederos y estar preparado para disponer del resto cuando se corte la electricidad.

7. CENTROS COMERCIALES

Una estructura prácticamente indefendible. Los grandes centros comerciales siempre son objetivo tanto de humanos **como** de zombis. Siempre es así con los disturbios sociales: a la **primera señal** de problemas, esta concentración de riqueza se llena de seguridad privada, policía, incluso propietarios excesivamente celosos. Si la crisis ocurre de repente, un gran número **de** compradores se quedarán atrapados dentro del centro, **creando** problemas de exceso de personas, atropellos y asfixia, así como de atracción para los muertos. En un brote de cualquier clase, dirigirse a un centro comercial significará dirigirse a un centro del caos.



8. IGLESIAS

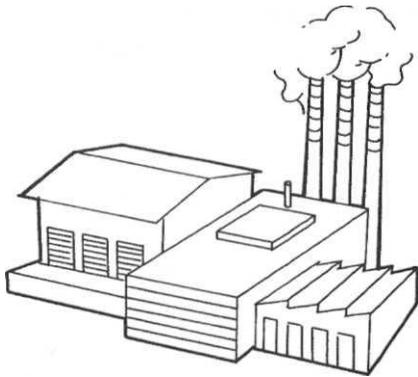
Perdonad la expresión, pero los lugares de culto son una bendición a medias. La principal ventaja de la

mayoría de las iglesias, sinagogas, mezquitas y otras casas de culto es que están construidas para soportar entradas a la fuerza. La mayoría están hechas de madera gruesa o puertas de metal. Las ventanas suelen estar muy separadas del suelo. La mayoría posee alambradas de hierro forjado que, a pesar de su intención estética, pueden servir como protección añadida. Cuando las comparamos con muchas estructuras seculares de igual tamaño, el típico lugar de culto resulta ser sorprendentemente seguro. Sin embargo, la protección que ofrecen durante un brote nunca será suficiente contra la horda de zombis que, con toda seguridad, llegará allí. La avalancha inevitable no tiene nada que ver, por supuesto, con lo sobrenatural. Los soldados de Satán no han salido para invadir la casa del Señor. El mal definitivo no está batallando con el bien definitivo. Los muertos andantes atacan iglesias por una buena razón: es donde está la comida. A pesar de su educación, conocimientos técnicos y desinterés declarado hacia el mundo espiritual, los estadounidenses que viven en la ciudad corren, claman a sus dioses, en cuanto ven zombis. Estos lugares de culto, atestados de personas que ruegan por sus almas a gritos, ha servido siempre como faro para los no muertos. Fotografías aéreas muestran a zombis migrando, lentamente, con ritmo constante y en cantidades cada vez mayores hacia su futuro matadero: la iglesia más cercana.

9. ALMACENES

Como no tienen ventanas, pero sí entradas seguras y, por lo general, una distribución espaciosa, los almacenes pueden ser un refugio ideal para un extenso periodo de tiempo. Muchos almacenes tienen una

oficina de seguridad, por lo general equipada con instalaciones de cuarto de baño y, por lo tanto, un suministro de agua. Si la mercancía que venden es pesada y está guardada en cajas de madera grandes y perdurables, considérate afortunado. Estas cajas pueden usarse para reforzar la entrada, crear habitaciones privadas, o incluso, como muchos de nosotros hacíamos cuando éramos pequeños, usarlas para construir



una línea secundaria de defensa o **fuerte** dentro del área **principal**. Existe la posibilidad, que no obstante es improbable, de que algo de lo que sea que esté almacenado pueda ayudarte a sobrevivir. Por todas estas razones, clasifica los almacenes entre tus escondites más atractivos. Una advertencia sobre el emplazamiento: el **50** % de las veces, estos edificios están cerca de astilleros, fábricas u otros edificios industriales. Si este es el caso, se cuidadoso, observador y estáte siempre alerta para huir. Ten cuidado también con los almacenes refrigerados que guarden alimentos perecederos. Una vez que la electricidad se pierde su rápida descomposición puede convertirse en un severo peligro para la salud.

10. EMBARCADEROS Y MUELLES

Con algunas variaciones, los suministros adecuados y el emplazamiento correcto, cualquier muelle o embarcadero puede ser prácticamente inalcanzable. Como los zombis no pueden ni nadar ni escalar, el único modo de acceder a ellos sería desde tierra. Si destruyes ese único acceso estarías en una isla artificial.

11. ASTILLEROS

A parte del hecho de que por lo general sirven de almacenamiento de desperdicios industriales y materiales peligrosos, los astilleros presentan innegables posibilidades para refugiarse. Como *EN* los almacenes, sus contenedores pueden transformarse en barreras o, en algunos casos, incluso en armas. (Véase «Marzo 1994 d. C, San Pedro, California», pp. 295 y 296.) Los mismos barcos se convierten en refugios preparados una vez que se ha asegurado la pasarela. Pero antes de embarcar, asegúrate de que estas fortalezas navegables no tienen tripulación infectada, particularmente en los puertos deportivos pequeños y de recreo. En los primeros estadios de un brote, los ciudadanos no dudarán en dirigirse en bandada a la costa, con la esperanza de usar (o robar) cualquier embarcación de recreo disponible. Como muchos puertos deportivos están construidos en aguas relativamente poco profundas, no están lo suficientemente profundos para que los zombis queden completamente sumergidos. En más de una ocasión, un aprendiz de marinero imprudente ha subido a su barco y se ha topado con varios zombis famélicos y empapados esperándole.

12. BANCOS

¿Qué podría ser más seguro que una fortaleza que ya está construida para albergar las mercancías más valiosas de la Tierra? ¿No sería el banco un lugar lógico para preparar una defensa? ¿No serían sus medidas de seguridad más que suficientes para repeler a una horda de muertos andantes? De ninguna manera. Incluso el examen más apresurado a los bancos revela que la mayoría de sus llamados aspectos de **seguridad** requieren el despliegue policial o la seguridad exterior. Con la policía y otras fuerzas especiales ya ocupadas durante un brote, las alarmas silenciosas, las cámaras de seguridad y las rejas metálicas, resultarán inútiles cuando los muertos rompan las ventanas de vidrio cilindrado, hambrientos de carne humana. Por supuesto, en la cámara acorazada se está seguro. Estas construcciones titánicas pararían incluso a zombis armados con lanzacohetes. (No, los zombis no saben cómo funciona un lanzacohetes.) Sin embargo, una vez dentro de la cámara acorazada, ¿qué haces a continuación? Dado que no hay comida, ni agua y el preciado oxígeno es limitado, buscar refugio en una cámara acorazada sirve para darte el tiempo suficiente para colocarte una pistola en la cabeza, hacer las paces con tu Dios y apretar el gatillo.

13. CEMENTERIOS

De forma irónica, y a pesar de muchos mitos populares, los cementerios no son el lugar más peligroso donde estar cuando los muertos se levanten. De hecho, pueden ser un lugar de reposo temporal. Como se ha mencionado antes, los cuerpos infectados suelen más bien terminar en hospitales y depósitos de

cadáveres, y la resurrección tiene lugar mucho antes de que puedan ser llevados a los cementerios para celebrar un entierro convencional. Si por algún milagro, un cadáver reviviera dentro de su ataúd, ¿podría realmente **levantarse de la tumba**?



Para responder a esta pregunta, uno debe hacerse otra: ¿Cómo? ¿Cómo podría un cuerpo con una fuerza humana normal arañar un ataúd, probablemente hecho de acero, probablemente en una caja sellada herméticamente a dos metros de profundidad y abrirse camino hacia el exterior? Si uno se fija en los métodos de conservación implicados en los entierros convencionales en Estados Unidos, es obvio que cualquier persona, no muerta o de otra clase, simplemente no podría raspar, escarbar y arrastrarse hasta la superficie. ¿Pero qué pasa si el féretro no está hecho de acero? Incluso si fuera un ataúd sencillo de pino sería prisión suficiente para el zombi más tenaz. ¿Qué pasa si el féretro de madera se pudre? En ese caso, el cuerpo llevará enterrado tanto tiempo que su cerebro también se habrá podrido. Recuerda: los cuerpos que resucitan tienen que estar frescos, razonablemente intactos e infectados con el virus. ¿Incluye esto a un cadáver que lleva mucho tiempo muerto? Aunque parezca una visión icónica de los muertos vivientes, al igual que los vampiros bebiendo

sangre o los hombres lobo aullando a la luna llena, los hechos demuestran que los zombis no pueden ni podrán jamás levantarse de la tumba.

14. CAPITOLIOS Y AYUNTAMIENTOS

Aplica los mismos principios referidos a las comisarías, los hospitales y los templos de culto a los edificios estatales, municipales y federales del gobierno. La mayoría serán foco de la concentración humana, convirtiendo estos emplazamientos en centros del caos y de la congregación de zombis. Evita todos los edificios del gobierno que puedas.

REGLAS GENERALES:

Los edificios de las zonas más pobres y de barrio tienden a ser más seguros que otros. Su necesidad de alambradas altas, alambres de espino, ventanas bloqueadas y otros mecanismos contra el crimen las convierten en zonas preparadas para defenderse. Los edificios en las zonas de clase media y alta suelen dar prioridad a la estética. ¿Qué ayuntamiento rico quiere algo antiestético en su distrito? En lugar de mecanismos de seguridad feos, incluso destartalados, estas personas acaudaladas tienen más confianza en las fuerzas de la ley y en la seguridad privada (fuerzas de informalidad demostrada). Por estas razones, y si la situación lo permite, aléjate de las zonas residenciales y ve hacia el casco urbano.

Evita **esperar a que pasen los accidentes**. Muchas de las estructuras industriales que normalmente encontramos en zonas del casco urbano o del centro albergan materiales explosivos inflamables. También pueden contener maquinaria compleja, como generadores de energía y reguladores medioambientales) mecanismos

que requieren una supervisión constante. Pon los dos juntos y el desastre está garantizado. La planta nuclear de Khotan es sólo un ejemplo extremo. Incidentes más numerosos y menos dramáticos ocurren normalmente en los brotes de clase 2 y de clase 3. No busques refugio en o cerca de sitios industriales, instalaciones de almacenamiento de gasolina, aeropuertos o cualquier otro lugar que se considere de alto riesgo. Cuando elijas un refugio, considera las siguientes cuestiones cuidadosamente:

1. ¿Hay un muro, una alambrada u otro perímetro físico?
2. ¿Cuántas posibles entradas y salidas hay?
3. ¿Las personas de tu grupo pueden defender cada alambrada y cada salida a la vez?
4. ¿Hay una posición defensiva secundaria, varias plantas o una buhardilla?
5. ¿El edificio puede asegurarse?
6. ¿Hay una ruta potencial de escape?
7. ¿Cuál es la situación de los suministros?
8. ¿Hay tuberías?
9. En caso de necesitarlas, ¿hay armas o herramientas disponibles?
10. ¿Los materiales sirven para reforzar las entradas?
11. ¿Qué hay de los medios de comunicación: teléfono, radio, internet, etc.?
12. Dados todos estos factores: ¿cuánto tiempo podríais sobrevivir tú o tu grupo en un asedio prolongado?

Asegúrate de considerar todas las preguntas cuando elijas dónde vas a quedarte. Resiste la urgencia de precipitarte al interior del edificio más cercano.

Recuerda: no importa lo desesperada que parezca la situación, el tiempo que dedicas a pensar de forma clara nunca es tiempo perdido.

LA FORTALEZA

En los brotes de clase 3, las residencias privadas e incluso las estructuras públicas no son suficientes para auxiliar a los humanos. Finalmente, las personas que hay dentro sufrirán la degradación final de sus defensas o simplemente agotarán sus provisiones. En un brote severo necesitamos una estructura prácticamente impenetrable con todas las instalaciones de una biosfera autosostenible. Lo que se necesita es una fortaleza. Esto no quiere decir que debas buscar una inmediatamente. Los primeros días, incluso semanas, de una infestación de clase 3 vendrán marcados por un caos total, una orgía de violencia histórica que hará arriesgado el viaje. Cuando las cosas se hayan **calmado**, los humanos de la zona se habrán organizado, los habrán evacuado o los habrán devorado. Sólo entonces deberías empezar a buscar una fortaleza.

1. COMPLEJOS MILITARES

Cuando buscas una fortaleza, tu prioridad principal deberían ser las bases del Ejército de Tierra, la Marina o incluso las Fuerzas Aéreas. Muchas están situadas en áreas poco pobladas y por eso menos infectadas. Casi todas tienen elaboradas vallas de seguridad alrededor de sus perímetros. Algunas tienen posiciones defensivas secundarias e incluso de tercer grado. La mayoría están equipadas con un refugio antinuclear lleno de reservas y completamente funcional, otras con la capacidad de una pequeña ciudad. Como tienen múltiples medios de comunicación, sin duda serán las últimas instalaciones en el mundo en perder el contacto con el exterior. Lo que es más importante, sin embargo, no son las fortificaciones físicas, sino los hombres y las mujeres que se encuentran dentro. Como

se ha dicho, las personas bien entrenadas, bien armadas, bien disciplinadas son siempre la mejor defensa. Incluso con algunas deserciones, un pequeño grupo entrenado de soldados sería suficiente para mantener el perímetro indefinidamente. Al entrar en una base militar en tiempos de crisis, encontrarías un mundo independiente de especialistas entrenados, probablemente con personas a su cargo (familiares), todos listos para defender su nuevo hogar. El mejor ejemplo fue el Fort Louis Philippe en la zona francesa del norte de África (véase pp. 261-263), donde, en 1893, una unidad de legionarios extranjeros franceses sobrevivió con éxito a **un** asedio zombi durante el periodo increíble de tres años. Un obvio problema con las bases militares es que sus ventajas las convierten en el centro de atracción de la población durante un brote, lo que crea peligros adicionales como el consumo intenso de las provisiones y la degradación de la seguridad.

2. PRISIONES

Aunque se diseñaron para retener a los vivos dentro, las instalaciones correccionales pueden también ser más que eficientes para retener a los muertos fuera. Tras unos muros formidables, cada celda, pasillo y sala, es una fortaleza en sí misma.

Por supuesto, los problemas surgen cuando consideramos las **prisiones** como un refugio. De forma irónica, las penitenciarías modernas son menos defendibles que los anteriores modelos por el modo en que fueron diseñadas. Los muros altos de cemento minado son la marca registrada clásica de las prisiones anteriores a 1965. Su diseño es un producto de la era industrial, cuando exagerar el tamaño se valoraba como un medio de intimidación y respeto. Aunque este aspecto psicológico puede haberse perdido en los muertos, cualquiera que busque refugio no podrá

reclamar si existe una barrera mejor y más consagrada que las **que** mantenían a nuestros ancestros a salvo de elementos de la sociedad criminal. En una época de balance y presupuesto moderado, la tecnología disponible ha reemplazado a las construcciones macizas y caras. Las cámaras de seguridad y los sensores de movimiento dejan únicamente una alambrada de espino doble **como** único impedimento físico para escapar. Esto pararía a una docena de zombis. Cientos de ellos podrían causar algún daño. Varios miles de ellos, sin embargo, gateando los unos sobre los otros formando un montículo retorcido y cada vez mayor, finalmente podrían alcanzar la altura suficiente para desplomar la primera alambrada, luego la segunda, para a continuación entrar en tropel al complejo. Ante esta avalancha, ¿quién no querría cambiar toda la maquinaria de alta tecnología por un muro de cemento pasado de moda de seis metros de alto?

¿Y qué hay de los reclusos? Considera que dentro de los muros de una prisión se encuentran los miembros más peligrosos de nuestra sociedad. ¿No sería más prudente enfrentarse a los no muertos? La mayoría de las veces, la respuesta es sí. Cualquiera con sentido común sabe que es más seguro enfrentarse a diez zombis que a un aguerrido criminal. Sin embargo, en los acontecimientos a gran escala, una infestación a largo plazo, sin duda alguna, los prisioneros serían liberados. Algunos decidirían quedarse y luchar por su seguridad (véase «1960 d. C, Byelgoransk, Unión Soviética, pp. 278-280»), o arriesgarse a los peligros del exterior por la libertad, incluso con la posibilidad de invadir los campos del alrededor. Ten cuidado cuando te acerques a una prisión. Asegúrate de que los presos no se hacen cargo de ella. Se cauteloso si el liderazgo dentro consiste en una coalición de guardias y prisioneros. En otras palabras, a menos que el centro

penitenciario esté abandonado o poblado por civiles y guardias, siempre debes estar alerta.

Una vez que cruzas las puertas, debes seguir varios pasos importantes para transformar esta instalación correccional en un pueblo autónomo. Lo que sigue es una lista de tareas para la supervivencia que deberías tener en cuenta en una penitenciaría abandonada.

A. Localiza y cataloga todas las provisiones que hay dentro de los muros: armas, comida, herramientas, mantas, medicinas y otros objetos útiles. Las prisiones no estarán altas en una lista de saqueos. Podrías encontrar casi todo lo que necesites.

B. Crea un suministro de agua renovable. Pueden usarse pozos experimentales y una variedad de receptores de lluvia cuando se sequen las tuberías. Antes de que esto ocurra, asegúrate de que todos los contenedores más grandes estén llenos y cubiertos. El agua no sólo será importante para beber y asearse, también será vital para la agricultura.

C. Planta verduras y, si es posible, cultiva cereales como el trigo o el centeno. Una emergencia a largo plazo podría durar estaciones enteras, el tiempo suficiente para recoger y consumir varias cosechas. Probablemente no encontrarás semillas dentro del complejo, así que cuenta con asaltar las áreas colindantes. Es peligroso, pero necesario, porque la agricultura será el único medio de subsistencia a largo plazo.

D. Aprovecha las fuentes de energía. Cuando se acabe la red de suministros, puede que tengas suficiente combustible para encender los generadores de emergencia durante días, incluso semanas. Las dinamos accionadas mediante fuerza física pueden modificarse fácilmente desde los generadores existentes. Accionar estas máquinas eliminará también la necesidad de un régimen de ejercicios. Puede que el generador no cree

la cantidad de electricidad que tenías mientras estabas conectado a la red de suministros, pero debería aportar más que suficiente para un grupo pequeño o mediano. E. El plan para cuando logren cruzar los muros. ¿Y si de repente las puertas se desploman? ¿Y si una grieta se agrandara en alguna parte del muro? ¿Y si, por alguna razón inesperada, los no muertos desbordaran el complejo? No importa lo resistente que parezca tu perímetro, ten siempre una defensa de apoyo. Elige qué bloque de celdas será tu último recurso. Refuézalo, ármalo y mantenlo constantemente. Debería ser también tu zona prioritaria para vivir, capaz de albergar a tu grupo hasta que el complejo pudiera ser recuperado o pudiera llevarse a cabo una escapada.

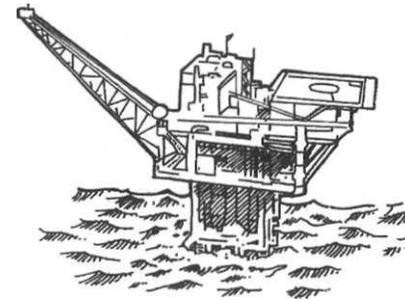
¡Permanece entretenido! Al igual que cuando defiendes una vivienda privada, es esencial mantener una actitud mental positiva. Encuentra al animador nato en tu grupo y motívalo o motívala para desarrollar una rutina de espectáculos. Motiva noches de talentos y competiciones entre los demás. Música, baile, cuentacuentos, comedia; cualquier cosa que puedan hacer, sin importar lo mal que lo hagan. Parecerá estúpido, incluso ridículo: ¿Quién prepararía un concurso de talentos cuando hay cientos de zombies arañando las puertas? Alguien que sabe lo importante que es mantener la moral alta en tiempos de crisis. Alguien que sabe el daño psicológico que un asedio puede causar. Alguien que sabe que un grupo de personas confundidas, enfadadas y frustradas puede ser tan peligroso como los cientos de zombies que arañan las puertas.

¡Aprende! Casi todas las cárceles de Estados Unidos tienen su propia biblioteca. Usa tu tiempo libre (que tendrás mucho) para leer cualquier texto útil. Materias como la medicina, la mecánica, la construcción, la horticultura y el psicoanálisis; hay tantas disciplinas

esperando ser aprendidas... Haz que cada miembro de tu grupo se especialice en algo. Organiza clases para que se enseñen entre ellos. Nunca sabrás cuando puedes perder a un experto y tener que nombrar a otro que lo sustituya. Lo que aprendas en la biblioteca de la prisión ayudará con cada tarea de esta lista.

3. PLATAFORMAS PETROLÍFERAS

Cuando elegimos una fortaleza principalmente por su seguridad, nada en la Tierra puede compararse con estas islas artificiales. Están completamente aisladas de la costa, con espacio para vivir y trabajar muy por encima del nivel del mar, donde ni un zombi hinchado ni flotante podría llegar a subir. Esta razón hace que la seguridad ni se cuestione, por lo que podéis permitir os, tanto tú como tu grupo, concentraros plenamente en la tarea de sobrevivir.



Las plataformas en mar abierto también destacan por la autonomía, especialmente a corto plazo. Al igual que los barcos, cuentan con instalaciones médicas y dependencias donde vivir. Muchas están equipadas para abastecer todas las necesidades de la tripulación durante al menos seis meses. Todas tienen sus propias destilerías, así que el agua fresca nunca resultará un problema. Como todas están equipadas para extraer tanto petróleo como gas natural, la energía será ilimitada.

Hay comida en abundancia también, porque el océano

provee de una dieta nutritiva (y, algunos argumentarían, superior) de pescado, kelp y, si es posible, de mamíferos marinos. A menos que la plataforma esté extremadamente cerca de la orilla, no hay peligro de contaminación industrial. La gente puede, y lo hace, vivir entera e indefinidamente de las riquezas del mar.

Este aislamiento completo, tan atractivo como suena, también presenta su propia gama de dificultades. Cualquier persona que viva cerca de la playa te dirá que el Mentó salado puede ser mortal. La corrosión será tu enemigo número uno y, a la larga, las medidas preventivas no serán suficientes. Las máquinas esenciales pueden repararse. Las destilerías de crudo de acero y las tuberías de cobre funcionan tan bien como las desalinizadoras de alta tecnología. Las dinamos accionadas por el viento o las mareas pueden proveer más de la mitad de la energía de los generadores de combustible fósil. Sin embargo, los equipos electrónicos delicados como los ordenadores, las radios y los aparatos médicos, serán los primeros en estropearse y los más difíciles de reemplazar. Finalmente, el complejo entero se deteriorará, de una maravilla industrial puntera a un simple y oxidado, aunque útil, almacén.

Al contrario que las prisiones y las bases militares, las plataformas petrolíferas serán el primer lugar que se abandone. Durante los primeros días de un brote, los trabajadores no dudarán en solicitar volver con sus familias, dejando la plataforma sin tripulación especializada. Si ninguna persona de tu grupo sabe cómo funciona la maquinaria, aprender podría ser difícil. A diferencia de las prisiones, no hay bibliotecas con manuales de uso en cada estantería. Esto puede requerir una pequeña improvisación creativa, apañándote con lo que puedas operar en lugar de o hasta que puedas dominar toda la tecnología que se

puede encontrar en las más sofisticadas plataformas. Los accidentes industriales (como explosiones de reservas de petróleo o gas) son suficientemente malos en tierra. En mitad del océano, se han materializado como algunos de los peores desastres de la historia. Incluso con todas las instalaciones antiincendios y de rescate, de un mundo funcional y activo, tripulaciones enteras murieron cuando las plataformas estallaron en llamas. ¿Qué pasaría si comienza un incendio y no hay nadie a quien pedir ayuda? Esto no quiere decir que las plataformas petrolíferas sean bombas marinas esperando a estallar; no quiere decir que deberían ser evitadas por todos excepto los más arriesgados. Lo que se recomienda, sin embargo, es apagar la perforadora. Esto te quitará el nuevo petróleo, pero hará maravillas con tu esperanza de vida. Usa el combustible ya almacenado para el generador. Como se ha dicho más arriba, no te dará el mismo empuje que el generador principal, pero con la perforadora apagada y las instalaciones industriales cerradas, ¿para qué lo necesitarás?

El océano puede ser una fuente de vida, pero también un asesino despiadado. Las tormentas, golpeando con una ferocidad raramente vista en tierra, pueden destrozarse incluso las plataformas más firmes. Las grabaciones de noticias de plataformas literalmente volcadas en el mar del Norte, hechas escombros y hundidas bajo las olas, son suficientes para hacerle a uno pensárselo dos veces antes de alejarse de la costa. Desafortunadamente, es un problema que la humanidad no puede resolver. No hay nada en este o en otro libro que pueda salvarte de la naturaleza cuando decide borrar este amasijo de acero de su océano.

HUYENDO

La «Película Lawson», como es llamada ahora comúnmente, de 1965, es una película casera grabada en 8 mm de cinco personas que intentan escapar de la infestación de Lawson, en Montana. Su metraje tembloroso y sin sonido muestra al grupo corriendo hacia el autobús de un colegio, arrancando el motor e intentando salir del pueblo conduciendo. Después de dos manzanas, chocaron por accidente con dos coches que estaban estropeados, retrocedieron hacia un edificio, pero terminaron rompiendo el eje trasero. Dos de los miembros del grupo rompieron el parabrisas y lo intentaron a pie. El cámara filmó a uno de ellos siendo agarrado y mutilado por seis zombis. El otro corrió para salvar la vida desapareciendo a la vuelta de una esquina. Momentos después, siete zombis rodearon el autobús. Afortunadamente, fueron incapaces de volcar el vehículo o romper los cristales de la puerta lateral. Ya que la filmación se interrumpió después de sólo unos pocos minutos, poco se sabe de lo que sucedió a los supervivientes. Al final, el autobús fue encontrado con la puerta echada abajo. La sangre seca cubría el interior.

Durante el transcurso de un brote, puedes encontrar necesario abandonar la zona. Pueden invadir tu fortaleza. Se te pueden acabar las provisiones. Puedes acabar seriamente herido o enfermo, en la necesidad de atención médica profesional. El fuego, los productos químicos o incluso la radiación podrían invadirlo todo rápidamente. Atravesar un área infestada es en general lo más peligroso que puedes hacer. Nunca estarás salvo, nunca estarás seguro. Siempre expuesto, en territorio hostil, sabrás lo que significa ser una presa.

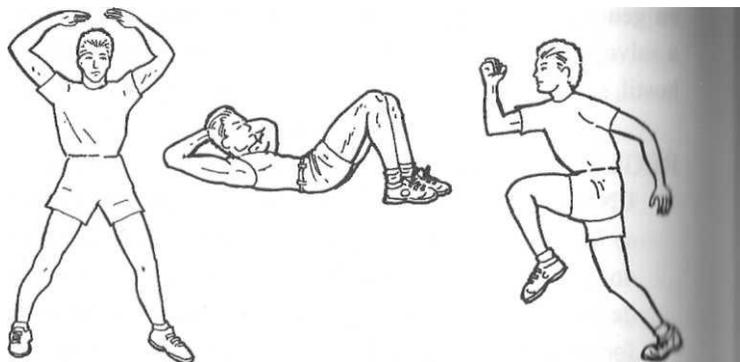
REGLAS GENERALES:

1. UN OBJETIVO: Con demasiada frecuencia, la gente que se ha escondido en viviendas fortificadas se sienten tentados por las distracciones de su libertad inicial. La mayoría de esas personas nunca alcanzan la seguridad. No pases a formar parte innecesaria de esas estadísticas. Tu misión es escapar, nada más ni nada menos. No mires los objetos de valor que abandonas. No caces al zombi de turno. No investigues ningún ruido extraño o luces en la distancia. Sólo vete. Cada desvío, cada pausa en la jornada, aumenta las posibilidades de ser encontrado y devorado. Si por alguna casualidad te cruzas con humanos que necesiten ayuda, párate a ayudarlos. (En ciertas ocasiones, la lógica debe dar paso a la humanidad.) De otro modo, ¡no te pares!

2. ELIGE UN DESTINO: ¿Hacia dónde te diriges exactamente? A menudo, las personas abandonan sus fortificaciones para deambular sin rumbo fijo y desesperanzados por una zona abarrotada de gules. Sin un destino fijado en mente, las probabilidades de sobrevivir al viaje son muy pocas. Usa la radio para descubrir el refugio más cercano. Si es posible, intenta comunicarte con el mundo exterior para confirmar que el destino es seguro. Ten siempre un destino alternativo en caso de que invadan el primero. A menos que otros humanos estén esperando, y a no ser que se mantenga una comunicación constante, puedes encontrarte con una reunión de zombis hambrientos esperándote en la línea de llegada.

3. REÚNE INFORMACIÓN Y PLANEA TU VIAJE:

¿Cuántos zombis, aproximadamente, hay entre tú y tu



destino? ¿Dónde están las fronteras naturales? ¿Ha habido accidentes peligrosos como incendios o vertidos químicos? ¿Cuáles son los caminos más seguros a escoger? ¿Cuáles son los más peligrosos? ¿Cuáles se han bloqueado desde que comenzó el brote? ¿Supondrá la meteorología un problema? ¿Hay recursos a lo largo del camino? ¿Estás seguro de que aún están allí? ¿Puedes pensar en alguna información que te gustaría tener antes de emprender el viaje? Obviamente, uno vez que te has escondido en tu fortaleza, reunir información puede ser difícil. Puede resultar imposible saber cuántos zombis hay fuera, si un puente se ha derribado o si todas las embarcaciones del puerto deportivo se han marchado. Así que conoce tu terreno. Esto, al menos, no cambiará con un brote. Considera dónde estarás cuando acabe el día. Asegúrate, al menos en el mapa, de que es relativamente defendible, con buenos escondites y varias rutas de escape. También has de considerar un equipamiento específico, dependiendo del camino que elijas. ¿Será necesaria una cuerda para escalar? ¿Qué hay de agua extra en caso de no existir una fuente natural?

Una vez calculados todos estos factores, considera la variantes desconocidas y formula planes alternativos en torno a ellas. ¿Qué harás si un incendio o un vertido

químico te bloquean el paso? ¿A dónde irás si la amenaza zombi se vuelve mayor de lo previsto? ¿Y si hieren a un miembro de tu grupo? Considera todas las posibilidades y haz lo máximo para planearlas. Si alguien te dice: «Eh, vamos y ya nos las arreglaremos con lo que nos encontremos», ponle una pistola con una bala en la mano y dile que esa sería una forma más fácil de suicidarse.

4. PONTE EN FORMA: Si las instrucciones anteriores se han seguido al pie de la letra, tu cuerpo debería estar preparado para un largo viaje. Si no es ese el caso, comienza un régimen cardiovascular estricto. Si no hay tiempo, asegúrate de que el camino que has elegido está dentro de tus posibilidades físicas.

5. EVITA GRUPOS NUMEROSOS: Cuando te defiendes, la ventaja radica en el número. Cuando viajas por territorio zombi, lo contrario es lo válido. Los grupos numerosos aumentan las posibilidades de ser detectados. Incluso con una disciplina estricta, los accidentes ocurren. Los grupos numerosos también retrasan la movilidad, porque los miembros más lentos tienen que luchar para alcanzar el paso de los más rápidos, y viceversa. Por supuesto, viajar solo también conlleva problemas. La seguridad, la vigilancia y, naturalmente, dormir se vuelven más complicados si alguien intenta **hacerlo solo**. Para la ejecución ideal, haz que tu equipo sea de tres personas. De cuatro a diez aún puede ser aceptable. Cualquier cosa por encima de eso es buscar problemas. Tres miembros permiten una protección mutua en el combate cuerpo a cuerpo, la dispersión en las guardias durante la noche y la habilidad para que dos miembros carguen durante periodos cortos de tiempo con un tercero que ha sido herido.

6. ENTRENA A TU GRUPO: Apunta las habilidades de los miembros de tu equipo y úsalas como corresponde. ¿Quién puede cargar con más cosas? ¿Quién es el que corre más rápido? ¿Quién es el más silencioso en el combate cuerpo a cuerpo? Elige trabajos individuales tanto para el combate como para la supervivencia diarios. Cuando tu equipo comienza la marcha, cada uno debería saber qué se espera de él o ella. El trabajo conjunto también debería ser una prioridad. Practica técnicas de supervivencia simuladas así como también instrucciones de combate. Por ejemplo, calcula cuánto tiempo tardaríais en empaquetar todo vuestro equipo y salir durante un ataque de zombis repentino. Obviamente, el tiempo puede ser crítico en tu salida. En una situación ideal, tu grupo debería desplazarse como si fuera un individuo, actuar como si fuera un individuo y matar como si fuera un individuo.

7. PERMANECE EN MOVIMIENTO: Una vez descubierto, los zombis se dirigirán hacia ti desde todas direcciones. La movilidad, y no la capacidad de disparo, es üi mejor defensa. Prepárate para correr en cuanto los percibas. Nunca empaquetes más cosas de las que puedas llevar mientras corres. Nunca desempaquetes todo tu equipo de una vez. ¡Nunca te quites los zapatos a menos que la seguridad inmediata sea un hecho! Encuentra tu propio ritmo. Realiza carreras a gran velocidad sólo cuando sea necesario, ya que desperdician grandes cantidades de preciosa energía. Realiza pausas frecuentes y cortas. No te permitas estar demasiado cómodo. Recuerda estirar en cada pausa. Nunca corras riesgos innecesarios. Saltar, escalar y cualquier actividad que pueda causarte lesiones debería evitarse en 1 posible. En un territorio infestado de gules, lo último que necesitas es torcerte el tobillo.

8. PERMANECE INVISIBLE: Aparte de la velocidad, tu siguiente aliado más próximo será el sigilo. Al igual que un ratón intentando arrastrarse a través de un nido de serpientes, debes hacer todo lo posible por evitar la detección. Apaga cualquier radio portátil o equipo electrónico. Si llevas un reloj digital, asegúrate de que la alarma está desactivada. Ata bien tu equipo, asegurándote de que no hay nada que haga ruido mientras caminas. Si es posible, ten siempre la cantimplora llena (para así evitar el ruido del chapoteo cuando te desplaces). Si vas en grupo, evita hablar. Susurra o usa señales visuales para comunicarte. Permanece en áreas con buenos escondites. Viaja en campo abierto sólo cuando sea necesario. Por la noche, evita encender fuegos, linternas o cualquier otra fuente de luz. Esto restringirá tu movilidad a las horas del día y tu dieta a raciones frías, pero estos sacrificios deben hacerse.

Los estudios han demostrado que los zombis con ojos intactos pueden divisar la brasa de un cigarrillo encendido a más de medio kilómetro de distancia. (Lo que no se sabe es si esto les hace investigar, pero ¿para qué arriesgarse?)

Pelea sólo cuando tengas que hacerlo. Retrasarse a causa de la batalla servirá únicamente para atraer a más zombis. Se sabe de personas que mataron a un zombi sólo para acabar encontrándose rodeadas por docenas más. Si el combate resulta inevitable, usa armas de fuego sólo en las circunstancias más desesperadas. Disparar no es diferente a lanzar una bengala. Al encenderla atraerás a los zombis que haya a kilómetros a la redonda. A menos que tengas vías de escape fiables y muy rápidas, o a menos que tu arma de fuego esté silenciada, usa un arma de mano secundaria. Si no es el caso, planea una vía de escape que puedas tomar en cuanto hayas abierto fuego.

9. MIRA Y ESCUCHA: Aparte de permanecer escondido, debes intentar avistar amenazas potenciales. Vigila cada movimiento. No ignores las sombras o las figuras humanoides en la distancia. Durante los descansos y mientras estés en marcha, párate a escuchar a tu alrededor. ¿Oyes pasos o chirridos? ¿Están los zombis gimiendo, o es sólo el viento? Por supuesto, es fácil volverse paranoico y creer que hay zombis al cruzar cada esquina. ¿Es eso malo? En este caso, no. Una cosa es creer que todo el mundo te persigue y otra muy diferente cuando te persiguen de verdad.

10. ¡DUERME!: Tú o tu grupo estáis solos, intentando permanecer en silencio, intentando estar alerta. Los zombis podrían estar en cualquier parte, escondidos, cazando. Podrían aparecer docenas en cualquier momento y la ayuda se encuentra a muchos kilómetros. ¿Cómo demonios se supone que vas a dormir? Parece de locos, imposible, pero es vital si quieres resistir con vida este calvario. Si no descansas, los músculos se deterioran, los sentidos se debilitan y cada hora que pasa reduce tus habilidades para actuar. Muchos humanos inconscientes creyeron que su cuerpo podría aguantar el duro viaje a base de cafeína y muchas ganas, y se dieron cuenta demasiado tarde de las consecuencias de su estupidez. Una ventaja de viajar durante el día es que, te guste o no, no vas a dirigirte a ninguna parte durante al menos unas horas. En lugar de maldecir la oscuridad, úsala. Viajar en pequeños grupos, al contrario de si vas solo, permite dormir más seguro porque los diferentes miembros del grupo pueden hacer turnos para vigilar. Por supuesto, no resulta fácil dormirse ni cuando hay alguien que vigila mientras tú no lo haces. Resiste la tentación de usar somníferos. Sus efectos podrían inhabilitarte para

reaccionar si los zombis atacan durante la noche. Aparte de la meditación y otros ejercicios mentales, no hay una solución rápida para dormirse en mitad de una infestación.

11. ABSTENTE DE REALIZAR SEÑALES EXPLÍCITAS: La primera visión de un avión podría causar **que** intentases atraer la atención del piloto disparando tu arma, encendiendo una bengala o una hoguera, o por algún otro medio dramático. Esto podría atraer la atención del piloto, que podría contactar por radio con un helicóptero o con un equipo de salvamento de a pie para que se dirigiera a tu posición. Aunque esta acción también podría atraer a los zombis que se encontraran cerca. A menos que el helicóptero se encuentre a unos minutos de distancia, los zombis le alcanzarían primero, sin lugar a dudas. A no ser que el aparato de vuelo que veas tenga la capacidad para aterrizar en ese mismo momento donde te encuentras, no intentes mandarles señales si no es con una radio o con un espejo. Si estos no están disponibles, sigue avanzando.

12. EVITA LAS ZONAS URBANAS: No importa cuáles sean tus posibilidades de sobrevivir durante una infestación; sin lugar a dudas, disminuirán en un 50 o un 75 % cuando atraveses una zona urbana. El hecho simple es que en un lugar donde vivan más personas habrá más muertos. Cuantos más edificios haya, podrán acechar más lugares. Estos edificios, además, dificultan el campo de visión. Las superficies de duro hormigón, a diferencia del suelo blando, no permiten amortiguar las pisadas. Añádele las posibilidades de tirar algo, de tropezar con los restos o de pisar un cristal roto y tienes la receta de un viaje muy ruidoso. Además, como ya se ha puesto de relieve y volverá a ponerse en este capítulo, la posibilidad de que te

atrapen, te arrinconen o seas rodeado de otro modo en una zona urbana es infinitamente mayor de lo que puede serlo en una zona salvaje. Olvida por un momento que tu problema quizá sean los muertos vivientes. ¿Qué hay del fuego amigo, con otros humanos escondidos en los edificios o con las bandas armadas de cazadores que te confunden con un zombi? ¿Qué hay del fuego que los cazadores empiezan de modo accidental o intencionado? ¿Qué hay de los vertidos químicos, el humo tóxico u otras consecuencias peligrosas de las guerras callejeras? ¿Qué hay de la enfermedad? Recuerda que los cuerpos tanto de los humanos muertos como de los zombis despachados podrían llevar abandonados semanas. Los microorganismos mortales que portan y que se propagan por el viento pueden ser un peligro para la salud tan potente como cualquier otro que se encuentre por las calles. A menos que tengas alguna razón legítima (un intento de rescate u obstáculos insuperables en el otro lado, no una oportunidad inmediata para saquear) mantente lejos de las ciudades a toda costa.

EQUIPO

Ir ligero de equipaje es esencial para tu viaje. Antes de empaquetar nada, hazte una pregunta: «¿De verdad necesito esto?». Una vez que recopilas tu equipo, revisa la lista y hazte de nuevo esa pregunta. Una vez que hayas hecho esto, hazlo de nuevo. Por supuesto, llevar poco equipaje no quiere decir que te hagas con una pistola del calibre **45**, cojas un poco de cecina y una botella de agua y te dirijas carretera abajo. El equipo será vital, mucho más que en otros escenarios donde estás encerrado en un lugar (una prisión, un colegio, en tu propia casa) donde abundan las provisiones. El equipo que lleves contigo puede ser

todo lo que tengas. Cargarás sobre tu espalda tu hospital, tu despensa y tu armería. Lo que sigue es una lista del equipo estándar que necesitarás para un viaje con éxito. El equipo específico como los esquís alpinos, el filtro solar o la mosquitera debería añadirse dependiendo de tu entorno.



- Mochila
- Botas de montaña fiables (que ya estén usadas)
- Dos pares de calcetines
- Una botella de agua de un litro de boca ancha
- Pastillas para purificar el agua*
- Cerillas a prueba de viento y agua
- Pañuelo para el cuello o la frente
- Mapa**
- Brújula**
- Linterna pequeña (de pilas AAA) con lentes revestidas
- Poncho
- Espejo pequeño para hacer señales
- Petate o saco de dormir (llevar los dos será demasiado incómodo)
- Gafas de sol (con lentes polarizadas)
- Kit pequeño de primeros auxilios*
- Navaja suiza o multiusos
- Radio portátil con auriculares
- Cuchillo
- Prismáticos**
- Arma de fuego principal (preferiblemente, una carabina semiautomática)

- Cincuenta cartuchos (si es un grupo, treinta por persona)
- Kit de limpieza**
- Arma de fuego secundaria (preferiblemente, una pistola del calibre 22)*
- Veinticinco cartuchos*
- Arma de mano (preferiblemente, un machete)
- Bengalas**

*no necesario en grupos

** cargado sólo por una persona si es en grupo

Además, todos los grupos deberían llevar:

- Arma balística con silenciador (preferiblemente un arma de fuego silenciada o una ballesta)
- Munición extra para quince muertes (si el arma difiere del arma de fuego estándar)
- Visor telescópico
- Kit de medicina mediano
- Transmisor-receptor con auriculares
- Desencofrador (en lugar de un arma de mano)
- Bomba para purificar el agua

Una vez que has elegido tu equipo, asegúrate de que todo funciona. Pruébalo todo, una y otra vez. Ponte la mochila durante un día entero. Si el peso es demasiado en la comodidad de tu fortaleza, imagina cómo será después de un día entero de caminata. Algunos de estos problemas pueden resolverse eligiendo objetos que combinen varias herramientas (algunas radios portátiles vienen equipadas con linternas, los cuchillos de supervivencia llevan brújulas, etc.).

Aplica esta filosofía de ahorrar espacio al elegir las armas también. Un silenciador para un arma que ya existe requiere menos espacio que un arma completamente nueva, como un ballesta y saetas

extras. Llevar el equipaje un día entero te dará también una idea de dónde puede provocarte una erupción por el roce, dónde debes ajustar más las correas y cuál es la mejor manera de asegurar el equipo.

VEHÍCULOS

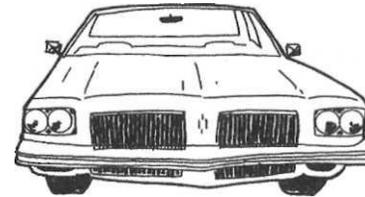
¿Por qué andar cuando puedes conducir? Los estadounidenses se han obsesionado siempre con la idea de la maquinaria de ahorro de trabajo. En todos los niveles de vida, la industria ludí I en una carrera interminable por inventar y perfeccionar máquinas que hagan las tareas del día a día más rápidas, más fáciles y más eficientes. ¿Y cuál podría ser la deidad más importante para LA tecno-religión estadounidense sino un automóvil? Da igual cuál sea nuestra edad, sexo, raza, posición económica o situación geográfica; nos han enseñado que esta máquina omnipotente, dentro de sus formas maravillosas, es la respuesta a nuestras plegarias. ¿Por qué no sería esto cierto durante un brote zombi? ¿No tendría sentido simplemente conducir a toda velocidad a través de un territorio hostil? La duración del viaje se reduciría de días a meramente horas. El almacenamiento del equipaje ya no sería un problema. ¿Y qué peligro supondrían los zombis cuando podrías simplemente atropellarlos? Estas son ventajas poderosas, sin duda, pero con ellas vienen multitud de problemas igualmente poderosos. Ten en cuenta el consumo de gasolina. Puede que haya pocas gasolineras y que se encuentren muy lejos entre sí. Lo más seguro es que las que encuentres habrán sido vaciadas mucho tiempo atrás. Aunque determines el kilometraje exacto de tu vehículo, lo llenes con gasolina extra e incluso planifiques el camino exacto, no llegarás muy lejos. ¿Cómo sabrás qué camino te conducirá a un sitio

seguro? Estudios realizados tras una infestación, especialmente en América del Norte, han mostrado que la mayoría de las carreteras acaban bloqueadas por vehículos abandonados. Otros obstáculos adicionales pueden incluir puentes destruidos, montones de escombros y barricadas abandonadas por defensores desesperados. Conducir por zonas que no están pavimentadas presenta el mismo o incluso mayor desafío. (Véase «Clases de terreno», pp. 145-154) Conducir por el campo, buscando un camino abierto hacia la libertad, es la mejor forma de agotar la gasolina. Más de un vehículo ha sido encontrado solo en campo abierto, con el tanque vacío y el interior salpicado de sangre.

Imagina una avería. Muchos occidentales cuando llevan sus vehículos a países del Tercer Mundo, empaquetan, normalmente, un juego completo de piezas de repuesto. El razonamiento tras esto es simple: el automóvil es una de las máquinas más complejas de la Tierra. En carreteras malas, sin el conveniente taller de coches, esta máquina puede convertirse rápidamente en un montón de chatarra inútil.

Además está el ruido. El rugido del motor en una zona infestada puede parecer atractivo cuando las cosas van bien. Pero un motor encendido, por muy bueno que sea el silenciador, genera más ruido que el paso más estridente de un humano. Si te encuentras en un vehículo que por cualquier razón no puede avanzar ni un metro más, ¡coge tu equipo y corre! Hasta este momento, has estado anunciando tu presencia a cada gul de la zona. Ahora que tu movilidad mecanizada ha desaparecido, buena suerte evitándolos.

Aparte de estos avisos, la tentación de un transporte motorizado puede parecer irresistible. La siguiente es una breve lista de los vehículos más comunes y sus ventajas y desventajas.



1. EL TURISMO

Lo que se conoce de otro modo como «coche» tiene miles de variantes. Esto hace difícil generalizar sobre sus ventajas y desventajas. Al elegir, fíjate en el consumo de gasolina por kilómetro, el espacio para almacenar tu equipo y la durabilidad. Si los turismos tienen un gran inconveniente es la falta de capacidad para manejarlos en todo tipo de terrenos. Como se ha comentado anteriormente, la mayoría de las carreteras estarán bloqueadas, atascadas o destruidas. Si tienes un turismo, imagina cómo te las arreglarías para atravesar un campo. Ahora añádele nieve, barro, rocas, tocones de árboles, fosos, lechos de riachuelos y una variedad de basura oxidada y abandonada. Lo más seguro es que tu turismo no llegaría demasiado lejos. Con demasiada frecuencia, el terreno que hay alrededor de una zona intestada se ha llenado de turismos averiados o inmovilizados.

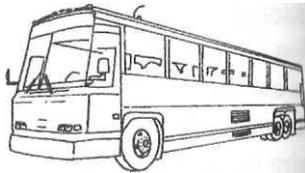
2. EL TODOTERRENO

Con una economía en auge combinada con una abundancia de gasolina barata, los años 90 presenciaron una explosión de este tipo de vehículos; monstruos de la carretera evocaban la edad de oro del automóvil de los años 50, cuando lo grande siempre era lo mejor. A primera vista, parecen ser el medio ideal para escapar. Con la capacidad todoterreno de un vehículo militar y la comodidad y fiabilidad de un turismo, ¿qué puede ser mejor para huir de los no muertos? La respuesta: muchas cosas. A pesar de su apariencia, no todos los todoterrenos están equipados para conducirlos en toda

clase de terreno. Muchos fueron fabricados para un consumidor que jamás contempló llevar su todoterreno más allá de su vecindario. ¿Pero qué hay de la seguridad? ¿No debería ofrecer más protección la increíble masa de un vehículo tan grande? De nuevo, la respuesta es no. Repetidos estudios del consumidor han mostrado que muchos todoterrenos poseen estándares de seguridad muy por debajo de muchos turismos de tamaño medio. Dicho esto, algunos de estos vehículos son en realidad lo que aparentan ser: herramientas excelentes, resistentes y de fiar que pueden soportar condiciones implacables. Investiga tus opciones con atención para que puedas diferenciar entre estos modelos genuinos y los que consumen mucha gasolina, fabricados pensando en la estética, piezas de vanidad irresponsablemente comercializadas.

3. EL CAMIÓN

Este tipo se refiere a vehículos de carga de tamaño mediano, desde furgonetas a camiones de reparto y a caravanas. Con un consumo alto de gasolina por kilómetro, con una capacidad todo-terreno limitada (dependiendo del modelo) y con un inmenso e incómodo tamaño, estos vehículos pueden considerarse la peor elección como transporte. En muchos casos, los camiones se han atascado tanto en lugares urbanos como en campo abierto, transformando a sus ocupantes en comida en lata.



4. EL AUTOBÚS

Al igual que el tipo anterior, estos monstruos grandes de la carretera pueden presentar tantos peligros para sus conductores como para los muertos vivientes. Olvídate de la velocidad, olvídate de la maniobrabilidad, olvídate del rendimiento de la gasolina, de la capacidad todoterreno, del sigilo o de cualquier otra característica que vayas a necesitar para escapar de un área infestada. Un autobús no posee ninguna de ellas. Irónicamente, si un autobús tiene alguna **ventaja**, es como medio no de escape, sino de defensa. En dos ocasiones, grupos de cazadores condujeron autobuses de la policía a zonas infestadas y usaron los vehículos como fortalezas móviles. A menos que planees usar un autobús con este fin, evítalos.

5. EL VEHÍCULO BLINDADO

Estos tanques civiles son escasos, por decir algo. A no ser que trabajes para una compañía de seguridad o poseas una fortuna inmensa, es poco probable que puedas acceder a uno. A pesar de su alto consumo de gasolina y su falta de capacidad para conducir por toda clase de terrenos, los vehículos blindados



presentan un número de ventajas para las personas que huyen. Su blindaje macizo da al conductor una invulnerabilidad virtual. Incluso durante una avería, los que estén dentro pueden sobrevivir tanto tiempo como

duren las provisiones. Una horda de zombis de cualquier tamaño y fuerza sería incapaz de atravesar el acero reforzado.

6. LA MOTOCICLETA

Definitivamente la mejor elección para huir de un área infestada. La motocicleta (especialmente la moto todoterreno) puede alcanzar lugares inaccesibles para los vehículos de cuatro ruedas. Su velocidad y maniobrabilidad permiten que sea posible conducir las perfectamente a través de una multitud de zombis. Su peso ligero permite empujarlas durante kilómetros. Por supuesto, hay inconvenientes. Las motocicletas tienen tanques de gasolina pequeños y no ofrecen ningún tipo de protección. Las estadísticas muestran, sin embargo, que estas son desventajas poco importantes. Cuando comparamos con otros motoristas que han logrado escapar de un brote zombi, los conductores de motos todoterreno tienen una estadística de supervivencia de 23 sobre 1. Lo triste es que el 31 % de las muertes en motocicleta provienen de accidentes ordinarios, un motorista imprudente o arrogante puede encontrarse muerto tan fácilmente por un accidente como por las mandíbulas de un muerto viviente.

7. EQUIPO ADICIONAL PARA VEHÍCULOS DE MOTOR

- Parches para los neumáticos
- Bomba
- Gasolina extra (tanta como pueda ser llevada y almacenada fuera del habitáculo)
- Piezas de repuesto (dentro de los límites de tamaño)
- Radio de banda ciudadana
- Manual de instrucciones
- Kit de reparación (pinzas para la batería, gato, etc.)

8. MEDIOS DE TRANSPORTE ALTERNATIVOS

A. EL CABALLO

Nadie puede discutir que hay una ventaja obvia en escapar a caballo: repostar en las gasolineras se vuelve irrelevante; el abastecimiento extra se limita a la comida, una manta y algún medicamento adicional; las opciones de terreno aumentan, porque cuatro cascos no necesitan una carretera. Antes de que existiera el lujo de los automóviles, la gente viajaba de manera bastante eficiente sobre estos animales rápidos y resistentes. Sin



embargo, antes de ensillar un caballo y galopar por un camino, ten muy presente estas advertencias simples. Cualquiera que haya montado en poni de niño estará de acuerdo, montar a caballo requiere cierta habilidad. Olvida lo fácil que parece en las películas del Oeste. Las aptitudes requeridas para cabalgar y cuidar de los caballos son difíciles de dominar. A menos que sepas de antemano cómo se hace, no creas que puedas aprender sobre la marcha. Otro inconveniente, específico tratándose de zombis, es que los caballos sienten verdadero pánico hacia los no muertos. Incluso el olor de un zombi, llevado por el viento y quizá a varios kilómetros de distancia, será suficiente para poner a la mayoría de los caballos histéricos. Este podría ser un sistema ventajoso de alerta previa para un jinete experimentado, para uno que sepa cómo controlar al animal. Para el resto, sin embargo, el

resultado final puede ser terminar catapultado de una sacudida al suelo, además de herido. El caballo, en ese momento, no sólo dejará a su desventurado jinete desamparado, sino que el frenético relincho servirá también para alertar a los zombis que se encuentren cerca de allí.

B. LA BICICLETA

Sin igual, este vehículo ofrece lo mejor de los dos mundos. La bicicleta común es rápida, silenciosa, se acciona con el movimiento humano y es fácil de mantener. Añade a todo esto la ventaja adicional de que es el único vehículo que puedes coger y llevar si el terreno es bastante desigual. Las personas que usan bicicletas para escapar de las áreas infestadas tienen casi siempre un final mejor que los que van a pie. Para un rendimiento óptimo, usa una bici de montaña y no un modelo de carreras o de paseo. Pero no dejes que la velocidad y la movilidad se te suban a la cabeza. Ponte ropa de seguridad estándar y elige la cautela antes que la velocidad. Lo último que quieres es terminar en una zanja, con las piernas rotas, la bici destrozada, con el sonido de los pies que se arrastran haciéndose más fuerte a cada paso.

CLASES DE TERRENO

Gran parte de la evolución de nuestra especie ha sido una lucha por dominar nuestro medio ambiente. Algunos dirían que hemos ido demasiado lejos. Esto podría ser verdad o no. Lo que no podemos afirmar, especialmente en el caso de los países desarrollados e industrializados, es que sea posible asegurar

*****MAG FALTA 146,147**

4. COLINAS

Viajar por terrenos con ondulaciones limitará tu visibilidad. Si es posible, evita los terrenos altos. Ve por los valles. Vigila las cimas de las colinas que haya alrededor por si un zombi inesperado pudiera verte. Los terrenos altos pueden ser útiles para orientarte, confirmar tu ruta y confirmar la localización de los zombis de la zona. Acércate a los terrenos altos con extrema precaución. Viaja agachado, sobre tu estómago, con los ojos preparados para avistar una figura encorvada y los oídos alerta para ese gemido característico.

5. PANTANOS

Si es posible, evita cuanto puedas los terrenos húmedos. El ruido del chapoteo del agua impide cualquier posibilidad de ser sigiloso. La fauna venenosa y depredadora supone la misma amenaza que los zombis. El barro blando te impedirá que avances, especialmente si llevas una mochila pesada. Quédate siem-

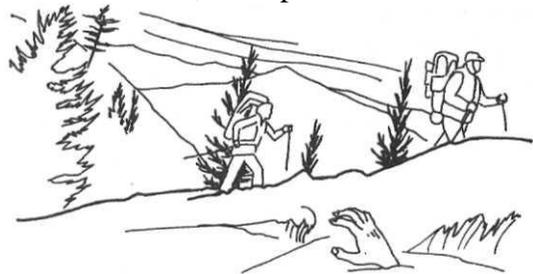


pre en terreno firme y seco. Si es necesario, camina sólo a través de las aguas menos profundas. Vigila las ondas o cualquier movimiento bajo la superficie. Un zombi podría haberse hundido en el barro blando y haberse quedado atrapado por debajo del nivel del agua. Observa con atención las pisadas y los cadáveres de animales. Al igual que en los bosques, escucha la fauna. Su presencia física también actuará como mecanismo alerta previa. Cientos de animales

diferentes y especies de pájaros viven en este ecosistema. La sola amenaza de depredadores grandes sería suficiente para acallarlos a todos. Si te encuentras en mitad de un pantano y de repente no oyes absolutamente nada, sabrás que los no muertos se acercan.

6. TUNDRA

El entorno subártico es el lugar más amable con el hombre de la Tierra. Las largas noches de invierno son seguras para viajar, porque las temperaturas extremadamente bajas congelan a los zombis al momento. Las largas jornadas de verano hacen que los humanos, que dependemos del sentido de la vista, nos pongamos a la misma altura que nuestros perseguidores con omnisentidos, los no muertos. Esto nos permite emplear más tiempo en el viaje. De manera irónica, el crepúsculo subártico también



ha demostrado ser de ayuda para poder dormir de manera más profunda y relajada. Los refugiados que duermen por la **noche** han contado en muchas ocasiones la habilidad que hay que poseer para descansar realmente sin temer que una multitud pútrida les ataque desde la oscuridad.

7. DESIERTO

Detrás, de las zonas urbanas, las zonas cálidas y áridas pueden ser los sitios más peligrosos de la Tierra. Incluso sin la amenaza de zombis, la deshidratación o

la insolación pueden matar a Un hombre sano en varias horas. El mejor modo de evitar estas regiones letales es, obviamente, viajar de noche. Desafortunadamente, esto será imposible, porque desplazarse de noche es altamente desalentador durante un brote. El viaje ocupará tres horas después del amanecer y tres horas antes de que anochezca. Debemos pasar las horas del día más soleadas y cálidas que-



tos y protegiéndonos del sol. Usa las horas de total oscuridad para descansar. Esto ralentizará tu travesía pero reduce enormemente el riesgo de ataque. En este terreno más que en cualquier otro, asegúrate de que llevas suficiente agua para el largo viaje o de que sabes exactamente dónde conseguirla. Si puedes, evita completamente los desiertos. Nunca olvides que este entorno puede matarte tan fácilmente como cualquier muerto andante.

8. CIUDAD

Como hemos dicho anteriormente, las zonas con alta densidad de población deberían evitarse por todos los medios cuando te desplazas. Dentro de sus límites será un remolino de caos incalificable. ¿Te imaginas a un gran número de personas, pongamos medio millón, haciendo lo que ven más conveniente en una ciudad sin agua corriente, electricidad, teléfonos, reparto de comida, atención médica, recogida de basura, control de incendios o fuerzas del estado? Ahora añádele miles de criaturas humanoides carnívoras rondando por las

calles ensangrentadas. Imagina medio millón de seres humanos asustados, frenéticos, frustrados, luchando por sus vidas. Posiblemente no exista un campo de batalla convencional, ni disturbios, ni un ataque **normal** dentro del orden social que pueda prepararte para la pesadilla que supone una ciudad sitiada por los muertos **vivientes**. Si debes olvidar todo sentido común y viajar a través de una zona urbana, las siguientes reglas mejorarán (ya que no garantizarán de ninguna manera) tus posibilidades de sobrevivir:

A ¡CONOCE LA ZONA!

Esta regla nos obliga a reiterarnos, porque en ningún lugar mejor que en las zonas urbanas resulta tan vital. ¿Cómo de grande es la ciudad en la que entras? ¿Cómo de anchas son sus carreteras? ¿Dónde se encuentran los cuellos de botella, como puentes o túneles? ¿Dónde hay callejones sin salida y callejas? ¿Hay fábricas, plantas químicas u otros lugares que almacenen materiales peligrosos? ¿Dónde se encuentran las construcciones que pueden suponer un obstáculo? ¿Hay apartamentos, zonas abiertas como campos de juego y parques que puedan reducir el tiempo del viaje? ¿Dónde están los hospitales, las comisarías, las iglesias y cualquier otro edificio adonde los zombis se puedan sentir atraídos por humanos que se esconden? Un mapa de la ciudad sería esencial y una guía adicional incluso mejor, pero el conocimiento de primera mano es el mejor.

B NUNCA USES VEHÍCULOS DE CUATRO RUEDAS

Las probabilidades de encontrar una calle con el paso abierto de un extremo de la ciudad al otro son prácticamente inexistentes. A menos que tengas acceso a información actualizada de manera constante sobre cada carretera, ni siquiera te plantees intentar encontrar una con tu coche, camión o todo terreno. Una motocicleta te permitirá bordear las carreteras

bloqueadas. Sin embargo, el ruido cancela esta ventaja. Viajar a pie o en bicicleta le ofrece la ventaja de la velocidad, el sigilo y la versatilidad en este laberinto de hormigón.

C UTILIZA LAS AUTOPISTAS

Si el brote ha pasado de la batalla activa a la infestación total, la carretera más segura será la autopista. Desde los años 50, se **han** construido autopistas entre todas las ciudades medianas y grandes de Estados Unidos. El diseño suele ser recto, disminuyendo la duración del viaje. Largas secciones están delineadas con alambradas altas o suspendidas por encima del suelo, lo que hace casi imposible que te alcancen los gules. Si logran encontrar una entrada o rompen las alambradas, todavía tendrás la rapidez para marcharte conduciendo (en bicicleta o motocicleta) o simplemente corriendo. De nuevo, los vehículos de cuatro ruedas no son una opción, porque no cabe duda de que todas las autopistas estarán bloqueadas por vehículos parados. Muchos de ellos contendrán zombis: humanos a quienes mordieron y que intentaban huir de la ciudad, pero que acabaron sucumbiendo a sus heridas y resucitando mientras aún tenían el cinturón de seguridad puesto en sus asientos. Examina cada vehículo antes de acercarte y ten cuidado con los que tienen las ventanas abiertas o rotas. Ten el machete en la mano por si aparece de repente una mano que se aterra a ti. Sé extremadamente cauteloso cuando uses armas de fuego, silenciadas o de otra forma. Recuerda que estás caminando por **un** campo de minas de tanques de gasolina llenos o a medio llenar. Una bala descarriada o una simple chispa y los muertos vivientes serán el menor de tus problemas.

D. PERMANECE SOBRE EL SUELO

Las bocas de tormenta, el metro, las alcantarillas y otro tipo de estructuras por debajo del suelo pueden protegerte de las hordas que hay encima. Sin embargo, al igual que en las autopistas, corres el riesgo de que te

arrinconen zombis que acechaban la zona. A diferencia de las autopistas, no tienes el lujo de saltar por encima de un muro o saltar desde un viaducto. Si hay confrontación puede que no haya lugar adonde correr. Viajar por debajo del suelo también asegura la oscuridad continua y podrían atacarte en cualquier momento. La acústica de la mayoría de los túneles es mucho mejor que la que encuentras por encima del nivel del suelo. Aunque esto no permite a los zombis determinar tu posición exacta, producirá una reacción en cadena a través de los pasajes subterráneos. A menos que seas un experto conocedor del sistema (a menos que hayas ayudado a diseñarlo, a construirlo o a mantenerlo) ni siquiera te acerques a estos lugares.

E. VIGILA EL FUEGO AMIGO

Incluso si una ciudad o parte de ella ha sido declarada «invadida» (completamente tomada por zombis), todavía puede haber focos de humanidad. Sin duda, estos supervivientes primero dispararán y, a continuación, identificarán a sus atacantes. Para evitar el fuego amigo, estate atento a las aglomeraciones de zombis. Esto podría indicarte que aún no ha terminado la batalla. Atención también a los montones de cuerpos muertos. Podrían señalar la zona de disparo de un francotirador desde una fortaleza cercana, escucha los disparos, intenta determinar su localización y dales un amplio margen. Mira y escucha otras señales tales como el humo, las luces en las ventanas, las voces de humanos o el sonido de maquinaria. De nuevo, vigila los cuerpos. Montones de cadáveres, especialmente aquellos que miran hacia una dirección concreta, denotan que los no muertos intentaron por una razón en especial alcanzar un objetivo. El hecho de que mueran en el mismo lugar puede significar que un francotirador bien entrenado les disparó uno a uno desde una distancia fijada. Si sientes que estás cerca de los humanos, **no** intentes comunicarte con ellos. Hacer

ruidos para que te reconozcan o gritar «¡No dispaes!» por el camino atraería únicamente a los no muertos.

F. ENTRA AL AMANECER Y SAL AL ANOCHECER

A menos que la ciudad sea demasiado grande para atravesarla de día, nunca te pares o descanses dentro de sus límites. Como se ha dicho antes, los riesgos que se sufren viajando de noche por los campos se multiplican por cien en una ciudad. Si entras en una ciudad con sólo unas horas de luz, retírate de vuelta al campo. Si te encuentras cerca de los límites de una ciudad a pocos minutos de la puesta del sol, sigue avanzando hasta que estés seguro antes de parar a acampar. Es la única ocasión en que viajar de noche puede aceptarse. El campo durante la noche siempre es más seguro (relativamente) que la ciudad durante las horas de más luz.

G. DUERME CON UNA VÍA DE ESCAPE

Algunas ciudades pueden ser logísticamente imposibles de cruzar en un día. En especial ahora, con la extensión y la función **de relleno** de las ciudades (el desarrollo de terreno entre dos cascos urbanos), se hace más complicado definir los límites de una ciudad. En estos casos, será necesario encontrar un lugar adecuado para dormir o, al menos, descansar para el día siguiente. Busca edificios, preferiblemente de cuatro plantas como máximo, situados cerca (pero sin tocarse) uno de otro. Un edificio con azotea y con una sola entrada es el mejor refugio temporal. Primero, asegúrate de que puedes saltar de forma segura desde una azotea a otra. Segundo, sella la puerta de tu azotea. Si es imposible, haz una barrera con objetos que hagan el mayor ruido posible en caso de romperse. Tercero, ten siempre un plan de escape a largo plazo y otro a corto plazo. Si los zombis entran en la azotea, tienes el tiempo justo de despertarte y saltar a la azotea siguiente, posiblemente a la que sigue a esta y finalmente hacerlo a la calle. ¿Y entonces qué? Sin un plan de escape a largo plazo, lo

único que habrás hecho es saltar al consabido fuego.

MEDIOS DE TRANSPORTE ALTERNATIVOS

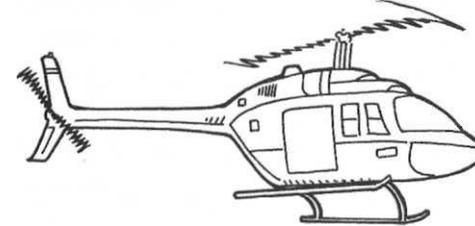
1. POR AIRE

Las estadísticas han mostrado que volar es el modo más seguro *DE* viajar. Cuando escapas de un área infestada, esto no puede ser más cierto. El tiempo de ruta se reduce a minutos. El terreno y otras barreras físicas se convierten en insignificantes. La necesidad de alimento, provisiones, prácticamente todas las lecciones de este capítulo, se desvanecen cuando vuelas alto muy por encima de las cabezas de una plaga de gules. Sin embargo, Viajar por aire tiene sus inconvenientes. Dependiendo del tipo de aparato de vuelo y de las condiciones en cuestión, estas desventajas pueden anular cualquier beneficio de desplazarse por el aire.

A. APARATO DE VUELO DE ALA FIJA

Para la velocidad y la accesibilidad, nada supera al avión estándar, si asumimos que al menos una persona de tu grupo sabe pilotar uno. La gasolina puede ser, literalmente, una cuestión de vida o muerte. Si el viaje requiere una parada para repostar, asegúrate de que sabes su localización exacta y puedes garantizar un aterrizaje seguro. En las primeras etapas de los brotes, muchos particulares cogieron sus aviones privados sin saber en absoluto a donde se dirigían. Muchos se estrellaron mientras otros intentaban repostar en áreas infestadas. En un caso, un ex piloto acrobático dirigió el avión hacia una zona fuera de peli*GRO*, se le acabó el combustible e intentó salvarse saltando en paracaídas. Para cuando tocó tierra, todos los zombis a dieciséis kilómetros a la redonda habían visto estrellarse el avión y se iban acercando lentamente a su posición. (El

resultado fue contado por otro piloto.) Los hidroaviones anulan este peligro potencial (siempre que permanezcas sobre el agua). Sin embargo, un aterrizaje forzoso en mitad de un lago o de un océano puede ponerte a salvo de los gules pero no de la naturaleza. Lee los relatos sobre pilotos de la Segunda Guerra Mundial que pasaron semanas en botes salvavidas después de ser derribados y puede que quieras pensártelo dos veces antes de subir en tu pájaro anfibio.



B. HELICÓPTERO

La habilidad de aterrizar en cualquier estructura en cualquier momento supone un avance enorme en relación a los aparatos de vuelo de ala fija. Que se acabe el combustible no es una sentencia de muerte, ya que no necesitas una pista de aterrizaje para aterrizar. ¿Pero qué pasa si lo haces en territorio hostil? Sólo el ruido anunciará tu presencia. En cuanto a repostar, aplica las mismas reglas que con los aparatos de vuelo de ala fija.

C. GLOBO AEROSTÁTICO

Una de las máquinas para volar más primitivas es en realidad una de las más eficaces. El globo aerostático, tanto de aire caliente como de helio, puede permanecer en el aire durante semanas. La desventaja, sin embargo, es la falta de propulsión. Los globos aerostáticos dependen en gran medida del viento y de las corrientes térmicas para su desplazamiento. A menos que tengas mucha experiencia, utilizar un globo aerostático puede hacer poco más que dejarte suspendido y desamparado sobre territorio hostil.

D. DIRIGIBLE

Pueden parecer ridículos, pueden ser casi imposibles de encontrar, pero si pretendes viajar por aire, no hay nada mejor que un dirigible lleno de helio. Estos aparatos de vuelo sin alas, perfeccionados durante la Primera Guerra Mundial y que iban por buen camino para reemplazar a los aviones, fueron casi olvidados tras el desastre de Hindenburg en 1937. Hoy existen como poco más que vallas publicitarias o cámaras aéreas para eventos deportivos. Sin embargo, durante una infestación, combinan la longevidad del globo aerostático con la movilidad y la habilidad para aterrizar en cualquier terreno del helicóptero. Los dirigibles se han usado en cuatro ocasiones durante los brotes de zombis: una para escapar, una para estudiar y dos para misiones de búsqueda y destrucción. Todas fueron éxitos rotundos.

2. POR AGUA

Los barcos, en casi cualquier forma, suponen el modo de transporte más seguro durante un ataque. Como se ha comentado antes, aunque los zombis no usan los pulmones y pueden desplazarse bajo el agua, les falta coordinación para nadar. Por este motivo, viajar en barco tiene muchas de las ventajas de hacerlo volando. En muchas ocasiones, personas que intentan escapar cruzando cualquier masa de agua han mirado abajo para ver a los zombis mirarlos desde el fondo. Incluso si la quilla del barco queda a un par de centímetros del alcance de los zombis, los humanos en el interior no tienen nada que temer. Los estudios han demostrado que escapar por el agua tiene un índice de supervivencia cinco veces más alto que hacerlo por tierra. Como gran parte de Estados Unidos está llena de ríos y canales, el transporte es teóricamente posible durante cientos de kilómetros. En algunos casos, los humanos que usan barcas como islas artificiales en lagos o estanques han sobrevivido durante semanas mientras

que las orillas estaban repletas de muertos vivientes.

CLASES DE PROPULSIÓN

1. El motor: El combustible fósil permite no sólo una mayor velocidad sino un control en cualquier tipo de vía fluvial que

no puede compararse con nada. Sin embargo, un inconveniente bastante obvio es el suministro finito. De nuevo, asegúrate de llevar suficiente combustible para el viaje entero o de saber dónde se mantienen reservas seguras y repletas. Otro problema es, como puede esperarse, el ruido. Viajar muy lento conservará el combustible pero también alertará a todos los zombis que estén al alcance del oído desde la orilla (un motor que va lento hace tanto ruido como uno que va rápido). Los motores que funcionan con combustible fósil tienen su lugar. En un segundo, pueden aportar una explosión de potencia. Úsalos sólo cuando sea necesario y ten siempre mucho cuidado.

2. La vela: El viento es una fuente de energía consistente. Aprovecharlo te permitirá viajar sin la preocupación de tener que dosificar el combustible.



Aparte del ondear de las velas sueltas, las naves que se impulsan con el viento hacen el mismo ruido que el kelp flotante: casi ninguno. Desafortunadamente, el viento es también altamente impredecible. Un día de

calma puede dejarte varado; un temporal fuerte puede hacer que zozobres. Nueve de cada diez veces, el viento no soplará en la dirección correcta. Aunque así sea, ir más lento o parar no será tan fácil como apagar el motor. Cualquier principiante puede pilotar una lancha motora como un cazador de ballenas de Boston, pero navegar requiere habilidad, paciencia, inteligencia y años de práctica. Recuerda esto antes de hacerte marinero de un día para otro, izar el foque y encontrar que el viento sopla en dirección a los muertos vivientes.

3. La fuerza física: ¿Qué puede haber más sencillo que remar? Con un poco de práctica, cualquiera puede propulsar y hacer maniobrar su propio navio. En este caso la mayor desventaja es tan simple como la vida misma: nos cansamos. Esto debe tenerse en cuenta cuando planifiques el viaje marítimo. ¿Qué distancia vas a recorrer? ¿Cuántas personas viajan contigo? Incluso haciendo turnos para llevar los remos, ¿podéis alcanzar vuestro destino antes de que todos estéis exhaustos? A menos que cuentes con un motor de reserva o velas, ten cuidado cuando planifiques viajes que dependen por completo de la fuerza física. Recuerda, los humanos necesitan descansar; los zombis, no. ¿Por qué ponerte en una situación que enfrenta nuestra mayor debilidad contra su mayor fortaleza?



REGLAS GENERALES:

Lo peor que puedes hacer cuando pones un pie en una barca es creer que se ha acabado el peligro. Este falso sentimiento de seguridad ha causado la muerte de cientos de personas, víctimas que habrían sido supervivientes fácilmente si hubieran mantenido la guardia y la mente trabajando. Escapar por agua no es diferente a hacerlo por aire o por tierra. Se debe prestar atención a las advertencias, se deben seguir las reglas y las lecciones deben aprenderse, tanto si han de aplicarse como si no, para un viaje seguro y con éxito. **CONOCE LA VÍA FLUVIAL:** ¿Hay esclusas? ¿Qué hay de las presas, los puentes, los rápidos y las cataratas? **AI** igual que en suelo firme, conocer al detalle las vías fluviales que te encontrarás es esencial antes de comenzar tu viaje.

PERMANECE EN AGUAS PROFUNDAS:

Preferiblemente más profundas de tres metros y medio. Menos profundidad y un zombi puede ser capaz de alcanzar tu barca. Se ha perdido a muchos refugiados a causa de gules que van por debajo del agua, particularmente en aguas turbias. Otros han perdido partes de las hélices o una sección del timón al golpear a zombis sumergidos.

NO ESCATIMES EN PROVISIONES: Muchas personas creen que viajar por un río o un canal elimina la necesidad de llevar comida empaquetada. Después de todo, ¿por qué no simplemente pescar y beber el agua que tienes justo debajo? Tristemente, los días de **Huckieberry Finn**, cuando los ríos estaban limpios y repletos de alimento, hace mucho que terminaron. Tras décadas de vertidos industriales, muchos ríos no están en condiciones de albergar vida alguna. Incluso sin los agentes contaminantes artificiales, muchos ríos y lagos

llevan suficientes bacterias de los desperdicios humanos y animales como para causar enfermedades mortales. Conclusión: lleva siempre suficiente comida y agua fresca para la duración del viaje. También deberías usar una bomba con filtro de tres niveles para cocinar y lavarte.

¡VIGILA EL ANCLAJE!: Con demasiada frecuencia, las personas que se sienten seguras en sus barcas paran por la noche, echan el ancla y caen rendidos. Algunas de estas personas nunca se despiertan. Los zombis que andan en el fondo pueden oír cómo se acerca una barca, así como el sonido que hace el ancla al chocar con la tierra. Aparte de encontrar la cadena, pueden usarla para ascender hasta la barca. Deja siempre al menos a una persona vigilando y estate preparado para cortar el anclaje a la primera señal de problemas.

ATACANDO

En julio de 1887, la Isla Sur de Nueva Zelanda fue el escenario de un pequeño brote en una granja cerca de Omarama. Aunque las primeras etapas del ataque se desconocen, los informes apuntan que al anochecer un grupo de catorce hombres armados mataron a tres zombis en los campos colindantes, luego se dirigieron a una casa para realizar lo que parecía ser una misión de limpieza sencilla. Mandaron a un hombre a hacer el reconocimiento de la casa. Entró; se oyeron gritos, gemidos y disparos; luego, nada. Enviaron a otro hombre. Al principio no se oía nada. Lo vieron asomarse por una ventana de la planta de arriba, diciendo a gritos que había encontrado un cuerpo a medio comer, pero nada más. De repente, apareció tras de él un brazo en descomposición, le agarró del pelo y

lo empujó hacia dentro. Los otros entraron a toda prisa para ayudarlo. Tan pronto como entraron en la casa, cinco zombis les atacaron desde todas direcciones. Las armas de mango largo como hachas y guadañas resultaron inútiles en el combate cuerpo a cuerpo. Pasó lo mismo con los rifles de cañón largo. Disparos de pistolas descontrolados mataron por accidente a tres hombres en el acto e hirieron a otros dos. En el punto álgido de la pelea, uno de los supervivientes sintió pánico, salió disparado de la casa, cogió un farol y lo tiró por una ventana. Investigaciones posteriores sólo encontraron esqueletos carbonizados.

Este capítulo se hace con la idea de ayudar a planear una misión civil de búsqueda y destrucción. Como se ha dicho antes, varias agencias gubernamentales tendrán su propio equipo y su doctrina (esperemos) para ocuparse de una guerra tan poco convencional. Si hacen acto de presencia, genial. Siéntate de brazos cruzados, relájate y mira cómo el dinero de tus impuestos realiza el trabajo duro. Pero como también se ha comentado antes, ¿y si no encontramos a aquellos a quienes pagamos y esperamos que nos protejan? En ese caso, la responsabilidad de erradicar la amenaza de los no muertos depende de ti y de los que puedas convencer para que se unan a ti. Cada regla, cada táctica, cada herramienta y arma que aparecen en este apartado han sido cuidadosamente adaptadas para ese tipo de eventualidad. Hemos extraído todo de combates reales. Se ha comprobado todo y ha demostrado estar listo para la batalla en el momento en que ha acabado la retirada y ha llegado la hora de cazar a los cazadores.

REGLAS GENERALES:

1. RESPUESTA COLECTIVA: Al igual que en otro tipo de combate, la acción militar contra los no muertos nunca debe ser misión de una sola persona. Como se dijo antes, en la cultura occidental (particularmente la estadounidense) existe el mito del superhéroe que lucha solo. Un hombre o una mujer, bien armado y con habilidades desarrolladas y nervios de acero, puede conquistar el mundo. En realidad, el que crea eso debería simplemente desnudarse, llamar a gritos a los no muertos y a continuación tumbarse en una bandeja de plata. Si vas solo, no van únicamente a matarte, también podrían crear un zombi más. Trabajar en grupo, siempre en grupo, demuestra ser la única estrategia con éxito para aniquilar un ejército de no muertos.

2, SÉ DISCIPLINADO: Si no haces caso a nada más de este capítulo y si el armamento, el equipo, la comunicación y las tácticas parecen una tonta pérdida de tiempo; si sólo una herramienta te acompaña en la batalla contra los muertos* vivientes, deja que sea la disciplina estricta, inquebrantable e incuestionable. Un grupo con autocontrol, independientemente de su número, puede infligir un daño infinitamente mayor a un enemigo no muerto del que podría provocar una multitud bien armada. Como este libro está escrito para civiles, no personal militar, la disciplina de este calibre es difícil de conseguir. Cuando elijas a tu equipo, asegúrate de que los hombres y las mujeres que están bajo tu mando entienden tus instrucciones. Usa un lenguaje claro y conciso. No recurras a la jerga militar u otra diferente a menos que tu equipo esté familiarizado con sus significados. Asegúrate de que hay un líder al que el grupo entero conoce y respeta.

Asegúrate de que no hay diferencias personales o, al menos, de que las dejen muy atrás. Si estas condiciones suponen reducir tu grupo, que así sea. Tu equipo debería y debe funcionar como si fuera un solo individuo. Si no, os aguardan una plétora de posibilidades de pesadilla. Grupos grandes y bien equipados han acabado destruidos por completo cuando a sus miembros les ha entrado el pánico, se han dispersado o se han atacado entre ellos. Olvida todo lo que has visto en las películas sobre las bandas dispersas que se pelean con cervezas y armas en la mano protegiendo a la humanidad cicla amenaza zombi. En la vida real, una turba como esa no sería más que un bufé lleno de pistolas.

3. SIEMPRE ALERTA: Quizá te enorgulleces de una pelea con éxito, quizá estás cansado de los días sin dormir, quizá horas y más horas de búsqueda infructuosa te han dejado aburrido hasta hacerte perder un tornillo. Por la razón que sea, nunca bajes la guardia. Los no muertos podrían estar en cualquier parte, sus ruidos amortiguados, sus señales ignoradas. No importa lo segura que parezca la zona: ¡Estale alerta! ¡Estate alerta! ¡Estate alerta!

4. USA GUÍAS: No todas las batallas ocurren en el césped de casa. Antes de entrar en un área que no te resulte familiar ni a ti ni a tu grupo, recluta a alguien que conozca la zona. El o ella puede señalar los lugares donde podéis esconderos, todos los obstáculos, todas las vías de escape y demás cosas. Se ha sabido que grupos sin guía han provocado desastres por accidente por no saber que una tubería de gas principal estaba en su línea de fuego o que sustancias químicas tóxicas se almacenaban en el edificio que quemaban. Los ejércitos con éxito en el transcurso de la historia

han empleado siempre a habitantes de la zona que pretendían conquistar. Los ejércitos que entraron a ciegas normalmente encontraron la derrota.

5. TEN UNA BASE, TEN APOYO: Un equipo nunca debe enfrentarse a una batalla sin haber establecido una zona de seguridad. Esta área debería encontrarse fuera de la zona objetivo. Debería estar a cargo de ella un grupo de apoyo con todas las instalaciones necesarias para permitir que sigas luchando. Debería ser fácilmente defendible en caso de que la corriente de la batalla de la vuelta. La fortaleza, el hospital, el depósito de suministros, el centro de información de combate; todo esto debería brotar en la mente cuando ordenas a tu grupo volver a la base.

6. APROVECHA LA LUZ DEL DÍA: No es casualidad que la mayoría de películas de terror se desarrollen de noche. La oscuridad ha inspirado siempre terror por una simple razón: el Homo sapiens no está diseñado para la actividad nocturna. Nuestra falta de visión nocturna y pobres oído y sentido del olfato nos hacen criaturas diurnas. Aunque los zombis no tienen habilidades mejores para luchar por la noche que nosotros, ha sido demostrado que el margen de seguridad siempre disminuye cuando nos enfrentamos con ellos después del anochecer. La luz del día no sólo proporciona una mayor visibilidad sino que también confiere un impulso psicológico a tu gente.

7. PLANEA TU HUIDA: ¿A cuántos zombis te vas a enfrentar? A no ser que sepas el número **exacto**, asegúrate de escoger siempre una vía de escape que hayas explorado y tengas bajo vigilancia. A menudo, cazadores que estaban muy confiados se han desplazado sin rumbo hasta llegar a un área infestada sólo para ser desbordados por cantidades que nunca

consideraron. Asegúrate de que el camino para escapar está despejado, está cerca de tu posición y, sobre todo, que no hay obstáculos en él. Si el número lo permite, deja a varios miembros de tu grupo para que mantengan libre esta vía de escape. Grupos en retirada han sido a veces atrapados cuando su ruta de escape fue bloqueada por una masa de muertos andantes.

8. DEJA QUE SE ACERQUEN A TU POSICIÓN: Más que cualquier otra, esta táctica permite a los vivos explotar por completo la ventaja de su inteligencia. Un ejército de humanos, si sabe que se acerca un ataque, esperará pacientemente y a salvo para defenderse. Por eso en las guerras convencionales de los humanos, un atacante siempre necesita al menos una ventaja numérica de tres sobre uno para asegurar el éxito. No pasa lo mismo con los no muertos. Como los zombis sólo se desplazan por instinto, atacarán sin importar la situación. Esto te ofrece la ventaja de esperar cerca de un área infestada y dejarles que se acerquen. Haz todo el ruido que puedas, enciende hogueras, incluso envía a uno o dos exploradores rápidos para atraerlos. Cuando los muertos lleguen, estarás en posición de **defensa agresiva**, listo para matar a la mayoría antes de ir a acabar con ellos. Como esta táctica ha demostrado ser la más efectiva, diferentes ejemplos de su ejecución se discutirán más tarde en este capítulo.

9. ¡LLAMA!: Antes de entrar en una habitación, cerrada o no, escucha siempre si hay alguna actividad dentro. Podría haber un zombi al otro lado de la puerta, dócil, callado, listo para moverse a la primera señal de la presa. ¿Cómo es posible? Tal vez humanos a los que mordieron murieron tras las puertas cerradas. Tal vez otros humanos mal informados los colocaron allí creyendo que protegerían a sus familiares. Sea por la

razón que sea, hay una posibilidad sobre siete de que se dé esta situación. Si al principio no oyes nada, haz algún ruido. Esto podría estimular a algún gul que estuviera en silencio o confirmar que la habitación está vacía. De cualquier modo, estate siempre alerta.

10. SÉ METICULOSO: En las primeras etapas de un brote, las personas tienden a capturar, no a matar, a los zombis que conocieron cuando eran mortales. Cuando los captores huyen o son devorados, los zombis retenidos pueden quedarse durante años, capaces de repetir el ciclo si son liberados. Después de rastrear un área en busca de gules, rastrela de nuevo. Entonces, rastrela otra vez. Los zombis podrían estar en cualquier parte: en las alcantarillas, en los desvanes, en los sótanos, en los coches, en los conductos de ventilación, en los túneles de servicio, incluso dentro de los muros o bajo los montones de escombros. Pon particular atención a las masas de agua. Se ha sabido que zombis deambulando por el fondo de los lagos, los ríos, incluso en los estanques, salieron a la superficie mucho después de haber sido declarada un área segura. Sigue las instrucciones que se exponen en este capítulo para una limpieza acuática de búsqueda y destrucción correcta.

11. MANTEN LA COMUNICACIÓN: Permanecer en contacto con cada miembro de tu grupo es uno de los factores más vitales para una misión satisfactoria. Sin la comunicación adecuada, los cazadores pueden separarse, acabar infectados o ser disparados por accidente por su propio grupo (al igual que en las guerras convencionales, esto ocurre generalmente más de lo que se reconoce). Los transmisores-receptores pequeños (incluso las marcas baratas que se venden en tiendas de electrónica) son la mejor manera de

permanecer en contacto. Los **walkie-talkies** también son preferibles a los teléfonos móviles ya que su señal no depende de los satélites, ni de los repetidores, ni de cualquier ayuda externa.

12. MATA Y ESCUCHA: Después de una escaramuza, se cauteloso siempre con grupos secundarios de zombis. En el momento que un gul es sacrificado, cesa toda actividad y escucha el mundo que te rodea. Lo más probable es que si algunos zombis están lo suficientemente cerca hayan escuchado la batalla y estén acercándose a tu posición.

13. DESHAZTE DE TODOS LOS CUERPOS: Una vez que el área es verdaderamente segura, quema tanto los cuerpos de los no muertos, como los de tu bando que hayan caído. Para empezar, elimina la posibilidad de que los cadáveres de las personas infestadas resuciten convertidos en zombis. En segundo lugar, previene el riesgo para la salud asociado con cualquier tipo de carne podrida. Los humanos recién asesinados proveen de una atractiva comida a pájaros, animales carroñeros y, por supuesto, otros zombis.

14. CONTROLA LOS INCENDIOS: Cuando uses fuego, asegúrate de tener en cuenta todo lo que implica. ¿Puedes controlar las llamas? Si no es así, el fuego pondrá en peligro a tu grupo. ¿La amenaza zombi es lo suficientemente seria para justificar la destrucción de montones de propiedades privadas? La respuesta puede parecer obvia, pero ¿para qué quemar media ciudad para matar a tres zombis que podrían destruirse con un rifle? Como se ha dicho antes, el fuego puede ser tan poderosamente un enemigo como es un aliado. Úsalo sólo cuando sea necesario. Asegúrate de que tu equipo puede escapar fácilmente de un incendio descontrolado. Asegúrate de saber

dónde se almacenan todos los explosivos y productos químicos venenosos y si su destrucción puede poner en peligro a tu equipo. Asegúrate de practicar con tus herramientas incendiarias (soplete, cóctel Molotov, bengala, etc.) antes de entrar en una zona de combate para saber de lo que son capaces. Ten cuidado con la emisión de gases inflamables, por ejemplo el escape de una tubería de gas principal. Incluso sin recurrir al fuego como arma, el peligro de estos gases, los vertidos químicos, el escape de tanques de gasolina de los automóviles y multitud de otros peligros son suficientes para prohibir fumar durante una misión de búsqueda y destrucción.

15. NUNCA SALGAS SOLO: Puede haber ocasiones en que parezca poco económico enviar a un equipo entero a hacer el trabajo de uno solo. ¿No cubren cinco individuos más terreno que un grupo todos juntos arracimados? En términos de tiempo y eficacia, sí. En lo que concierne a la seguridad, la prioridad en cualquier rastreo de zombis, es obligatorio permanecer juntos. Un individuo separado podría fácilmente ser rodeado y consumido. Incluso peor, hay cazadores que se han enfrentado contra zombis que horas antes ¡formaban parte de su mismo grupo!

ARMAS Y EQUIPO

Para armar y equipar a un civil, un equipo antizombi debería seguir el mismo patrón que una unidad militar. Cada persona debería tener un kit estándar de repuesto además de ciertos objetos requeridos por todo el equipo. Todos los miembros deberían llevar:

- Arma de fuego principal (el rifle o la carabina

semiautomática)

- Cincuenta cartuchos de munición
- Kit de limpieza
- Arma secundaria (preferiblemente la pistola)
- Veinticinco cartuchos de munición
- Armas para el combate cuerpo a cuerpo (grandes y pequeñas)
- Cuchillo
- Linterna
- Dos bengalas de emergencia
- Espejo para hacer señales
- Transmisor-receptor
- Dos mecanismos para hacer fuego (cerillas, mechero, etc.)
- Cantimplora de un litro de capacidad llena
- Raciones diarias
- Estuche individual de utensilios de cocina
- Botas de montaña o combate
- Dos pares de calcetines
- Petate o colchón pequeño

Cada grupo (de diez personas o menos) debería tener:

- Dos armas con silenciador (pueden llevarse como armas secundarias)
- Tres artefactos explosivos
- Dos ganchos de escalada
- 150 metros de cuerda (de fibra sintética, de un diámetro de 10-11 mm, con una fuerza de tensión que soporte 3000 kg y una absorción de la carga de 440 m/kg) Dos pares de prismáticos (las lentes deben ser como mínimo de 50 mm y el zoom de 10X)

- Dos desencofradores (podrían llevarse como armas para el combate cuerpo a cuerpo)
- Dos cizallas
- Kit de herramientas (debe incluir: martillo de orejas y martillo de bola de 100 g, alicates diagonales con muelles de 10 cm, alicates de nariz larga de 10-15 cm con cuchilla, destornilladores de estrella [7 cm, 10 cm y stubby], destornilladores planos [10-12,5 cm], set de destornilladores de joyero, una segueta de 30 cm x 1 cm, cinta adhesiva 3M, llave inglesa, taladro de mano con brocas de 2-5 mm, etc.)
- Hacha o hacha de mano (podría llevarse como arma para el combate cuerpo a cuerpo)
- Kit de medicina (debe incluir: vendas, rollos o bolas de algodón, dos cabestrillos para los brazos, tijeras, cinta médica, viales de Tiomersal, bastoncillos antisépticos, toallitas antisépticas y limpiadoras, jabón desinfectante, gasas esterilizadas, almohadillas oculares, petrolato, lancetas esterilizadas, etc.)
- Doce litros de agua potable extra
- Dos mapas (uno de la zona en la que te encuentras y otro de los alrededores)
- Dos brújulas
- Pilas extra para todos los dispositivos electrónicos
- Diez bengalas de emergencia extra
- Cuatro herramientas para excavar (podrían llevarse como armas para el combate cuerpo a cuerpo)

TRANSPORTE

A diferencia del escenario descrito en el apartado «Huyendo», el objetivo de esta sección es ayudarte no a escapar de una zona, sino a rastrearla. Los no muertos no deben evitarse, sino que hay que atraerlos. Además, a diferencia del capítulo anterior, no estarás solo, y el área de apoyo debería servir para que los vehículos reposten y sean reparados con más facilidad. Teniendo esto en cuenta, usar el ruido del motor de un coche actuará como cebo. (Véase «Estrategias», pp. 178-193.) En este caso, quitar la goma a las ruedas de una bicicleta puede lograr el mismo resultado. No acabes dependiendo demasiado de los vehículos. A menos que lo apliques a una estrategia específica (ver más abajo), úsalos más como medio de llegar o a salir de una zona de combate. Una vez que llegues a la zona objetivo, bájate y busca a pie. Esto permitirá mayor flexibilidad, particularmente en las zonas urbanas.

CLASES DE TERRENO

Para empezar, esta sección podría resultar repetitiva. Sin embargo, a diferencia de «Huyendo», que enseña cómo usar el terreno para escapar, este apartado te enseñará a usarlo para cazar. En esta ocasión no simplemente cruzarás un lugar tan deprisa, con tanta facilidad y tan en silencio como sea posible. Como cazador, estás aquí para recuperar esta tierra: mantenía, rastreala y límpiala hasta que todo rastro de los no muertos haya desaparecido. Esta sección incluye únicamente información necesaria para hacer simplemente esto.

1. BOSQUE

Cuando caces, busca los cadáveres que se hayan comido recientemente. Intenta determinar si el depredador era un animal o un



zombi. Aparte, usa los árboles para ampliar tu visibilidad: cada uno puede servir como puesto de vigía o plataforma de francotirador. Préndeles fuego sólo como último recurso.

2. LLANURAS

Las zonas abiertas extensas ofrecen una gran visibilidad y pe imiten aprovechar al máximo las armas de largo alcance. Un equipo de cinco personas con rifles con las miras adecuadas y gran cantidad de munición puede despejar varios kilómetros cuadrados en el transcurso de un solo día. Por supuesto, una visibilidad tan amplia permite que los no muertos te vean tan fácilmente como tú los ves a ellos. Los grupos de cazadores que *HAN* operado en llanuras o en praderas cuentan que los gules los divisaron y acecharon a más de dieciséis kilómetros de distancia. Otro peligro leve, pero aún potencial, lo representa algún zombi que pueda estar tumbado en la hierba alta. Los no muertos que pierden las piernas o tienen dañada la columna vertebral pueden permanecer sin detectar hasta que sea demasiado tarde. Si tu equipo se desplaza

por un terreno de hierbas altas, que viaje despacio, que mire al suelo y escuche todo murmullo o gemido.

3. CAMPOS

Hay cazadores que, sin sospecharlo, han perseguido zombis a través de un campo sólo para ser agarrados por otro que merodeaba a pocos centímetros. A menos que te ordenen que protejas la cosecha, o que la comida en sí sea de vital importancia, este es un caso en el que el fuego debería usarse primero. Aunque casi todo el resto de palabras en este libro hace hincapié en el control de la guerra incendiaria, el sentido común dicta que no hay vida humana que valga una o dos hectáreas de maíz.

4. TUNDRA

Un peligro potencial, no experimentado en otros entornos, es el brote multigeneracional. A causa de la habilidad conservadora del tiempo frío, los zombis pueden permanecer congelados durante décadas. Cuando se descongelen, se unirán a las filas de los recientemente reanimados y, en algunos casos, pueden reinfectar un área entera. La tundra congelada, más que cualquier otro entorno, no sólo requiere una búsqueda sin descanso, sino el estado más alto de alerta durante el deshielo primaveral del año siguiente.

5. COLINAS

Los terrenos ondulantes pueden ser tan traicioneros y suponer una gran amenaza tanto por los zombis como por cualquier enemigo humano. Si es posible, alcanza la zona más alta de la colina y espera. Esto te permite una mayor visibilidad. Por muy loco que suene esto, recuerda que los gules tienen una destreza limitada. Aplica esto a sus habilidades para escalar y lo que tienes es una masa de zombis luchando sin éxito por subir la ladera mientras los vas matando uno a uno.

6. DESIERTO

Los problemas que se discutieron en «Huyendo» se duplican cuando operamos en un desierto. A diferencia del fugitivo, tu equipo de cazadores estará fuera durante las horas del día más insoportables, con más luz y más calor. Asegúrate de que cada cazador esté bien abastecido con agua y accesorios contra una insolación. El combate, a diferencia del viaje, requerirá más energía y por eso aumentará el riesgo de deshidratación. No ignores las señales. Un miembro incapacitado puede inutilizar un equipo entero, permitiendo a los zombis dar la vuelta a la tortilla. Perder contacto con tu base de suministros, acabar aislado incluso por un día, adopta un significado totalmente nuevo en este entorno amenazante para la vida.

7. CIUDAD

Si el objetivo fuera únicamente matar a los zombis, una zona urbana podría simplemente ser bombardeada o quemada hasta los cimientos. Eso la **aseguraría**, pero ¿dónde vivirían los supervivientes si sus casas son un montón de escombros? El combate en una ciudad es el más difícil por varias razones. Para empezar, requiere la cantidad de tiempo mayor porque cada edificio, cada habitación, cada túnel subterráneo, cada coche, cada alcantarilla, hasta el último rincón de este enorme laberinto debe ser registrado. Lo más seguro es que, dada la importancia de una ciudad, tu grupo de civiles trabaje codo con codo con las fuerzas del gobierno. Sin embargo, si no es este el caso, sé extremadamente cauteloso. Piensa siempre conservadoramente cuando se refiera a los miembros del equipo, el tiempo y los recursos (comida, agua y munición). Las ciudades tienen una forma de consumirlos a todos.

8. JUNGLA

Esta es una pesadilla para el combate cuerpo a cuerpo. Los rifles de francotirador y otras armas de largo alcance como las ballestas estarán cerca de la inutilidad. Equipa a tu grupo con carabinas o escopetas. Cada cazador debe llevar un machete tanto para



abrir el paso cortando las ramas como para el combate cuerpo a cuerpo. Usar el fuego no será posible porque la humedad intensa apagará la mayoría de intentos por comenzar uno. Mantén a tu grupo unido todo el tiempo, estad muy alerta y escuchad con atención los sonidos de la vida salvaje alrededor. Al igual que en los bosques y en los pantanos, será tu único sistema de aviso.

9. PANTANO

Muchos de los aspectos de la guerra en la jungla

pueden aplicárseles también a las ciénagas. Puede que no siempre sean tan calurosas y tan densas, pero esto no quiere decir que sean más segu-



ras. Pon mucha atención al agua. Todo el equipo y las tácticas aplicadas a las guerras subacuáticas y discutidas más tarde serán empleados con más probabilidades en este escenario también.

ESTRATEGIAS

1. ATRAER Y DESTRUIR

Usa uno o más vehículos, camionetas grandes o todoterrenos para entrar en un área infestada. Una vez dentro, haz todo el ruido que puedas para atraer a los no muertos hacia ti. Sal de la zona lentamente, a la misma velocidad que tus perseguidores. Al igual que el flautista de Hamelín, pronto conseguirás una cola de zombis, un desfile horroroso de hombros caídos que irá tras de ti. Llegados a este punto, los tiradores que se encuentran en la parte de atrás de los vehículos pueden proceder a derribarlos. Los gules no se darán cuenta de lo que está pasando, puesto que sus cerebros primitivos no captarán que sus camaradas están cayendo a su alrededor. Continúa sacándolos de la zona, disminuyendo sus filas hasta que no quede ninguno. Usa esta táctica en zonas urbanas (cuando las carreteras estén despejadas) o donde el entorno natural permite largos viajes en vehículos.



2. LA BARRICADA

Esta táctica funciona de forma similar a «Atraer y destruir», sólo que en lugar de engatusar a los no muertos durante kilómetros, tu cebo los atraerá hacia un puesto fijo. El puesto puede construirse levantando alambre de púas, con coches destrozados o con tus propios vehículos. Desde el puesto fijo, tu equipo mantendrá su posición matando a los zombis antes de que puedan invadir la barricada. En este caso, los artilugios incendiarios son ideales. Lo más probable es que los zombis que se aproximan estén apilados para cuando alcancen tu posición. Los cócteles Molotov o (y sólo en este caso) un lanzallamas los destruirán completamente. Los alambres de púas u otros obstáculos parecidos deberían ser usados para ralentizar un avance y más aún concentrar objetivos. Si incinerarlos no es posible, la puntería puede resolver la misma tarea. Asegúrate de que mides la distancia y de

que gastas los cartuchos con prudencia. Vigila siempre los flancos. Si es posible, asegúrate de que la zona de aproximación es estrecha y está contenida. Ten siempre tu vía de escape preparada, pero manten controlado al equipo para evitar una retirada prematura. Usa la táctica de la barrera en zonas urbanas o en aquellas con una gran visibilidad. Excluye específicamente las junglas, los pantanos o los bosques espesos.

3. LA TORRE

Encuentra una zona en alto por encima del suelo (un árbol, un edificio, un depósito de agua, etc.). Llena el puesto de suficiente munición y provisiones básicas para una batalla prolongada (más de un día completo). Una vez que has realizado estas tareas, haz todo lo que puedas para atraer a los muertos. Cuando se reúnan alrededor de tu puesto, comienza la carnicería. Ten cuidado si quieres usar artilugios incendiarios, ya que el fuego podría propagarse hasta la torre o el humo podría convertirse en un riesgo para la salud.

4. LA TORRE MÓVIL

Conduce un camión de la basura, un tráiler u otro vehículo alto hasta el corazón de un área infestada. Establece una zona de disparo con buena visibilidad, aparca y comienza el ataque. Las ventajas de esta táctica incluyen no estar nunca esposado a una torre existente, ya que puedes atraer a los muertos con el motor de tu vehículo y (suponiendo que la cabina siempre esté despejada) garantiza una vía de escape.

5. LA JAULA

Si no crees en la crueldad hacia los animales, no intentes esto en un rastreo. Básicamente consiste en colocar a un animal con una jaula, situar a tu equipo dentro del alcance de disparo de esa jaula y a continuación matar de un tiro a los zombies que se acerquen a devorar dicho animal. Por supuesto, hay que considerar varios factores para que esta táctica funcione. El cebo vivo debe hacer el ruido suficiente para atraer a los zombies que se encuentren cerca. La jaula debe ser lo suficientemente fuerte para resistir un ataque y estar suficientemente bien anclada para resistir que la empujen. Tu equipo necesita estar escondido para no atraer a los zombies a su posición. Deben tener también cuidado de no disparar y matar al animal enjaulado. Los cebos silenciosos y muertos frustrarían en seguida la estrategia de la jaula. Los entornos menos apropiados para acercarse a una jaula son los que ofrecen una cobertura pequeña o inexistente a tu equipo. Evita su uso en las llanuras, en la tundra o en los desiertos.

6. EL TANQUE

Obviamente, un grupo de civiles no tendrá acceso a un tanque de verdad o a un carro blindado. Lo que sí puede ser viable es un vehículo blindado, de la clase que usan para transportar artículos de lujo. En este caso, los artículos son tu equipo. Usar un **tanque** es muy parecido a la táctica de la jaula porque el objetivo es atraer a los zombies hasta un lugar en concreto y luego deshacerse de ellos a tiro de rifle. Pero a diferencia de la jaula, los miembros de tu equipo que están dentro del tanque no son sólo cebos vivos. Las ranuras de disparo les permiten añadir otro nivel de potencia de fuego al de los francotiradores externos.

Sin embargo, ten cuidado con la posibilidad de que los no muertos vuelquen el vehículo blindado.

7. LA ESTAMPIDA

De todos los métodos de caza que se han usado contra los muertos, este quizá sea el más teatral. Básicamente, el **proceso** implica dividir a tu grupo en equipos, subir a un número de vehículos de motor, conducir por la zona infestada y arrollar a todos los zombies que os encontréis. A pesar de la imagen de estampida moderna, de la que esta técnica toma el nombre, es una técnica que han abandonado todos los grupos de caza más entendidos. Golpear a un zombi con un vehículo raramente acaba en una muerte. Más bien el cadáver con vida se queda mutilado y se pone a reptar con la columna vertebral destrozada y las piernas inútiles. Planea siempre continuar tu **caza a toda velocidad** con horas de limpieza por un equipo de cazadores desmontados de sus vehículos. Si decides aplicar esta técnica de la estampida, utilízala en llanuras, desiertos, tundras y otro tipo de áreas amplias. Las zonas urbanas presentan demasiados obstáculos, como coches destrozados o barricadas abandonadas. Con demasiada frecuencia, los cazadores que atacan en estampida han encontrado sus caminos bloqueados y su situación radicalmente invertida. Evita los pantanos y las zonas húmedas por completo.

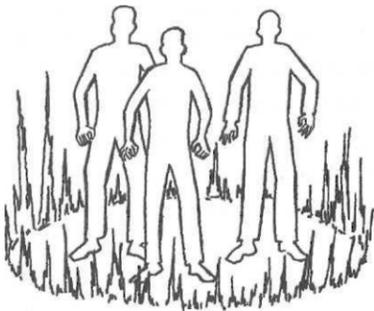
8. RASTREO MOTORIZADO

Casi el polo opuesto de una estampida, el rastreo motorizado es una estrategia lenta, calmada, metódica. Tus cazadores, viajando en vehículos grandes, potentes y bien protegidos a velocidades que no alcanzan los **15** kilómetros por hora, patrullan un área infestada. Los tiradores matan a los no muertos, un disparo cada vez, hasta que no queda ninguno en pie. Es mejor trabajar con camiones porque ofrecen a los francotiradores un punto de mira más fácil y seguro desde el techo. Aunque esta táctica reduce el tiempo de limpieza de una estampida, cada cuerpo todavía tiene que ser inspeccionado y eliminado. Las áreas abiertas son ideales para el rastreo con vehículos, aunque la baja velocidad implicada limita el uso de esta táctica en zonas urbanas. Al igual que con **todos** los vehículos de motor, evita las zonas densas o tropicales. Del mismo modo que en la estampida, todavía necesitarás planear un periodo extenso de limpieza. Disparar al azar desde el techo de tu chevrolet Suburban no alcanzará al último zombi en el fondo de un estanque, encerrado en un armario, deambulando por las alcantarillas o emboscado en un sótano.

9. RASTREO AÉREO

¿Qué puede ser más seguro que atacar a tu enemigo desde el aire? Con varios helicópteros, ¿tu equipo no podría cubrir más **terreno** en menos tiempo sin correr riesgo alguno? En teoría, sí; en la práctica, no. Cualquier estudioso de las guerras convencionales sabrá lo necesarias que son las patrullas terrestres, sin importar lo superior que sea su fuerza aérea. Esto se aplica multiplicado por diez para cazar a los no muertos. Olvídate de usar ataques aéreos en ciudades, bosques, junglas, pantanos o cualquier otro terreno cubierto. Lo más probable es que el porcentaje de muertes caerá por debajo del **10** %. Olvida también la idea de un rastreo limpio y sin sufrimiento, incluso en

zonas con alta visibilidad. Tu equipo todavía tendrá que limpiar sin importar lo seguro que parezca. El apoyo aéreo tiene su utilidad, especialmente para la localización por adelantado y el transporte. Los aviones y los helicópteros explorando las áreas abiertas pueden proporcionar los datos de localización de zombis a múltiples equipos de caza simultáneamente. Los dirigibles tienen la ventaja de permanecer sobre la zona infestada todo el día, ofreciendo un flujo continuo de información y de aviso contra posibles emboscadas. Los helicópteros pueden ofrecer asistencia inmediata a los que tienen problemas, desplazando a un equipo para ayudar a otro. Sin embargo, ten mucho cuidado con usar tu **ojo en el cielo** muy lejos por delante del grupo. Los fallos mecánicos podrían causar un aterrizaje forzoso en áreas altamente infestadas. No sólo estaría en peligro la tripulación del helicóptero, también lo estaría cualquier equipo que intentase rescatarlos. ¿Qué hay de los cazadores en paracaídas en zonas infestadas? Esta teoría se ha sugerido muchas veces aunque nunca se ha analizado en la práctica. Es osado, es valiente, es heroico, y carece por completo de interés. Olvida que puedes herirte por el impacto, enredarte en las ramas de los árboles, volar sin rumbo, perderte al aterrizar; olvida todas las posibilidades asociadas con los saltos de paracaídas en condiciones normales de paz. Si quieres saber el peligro real de un ataque aéreo contra zombis, mienta dejar caer un centímetro cuadrado de carne sobre un hormiguero abarrotado. Lo más probable es que la carne nunca llegue a tocar el suelo. Resumiendo, el apoyo aéreo es sólo eso: «apoyo». Las personas que se creen ganadores de guerra no tienen nada que hacer planeando, organizando o participando en cualquier conflicto con los muertos vivientes.

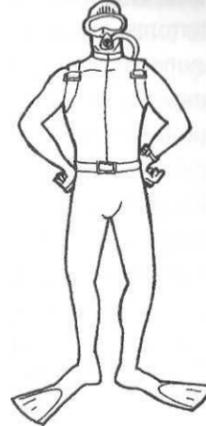


10. LA TORMENTA DE FUEGO

Si se pueden controlar las llamas, si el área en cuestión es inflamable y la protección de la propiedad no es un problema, nada funciona mejor como un incendio provocado. Los límites de la zona deben delimitarse perfectamente. Comienza un fuego simultáneo en todo el perímetro para que las llamas se desplacen con ritmo constante hacia el interior. No permitas que haya una vía de escape, por muy estrecha que sea. Mantén vigilados a aquellos zombis que hayan podido cruzar las llamas. En teoría, la tormenta conducirá a los muertos dentro de un perímetro estrecho, incinerándolos en minutos. Sin embargo, todavía requerirá limpiar la zona, sobre todo en áreas urbanas donde los sótanos y otras habitaciones podrían haber protegido a los zombis de las llamas. Como siempre, sé cauteloso y estate siempre preparado para enfrentarte al fuego como un enemigo secundario.

11. BATALLAS SUBMARINAS

Nunca olvides la posibilidad de gules deambulando en las aguas cercanas antes de que declares una zona segura. Muchas veces



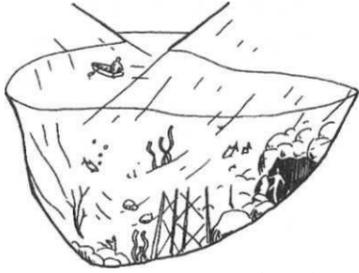
los humanos han repoblado las zonas **limpias** sólo para ser atacados días, semanas, incluso meses después por zombis que acababan de conseguir encontrar el camino de vuelta hacia tierra seca. Ya que los no muertos pueden vivir, llevar a cabo funciones, incluso matar en un entorno líquido, cazarlos puede requerir una guerra submarina ocasional. Esto puede resultar extremadamente peligroso ya que el agua no es el entorno natural de los humanos. Problemas obvios como respirar, la falta de comunicación, movilidad y visibilidad hacen que una zona submarina sea la más difícil para cazar a los no muertos. A diferencia de escapar por el agua, donde tienes la ventaja sobre ellos, buscar y rastrear en este entorno extraño pondrá firmemente la balanza a favor de los zombis. Esto no quiere decir que una cacería submarina sea imposible. Ni mucho menos. Irónicamente, su dificultad se sabe que mantiene a los cazadores más alerta y concentrados que en entornos más familiares. Las reglas generales siguientes se aplican a cualquier caza submarina con éxito.

A. CONOCE LA ZONA

¿Qué profundidad tiene la masa de agua en cuestión? ¿Qué extensión? ¿Está rodeada de tierra (estanque, lago, embalse)? Si no, ¿dónde se encuentran las salidas a masas de agua mayores? ¿Qué visibilidad submarina hay? ¿Hay algún obstáculo sumergido? Responde todas estas preguntas antes de proceder con la cacería.

B. EXPLORA DESDE LA SUPERFICIE

Ponerse el equipo de buceo y zambullirse a ciegas en agua infestada de zombis es una manera maravillosa de mezclar los dos terrores infantiles de ser devorado vivo y ahogarse. Nunca te sumerjas antes de registrar a fondo el área desde la orilla, el muelle o el barco. Si las condiciones de suciedad o la extrema profundidad te impiden comprobarlo a simple vista, siempre puedes emplear medios artificiales. Los dispositivos sonar, los ecolocalizadores comunes que se encuentran en los barcos pesqueros, pueden detectar fácilmente algo tan grande como un cuerpo humano. Explorar la superficie no confirma siempre si



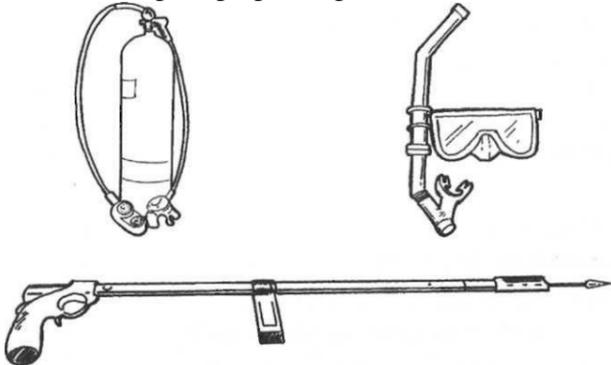
una zona está infestada o limpia. Los obstáculos bajo el agua como árboles, formaciones de rocas o escombros hundidos pueden ensombrecer la figura de un zombi. Sin embargo, con que encontremos uno, debe contemplarse la siguiente regla.

C. CONSIDERA EL DRENAJE

¿Por qué razón situar a tu equipo en un entorno hostil si se puede eliminar dicho entorno? Hazte esta pregunta: ¿Es posible simplemente vaciar la masa de agua? De ser así, aunque lleve más tiempo y esfuerzo que una caza submarina, hazlo sea como sea. Sin embargo, la mayoría de las veces esta no es una opción viable. Para eliminar la amenaza, tu equipo tendrá que seguirla hasta abajo.

D. ENCUENTRA A UN EXPERTO

¿Alguien en tu equipo tiene el título de submarinista? ¿Alguno de ellos ha llevado alguna vez el equipo de submarinismo? ¿Y los que simplemente han utilizado esnórqueles durante las vacaciones? Enviar a hombres y mujeres sin experiencia bajo agua podría matarlos a todos antes incluso de que contactarán con zombis. Ahogo, asfixia, narcosis de nitrógeno e hipotermia son sólo unos pocos de los numerosos modos en que los animales que respiran aire como nosotros pueden encontrar su destino bajo las olas. Si el tiempo lo permite, por ejemplo, si los zombis están arrinconados en una masa de agua rodeada de tierra, encuentra a alguien tanto para entrenar como para liderar tu equipo o incluso para emprender la misión él solo. Pero si crees que los zombis han caído dentro del río y pueden terminar cerca de otra ciudad muy pronto, esperar a los expertos no es una opción. Prepárate para zambullirte, pero prepárate para las consecuencias.



E. PREPARA TU EQUIPO

Al igual que con la guerra en tierra, el equipo y las armas correctas serán cruciales para tu supervivencia. La ayuda para respirar más común es la escafandra autónoma. Si no puedes disponer de una, se pueden improvisar compresores y mangueras de goma que pueden proporcionar un sustituto si no perfecto, útil. Se necesitan reflectores portátiles. Incluso en aguas cristalinas, los zombis pueden estar acechando en rincones ocultos y oscuros. El lanza arpones debería ser considerado siempre como un arma principal. Su capacidad para penetrar en los cráneos desde una

distancia segura no es compartida por ninguna otra arma acuática. Otro artilugio potente es la pistola con arpón para submarinistas; básicamente se trata de una escopeta del calibre doce al final de un palo de metal. Sin embargo, ambas armas son raras en cualquier sitio, excepto en zonas costeras. En su ausencia, inténtalo con redes, anzuelos o arpones caseros.

F. ATAQUE INTEGRADO

No hay nada más aterrador que salir a la superficie tras rastrear bajo al agua para encontrarte con un montón de zombis esperándote en la barca. Trabaja siempre en concierto con unidades en la superficie. Si tu equipo consiste en diez personas, lleva cinco bajo el agua y deja al resto **en el tejado**. Esto permitirá un rescate rápido si la corriente de la batalla da la vuelta. Un grupo en la superficie puede ayudar también a explorar, matar y pedir refuerzos a tierra firme. Como regla general en toda estrategia de combate, cuanto más peligroso es el entorno, más apoyo se necesita.

G. OBSERVA LA VIDA SALVAJE

Ya hemos establecido que los pájaros y los animales pueden señalar la proximidad de zombis. Lo mismo es cierto con los peces. Se ha demostrado que la fauna marina puede detectar incluso rastros diminutos de carne infectada con *Solanum* cuando se desprende flotando del cuerpo de un zombi. Una vez lo han hecho huyen de la zona constante e inmediatamente. Los cazadores submarinos siempre han informado sobre zonas completamente desprovistas de peces justo antes de encontrarse con un zombi submarino.

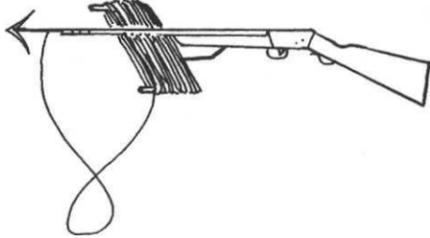
H. FORMAS DE MATAR

No descartes ninguna de estas tácticas como fantásticas o poco fiables. Por muy ridículas que puedan sonar algunas, todas han sido repetidamente probadas en el combate contra los zombis bajo agua. Y todas obtuvieron un éxito notable.

1. Disparar desde un escondite: Sustituye un lanza arpones por un rifle y el agua por el aire, y se trata básicamente de la misma táctica. Como el lanza arpones requiere menos distancia que un rifle, el submarinista se encontrará en grave peligro. Si fallas el primer tiro, ¡nunca recargues en ese mismo sitio! Nada hasta una distancia segura, carga otro arpón y luego enfrenta de nuevo tu objetivo.

2. Pesca submarina: Esta se utiliza si resulta muy complicado un tiro en la cabeza. Ata una cuerda metálica al final del arpón y apunta hacia la cavidad torácica. Una vez que hayas atravesado al zombi, tu equipo de superficie puede arrastrarlo hacia arriba para deshacerse de él. Ten en cuenta que estos zombis aún tienen la capacidad para atacar. Si es posible, intenta dispararle en la cabeza con un rifle en cuanto surja a la superficie. Esto requerirá una gran coordinación entre un submarinista y el equipo de la superficie. Un antiguo desastre acabó con un equipo imprudente arrastrando lo que ellos creían que era un zombi destruido. El submarinista incompetente que estaba bajo agua no pudo oír sus gritos.

3. Lanzar y recoger: Ata un arpón a un trozo de cuerda. Úsalo para atravesar al zombi objetivo y entonces que tu equipo de la superficie lo suba. Las barcas o los ganchos de carnicero, si los fijas en la parte final del arpón, disminuyen las posibi-



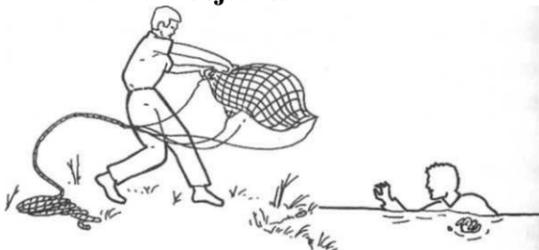
lidades de perder tu objetivo durante el ascenso. Si el agua es suficientemente clara y poco profunda, el proceso de arponeo se podría llevar a cabo por completo a bordo de la barca. De nuevo, al igual que en la pesca submarina, el gul **rebobinado** debe ser eliminado antes de que se acerque lo suficiente para golpear.

4. Enredar: equipos de la superficie serán tu principal fuente de ataque, con los submarinistas actuando sólo como exploradores. Las redes de pesca o de carga deberían dejarse caer sobre el zombi objetivo y entonces ser usadas para llevarlo a la superficie. Una de las ventajas más importantes de utilizar la red es que los zombis que arrastras abordo deberían estar demasiado enredados para arremeter contra ti. Por supuesto, la palabra «deberían» es una palabra muy peligrosa. Más de un cazador resultó gravemente herido por los zombis que «deberían» haber muerto fácilmente.

I. REGLAS ESPECÍFICAS

Piensa en las masas de agua como si fueran diferentes tipos de terreno. Cada uno tendrá su propio conjunto de condiciones y puede ser tan diferente de otro como un desierto lo es de un pantano. Lo único que estas masas de agua tienen en común es el H₂O que las cubre. Ya tienes un enemigo mortal al que enfrentarte. No hagas otro.

1. Ríos: Las corrientes constantes pueden ser tanto una bendición como una maldición. Dependiendo de la fuerza de sus corrientes, un río puede desplazar a algunos o a todos los zombis muy lejos de la zona infestada inicial. Gules que cayeron en el Misisipi cerca de Winona (Minnesota) podrían ser fácilmente arrastrados en una semana al centro de Nueva Orleans. Esto crea un sentido de urgencia que no se da **EN** los estanques rodeados de tierra. A ser posible, instala red en los puntos más estrechos. Contrólalos con cuidado y **TEN** extrema cautela cuando envíes a submarinistas a investigar. Una corriente fuerte podría arrastrarlos hasta los brazos anhelantes y las fauces abiertas de sus **objetivos**.



2. Lagos y estanques: Como están rodeados de tierra (por lo general), hay pocas probabilidades para los zombis de escapar de un lago o un estanque. Cualquier no muerto que deambule de vuelta a la orilla podría ser avistado y abatido. Los que permanezcan sumergidos al final serán pescados y destruidos. La ausencia de cualquier corriente los hace una localización ideal para submarinistas. Los lagos y los estanques que se congelan presentan un problema multigeneracional. Si se congelan completamente, los que estén sumergidos quedarán sepultados durante el invierno, haciendo casi imposible encontrarlos. Si se congela únicamente la superficie, los zombis todavía pueden merodear por las profundidades oscuras del agua.

3. Pantanos: Estos son, con mucho, los lugares más frustrantes para una caza submarina. Las aguas turbias hacen que sea casi imposible el submarinismo. El fondo plagado de raíces confunde los resonadores. En la mayoría de los casos, los fondos poco profundos hacen fácil para un zombi simplemente alcanzar y agarrar a un cazador o volcar su barca.

Cazar en grupos grandes usando continuamente reflectores y varas de dragado es el único método de probada eficacia para rastrear este entorno. Tras una de estas campañas arduas, sabrás el motivo por el que tantos cuentos de terror tienen su origen en un pantano.

4. Océanos: A no ser que la zona en cuestión sea un puerto u otra zona semicerrada, olvídate de cualquier cacería con éxito en mar abierto. Simplemente hay demasiado espacio para un rastreo real, con profundidades más allá del alcance de cualquiera excepto de los sumergibles más caros y escasos. Tan problemático como esto es para una caza agresiva, la amenaza que presentan los no muertos que se encuentran bajo el mar probablemente resultará insignificante. La mayoría simplemente deambularán por el lecho oceánico, sin volver a ver jamás tierra seca hasta que finalmente se descompongan por completo. Esto no quiere decir, sin embargo, que deba ignorarse la amenaza. Una vez que se confirma que los zombis han sido arrastrados al mar, determina las corrientes marinas en esa zona y si -y dónde- podrían desplazar a los no muertos cerca de tierra. Todos los habitantes de la costa deberían ser advertidos y debería mantenerse un sistema de vigilancia durante algún tiempo tras esto. Por poco probable que parezca, en ocasiones se han visto zombis durante los meses de oleaje después de un brote y en playas a cientos de kilómetros.

Así que asumamos que has seguido todas estas instrucciones correctamente. La batalla ha terminado, el área es segura, se ha llorado a las víctimas, los zombis se han quemado, etc. Con un poco de suerte, será la última vez que tengas que golpear carne muerta. Pero ¿y si no es así? ¿Y si tu lucha ha sido sólo un pequeño escenario de una guerra mayor, total, entre los vivos y los muertos? ¿Y si, Dios no lo quiera, es una guerra que la humanidad pierde?

VIVIR EN UN MUNDO NO MUERTO

¿Y si lo impensable ha ocurrido? ¿Si las hordas han crecido lo suficiente para dominar el planeta entero? Se trataría de un broto de clase 4 o del brote del Día del Juicio Final, en el que la humanidad estaría al borde de la extinción. ¿Improbable? Sí. ¿Imposible? No. Cualquier gobierno no es más que una colección de seres humanos; seres humanos tan temerosos, estrechos de miras, arrogantes, de mentes cerradas y, por lo general, incompetentes como el resto de personas. ¿Por qué estarían dispuestos a reconocer y manejar un ataque de cadáveres andantes y sedientos de sangre cuando la mayoría de la humanidad no lo está? Por supuesto, uno podría argumentar que una lógica así podría surgir al enfrentar brotes de clase 1 o incluso de clase 2, pero la amenaza que suponen incluso varios cientos de zombis podría ser suficiente para impulsar a nuestros líderes a entrar en acción. ¿Cómo podrían no hacerlo? ¿Cómo podrían los que están en el poder, especialmente en una era moderna y progresista como la nuestra, ignorar la propagación de una enfermedad mortal hasta que alcanzara proporciones de plaga? Simplemente fíjate en la respuesta de los gobiernos del mundo a la epidemia del sida y tendrás tu respuesta. ¿Y si las autoridades reconocieran la amenaza por lo que es, pero no fueran capaces de controlarla? La recesión económica masiva, la guerra mundial, el descontento social o las catástrofes naturales fácilmente podrían distraer los recursos del gobierno de un brote que crece por momentos. Incluso en las condiciones perfectas, enfrentarse a un ataque de clase 2 es extremadamente difícil. Imagina tratar de poner en cuarentena una ciudad tan grande como Chicago o Los Angeles. De los millones de personas que tratan de escapar, ¿cuántos habrían sido mordidos ya propagando la infección más allá de la zona en cuarentena?

¿Pero los grandes océanos que bañan la mayor parte de nuestro planeta no podrían salvarnos? ¿Las personas que viven en Europa, África, Asia y Australia no podrían estar a salvo de un brote infeccioso en América del Norte? Quizá. Esto es asumiendo que todas las fronteras están cerradas, ha cesado el tráfico aéreo y todos los gobiernos del planeta son conscientes de la situación y trabajan para parar el brote. Aun así, con las filas de los no muertos ya en decenas de millones, ¿es posible imaginar todos los aparatos de vuelo que lleven a un pasajero infectado, todos los barcos que lleven a un tripulante infectado? ¿Es posible patrullar cada centímetro de las costas en busca de un gul que surja del agua? Llegados a este punto, lamentablemente, la respuesta es no. El tiempo está del lado de los no muertos. Con el paso de los días, sus filas aumentarían, haciendo más difícil la contención y la exterminación. A diferencia de sus homólogos humanos, un ejército de zombis es completamente independiente del apoyo. No necesitan comida, munición o atención médica. No sufrirían de baja moral, cansancio de batalla o falta de liderazgo. No sucumbirán al pánico, a la deserción o a la rebelión total. Al igual que el virus que les dio la vida, esta fuerza de no muertos continuará creciendo, extendiéndose a través del cuerpo de este planeta hasta

que no quede nada que devorar. ¿A dónde irías? ¿Qué harías?

EL MUNDO NO MUERTO

Si triunfan los muertos vivientes, el mundo degeneraría en el caos absoluto. Se evaporaría toda clase de orden social. Los que se encontrarán en el poder, además de sus familias y compañeros, se esconderían en bunkeres y áreas de seguridad alrededor del país. Seguros en estos refugios, contruidos en un principio para la Guerra Fría, sobrevivirían. Tal vez mantengan la fachada de la estructura de mando del gobierno. Tal vez esté disponible la tecnología para comunicarse con otras agencias o incluso con otros líderes mundiales protegidos. Sin embargo, a efectos prácticos, no serían más que un gobierno en el exilio. Con el colapso total de la ley y el orden, pequeños grupos de personas emergerían para afirmar su autoridad. Saqueadores, bandidos y gamberros se aprovecharían de los supervivientes, cogiendo lo que quisieran y permitiéndose cualquier placer que encontrarán. Al final de toda civilización es común celebrar una última fiesta masiva. Por muy perverso que suene, orgías de personas que creen que este día es su último día brotan por todo el país.

Lo que quedara de la policía y las fuerzas militares serviría como protección para el gobierno que estuviera escondido, desertaría en un intento de salvar a sus familias o degenerarían ellos mismos en bandidos. Un colapso total en la comunicación y el transporte se extendería por el globo. Las ciudades aisladas se convertirían en campos de batalla abiertos, con grupos dispersos de ciudadanos que pelearían por defender zonas de barricadas tanto de los gules como de humanos renegados. Las máquinas abandonadas finalmente se estropearían o, en algunos casos, explotarían. Son habituales la fundición de los reactores y otros accidentes industriales contaminando el medio con productos químicos tóxicos. En las afueras se desarrollarían rápidamente los zombis. Al no quedar humanos en las ciudades, los no muertos se desplegarían en abanico en busca de la presa. Las casas de las afueras y los barrios residenciales serían completamente destruidos mientras sus habitantes huyen, intentan permanecer y luchar o esperan desamparados a que los rodeen las multitudes de hombres caídos. La masacre no sólo se limitaría a los humanos: el aire se llenaría de los alaridos de los animales de granja que estarían atrapados en los corrales o incluso de las mascotas que intentarían defender a sus amos con valentía.

Conforme pasara el tiempo, los incendios se apagarían, las explosiones cesarían, los gritos se desvanecerían. Las zonas fortificadas empezarán a agotar sus provisiones, forzando a sus ocupantes a enfrentarse a sus atacantes no muertos durante misiones de pillaje, evacuaciones o batallas conducidas por una locura desesperada. Las bajas continuarán aumentando al igual que muchos humanos que estuvieran bien

protegidos, bien equipados, pero que no tuvieran fuerza de voluntad, dejarían sus vidas en manos de la desesperación total.

A los saqueadores que hemos mencionado antes no les iría mucho mejor que al resto de los humanos. Estos bárbaros modernos se encontrarían así a causa de su falta de respeto hacia la ley, su repulsión hacia la organización y su elección de la destrucción en lugar de la creación. Su existencia nihilista y parasitaria se alimentaría de las riquezas de los otros en lugar de crear la suya propia. Esta mentalidad evita que se asienten y construyan una nueva vida. Ellos siempre están huyendo, luchando contra los no muertos sin importar dónde paren. Incluso si tienen éxito defendiéndose de esta amenaza externa, su necesidad de anarquía finalmente les encaminaría a atacarse entre ellos. Muchas de estas sociedades podrían mantenerse unidas por la fuerte personalidad de un jefe. Una vez que él o ella desapareciera, no habría nada que mantuviera al grupo unido. Una banda de gamberros que huiera en desbandada, que deambulara sin rumbo por territorio hostil, no podría sobrevivir siempre. Tras varios años, poco quedaría de estos depredadores humanos despiadados.

Más difícil decir lo que pasaría con los remanentes del gobierno. Ello dependerá en gran medida del país del que hablemos, de los recursos que tuviera antes de la crisis y del tipo de gobierno que fuera. Una sociedad que se rige por ideales como la democracia o el fundamentalismo religioso tiene mayores posibilidades de sobrevivir. Estos supervivientes no necesitarán depender del magnetismo personal (o la intimidación) de una única persona. Algún que otro dictador del Tercer Mundo podría mantener a sus acólitos juntos siempre y cuando él sobreviviera. Al igual que con las bandas de bárbaros, su muerte, o simplemente una demostración de debilidad podría significar el final del gobierno al completo.

Pero no importa lo que les ocurriera a los humanos que sobrevivieran, siempre habrá muertos andantes. Con ojos vidriosos y bocas abiertas, sus pútridas figuras cubrirán la Tierra, cazando a toda cosa viviente a su alcance. Sin lugar a dudas, algunas especies de animales se enfrentarán a su extinción. Otras que fueran capaces de escapar a este destino podrían encontrar maneras de adaptarse e incluso prosperar en un ecosistema completamente diferente.

Este mundo postapocalíptico tendrá el aspecto de un paisaje devastado: ciudades quemadas, carreteras silenciosas, casas desmoronadas, barcos abandonados oxidándose en la costa, huesos roídos y descoloridos esparcidos sobre un mundo que ahora dirigirían máquinas de carne muerta andante. Afortunadamente, no lo verás, porque antes de que esto ocurra, ¡tú ya estarás lejos de allí!

EMPEZAR DESDE CERO

En «Defendiendo» aprendiste cómo preparar un lugar para lo que podría ser un largo asedio hasta el rescate. En «Huyendo» aprendiste cómo viajar por lo que

podrían ser largas distancias hasta alcanzar la seguridad. Ahora es el momento de imaginar y prepararte para lo que sería el peor escenario posible. Un este escenario, tú y tus amigos más cercanos y tu familia debéis ser capaces de escapar de la civilización, encontrar un rincón remoto y deshabitado de nuestro planeta (hay más de los que piensas), y reconstruir vuestra vida desde cero. Imagina a un grupo de supervivientes de un naufragio en una isla, o a una colonia de humanos en un nuevo planeta. Esta debe ser tu actitud si quieres sobrevivir. Nadie viene a salvarte, no hay plan de rescate. No hay fuerzas amigas a las que dirigirse, no hay líneas de batalla tras las que esconderse. ¡Tu antigua vida ha desaparecido para siempre! La nueva, en términos tanto de calidad como de duración, dependerá por completo de ti. Por muy horrible que esta posibilidad suene, recuerda que los humanos nos hemos adaptado y reconstruido desde el comienzo de nuestra historia. Incluso hoy en día, cuando la sociedad parece que nos ha ablandado más allá de la redención, el deseo por sobrevivir es profundo en nuestros genes. De forma irónica, en el peor escenario posible, el mayor desafío será enfrentarse al día a día de la vida y no los muertos vivientes. De hecho, si tu estrategia para sobrevivir funciona a la perfección, podrías no ver a un zombi jamás. Tu objetivo es crear un pequeño microcosmos del mundo seguro, equipado con todo lo que necesitarás no sólo para sobrevivir, sino para mantener una pizca de civilización.

¿Y cuándo es el mejor momento para empezar?
¡Inmediatamente! Una guerra total podría no tener lugar nunca. Podrían faltar años. ¿Pero y si es pronto?
¿Y si un brote de clase 1 ha empezado ya y no está controlado? ¿Qué pasa si ha empezado un brote de clase 2 o incluso de clase 3 en un país totalitario donde la prensa está muy censurada? Si es así, la guerra total podría estar a pocos meses. Con toda probabilidad, este no es el caso. Pero ¿hay alguna razón para no estar preparado? A diferencia de abastecerse para un asedio, prepararse para recrear un pequeño rincón de civilización lleva mucho tiempo. Cuanto más tiempo tengas, en mejor posición estarás. ¿Significa eso que debes abandonar tu vida entera y no hacer nada sino prepararte para el fin del mundo? Por supuesto que no. Este texto está preparado para coincidir con la media del estilo de vida convencional del ciudadano. Sin embargo, la preparación mínima llevaría no menos de 1500 horas. Incluso si se distribuye en el transcurso de varios años, esta es una cantidad extraordinaria de tiempo. Si crees que puedes lograrlo preparándolo todo en el último momento, por supuesto no muevas un dedo ahora. Pero deberías pensártelo dos veces antes de comenzar a construir tu arca cuando haya empezado a llover ya.

REGLAS GENERALES:

1. REÚNE UN GRUPO: Como detallamos en capítulos anteriores, la respuesta colectiva siempre es preferible a un intento individual. Un grupo aumentará tus recursos financieros, permitiéndote la adquisición de una cantidad de terreno y equipo mayor. Al igual que

en un asedio, estarán disponibles también una gran variedad de habilidades. A diferencia de un asedio, donde serás afortunado con cualquier talento que encuentres, preparar el peor escenario posible te deja tiempo para entrenar a los miembros de tu grupo en cualquier habilidad que necesites. Por ejemplo, ¿cuántos herreros conoces? ¿Cuántos doctores pueden encontrar medicinas en la naturaleza? ¿Cuántos verdaderos urbanitas saben algo sobre ganadería? La especialización también permite una preparación más rápida (un equipo explora el posible terreno mientras otro adquiere el equipo, etc.). Durante la crisis, puedes enviar a uno o a varios miembros del grupo a la zona segura designada para prepararla si la situación empeora. Por supuesto, hay peligros potenciales. A diferencia de los relativamente cortos asedios de áreas protegidas, el superviviente a largo plazo puede encontrarse con problemas sociales desconocidos para la sociedad moderna. La gente que cree que la ayuda finalmente llegará es mucho más probable que permanezca leal que aquellos que saben que el futuro es lo que ellos hagan. El descontento, los motines, incluso los derramamientos de sangre, siempre son una posibilidad. ¡Estate preparado! He aquí el mantra de este manual. Toma varias clases de liderazgo y de dinámica de grupo. Los libros y lecturas de psicología básica humana son siempre una obligación. Este aprendizaje será importante en la elección de los miembros y la forma de gobernarlos a continuación. Reiterando declaraciones anteriores, formar un grupo de individuos que cooperan durante un largo periodo de tiempo es la tarea más complicada de la Tierra. Sin embargo, si se consigue, este grupo será capaz de cualquier cosa.

2. ¡ESTUDIA, ESTUDIA, ESTUDIA!: Decir que tendrás que empezar desde la primera casilla es inexacto. Nuestros ancestros se encontraron en esta posición porque el saber se tardó mucho en descubrir, acumular e intercambiar. Tu mayor ventaja sobre los primeros primates conscientes será miles de años de experiencia puestos al alcance de tu mano. Incluso si te encontraras en un entorno desolador y hostil sin ninguna clase de herramienta, el conocimiento almacenado en tu cerebro te situaría a años luz del Neandertal mejor equipado. Además de los manuales de supervivencia comunes, también deberías añadir trabajos sobre otros tipos de escenarios en el peor de los casos. Se han publicado muchos libros relacionados con la supervivencia en territorio salvaje durante una guerra nuclear. Asegúrate de que estén lo más actualizados posible. Las historias sobre supervivientes reales también serán de gran ayuda. Los relatos sobre naufragios, accidentes de avión, incluso sobre los primeros colonizadores europeos contienen un tesoro oculto de las cosas que deben y no deben hacerse. Aprende sobre nuestros ancestros y cómo se adaptaron a su entorno. Los relatos de ficción, siempre que estén basados en la realidad, también pueden ser de ayuda, como *Las aventuras de Robinson Crusoe*. Absorber todas estas historias, de ficción o basadas en hechos reales, te ayudará a darte cuenta de que no eres el primero en enfrentarte a tal hazaña.

Saber que ya se ha hecho debería ser una influencia tranquilizadora cuando te embarcas hacia tu nueva vida.

3. ABANDONA POCO A POCO LOS ARTÍCULOS DE LUJO: La mayoría de nosotros soñamos con una dieta más simple y nutritiva. «Estoy dejando el café», «Tengo que tomar menos azúcar», «Intento comer más ensaladas» son frases que decimos y escuchamos con frecuencia en el día a día. Vivir un brote de clase 4 no te dejará mucha elección. Incluso en las condiciones ideales, sería imposible plantar o producir toda la comida y los productos químicos de los que disfrutas ahora. Pasar de tanto a nada de la noche a la mañana puede suponer un tremendo golpe para tu sistema. En lugar de eso, comienza a reducir los alimentos y los artículos de lujo que no tendrás en tu nuevo hogar. Obviamente, necesitarás saber cuál es este nuevo entorno y qué serás capaz de producir en él. Aunque no hagamos ahora una lista larga, el sentido común te dirá exactamente con lo que puedes vivir y con lo que no. Por ejemplo, por mucho que te gusten, el tabaco y el alcohol no forman parte de la fisiología humana. El deseo de vitaminas, minerales y azúcares pueden satisfacerlo los alimentos naturales. Incluso ciertos medicamentos como los calmantes leves pueden sustituirse por habilidades como la digitopuntura, varias técnicas de masajes o incluso, simple y llanamente, la meditación. Todas estas sugerencias pueden sonar algo extrañas o de biohippie para nuestra práctica sociedad occidental. Aunque recuerda que muchas de estas dietas y técnicas de curación no nacieron de la depresión del norte de California, sino de las sociedades del Tercer Mundo donde los recursos eran y son escasos. Ten siempre presente lo derrochadores que son los estadounidenses en comparación con el resto del planeta. Estudiar a los «menos afortunados», como así les llaman, podría permitirte comprender cómo tratar problemas con medios, si no tan cómodos, más simples.

4. PERMANECE VIGILANTE: Desarrollar planes para un brote de clase 4 debería comenzar durante las primeras etapas de un clase 1. A la primera señal de un brote (homicidios extraños, personas desaparecidas, enfermedades insólitas, prensa contradictoria, intervención del gobierno), ponte en contacto con todos los miembros de tu grupo. Comienza a discutir vuestros planes de evacuación. Asegúrate de que no ha cambiado ninguna de las leyes sobre desplazamiento, permisos, licencias de equipo, etc. Si el brote aumenta a clase 2, prepárate para desplazarte. Cataloga y empaqueta todo tu equipo. Envía una patrulla de reconocimiento para preparar la zona segura. Empieza la primera etapa de tu coartada. (Si es el funeral de un ser querido, comenta que el ser querido está enfermo.) Prepárate para irte de un momento a otro. Una vez que el brote aumenta a clase 3, ¡lárgate!

5. ¡HASTA EL FIN DEL MUNDO!: Puedes sentir la tentación de quedarte para siempre en tu casa o en tu fortaleza contra los zombis recientemente construida en lugar de dirigirte a territorio salvaje. Esto no es

recomendable. Incluso si vives en alguna especie de complejo bien provisto y protegido, con medios para producir comida y agua para las próximas décadas, las posibilidades de que sobrevivas son insignificantes. En un futuro inmediato, las ciudades se convertirán en el centro de un combate cruel entre los vivos y los muertos. Aunque tu fortaleza sobreviviera a estas batallas callejeras, finalmente serías víctima de las extremas medidas militares, como el bombardeo masivo. Como se discutió anteriormente en «Defendiendo», los centros urbanos son las zonas más propensas a sufrir accidentes industriales, incendios grandes y demás. Dicho de forma simple: Quédate en la ciudad y tendrás muy pocas o ninguna posibilidad de sobrevivir. Las zonas residenciales o incluso los asentamientos cercanos al campo correrán más o menos la misma suerte. Conforme aumenta el número de muertos vivientes, con toda certeza acabarán encontrando tu vivienda. Un asedio que empieza con docenas de zombies, pasará a cientos de ellos, miles, y después cientos de miles en poco tiempo. Cuando te encuentren, nunca se irán, en todo caso, los gemidos, el alarido conjunto de varios miles de zombies, alertará a otros cientos de miles que se encuentren lejos de allí. En teoría, podrías verte asediado por más de un millón de zombies.

Por supuesto, puede que no llegues a eso. Si tu fortaleza está en los estados centrales de Estados Unidos, las Grandes Llanuras o incluso en las Montañas Rocosas, las posibilidades de que te asedien un millón de zombies son escasas (¡aunque no es imposible!). En estos lugares, sin embargo, hay mayor posibilidad de encontrar bandidos. No sabemos exactamente cómo serán estos bandoleros del futuro si viajarán en motocicletas o a caballo, si llevarán espadas o armamento militar. Lo que sí sabemos es que siempre estarán a la busca de botín. Conforme pasa el tiempo esto podría significar mujeres. Más tarde podría significar niños para esclavizarlos o convertirlos en nuevos guerreros. Y, por si la amenaza zombi no fuera lo suficientemente mala, estos matones podrían finalmente mirar a sus compañeros humanos como desesperada fuente de comida. Si descubren tu recinto, atacarán. Aunque rechaces con fuerza el asalto, un superviviente es suficiente para poner tu fortaleza para siempre en los mapas. Hasta que estas bandas se autodestruyan finalmente, siempre serás su objetivo. Así que cuando huyas, tendrá que ser muy lejos de la civilización. Lejos, pero no donde lo único que veas sea la carretera. No debe haber carretera, ni tendido eléctrico, ni líneas telefónicas, ¡nada! Debe estar en los márgenes del globo, un lugar no habitado por los humanos. Debe estar lo suficientemente lejos para dificultar la migración de los zombies, que haga un asalto bandido impracticable y el riesgo de la lluvia radiactiva y de los ataques militares insignificante. Sin volar a otro planeta o colonizar el fondo del océano, el refugio debe encontrarse tan lejos como sea posible de los focos de población.

6. CONOCE TU POSICIÓN: Cuando llegue el momento de huir, no llenes el jeep simplemente, te dirijas al norte y esperes encontrar algún rincón seguro en el

Yukon. Cuando planeas escapar de los muertos vivientes, especialmente a un lugar no habitado del mundo, debes saber exactamente hacia donde te diriges. Dedicar tiempo a estudiar los mapas más actualizados. Los mapas más antiguos pueden no tener listadas carreteras, tuberías, puestos fronterizos y otro tipo de estructuras. Cuando elijas un destino, asegúrate de contestar las siguientes preguntas:

- A. ¿Es remoto, al menos a varios cientos de kilómetros de toda civilización?
- B. ¿Tiene una fuente de agua fresca no sólo para ti, sino también para cualquier animal que decidas llevar? Recuerda que necesitarás agua para multitud de propósitos, incluyendo beber, lavarte, cocinar y cultivar.
- C. ¿Tiene la capacidad para producir alimentos? ¿El terreno es lo bastante bueno para cultivar? ¿Qué hay del pasto para los animales y la pesca? ¿Producirá el forraje una subsistencia consistente y suficiente sin agotarse?
- D. ¿Tiene defensas naturales de algún tipo? ¿Está en lo alto de una cima alta o rodeado de acantilados o ríos? Durante el ataque de los muertos vivientes o bandidos humanos, ¿el terreno te ayudaría a ti o a tu enemigo?
- E. ¿Cuáles son sus recursos naturales? ¿Hay materiales para construir como madera, piedra o metal? ¿Qué hay de combustibles como el carbón, el petróleo, la turba o, de nuevo, la madera? ¿Cuánto material de construcción necesitarías llevar contigo para construir el complejo? ¿De la flora local, cuánta tiene propiedades medicinales?

Todas estas preguntas deben responderse antes incluso de empezar a considerar un refugio permanente. Los materiales de construcción y las defensas naturales son negociables. ¡La comida, el agua y la distancia extrema, no! Sin alguno de estos tres elementos esenciales, comprometes seriamente tu supervivencia a largo plazo. Cuando elijas un nuevo hogar, haz una lista con al menos cinco emplazamientos posibles. Visítalos todos, preferiblemente en la estación más dura. Acampa al menos una semana entera con el equipo básico y sin contacto alguno con el exterior. Sólo entonces deberías tomar una decisión sobre el que satisface mejor tus necesidades.

7. CONVIÉRTETE EN UN EXPERTO: Investiga a conciencia tu nuevo hogar potencial. Lee cada libro, cada artículo, cada frase escrita sobre él. Examina todos los mapas y fotografías. El tipo de terreno que elijas tendrá sus propios manuales de supervivencia específicos. Cómpralos y estúdiatelos todos. Además, estudia los relatos de los primeros indígenas que vivieron en entornos similares. De nuevo, visita el lugar muchas veces y en todas las estaciones. Por lo menos pasa varias semanas allí, explorando y acampando en cada sector. Intenta conocer cada árbol y roca; cada duna de arena o témpano de hielo. Calcula la forma más eficiente de producir alimento (ganadería, pesca, caza, recolecta) y cuántos humanos puede soportar la tierra con este método. La respuesta será vital para elegir el tamaño de tu grupo. Si es

legalmente viable, adquiere el terreno. Esto te permitirá (si los recursos lo hacen) empezar a construir una vivienda de verdad. Puede que no sea tu domicilio permanente, pero sí sería al menos un lugar donde poder refugiarte durante la construcción del futuro complejo. Si es pequeño y práctico, debería servir como cobertizo para almacenar antes las provisiones. Si es grande y cómodo, podría servir como una segunda casa o un lugar donde escaparte durante las vacaciones. Durante la Guerra Fría, mucha gente construyó residencias de vacaciones que también servían como posibles vías de escape del holocausto nuclear. Familiarízate con la población más cercana. Si hablan otra lengua, apréndela, así como las costumbres locales y la historia de la zona. El conocimiento y la experiencia deberían complementar todo lo que has aprendido en los libros sobre el entorno. Nunca le digas a los vecinos por qué estás allí. (Más sobre esto después.)

8. PLANEA TU RUTA: Sigue las reglas relacionadas con este apartado de «Huyendo». Luego multiplícalas por cien. No sólo te enfrentarás a peligros como carreteras cortadas y barreras naturales, sino que cruzarás un territorio abarrotado de zombies, bandidos y todos los elementos caóticos de una sociedad desintegrada. ¡Y todo esto es antes de que se declare el estado de emergencia! Una vez que eso ocurre, todos tus problemas anteriores palidecerán ante la amenaza de tu propio ejército. A diferencia de huir simplemente de una zona infestada de zombies, no tendrás el lujo de elegir entre una variedad de destinos posibles. Sólo puede haber uno y tendrás que llegar hasta él para sobrevivir. Como ya se ha afirmado antes muchas veces: ¡Los planes de avance nunca pueden darse por garantizados! Debería incluso ser un factor para elegir tu localización. Por ejemplo, un oasis remoto en mitad del desierto del Sahara suena genial, pero ¿cómo llegarás hasta allí si las líneas aéreas dejan de funcionar? Incluso una isla a varias millas de la costa podría parecer tan lejana como el Sahara si no tuvieras una barca, todas las lecciones aprendidas en «Huyendo» se aplicarán a este escenario. Lo que no cubre es la perspectiva internacional. ¿Y si, digamos, compras un terreno en los bosques de Siberia y las líneas aéreas aún funcionan, pero Rusia ha cerrado sus fronteras? Esto no significa que no deberías escoger un lugar en Siberia, pero asegúrate de que has preparado los medios (legales o no) para entrar en el país.

9. ¡PLANES B, C, D, E!: ¿Y si tu primer medio de transporte no funciona? ¿Y si la carretera o la vía fluvial están bloqueados? ¿Y si descubres que los zombies, los bandidos, el ejército u otros refugiados han invadido tu refugio seguro? ¿Y si cien cosas más van mal? Ten planes de apoyo. Planea los posibles peligros de tu camino y desarrolla formas individuales y hechas a medida para contrarrestarlos. Alterna vehículos, rutas, incluso una zona segura de apoyo que aunque puede que no sea tan perfecta o esté tan preparada como la primera, al menos te mantendrá con

vida el tiempo suficiente para inventar una nueva estrategia.

10. HAZ UNA LISTA CON TU EQUIPO Y PREPÁRATE PARA IR DE COMPRAS: Cualquier manual sobre cómo sobrevivir a las catástrofes que sea competente debería enumerar todo lo que necesitarás para empezar una nueva vida. Mantén siempre tres listas detalladas y actualizadas:

1. Lo que necesitas incondicionalmente para sobrevivir.
2. El equipo para ayudar a construir y ampliar tu vivienda y sus alrededores.
3. Si no todas las comodidades del hogar, al menos lo más parecido. Si las finanzas lo permiten, adquiere todos tus artículos inmediatamente. Si no puedes, debes saber



dónde comprarlos. Comprueba los precios y dónde localizarlos con frecuencia. Síguelos el rastro a los proveedores que cambian de dirección y localiza sustitutos para los que cierran el negocio. Ten siempre al menos dos opciones alternativas en caso de que tu principal proveedor se quede sin la mercancía. Asegúrate de que los proveedores se encuentran a varias horas de distancia en coche como mucho. No dependas de los catálogos o de las compras on-line. Lo que se conoce como transporte «expres» es bastante informal en circunstancias normales. ¿Cómo sería en situación de emergencia? Guarda toda esta información con la lista. Ajústala consecuentemente. Ten siempre una reserva de dinero en efectivo para cosas esenciales (la cantidad total dependerá de los precios de tu equipo). Incluso antes de que la situación dé un giro en espiral y esté fuera de control, los cheques y las tarjetas de crédito no tienen ni punto de comparación con la comodidad del papel moneda.

11. CONSTRUYE DEFENSAS: Nada es más importante que aquellas estructuras que ayudan a protegerte. Una vez que has situado a tu grupo en un rincón tranquilo de la naturaleza, empieza a fortalecerlo de inmediato. Nunca sabes cuándo un zombi ocasional acabará por casualidad en tu campamento, atrayendo a otros con sus gemidos. Formula planes detallados para vuestra defensa. Las instalaciones deberían ser exploradas y los materiales de construcción comprados o elegidos en el terreno. Todo, incluyendo los materiales de construcción, herramientas y provisiones, deberían estar en su sitio cuando llegues, de modo que no quede nada más por hacer que construir. Recuerda: Tus defensas deben protegerte no sólo de los zombies, sino también de los bandidos. Recuerda, además, que los atacantes humanos tendrán, al menos al principio, armas de fuego y quizá explosivos. Si consiguen romper tus defensas, ten siempre una posición de retirada preparada. Esta defensa secundaria podría ser una casa

fortificada, una cueva o incluso otro muro. Manténla preparada para la acción. Una posición de retirada fácil podría suponer el momento decisivo en una batalla que, sin ella, sería desesperada.

12. PLANIFICA UNA VÍA DE ESCAPE: ¿Y si durante un ataque rompen tus defensas? Asegúrate de que todos saben dónde se encuentra la vía de escape y de que puedan llegar allí por ellos mismos. Cerciórate de que las provisiones de emergencia y las armas están empaquetadas y preparadas en todo momento. Elige un punto de reunión para tu grupo cuando huyáis, un lugar donde reagruparos si os dispersar, durante un ataque. Abandonar tu nuevo hogar no será ni psicológica, ni emocionalmente fácil, en especial después de todo el tiempo y la energía puestos en construirlo. En todo el mundo, las personas que viven en situaciones precarias te dirán lo duro que esto puede ser. Por muy unido que acabes estando a este lugar que ahora llamas hogar, siempre será mejor abandonarlo y correr que morir defendiéndolo. También deberías elegir un emplazamiento alternativo antes de llegar a tu nuevo hogar. Debe estar lo bastante lejos para que los zombis y los atacadores no puedan seguirte el rastro de un lugar a otro. También debe estar lo bastante cerca para que sea posible realizar una expedición por tierra en las condiciones más duras (nunca sabes cuándo tendrás que abandonar la primera base). De nuevo, debes haberla elegido antes del brote. Explorar en busca de un nuevo hogar o cualquier otra cosa después del brote no será fácil (ver la siguiente sección).

13. HAZ GUARDIAS: Una vez que estás instalado, las defensas están construidas, las viviendas levantadas, las cosechas plantadas y el trabajo repartido, de ningún modo deberías relajarte del todo. Los vigías deberían estar apostados todo el tiempo. Camúflalos y equípalos con un modo fiable para alertar a los demás. Asegúrate de que los medios de alarma no alertarán a los atacantes también. Designa un perímetro de seguridad fuera de tus defensas fijas. Haz que se patrulle durante el día y la noche. Las personas que se aventuren a salir del recinto nunca deberían ir solas y jamás desarmadas. Los que estén dentro del campamento deberían encontrarse siempre a varios segundos del almacén de las armas, preparados para la batalla en caso de que se produzca un ataque.

14. PERMANECE ESCONDIDO: Aunque la topografía de tu emplazamiento debería disminuir las posibilidades de ser descubierto, nunca sabes cuándo un zombi o un asaltante se aventurará cerca de tu campamento. Asegúrate de que no pueden verse luces por la noche. Asegúrate de que el humo de las hogueras se apaga antes de que amanezca. Si los elementos naturales de la zona no son suficientes para camuflar el complejo, hazlo de manera artificial. Practica la disciplina del ruido a todas horas del día y de la noche. Grita sólo cuando sea necesario. Aísla los edificios comunes de modo que la música, la conversación y otros sonidos no se escapen. Durante

una construcción nueva y el mantenimiento diario, sitúa exploradores adicionales en los límites exteriores del alcance potencial de ruido. Recuerda que el sonido más efímero puede llevarse el viento y revelar tu posición. Determina siempre la dirección en la que sopla el viento, o bien en la dirección donde pueda haber habitan tes (la dirección de la que viniste), o bien a través de una zona que consideras segura (una masa de agua muy grande, un desierto extenso, etc.). Si tu fuente de energía es ruidosa (ej.: un generador de combustible fósil), asegúrate de que está aislada y de que la usas con moderación. Tal estado de vigilancia constante puede resultar difícil al principio. Conforme pasa el tiempo, se convertirá en segunda naturaleza. Se ha vivido de este modo durante siglos desde la Europa medieval a las estepas de Asia central. La mayor parte de la historia de la humanidad ha sido la historia de pequeñas islas de orden en un océano de caos, la gente luchando por sobrevivir con la amenaza constante de la invasión cerniéndose sobre sus cabezas. Si pudieron sobrevivir de este modo durante innumerables generaciones, entonces, con un poco de práctica, tú también podrás.

15. PERMANECE AISLADO: No dejes que la curiosidad te venza bajo ninguna circunstancia. Incluso un explorador experto, muy entrenado en el arte del sigilo, puede conducir por accidente a multitud de zombis al complejo. Si los bandoleros capturan y torturan a uno de tus exploradores los bandidos pueden averiguar tu posición. Más allá de la amenaza dramática de los zombis o los bandidos, siempre existe el riesgo de que un explorador contraiga alguna enfermedad común e infecte al resto de la población (con pocas medicinas a tu disposición, una epidemia de cualquier clase puede resultar devastadora). Quedarse en el mismo sitio no quiere decir que ignores lo que pasa en el mundo exterior. Las radios solares o con dinamos son el medio seguro e ideal para reunir información. Pero ¡sólo escucha! Transmitir revelará tu posición a cualquiera que tenga el equipo de radiogoniometría más primitivo. Por mucho que confíes en los miembros de tu grupo, no sería mala idea guardar todos los transmisores, bengalas y otros dispositivos de advertencia en un armario y bajo llave. Un momento de debilidad podría condenar tu existencia por completo. El entrenamiento como líder será la mejor instrucción sobre cómo manejar un asunto tan delicado.

CLASES DE TERRENO

Examina un mapa mundial y encuentra el mejor terreno y el clima más templado. Ahora añádele la población más densa que puedas y verás el combate perfecto. Los primeros humanos sabían qué buscar cuando comenzaron a construir comunidades: tiempo moderado, un terreno fértil, gran cantidad de agua fresca y abundancia de recursos naturales. Los sitios que cumplían estas condiciones se convirtieron en los primeros centros de humanidad, expandiéndose hasta

llegar a ser los centros modernos de población que conocemos hoy. Es este modo de pensar, un proceso de pensamiento perfectamente lógico, el que tendrás que abandonar por completo cuando elijas tu nuevo hogar. Vuelve al mapa. Digamos que encuentras un lugar que parece atractivo inmediatamente. Lo más probable es que varios millones de personas pensarán lo mismo cuando llegue el momento de huir. Combate este pensamiento con el lema más duro es más seguro, y para estar lo más seguro posible tendrás que encontrar los lugares más duros y extremos en la Tierra. Tendrás que encontrar una zona que parezca tan poco atractiva, tan inhóspita, que lo último que querrías hacer es llamarlo hogar. La siguiente lista de entornos naturales tiene la intención de ayudarte a tomar una decisión informada. Los textos adicionales te darán una información más detallada en relación a los patrones meteorológicos exactos, los alimentos disponibles, el agua, los recursos naturales y demás. Lo que esta sección demuestra es cómo se relacionan con todos los factores asociados con un mundo no muerto.

1. Desierto

Sólo superado por las regiones polares, es uno de los entornos más duros y, por eso, más seguros del mundo. A pesar de lo que vemos en las películas, los desiertos raramente son océanos de arena. Las rocas pueden romperse fácilmente y moldearse para construir casas cómodas y, lo que es más importante, muros defensivos. Cuanto más remoto sea tu campamento, más posibilidades tendrás de evitar a los asaltadores. Estos carroñeros renegados no tendrán mucho interés en cruzar un desierto amplio donde saben que no existen puestos de avanzada importantes. ¿De qué serviría? Incluso si lo intentaran algunos, el calor intenso y la falta de agua probablemente les matarían antes incluso de que alcanzaran tu campamento. Los zombis, por otro lado, no sufrirían este problema. El calor y la sed no forman parte de la ecuación. El aire seco retrasaría su ya de por sí lenta descomposición. Si el desierto escogido se encuentra entre zonas pobladas, como los que se encuentran al suroeste de Estados Unidos, habrá una probabilidad muy real de que alguien descubra tu complejo. A menos que construyas tu fortificación en lo alto de una colina o de una gran formación de rocas, el terreno plano incrementará la necesidad de defensas artificiales.

2. Montañas

Dependiendo de su localización y elevación, este entorno ofrece una defensa excelente contra los muertos vivientes. Cuanto más pronunciada sea la pendiente, más complicado será para ellos escalar. Si la montaña en cuestión no tiene carreteras ni pasos anchos, los bandidos humanos también podrían ser disuadidos. Aunque la alta elevación permita ver mejor los alrededores, también hará que el camuflaje sea más dificultoso. Las medidas de ocultación visual deben ser una de las prioridades principales, especialmente en lo que concierne a la luz y al humo. Otro inconveniente de los terrenos altos estratégicos es

la distancia a la que se encuentran los recursos disponibles. Viajar a diario a zonas a nivel del suelo en busca de comida, agua y materiales de construcción comprometerá tu seguridad. En consecuencia, la cumbre de la montaña que elijas no debería ser ni la más alta, ni la más fácil de defender, pero debe tener todo lo que necesitas para sobrevivir.

3. Jungla

Al contrario que los desiertos. Las junglas o las selvas tropicales ofrecen todo el agua, los alimentos y los materiales de construcción que necesitas, así como plantas medicinales en abundancia, combustible y camuflaje instantáneo. El follaje denso actúa como amortiguador del sonido, aislando los ruidos que podrían viajar kilómetros en terreno abierto. A diferencia de lo que vimos en «Atacando», donde el terreno iría en contra de un equipo de cazadores, la ausencia de visibilidad y el terreno fangoso se adecúan perfectamente a una postura defensiva. Los grupos de bandidos pueden ser fácilmente emboscados y destruidos. Los zombis que van solos pueden ser eliminados sin alertar al resto. Por supuesto, hay puntos negativos asociados a este ecosistema ecuatorial. La humedad engendra vida, lo que incluye a millones de especies de bioorganismos. La enfermedad será una amenaza constante. Cualquier corte o rasguño puede gangrenarse rápidamente. La comida se descompone mucho más rápido que en climas más secos. Hay que vigilar que el equipo hecho de metal no se oxide. Cualquier tipo de ropa que no esté hecha de caucho o tratada de algún modo, literalmente se pudrirá mientras la llevas puesta. Habrá moho por todas partes. La población local de insectos será tu enemigo más constante. Algunos serán meras molestias; otros podrían tener agujones dolorosos e incluso totalmente venenosos. Otros pueden portar enfermedades horribles como la fiebre amarilla, la malaria o la fiebre del dengue. Un aspecto natural positivo de sobrevivir en la jungla es que la humedad tan intensa, mezclada con la multitud de microorganismos vivos, acelera la descomposición de los no muertos. Pruebas de campo muestran al menos un aumento del 10 % en el índice de decadencia de los zombis en las junglas. En algunos casos, ¡el porcentaje ha sido del 25 %! Lo que crea un equilibrio entre todos estos factores es que se trata de un entorno con muchas dificultades naturales pero un índice de supervivencia para el peor de los escenarios posibles extremadamente apropiado.

4. Bosques templados

Esta zona, que se encuentra por todo el mundo, es, con mucho, la más cómoda para una supervivencia a largo plazo. Sin embargo, con un terreno tan atractivo vendrán multitud de problemas. Los lugares inexplorados del norte de Canadá seguro que se abarrotarán de refugiados. Cogidas sin preparar, estas multitudes asustadas seguramente huyan al norte. Al menos durante el primer año, vagarán por las zonas salvajes, arrasando con los alimentos de la tierra, usando la violencia para obtener provisiones, quizá incluso recurran al canibalismo durante los fríos

meses de invierno, etc. No hay duda de que habrá bandidos entre ellos o los seguirán durante los años siguientes cuando alguno decida intentar hacer un asentamiento seguro. Y por supuesto, siempre está la amenaza zombi. Los bosques templados todavía están relativamente próximos a la civilización, así como están puntuados por pequeñas poblaciones humanas. Los encuentros con los gules serán diez veces más probable, que en situaciones normales. Con la afluencia de refugiados que se dará, las posibilidades de que los no muertos simplemente les sigan hacia el norte se da casi por supuesto. Recuerda también el problema de los zombis que se congelan en invierno y se derriten en verano. Elige un área sólo si está aislada por fronteras naturales: montañas, ríos y demás. Menos que esto, incluso si parece alejado de la civilización, será un riesgo excesivo. No creas que una extensión grande ni Siberia será más segura que Canadá del Norte. Recuerda que al sur de esta zona salvaje poco poblada se encuentran India y China, las dos naciones más pobladas de la Tierra.

5. Tundra

Los refugiados no considerarán que estas tierras, aparentemente yermas, sean capaces de soportar vida alguna. Los que lo intenten perecerán si no llevan grandes cantidades de provisiones, un equipo elaborado o conocimiento extenso del terreno. Los bandidos también se verán en apuros para sobrevivir. Con toda probabilidad, ninguno se aventurará tan al norte. Sin embargo, los muertos vivientes pueden alcanzar tu campamento. Los que hayan migrado al norte siguiendo a los refugiados que huían o los primeros refugiados que ahora han resucitado convirtiéndose en zombis pueden detectar tu presencia y señalársela al resto. No serán muchos y pueden ser manejados por los miembros de tu grupo. De todas maneras, construye unas defensas fuertes y manten una vigilancia constante. Al igual que en los bosque, templados, prepárate para la actividad zombi siguiendo las *estaciones*.

6. Región polar

Este medio es, sin ninguna duda, el más duro del planeta. Las temperaturas extremadamente bajas con fuertes vientos helados, pueden matar a un humano expuesto a ellos en segundos. Los materiales de construcción serán principalmente el hielo y la nieve. El combustible será escaso. Las plantas medicinales y de cualquier otro tipo no se conocen. Hay comida en abundancia pero obtenerla requiere habilidad y experiencia. Incluso en verano, la hipotermia será un peligro constante. Cada día *pasa* en el límite de la existencia. Un error en relación con la comida, la ropa, el refugio, incluso la higiene, podría significar la muerte. Mucha gente ha oído hablar de Allariallak, el inuit cuya vida en la región helada de la bahía de Hudson se documentó en la película Nanuk, el esquimal. Muy pocos saben que Nanuk murió de hambre un año después de que se rodara el documental. Esto no quiere decir que la vida en las regiones polares sea imposible. Las personas lo han conseguido con éxito durante miles de años. Lo que se

necesita es diez veces el conocimiento y la determinación para intentar vivir en la parte más alta o en la más baja del planeta. Si no estás preparado para pasar al menos un invierno practicando bajo estas condiciones, no lo intentes cuando llegue el momento de huir. ¿Entonces, para qué ir? ¿Para qué ARRIESGAR la vida en un entorno tan hostil cuando el objetivo es permanecer con vida? Lo cierto es que este entorno es lo único que tendría que preocuparte. Los refugiados y los bandidos nunca llegarán tan lejos. Las posibilidades de zombis casualmente deambulando tan al norte son de 1 entre 35 millones (un cálculo estadístico probado). Al igual que en los bosques templados y en la tundra correrás el riesgo de que algún que otro gul se hiele y se derrita en el transcurso del viaje. Si acampas cerca de una zona costera, vigila por si alguno ha sido llevado por la corriente o por un barco abandonado, infectado y en ruinas. En principio, las líneas costeras también te hacen vulnerable a los piratas. (Y más en estas islas de las que hablamos.) Mantén algunos medios de defensa estática y mantente siempre alerta, aunque la necesidad de ambas es menor en relación a otros entornos.

Islas

¿Qué puede ser más seguro que tierra rodeada de agua por todos lados? Los zombis no pueden nadar. ¿No significa eso que vivir en una isla es la elección más obvia para el peor de los escenarios posibles? En cierto grado, sí. El aislamiento geográfico suprime la posibilidad de que migre una masa de zombis, algo que debe tenerse en cuenta cuando billones de ellos merodearán por cada continente del globo. Incluso las islas que están a varios kilómetros de la costa te salvarán de las hordas retorcidas y clamorosas. Por esta sola razón, siempre es preferible escoger las islas. Sin embargo, únicamente porque decidas vivir en una roca rodeada de agua no tienes garantizada la supervivencia. Las islas alejadas de la costa serán la opción de muchos refugiados. Cualquiera con una barca o una balsa se dirigirá hacia ellas. Los bandidos las usarán como bases desde donde dirigir los asaltos en el continente. Las islas alejadas de la costa también pueden ser destruidas por accidentes industriales, algunos bastante tierra adentro, a causa de la polución emitida a los ríos cercanos. Para evitar estos peligros inmediatos, elige una isla a la que se pueda acceder únicamente con una embarcación robusta y una navegación experta. Busca una que no tenga puerto natural o demasiadas playas accesibles. Esto la hará menos atractiva para otros refugiados marítimos intentando la misma estrategia que tú. (Recuerda, ¡comprar una isla mantendrá a la gente alejada sólo antes de la crisis! Ninguna embarcación de refugiados frenéticos y muriéndose de hambre obedecerá la señal de «Manténgase alejado».) Busca islas con altos acantilados y, si es posible, arrecifes anchos y peligrosos.

Incluso con estas limitaciones naturales, construye defensas y mantenías ocultas. ¡El peligro sigue ahí fuera! Los piratas, en las primeras fases de la crisis, irán de isla en isla, con la esperanza de rapiñar lo que

puedan a los supervivientes, Mantén siempre un punto de vigilancia para sus barcos en el horizonte. También los zombis pueden llegar de muchas formas. Con el mundo completamente infestado, ciertamente, muchos se encontrarán deambulando por el fondo de nuestros océanos. Existe la posibilidad, mínima pero real, de que uno suba torpemente la pendiente submarina que conduce a tu pequeña costa. Otros, aún llevando los salvavidas de su vida mortal, pueden ser arrastrados por la corriente hasta tu isla. Luego existe la posibilidad de que llegue un barco infestado de zombis y, en el peor de los casos posibles, podría ser uno rompiéndose contra tu costa y derramando su cargamento mortal. Bajo ningún concepto destruyas tus medios de escape. Arrastra tu bote hasta la playa o camúflalo tierra adentro. Perderlo significaría convertir tu fortaleza en una prisión.

8. Vivir en el mar

Se ha sugerido que, con el buque y la tripulación adecuados, un grupo podría sobrevivir en el mar al peor de los escenarios posibles. En teoría, esto es posible, pero las posibilidades de éxito son astronómicas. A corto plazo, muchas personas se dirigirían al agua en veleros para dos personas pero también en cargueros de 80.000 toneladas. Sobrevivirían con lo que consiguieron llevar a bordo, robando de todos los puertos infestados del mundo, cogiendo peces y destilando agua fresca si fuera posible. Los piratas, en barcos rápidos y armados, vagarían por los mares. Estos bucaneros contemporáneos ya existen en la actualidad, robando cargueros y yates por muchas costas del Tercer Mundo e incluso en cuellos de botella estratégicos. En el peor de los casos posibles su número aumentará a varios miles y sus objetivos no serán exclusivos. Cuando los puertos militares fueran invadidos, los buques de guerra que no apoyaran operaciones en tierra navegarían hacia un lugar donde pudieran realizar un anclaje más seguro. En estas bases remotas en los atolones, los navíos de todo el mundo esperarían a que la crisis pasara, y esperarían y esperarían.

Después de varios años, el tiempo y los elementos tendrían su efecto en estas poblaciones marítimas ad hoc. Los barcos que emplearan combustible fósil finalmente lo agotarían, condenados a ir a la deriva desamparados. Algunos intentando robar en los puertos abandonados y en los depósitos de combustible podrían encontrar su final como comida para zombis. Cuando se acabaran las medicinas y las vitaminas, enfermedades como el escorbuto comenzarían a tener su efecto. El mar bravo destruirá muchas naves. Los piratas al final se agotarán por las disputas, los enfrentamientos con las víctimas que hayan elegido no serlo y los encuentros con ocasionales muertos vivientes. Esta última eventualidad también llevaría a la infección de los asaltantes, aumentando el peligro de los no muertos en el mar. Abandonados y en ruinas, los barcos zombis fantasmas flotarían sin rumbo por los océanos, el viento salado transportaría sus gemidos. Al final, este viento corroería la maquinaria delicada, incluyendo la

que purifica el agua y genera la energía. En varios años sólo podrían surcar las olas unos pocos barcos. El resto se hundiría, naufragaría, resucitaría o simplemente soltaría el ancla en alguna playa remota, con la determinación de intentarlo en tierra. Cualquiera que haya considerado la idea de una existencia marítima tiene que contar con los siguientes recursos:

- A. Al menos diez años de experiencia en el mar, en servicio comercial o militar. Solamente ser el dueño de una embarcación de recreo durante este periodo de tiempo no cuenta.
- B. Una nave robusta y de vela, de al menos treinta metros o más de eslora con un equipo construido principalmente con material que no sea orgánico ni corrosivo.
- C. La habilidad de destilar agua fresca de forma constante sin confiar en la lluvia. No sólo tu sistema y tu aparato *deben* ser simples, fáciles de mantener y resistentes a la oxidación, sino que también has de contar con un sistema de apoyo a bordo.
- D. La habilidad de atrapar y preparar la comida sin usar combustible no renovable. En otras palabras, cocina de propano.
- E. Conocimiento completo de cada animal y planta acuáticos. Todas las vitaminas y minerales que se obtienen en tierra pueden reemplazarse por un sustituto marino.
- F. Un equipo completo de emergencia para cada miembro del grupo por si os vierais en la necesidad de abandonar el barco.
- G. Conocer la localización de un refugio seguro. Todos los barcos necesitan un puerto, sin importar lo primitivo que sea. Podría ser un conjunto de rocas en Canadá o algún atolón yermo en el Pacífico. Da igual cuál sea; a menos que durante una tormenta sepas dónde se encuentra tu puerto, lo habrás, literalmente y en sentido figurado, hundido.

Teniendo en cuenta todo esto, debería ser más sencillo simplemente reducir tus condiciones de vida. Usa tu barco como casa móvil mientras buscas comida de islote en islote, o de costa a costa. Aun así, vigila que no haya zombis en las aguas menos profundas, y siempre, siempre, ¡vigila el ancla! En teoría, es posible llevar esta clase de vida, pero no es recomendable.

DURACIÓN

¿Cuánto tiempo tendrás que llevar esta existencia primitiva? ¿Cuánto tiempo ha de pasar para que los zombis se desintegren hasta convertirse en polvo? ¿Cuánto tiempo has de esperar antes de que la vida pueda volver aunque sea a una apariencia de normalidad? Lamentablemente, no hay cifra exacta. El primer zombi que aparezca tardará, a menos que se congele, embalsame o se preserve de cualquier otro modo, cinco años en descomponerse por completo. Sin embargo, para cuando los no muertos dominen el

mundo podrían haber pasado ya diez años. (Recuerda, huirás cuando la guerra comience, no cuando acabe.) Cuando los zombis realmente dominen el planeta y ya no haya más humanos nuevos que infectar, realmente llevará cinco años que la mayoría de ellos se pudran. El clima seco y el frío preservarán a muchos, manteniéndolos operativos potencialmente durante décadas. Los bandidos, los refugiados y otros supervivientes como tú pueden convertirse más tarde en presas, añadiendo una nueva pero más pequeña generación a la antigua y decadente horda. Para cuando estos se conviertan en polvo, el único no muerto que quede será el que se haya conservado artificialmente o se haya congelado constantemente cada invierno. Tendrás que vigilar durante décadas su llegada. Tus hijos, e incluso los hijos de tus hijos, tendrán que tener cuidado con ellos. ¿Pero cuándo será seguro salir?

Año 1: Se declara el estado de emergencia. Huyes. Tus defensas están construidas; tu complejo está establecido. El trabajo se ha repartido. Comienza una nueva vida. Todo este tiempo controlas las emisiones de radio y televisión poniendo especial atención al desarrollo del conflicto.

Año 5 a 10: En algún lugar durante este periodo, la guerra termina. Han ganado los muertos. Ya no se recibe ninguna señal. Supones que han invadido todo el planeta. Continúas con tu vida, prestando especial atención a defenderte ya que los bandidos y los refugiados podrían empezar a entrar en tu zona.

Año 20: Tras dos décadas de aislamiento, consideras enviar una partida de reconocimiento. Al hacerlo te arriesgarás a ser descubierto. Si la partida no vuelve para una fecha fijada asumes que se han perdido, quizá incluso hayan divulgado tu localización. Permaneces escondido. No envías una nueva patrulla de reconocimiento y te preparas para la batalla. No enviarás otra partida de búsqueda hasta que pasen al menos cinco años y te preparas para la batalla. Si los exploradores vuelven, lo que hayan encontrado determinará tu siguiente paso.

Tus exploradores encontrarán un nuevo mundo en el que prevalece uno de estos tres escenarios:

1. Los zombis aún vagan por la Tierra. Entre los que se conservaron artificialmente y los que se congelaban cada invierno continúan existiendo millones. Aunque pueden ser infrecuentes, uno por cada tres kilómetros cuadrados, siguen siendo el depredador dominante del planeta. Casi toda la humanidad ha desaparecido. Aquellos que han sobrevivido permanecen escondidos.
2. Quedan pocos no muertos. La descomposición y la guerra constante han tenido su efecto. Quizá sólo se encuentra un zombi cada cien o más kilómetros. La humanidad ha comenzado a reaparecer. Grupos de supervivientes se han reagrupado y se están esforzando en reconstruir la sociedad. Esto podría tomar muchas formas, desde una colectividad

armoniosa entre ciudadanos que respetan la ley hasta una sociedad feudal y caótica de bárbaros y señores de la guerra. De darse esta última, sería razón suficiente para permanecer escondido. Existe la posibilidad, sin importar lo pequeño que sea, de que todos o algunos de los gobiernos que estaban en el exilio den finalmente la cara. Armados con sus vestigios militares y de la policía, equipados con la tecnología almacenada y los conocimientos técnicos archivados intentan, con éxito, situar a la humanidad en un proceso lento pero continuo para restablecer el dominio global.

3. Nada ha sobrevivido. Antes de pudrirse finalmente, los muertos vivientes han eliminado todo vestigio de la humanidad. Los refugiados han sido devorados. Los bandidos o se han matado entre ellos o han sucumbido a los ataques de los gules. Los campamentos de supervivientes han caído ante un ataque, una enfermedad, la violencia interna o simplemente el hastío. Es un mundo silencioso, carente de toda actividad zombi o humana. Aparte del susurro del viento en las hojas, las olas rompiendo en la orilla y el gorjeo y la llamada de la fauna que quede, la Tierra ha encontrado una paz escalofriante no conocida en millones de años.

No importa cuál sea la situación de los humanos (o de los no muertos), el reino animal sufrirá su propia metamorfosis. Cualquier criatura incapaz de escapar será devorada por los muertos vivientes. Esto llevará casi a la extinción a muchas especies de animales de pasto, el alimento principal de los depredadores más grandes. Las aves rapaces también se enfrentarán al hambre, al igual que las aves carroñeras (recuerda que incluso después de que un zombi muera, la carne continúa envenenada). Incluso los insectos, dependiendo de su tamaño y velocidad, pueden ser el objetivo de zombis ambulantes. Es difícil decir qué formas de la vida salvaje heredarán la Tierra. Lo que se puede decir es que el mundo de los no muertos tendrá tanto o más impacto en el ecosistema global como la última Edad de Hielo.

¿Y ENTONCES QUÉ?

La ficción postapocalíptica normalmente muestra a los supervivientes de una nueva era reconquistando su mundo en pasos dramáticos, como la recuperación de una ciudad entera. Aunque esto crea una imágenaría excitante, especialmente en emotivas películas, no representa un medio seguro y eficiente de recolonización. En lugar de cruzar el puente de George Washington para repoblar Manhattan, una postura más segura, inteligente conservadora de hacerlo sería ampliar tu espacio vital existente o migrar a un área mejor y, si se puede, relativamente aislada. Por ejemplo, si has construido tu hogar en una isla pequeña, la mejor opción sería ir a una isla más grande y que estuviera habitada antes, acabar con los zombis que queden y RECLAMAR las estructuras abandonadas como tu nuevo hogar. En tierra, el

equivalente podría ser, por ejemplo, migrar del desierto o la tundra helada a la ciudad más cercana que esté abandonada. Con manuales de supervivencia para el peor de los casos, al igual que muchos textos históricos, serán tu mejor guía para su reconstrucción completa. Lo que no pueden enseñarte a hacer y lo que debes hacer es cerciorarte de que tu nuevo y más civilizado hogar ¡sea seguro! Recuerda: El tuyo es el único gobierno, el único cuerpo de policía, el único ejército alrededor. La seguridad será responsabilidad tuya y aunque el peligro inmediato tal vez ya ha pasado, nunca debes darlo por sentado. No importa lo que te encuentres y tampoco los riesgos a los que te enfrentes, siéntete reconfortado al saber que has sobrevivido a una catástrofe jamás vista desde la extinción de los dinosaurios, en un mundo comandado por los muertos vivientes.

ATAQUES REGISTRADOS

60.000 A. C, KATANDA, ÁFRICA CENTRAL

Recientes expediciones arqueológicas descubrieron una cueva a orillas de la zona alta del río Semliki que contenía trece cráneos.

Todos habían sido aplastados. Muy cerca de ellos había una gran pila de cenizas fosilizadas. Los análisis en los laboratorios determinaron que las cenizas eran los restos de trece Homo sapiens. En la pared de la cueva hay pintada una figura humana, con las manos alzadas en postura amenazadora y una mirada diabólica. Dentro de su enorme boca está el cuerpo de otro humano, este descubrimiento no ha sido aceptado como un incidente zombi auténtico. Una corriente de opinión afirma que los cráneos aplastados y los cuerpos quemados eran un modo de deshacerse de los gules, mientras el dibujo de la cueva sirve de aviso. Otros académicos solicitan algún tipo de prueba física, como un resto de Solanum fosilizado. Aún se están esperando los resultados, Si se confirma la autenticidad en Katanda, surgirá en nuestras cabezas la siguiente pregunta: ¿Por qué pasó un intervalo de tiempo tan grande entre este primer brote y el que le sigue?

3000 A. C, HIERACÓMPOLIS, EGIPTO

En 1892, una excavación británica desenterró una tumba sin inscripción. No pudieron encontrarse pistas que revelaran quién era la persona que la ocupaba ni nada sobre su posición en la sociedad. El cuerpo fue encontrado fuera de la cripta abierta, hecho un ovillo en una esquina y sólo parcialmente descompuesto. Miles de marcas de arañazos adornaban la superficie del interior de la tumba, como si el cadáver hubiera intentado abrirse camino hacia el exterior. ¡Los expertos forenses revelaron que las marcas se habían

Esta no es una lista de todos los ataques zombi a través de la historia. Este apartado simplemente relata todos los ataques cuya información se ha documentado, ha sobrevivido y ha hecho pública el autor de este libro. Los relatos de sociedades con una historia oral han sido más difíciles de adquirir. Demasiado a menudo estas historias se han perdido cuando sus sociedades se han fragmentado como resultado de la guerra, la esclavitud, los desastres naturales o simplemente la corrupción de la modernización internacional. Quién sabe cuántas historias, cuánta información vital -tal vez incluso una cura- se han perdido a través de los siglos. Incluso en una sociedad tan bien informada como la nuestra, sólo se registra una fracción de los brotes. En parte, esto se debe a varias organizaciones políticas y religiosas que juraron guardar en secreto todo conocimiento sobre los muertos vivientes. Esto también se debe a la ignorancia de un brote zombi. Aquellos que sospechan la verdad pero temen por su credibilidad, en la mayoría de los casos, ocultarán la información. Esto nos deja una lista corta pero bien documentada. Nota: Estos eventos se han ordenado en el orden cronológico de incidencia, no de descubrimiento.

hecho durante un periodo de varios años! El cuerpo mismo tenía varias marcas de mordiscos en el radio derecho. La marca de los dientes mostraba que eran humanos. La autopsia completa reveló que el cerebro seco y parcialmente descompuesto no sólo correspondía a los que están infectados con Solanum (el lóbulo frontal había desaparecido por completo) sino que también contenía restos del virus. Existe en la actualidad un debate enfurecido sobre si este caso provocó o no que los últimos egipcios extrajeran el cerebro a las momias.

500 A. C, ÁFRICA

Durante el viaje para explorar y colonizar la costa occidental del continente, Hanno de Cartago, uno de los antiguos marineros más famosos de la civilización occidental, escribió en su diario de a bordo:

A la orilla de una gran jungla, donde las verdes colinas esconden sus copas sobre las nubes, mandé una expedición tierra adentro en busca de agua dulce. [...] Nuestros adivinos nos advirtieron sobre esta expedición. Según ellos se trataba de una tierra maldita, lugar de demonios abandonado por los dioses. Ignoré tales advertencias y pagué el precio más alto. [...] De treinta y cinco hombres que envié, sólo siete regresaron. [...] Los supervivientes sollozaban un cuento sobre monstruos de la jungla. Hombres con colmillos de serpiente, garras de leopardo y ojos que ardían

como las llamas del Infierno. Las espadas de bronce les cortaban la carne, pero no sangraban. Se alimentaron de nuestros marineros y el viento se llevó sus llantos [...] nuestros adivinos nos alertaron sobre los supervivientes que habían sido heridos, afirmando que traerían dolor a todo aquel que los tocara. [...] Nos apresuramos hacia los barcos y abandonamos a aquellas pobres almas en aquella tierra de hombres-bestia. Que los dioses me perdonen

Como saben la mayoría de lectores, mucho del trabajo de Hanno resulta polémico y es tema de debate entre los historiadores académicos. Dado que Hanno también describió un enfrentamiento con grandes criaturas parecidas a los monos que él apodó «gorilas» (los gorilas actuales nunca han habitado esa parte del continente) puede deducirse que ambos incidentes son producto tanto de su imaginación como de la de los historiadores posteriores. Incluso si tenemos en cuenta esto y sin considerar la exageración obvia de los colmillos de serpiente, las garras de leopardo y los ojos ardientes, la descripción básica de Hanuo se acerca bastante a la de los muertos andantes.

329 A. C, AFGANISTÁN

Una columna macedonia sin nombre, construida por el legendario conquistador Alejandro Magno, fue visitada muchas veces por las fuerzas soviéticas especiales durante su propia guerra de ocupación. A ocho kilómetros de este monumento, una unidad descubrió los restos antiguos de lo que se creyó que eran unas instalaciones militares del ejército heleno. Entre otros objetos, había una vasija de bronce pequeña. El dibujo de la inscripción mostraba: (1) un hombre mordiendo a otro hombre; (2) la víctima yaciendo en el lecho de muerte; (3) la víctima volvía de nuevo a la vida, y de nuevo volvía a (1) mordiendo a otro hombre. La naturaleza circular de esta vasija, al igual que los dibujos en sí mismos, podrían ser la prueba de un brote no muerto que Alejandro presencié o que le relató alguien de las tribus locales.

212 A. C, CHINA

Durante la dinastía Qin, todos los libros no relacionados con asuntos prácticos como la agricultura o la construcción fueron quemados por orden del emperador para protegerse contra «pensamientos peligrosos». Nunca sabremos si los relatos sobre los ataques zombis terminaron en llamas. Esta sección oculta de un manuscrito médico, preservado dentro de la pared de la casa de un erudito chino que fue ejecutado, podría ser la prueba de tales ataques:

El único tratamiento para las víctimas de la Pesadilla de la Vigilia Eterna es una desmembración completa seguida de las llamas. Debe sujetarse al paciente, llenársele la boca de paja y entonces amarrarlo bien. Deben extirparse

todos los miembros y órganos, evitando el contacto con cualquier fluido corporal. Debe quemarse todo hasta que sólo queden cenizas para seguidamente esparcirlas todas al menos a doce pies en todas direcciones. Cualquier otro remedio no bastará, puesto que la enfermedad no tiene cura [...] el deseo de carne humana es insaciable. [...] Si las víctimas son numerosas y no hay esperanza de poder contenerlas, debe realizarse la decapitación inmediatamente [...] la pala shaolin es el arma más veloz para realizar esta tarea.

No hay mención a las víctimas de esta Pesadilla de la Vigilia Eterna como seres realmente muertos. Sólo el fragmento sobre el ansia que sienten por la carne de los sanos y el «tratamiento» en sí, sugieren la presencia de los zombis en la antigua China.

121 D. C, FANUM COCIDI, CALEDONIA (ESCOCIA)

Aunque se desconoce la fuente del brote, sus acontecimientos están bien documentados. El jefe bárbaro de la zona, creyendo que los no muertos estaban simplemente locos, envió a más de 3000 guerreros a «poner fin a esta sublevación demente». Su resultado: más de 600 guerreros devorados, el resto herido y finalmente transformado en muertos andantes. Un comerciante romano llamado Sextus Sempronius Tubero, que viajaba por esa región en aquel momento, presencié la batalla. Aunque no se dió cuenta de que los muertos andantes eran sólo eso, Tubero vio lo suficiente para fijarse en que la decapitación era el único modo de que los zombis dejaran de ser una amenaza. Apenas hubo escapado, Tubero contó este acontecimiento a Marcus Lucius Terentius, comandante de la guarnición militar más próxima en la Britania romana. Estaban a menos de un día de 9000 zombis. Siguiendo el flujo de refugiados, estos gules continuaron migrando al sur, en dirección constante hacia territorio romano. Terentius solo contaba con una cohorte (480 hombres) a su disposición, los refuerzos se encontraban a tres semanas de allí. Terentius ordenó primero cavar dos zanjas estrechas de dos metros de profundidad que finalmente alinearía para formar un pasillo recto de más de un kilómetro de largo. El resultado fue similar a un embudo abierto hacia el norte. Entonces ambas zanjas se llenaron de bitumen liquidum (aceite crudo: se usaba normalmente para encender lámparas en esta parte de Britania). Cuando los zombis se acercaron, prendieron el aceite. Todos los gules que cayeron en la zanja quedaron atrapados dentro de sus límites profundos y se incineraron. El resto fue forzado hasta el túnel, donde no más de 300 podían mantenerse en fila de pie. Terentius ordenó a sus hombres que sacaran las espadas, alzarán los escudos y avanzaran hacia el enemigo. Después de nueve horas de batalla, todos los zombis habían sido decapitados. Las cabezas partiéndose rodaban hacía la zanja para ser incineradas. Las bajas romanas sumaron 150 muertos,

sin heridos (los legionarios mataron a cualquier camarada mordido).

Las ramificaciones de este brote fueron inmediata e históricamente importantes. El emperador Adriano mandó compilar toda la información sobre el brote en un trabajo inteligible. Este manual no sólo detallaba el patrón de comportamiento de los zombis y las instrucciones sobre los métodos más eficientes de deshacerse de los cuerpos, sino que también recomendaba una aplastante fuerza numérica «que se enfrentara al pánico inevitable del populacho general». Una copia de este documento, conocido simplemente como «Orden del Ejército XXXVII», fue distribuida a cada legión a través del imperio. Por este motivo, los brotes en zonas bajo el dominio romano nunca volvieron a alcanzar un número crítico y por eso nunca fueron registrados en detalle. También se cree que el primer brote impulsó la construcción del Muro de Adriano, una estructura que aislaba de forma eficaz Caledonia del norte del resto de la isla. Este es un brote de clase 3 de manual y, con mucho, el mayor registrado.

140-41 D. C, THAMUGADI, NUMIDIA (ARGELIA)

Seis pequeños brotes entre los nómadas del desierto fueron registrados por Lucius Valerius Strabo, gobernador romano de la provincia. Todos los brotes fueron aplastados por dos cohortes de la base de la Tercera Legión Augusta. Número total de zombis abatidos: 134. Bajas romanas: 5. Aparte del informe oficial, una entrada del diario personal de un ingeniero del ejército registra un descubrimiento significativo:

Una familia de la zona permaneció prisionera en su casa durante al menos doce días mientras las criaturas salvajes arañaban e intentaban abrirse camino en vano por las puertas cerradas con cerrojos y las ventanas. Después de que acabáramos con la mugre y rescatáramos a la familia, su conducta parecía cercana a la locura. Por lo que pudimos deducir, los gemidos de las bestias, día tras día, noche tras noche, demostraron ser una forma de tortura despiadada

Este es el primer reconocimiento conocido de daño psicológico causado por un ataque zombi. Al estar los seis incidentes muy próximos en el tiempo puede considerarse creíble que uno o más zombis de ataques anteriores sobrevivieran el tiempo suficiente para volver a infectar una población.

156 D. C, CASTRA REGINA,

GERMANIA (SUR DE ALEMANIA)

El ataque de diecisiete zombis acabó infectando a un clérigo importante. El comandante romano, al reconocer las señales de un recientemente transformado zombi, ordenó a sus tropas que

destruyeran al antiguo hombre santo. Los ciudadanos de la zona encolerizaron y se desencadenaron disturbios. Número de zombis abatidos: 10, incluyendo al hombre santo. Bajas entre los romanos: 17, todos durante los disturbios. Número de civiles asesinados por las medidas represivas de los romanos: 198.

177 D. C, EMPLAZAMIENTO SIN NOMBRE CERCA DE TOLOSA, AQUITANIA (SUROESTE DE FRANCIA)

Una carta personal, escrita por un comerciante durante un viaje para ver a su hermano en Capua, describe al agresor:

Vino desde el bosque un hombre que apestaba a podrido. Su piel grisácea dejaba entrever muchas heridas de las que no emanaba la sangre. Al ver al niño gritar, pareció que el cuerpo le temblaba de excitación. Su cabeza se volvió en la dirección del niño; su boca abierta en un gemido estremecedor. [...] Darius, el anciano veterano de la legión, se acercó [...] apartando hacia un lado a la madre, agarró al niño con un brazo y empuñó su gladius con el otro. La cabeza de la criatura le cayó sobre los pies y rodó colina abajo antes de que el resto del cuerpo la siguiera. [...] Darius insistió en que llevaran ropas de cuero cuando tiraran el cuerpo al fuego [...] la cabeza, que aún se movía mordiendo de un modo desagradable, alimentó las llamas.

Este pasaje debería tomarse como la típica actitud romana hacia los muertos vivientes: sin miedo, sin supersticiones, simplemente otro problema que requiere una solución práctica. Este fue el último ataque registrado durante el Imperio romano. Los siguientes brotes ni se combatieron con la misma eficacia ni fueron registrados con la misma claridad.

SIGLO VIII D. C, FRISIA (NORTE DE HOLANDA)

Aunque parece que este acontecimiento tuvo lugar en o alrededor del año 700 d. C, las pruebas físicas las aporta un cuadro descubierto recientemente en la bóveda del Rijksmuseum de Amsterdam. El análisis de los materiales fija la fecha señalada arriba. El cuadro muestra un grupo de caballeros con armadura completa atacando a una multitud de hombres rabiosos con carne gris, flechas y otras heridas cubriendo sus cuerpos y sangre chorreando de sus bocas. Mientras las dos fuerzas se enfrentan en el centro del lienzo, los caballeros empuñan la espadas para decapitar al enemigo. Se ve a tres zombis en la esquina de la parte inferior derecha, agachados sobre el cuerpo de un caballero muerto. Han quitado parte de su armadura y han arrancado una extremidad de su cuerpo. Los zombis se alimentan de la carne expuesta. Como el cuadro en sí no está firmado, nadie ha determinado aún de dónde procede esta obra o cómo terminó en el museo.

850 D. C, REGIÓN DESCONOCIDA DE SAJONIA (NORTE DE ALEMANIA)

Bearnt Kuntzel, un fraile que peregrinaba a Roma, registró este incidente en su diario personal. Un zombi que apareció deambulando de la Selva Negra mordió e infectó a un granjero de la zona. La víctima resucitó varias horas después de fallecer y atacó a su propia familia. Desde ese momento, el brote se extendió a la aldea entera. Los que sobrevivieron huyeron al castillo del señor, sin darse cuenta de que algunos de ellos habían sido mordidos. Cuando el brote se extendió aún más, los aldeanos vecinos se dirigieron en tropel a la zona infestada. El clero de la zona creyó que los no muertos habían sido infectados por el espíritu del demonio y que el agua bendita y los ensalmos desterrarían a los espíritus malignos. La «búsqueda sagrada» terminó en una masacre, con la congregación entera o devorada o convertida en muertos vivientes. Desesperados, los señores y los caballeros vecinos se unieron para «purificar a la prole infernal en las llamas». Esta fuerza destartada quemó todas las aldeas y zombis en un radio de ochenta kilómetros. Ni los humanos que no habían sido infectados sobrevivieron a la masacre. El castillo original del señor, habitado por personas que se habían visto acorraladas por los no muertos, se había transformado para entonces en una prisión de más de 200 gules. Como los habitantes habían bloqueado las puertas y subido el puente levadizo antes de perecer, los caballeros no pudieron entrar al castillo para purificarlo. El resultado: la fortaleza se declaró «embujada». Más de una década después, los campesinos que pasaban cerca de allí podían oír los gemidos de los zombis que había aún dentro. Según las cifras de Kuntzel, se contabilizaron más de 573 zombis y más de 900 humanos fueron devorados. Kuntzel cuenta también las represalias masivas contra un pueblo judío cercano, culpado del brote por su falta de «fe». El trabajo de Kuntzel sobrevivió en los archivos del Vaticano hasta su descubrimiento accidental en 1973.

1073 D. C, JERUSALÉN

La historia del doctor Ibrahim Obeidallah, uno de los pioneros más importantes en el campo de la fisiología zombi, tipifica los grandes progresos y los trágicos retrasos en el intento de la ciencia por entender a los no muertos. Una fuente desconocida causó un brote de quince zombis en Jaffa, una ciudad de la costa palestina. La milicia local, que utilizó una copia traducida de la Orden del Ejército Romano XXXVII, exterminó con éxito la amenaza con un mínimo de bajas humanas. Una mujer recientemente mordida quedó al cuidado de Obeidallah, un físico y biólogo eminente. A pesar de que la Orden del Ejército XXXVII hablaba de la decapitación inmediata y la incineración de todos los humanos a los que hubieran mordido, Obeidallah convenció (o quizá sobornó) a la milicia para que le permitiera estudiar a la mujer moribunda. Se alcanzó un compromiso en el que se le permitía trasladar el cuerpo, y todo su equipo, a la

cárcel. Allí, en la celda, bajo el ojo vigilante de la ley, observó a la víctima retenida hasta que expiró, y continuó estudiando el cadáver mientras se reanimó. Realizó numerosos experimentos al gul retenido. Descubriendo que todas las funciones fisiológicas necesarias para mantenerse vivo habían dejado de funcionar, Obeidallah probó científicamente que el sujeto estaba físicamente muerto pero que aún funcionaba. Viajó por Oriente Medio recabando información sobre otros brotes posibles. La investigación de Obeidallah documentó la fisiología completa de los muertos vivientes. Sus notas incluían informes sobre el sistema nervioso, la digestión, incluso el ritmo de descomposición en relación con el entorno. Este trabajo también incluía un estudio completo de los patrones de comportamiento de los muertos vivientes, un logro extraordinario, siempre que fuera cierto. De forma irónica, cuando los caballeros cristianos invadieron Jerusalén en 1099, este hombre fue decapitado como adorador de Satán y casi toda su obra fue destruida. Algunos fragmentos sobrevivieron en Bagdad durante los siglos siguientes con el rumor de que sólo una fracción del texto original sobrevivió. La historia de la vida de Obeidallah, sin embargo, excepto los detalles de sus experimentos, sobrevivió a la matanza de los cruzados, junto con su biógrafo (un historiador judío y anterior colega). El hombre escapó a Persia, donde el trabajo fue copiado, publicado y consiguió un modesto éxito en varias cortes de Oriente Medio. Una copia permanece en los Archivos Nacionales de Tel Aviv.

1253 D. C, FISKURHOFN, GROENLANDIA

Continuando la gran tradición de la exploración nórdica Gunnbjorn Lundergaard, un jefe islandés, estableció una colonia a la entrada de un fiordo aislado. Se ha dicho que en la partida había 153 colonos. Lundergaard volvió a Islandia después de un invierno, presumiblemente para procurarse provisiones y nuevos colonos. Cinco años después, Lundergaard volvió y encontró el complejo de la isla en ruinas. De los colonos, sólo encontró tres docenas de esqueletos; los huesos limpios de carne. También se dice que encontró tres seres: dos mujeres y un niño. Su piel tenía manchas grises y los huesos atravesaban la carne en algunos sitios. Las heridas eran obvias, pero no había restos de sangre. Cuando fueron vistos, las figuras se volvieron y se acercaron a la partida de Lundergaard. Sin dar respuesta a la comunicación verbal, atacaron a los vikingos e inmediatamente fueron cortados en pedazos. El escandinavo, al creer que la expedición al completo estaba maldita, ordenó que quemaran todos los cuerpos y las estructuras artificiales. Como su propia familia estaba entre los esqueletos, Lundergaard ordenó a sus hombres que lo mataran a él también, que desmembraran su cuerpo y lo echaran a las llamas. El «Cuento de Fiskurhofn» que la patrulla de Lundergaard contó a unos monjes viajeros irlandeses sobrevive en los Archivos Nacionales de Reykiavik, Islandia. No se trata realmente del relato más fiel sobre un ataque zombi de

la civilización escandinava antigua, sino que también puede explicar por qué los asentamientos vikingos en Groenlandia se desvanecieron misteriosamente durante los primeros años del siglo catorce.

1281 D. C, CHINA

El explorador veneciano Marco Polo escribió en su diario que durante una visita al palacio de verano del emperador en Xanadú, l'ublai Khan le mostró una cabeza de zombi cortada conservada en un tarro de líquido alcohólico transparente (Polo describió el líquido como «con la esencia del vino pero transparente y ácido para el olfato»). Esta cabeza, afirmó Khan, la había cogido su abuelo, Gengis, cuando volvió de sus conquistas en el Oeste, Polo escribió que la cabeza se percató de la presencia de todos.



Incluso les miró con sus ojos casi descompuestos. Cuando se acercó a tocarla, la cabeza trató de morderle los dedos. Khan le castigó por este acto estúpido, volviéndole a contar el relato de un oficial de bajo rango de la corte que había intentado lo mismo y fue mordido por la cabeza cortada. El oficial «parecía haber muerto días después pero se levantó para atacar a sus sirvientes». Polo afirma que la cabeza permaneció «con vida» durante su estancia en China. Nadie sabe cuál fue el destino de esta reliquia. Cuando Polo volvió de Asia, su historia fue suprimida por la Iglesia católica y por eso no aparece en la publicación oficial de sus aventuras. Los historiadores han especulado que, ya que los mongoles llegaron tan lejos como a Bagdad, la cabeza puede ser uno de los sujetos originales de Ibrahim Obeidallah, lo cual da a esta cabeza el récord de la reliquia viva mejor conservada y más antigua de un espécimen zombi.

1523 D. C, OAXACA, MÉXICO

Los nativos hablan de una enfermedad que oscurece el alma, causando la sed de la sangre de sus hermanos. Hablan de hombres, mujeres, incluso niños cuya carne ha pasado a ser gris con partes pútridas y de olor impuro. Una vez que la oscuridad se cierne sobre ellos, no hay forma de curarlos, excepto con la muerte, que sólo puede conseguirse a través del fuego, debido a que el cuerpo se vuelve resistente a todas las armas del hombre. Creo que es una tragedia de los paganos, que, al no conocer a Nuestro Señor Jesucristo, no conocen la cura para esta enfermedad. Ahora que

hemos bendecido a estas masas con la luz y la verdad de Su amor, debemos esforzarnos en buscar a estas almas oscurecidas y purificarlas con toda la fuerza del Cielo.

Este texto fue tomado, supuestamente, de los relatos del padre Esteban Negrón, un cura español y estudiante de Bartolomé de las Casas, previamente editado desde sus trabajos originales y recientemente descubierto en Santo Domingo. Las opiniones sobre la autenticidad de este manuscrito varían. Algunos creen que es parte de una orden del Vaticano para suprimir toda la información al respecto. Otros creen que se trata de una elaborada patraña en la línea de los Diarios de Hitler.

1554 D. C, AMÉRICA DEL SUR

Una expedición española bajo el mando de Don Rafael Cordoza se adentró en la jungla amazónica en busca de la legendaria El Dorado, la Ciudad de Oro. Los guías tupís lo alertaron para que no entrara en una zona conocida como el Valle del Sueño sin Fin. En él, le advirtieron, encontraría una raza de criaturas que gemían como el viento y sentían sed de sangre. Muchos hombres habían entrado en este valle, contó el tupí. Ninguno regresó jamás. Muchos de los conquistadores sintieron miedo al oír este aviso y suplicaron volver a la costa. Cordoza, al creer que el tupí se había inventado esta historia para esconder la ciudad dorada, obligó a su expedición a que continuara. Cuando anocheció, docenas de muertos andantes atacaron el campamento. Lo que ocurrió aquella noche sigue siendo un misterio. Según proclamó un pasajero del Santa Verónica, el barco que llevó a Cordoza de América del Sur a Santo Domingo, él fue el único superviviente en alcanzar la costa. Si luchó hasta el final o si abandonó simplemente a sus hombres nadie lo sabe. Un año después, Cordoza llegó a España, donde contó toda la historia sobre este ataque a la Corte Real en Madrid y a la Santa Inquisición en Roma. Acusado por la Corte Real de despilfarrar los recursos de la corona y de hablar sobre actos blasfemos por la Santa Inquisición, el conquistador fue despojado de su título y murió en la más profunda pobreza. Su historia es una recopilación de fragmentos de muchos textos referidos a este periodo de la historia de España. No se ha descubierto ningún texto original.

1579 D. C, PACÍFICO CENTRAL

Durante su circunnavegación del globo, Francis Drake, el pirata que más tarde se convirtió en un héroe nacional, paró en una isla sin nombre para repostar provisiones de comida y agua fresca. Los nativos le advirtieron que no visitara un cayo pequeño cercano que estaba habitado por «los dioses de la muerte», Según la costumbre, los muertos y enfermos terminales eran puestos en esta isla, donde los dioses se apoderarían de ellos, de su cuerpo y su alma, para

vivir eternamente. Drake, fascinado por su historia, decidió investigar. Observando desde el barco vio como una partida de nativos en la orilla puso el cuerpo de un hombre muerto en la playa de la isla. Después de gritar varias veces con una caracola, los nativos regresaron al mar. Unos momentos más tarde, varias figuras aparecieron tambaleándose lentamente desde la jungla. Drake vio cómo se alimentaban del cadáver antes de perderlos de vista mientras se alejaban encorvados. Para su asombro, el cuerpo medio comido se levantó sobre sus pies y cojeó tras ellos. Drake nunca habló de este incidente en toda su vida. Los hechos se descubrieron en un diario secreto que mantuvo oculto hasta su muerte. Este diario, que pasó de coleccionista en coleccionista, finalmente encontró su sitio en la biblioteca del almirante Jackie Fischer, el padre de la moderna Marina Real. En 1907, Fischer mandó hacer unas copias y se lo dio a varios de sus amigos como regalo de Navidad. Junto a las coordenadas exactas, Drake proclamó esta masa de tierra «la isla de los malditos».

1583 D. C, SIBERIA

Una partida de exploradores del infame cosaco Yermak, perdida y muerta de hambre en la helada naturaleza salvaje, fue refugiada por una tribu asiática indígena. Una vez que recuperaron las fuerzas, los europeos compensaron la amabilidad de la tribu declarándose ellos mismos los soberanos de aquella aldea y se establecieron allí durante el invierno hasta que llegara la fuerza principal de Yermak. Después de darse el festín varias semanas con la comida que la aldea había reunido, los cosacos destinaron entonces su apetito a los aldeanos. En un acto salvaje de canibalismo, se comieron a treinta personas, mientras el resto huía selva adentro. Los cosacos agotaron esta nueva fuente de alimento en días. Desesperados, se dirigieron hacia el cementerio de la aldea, donde se cree que las bajas temperaturas habían mantenido algunos de los cadáveres frescos. El primer cuerpo exhumado fue una mujer de unos veinte años, que había sido enterrada con las manos y los pies atados y la boca amordazada. Cuando se descongeló, la mujer muerta revivió. Los cosacos estaban estupefactos. Esperando aprender cómo había conseguido tal proeza, le quitaron la mordaza. La mujer mordió en la mano a uno de los cosacos. Con duradera falta de visión, ignorancia y brutalidad, los cosacos la desmembraron, la asaron y comieron su carne. Sólo dos se abstuvieron: el guerrero herido (sus camaradas creían que no había que desperdiciar la comida con los moribundos) y un hombre profundamente supersticioso que creía que la carne estaba maldita. En cierta manera, tenía razón. Todos los que comieron la carne del zombi murieron aquella noche. El hombre herido expiró a la mañana siguiente.

El único superviviente intentó quemar los cuerpos. Mientras preparaba la pira funeraria, el cadáver que había sido mordido revivió. Al verse perseguido por este nuevo zombi, el solitario superviviente se dirigió hacia la estepa. Tras una hora de persecución, el zombi

se congeló. El cosaco deambuló durante varios días hasta que fue rescatado por otra partida de exploradores de Yermak. Su relato fue documentado por un historiador ruso, el padre Pielio Georgiavich Vatutin. La obra se mantuvo oculta durante varias generaciones, guardada en un monasterio aislado en la isla de Valam, en el lago Ladoga. Sólo ahora está siendo traducida al inglés. No se sabe nada sobre el destino de los aldeanos asiáticos o incluso sobre cuál es su identidad real. El genocidio posterior contra este pueblo por Yermak dejó pocos supervivientes. Desde un punto de vista científico, este relato representa el primer suceso conocido de un zombi completamente congelado.

1587 D. C, ISLA ROANOKE, CAROLINA DEL NORTE

Los colonos ingleses, aislados de cualquier apoyo de Europa, enviaban partidas de caza regulares al continente en busca de comida. Una de estas partidas desapareció durante tres semanas. Cuando volvió un único superviviente, describió que les habían atacado «una pandilla de salvajes [...] con la carne pútrida y piel minada con gusanos; insensibles a la pólvora y a los disparos». Aunque sólo mataron a uno de los once hombres de la partida, cuatro de ellos fueron desfigurados salvajemente. Esos hombres murieron al día siguiente, los enterraron y a continuación, unas horas después, se levantaron de sus poco profundas tumbas. El superviviente juró que los que antes eran camaradas se habían comido vivos al resto de la partida y que sólo él pudo escapar. El juez de la colonia acusó al hombre de mentiroso y de asesino. Lo ahorcaron a la mañana siguiente.

Enviaron una segunda expedición para que recogiera los cuerpos «por miedo a que sus restos fueran profanados por los paganos». La partida de cinco hombres volvió en un estado cercano al colapso, con mordeduras y arañazos que les cubrían el cuerpo. En el continente, les habían atacado los «salvajes» que describiera el superviviente muerto al que ahora justificaban y también algunos de los miembros de la primera partida de caza. Estos nuevos supervivientes, tras un periodo de examen médico, fallecieron con algunas horas de diferencia. Los entierros se celebrarían al amanecer del día siguiente. Esa noche, resucitaron. Los detalles no son muy precisos, al igual que el resto de la historia. Una versión describe la infección final y la destrucción de la ciudad entera. Otra describe a la población de Croatan reconociendo el peligro por lo que era, cercando y quemando a todos los colonos de la isla. En un tercer relato, estos mismos nativos americanos rescataron a los habitantes supervivientes de la ciudad y mataron a los no muertos y a los que estaban heridos. Estas tres historias han aparecido en relatos de ficción y textos históricos durante los últimos dos siglos. Ninguna presenta una explicación irrefutable a por qué el primer asentamiento inglés en América del Norte se desvaneció literalmente sin dejar rastro.

1611 D. C, EDO, JAPÓN

El padre Mendoza, que volvía a saborear el vino castellano de nuevo, habló de un hombre que se había convertido recientemente a su fe. Este salvaje era miembro de una de las órdenes más secretas en esta tierra bárbara y exótica, «La hermandad de la vida». De acuerdo con el clérigo anciano, esta sociedad secreta entrena a asesinos, y hablo con todo sinceridad, con el propósito de ejecutar demonios. [...] Estas criaturas, según su explicación, fueron en el pasado seres humanos. Después de morir, unos demonios invisibles los hacían revivir [...] y se alimentaban de la carne de los vivos. Para combatir este terror, «La hermandad de la vida» había sido formada, según Mendoza, por el propio shogim. [...] Existen desde hace mucho [...] entrenados en el arte



de la destrucción. [...] Tienen una extraña manera de ir a la batalla sin armas dedicando la mayor parte del tiempo a evitar que los demonios les capturen, retorciéndose igual que una serpiente cuando los intentan capturar. [...] Las armas, que de forma extraña tienen la forma de las cimitarras orientales, se diseñaron para cortar cabezas. [...] Su templo, aunque el lugar donde se localiza queda en secreto, parece poseer una habitación donde las cabezas cortadas de los monstruos que han abatido vivas y aún gimiendo adornan las paredes. Los reclutas de alto rango, preparados para formar parte de la hermandad, deben pasar una noche entera en esta habitación, sin ninguna compañía excepto la de estos objetos profanos. [...] Si la historia del padre Mendoza es cierta, esta es, tal y como sospechábamos, la tierra de un demonio impío. [...] De no ser por el atractivo de la seda y las especias, haríamos bien en evitarla a toda costa. [...] Pregunté al anciano cura dónde se encontraba este converso, para poder escuchar las palabras de este relato de sus propios labios. Mendoza me dijo que lo habían encontrado muerto hacía casi dos semanas. «La hermandad» no permite que se desvelen sus secretos ni que los miembros renuncien a su lealtad.

Existieron muchas sociedades secretas en el Japón feudal. «La hermandad de la vida» no aparece en ningún texto, pasado o presente. Da Silva comete algunas imprecisiones históricas en su carta, como cuando se refiere a la espada japonesa como «cimitarra». (No estaría mal que los europeos aprendieran algunos detalles de la cultura japonesa.) La

Enrique da Silva, un comerciante portugués que hacía negocios en las islas, escribió este pasaje en una carta a su hermano:

descripción de las cabezas que siguen gimiendo también es una imprecisión, porque una cabeza cortada no podría producir ningún sonido sin el diafragma, los pulmones y las cuerdas vocales. Si esta historia es cierta, sin embargo, podría explicar por qué ha habido tan pocos brotes registrados en Japón a diferencia del resto del mundo. O bien la cultura japonesa ha creado un muro de silencio muy eficaz alrededor de sus brotes o «La hermandad de la vida» cumplió su misión. De cualquier forma, no se encontraron informes de brotes relativos a Japón hasta la segunda mitad del siglo XX.

1690 D. C, ATLÁNTICO SUR

El buque mercante Marialva abandonó Bissau, al oeste de África, con un grupo de esclavos para Brasil. Nunca llegó a su destino. Tres años después, en mitad del Atlántico sur, el navío danés Zeebrug divisó el Marialva a la deriva. Enviaron una partida con el propósito de salvarlos. Al llegar, encontraron una mercancía de no muertos africanos que aún estaban encadenados a sus camas, retorciéndose y gimiendo. No había rastro de la tripulación y cada uno de los zombis tenía por lo menos un mordisco en el cuerpo. Los daneses, que creían que el barco estaba maldito, remararon a toda prisa hacia su navío y contaron lo que habían encontrado al capitán. Inmediatamente, este mandó hundir al Marialva a cañonazos. Como no hay forma de saber exactamente cómo llegó a bordo la infección, todo lo que sabemos en pura especulación. No se encontraron botes salvavidas abordo Sólo se encontró el cuerpo del capitán, encerrado en su camarote, con una herida en la cabeza de haberse pegado un tiro él mismo. Muchos creen que, como los africanos estaban todos encadenados, la primera persona infectada debió de ser un miembro de la tripulación portuguesa. De ser cierto esto, los desafortunados esclavos tuvieron que soportar ver

cómo sus captores se devoraban e infectaban los unos a los otros tras la lenta transformación en muertos vivientes, el virus abriéndose camino a través de sus sistemas. Incluso peor es la horrible posibilidad de que uno de los miembros de la tripulación atacara e infectara a un esclavo encadenado. Este nuevo gul, sucesivamente, mordería a la persona encadenada y gritando a su lado. Continuando fila abajo hasta que finalmente los gritos se apagaran y se llenara todo de zombis. Imaginar a los que se encontraban al final de la fila, viendo cómo su futuro se arrastraba lenta y directamente hacia ellos, cada vez más cerca, basta para evocar las peores pesadillas.

1762 D. C, CASTRIES, SANTA LUCÍA, EL CARIBE

La historia de este brote todavía es contada hoy tanto por los isleños del Caribe como por los inmigrantes del Caribe en Reino Unido. Funciona como una poderosa advertencia, no sólo del poder de los muertos vivientes, sino también de la frustrante incapacidad de los humanos para unirse y luchar contra ellos. Un brote de origen impreciso comenzó en la zona blanca pobre de la pequeña y superpoblada ciudad de Castries en la isla de Santa Lucía. Varios negros liberados y residentes mulatos se dieron cuenta del origen de la enfermedad e intentaron alertar a las autoridades. Fueron ignorados. El brote fue diagnosticado como una forma de rabia. El primer grupo de personas que se infectó fue encerrado en la cárcel de la ciudad. A los que mordieron mientras intentaban contenerlos los enviaron a casa sin ofrecerles tratamiento alguno. En cuarenta y ocho horas, todo Castries era un caos. La milicia local, al no saber cómo detener el ataque, fue aplastada y consumida. Los blancos que quedaban consiguieron huir a las plantaciones de las afueras. Como a muchos de ellos les habían mordido, al final extendieron la infección a la isla entera. Diez días después, el 50 % de la población blanca había muerto. El cuarenta por ciento, más de varios cientos de individuos, merodeaban por la isla convertidos en zombis resucitados. El resto escapó en las diferentes embarcaciones que pudieron encontrar o permanecieron escondidos en las dos fortalezas de Vieux Fort y Rodney Bay. Esto dejó una considerable fuerza de esclavos negros que se encontraron ahora libres pero a merced de los no muertos. A diferencia de los habitantes blancos, los antiguos esclavos tenían un profundo conocimiento cultural de su enemigo, una ventaja que reemplazó al pánico con la determinación. Los esclavos de todas las plantaciones se organizaron en equipos de caza muy disciplinados. Armados con antorchas y machetes (los blancos que huyeron se habían llevado con ellos todas las armas de fuego) y aliados con los negros y los mulatos liberados que quedaban (Santa Lucía tenía comunidades pequeñas pero importantes de ambas razas), rastrearon la isla de norte a sur. Se comunicaban con tambores, por lo que los equipos compartían la inteligencia y las tácticas de batalla coordinadas. Como una ola, lenta y premeditada, limpiaron Santa Lucía en siete días. Los blancos que

se encontraban aún en los fuertes se negaron a unirse a la pelea, porque su intolerancia racial se unía a su cobardía. Diez días después de acabar con el último zombi, las tropas de las colonias británica y francesa llegaron. Inmediatamente, todos los que habían sido esclavos volvieron a ser encadenados. Los que se resistieron fueron ahorcados. Como el incidente se registró como una sublevación de los esclavos, todos los negros y mulatos que habían sido liberados volvieron a ser esclavizados o ahorcados por ayudar en la supuesta rebelión. Aunque no existen registros escritos, un relato oral ha llegado hasta nuestros días. Se rumorea que existe un monumento en algún lugar de la isla. Ningún residente declarará dónde está localizado. Si uno puede sacar una lección positiva de Castries es que un grupo de civiles, motivados y disciplinados, con las armas más primitivas y una comunicación básica, puede formar un equipo formidable para cualquier ataque zombi.

1807 D. C, PARÍS, FRANCIA

Un hombre fue admitido en el Château Robinet, un hospital para criminales dementes. El informe oficial archivado por el doctor Reynard Boise, administrador jefe, relata: «El paciente parece incoherente, casi animal, con un deseo insaciable de violencia. [...] Tiene una mandíbula que muerde como la de un perro rabioso. Consiguió herir con éxito a uno de los pacientes antes de que lo ataran». Lo historia que siguió consiste en el interno herido recibiendo un tratamiento escaso (le vendaron las heridas y le dieron un trago de ron) y entonces siendo colocado en una celda común con más de cincuenta hombres y mujeres. Lo que siguió días después fue una orgía de violencia. Los guardas y los doctores, demasiado asustados por los gritos que salían de la celda, se negaron a entrar hasta que hubo pasado una semana. Para entonces, lo único que quedaba eran cinco infectados, zombis parcialmente devorados y

las partes diseminadas de varias docenas de cadáveres. Boise pronto dimitió de su puesto y se retiró a la vida privada. Poco sabemos sobre lo que les pasó a los muertos andantes o al primer zombi que llevaron a la institución. El propio Napoleón Bonaparte ordenó que cerraran el hospital, lo purificaran y lo convirtieran en una casa de convalecencia para los veteranos del ejército. Además, no se sabe nada sobre la procedencia del primer zombi, cómo contrajo la enfermedad o, de hecho, si infectó a alguien más antes de ser enviado al Château Robinet.

1824 D. C, SUDAFRICA

Este extracto fue tomado del diario de H. F. Fynn, miembro de la expedición británica original que conoció, viajó y negoció con el gran rey zulú Shaka.

El kraal era un hervidero de vida. [...] El joven noble se adelantó en dirección al centro del establo. [...] Cuatro de los mejores guerreros del rey trajeron un cuerpo; lo traían atado de pies y manos [...] una bolsa hecha de piel de vaca le cubría la cabeza. Este tejido servía para cubrir también las manos y los antebrazos de los guardias, de modo que su piel nunca tocara la del condenado. [...] El joven noble agarró su azagaya (una lanza punzante de más de un metro de longitud) y se lanzó de un salto al establo. [...] El rey dio la orden con un grito y ordenó a sus guerreros que arrojaran la carga al kraal. El condenado se pegó contra la dura tierra, haciendo ademanes como un hombre borracho. La bolsa de piel se le escurrió de la cabeza [...] su cara, para mi asombro, estaba terriblemente desfigurada. Una gran protuberancia de carne había desaparecido de su cuello como si se la hubiera arrancado una bestia inmundada. Le habían arrancado los ojos, y el abismo que quedaba en ellos miraba fijamente al Infierno. De sus heridas ni siquiera fluía una gota diminuta de sangre. El rey levantó la mano, acallando a la multitud frenética. El silencio llenaba el kraal; un silencio tan completo que los pájaros parecieron obedecer la poderosa orden del rey. [...] El joven noble alzó su azagaya hasta el pecho y pronunció una palabra. Su voz era demasiado sumisa, demasiado suave para alcanzar mis oídos. El hombre sin embargo, el pobre diablo, debió escuchar la voz solitaria. Volvió la cabeza lentamente, con la boca muy abierta. De sus labios magullados y rajados salió un aullido tan aterrador que hizo que me temblaran todos los huesos. El monstruo, ahora estaba convencido de que era un monstruo, se dirigió encorvado hacia el noble. El joven zulú blandió su azagaya. La agitó delante de él incrustando la oscura cuchilla en el pecho del monstruo. El demonio no calló, no murió, no parecía que le hubieran agujereado el corazón. Simplemente continuó acercándose firme, imparable. El noble se retiró, temblando como una hoja cuando la lleva el viento. Se tropezó y cayó sobre la tierra que se unió a su cuerpo sudado. La

multitud permaneció en silencio, mil estatuas de ébano observaban aquella trágica escena. [...] Entonces Shaka, de un salto, entró al establo y bramó: «¡Sóndela, sóndela!». Enseguida el monstruo dejó al noble que yacía en el suelo y se dirigió al rey. Con la rapidez de la bala de un mosquete, Shaka agarró la azagaya del pecho del monstruo y la dirigió hacia una de las vacías cuencas de los ojos. Entonces giró el arma como lo haría un campeón de esgrima, dando vueltas a la punta de la cuchilla dentro del cráneo del monstruo. La

criatura abominable cayó de rodillas ante él, luego se tumbó, enterrando su abominable cara en la roja tierra africana.

La historia acaba bruscamente aquí. Fynn nunca explicó qué le pasó al noble condenado o al zombi que aniquilaron. Naturalmente, este rito de paso ceremonial plantea varias preguntas interesantes: ¿Cuándo comenzó a utilizarse a los zombis de este modo? ¿Los zulúes tienen más de un gul para este propósito? De ser así, ¿de qué modo los consiguen?

1839 D. C, ESTE DE ÁFRICA

El diario de viaje de Sir James Ashton-Hayes, uno de los muchos incompetentes europeos en busca del nacimiento del Nilo, revela la probabilidad de un ataque zombi y una respuesta organizada y culturalmente aceptada.

Llegó al pueblo muy temprano aquella mañana, era un joven negro con una herida en el brazo. Evidentemente al pobre salvaje le había fallado la lanza y la cena que esperaba se había esfumado. Por muy gracioso que parezca, los acontecimientos que siguieron me parecieron tremendamente bárbaros. [...] En el pueblo, tanto el doctor como el jefe de la tribu examinaron la herida, oyeron la historia del joven

hombre y asintieron con la cabeza sobre una decisión secreta. El hombre herido, entre lágrimas, se despidió de su mujer y su familia [...] obviamente, según sus costumbres, el contacto físico no está permitido, luego se arrodilló ante el jefe. [...] El anciano cogió un garrote largo con la punta de hierro y entonces lo clavó en la cabeza del condenado, aplastándola como a un gigante huevo negro. Casi de inmediato, diez guerreros de la tribu tiraron sus lanzas, desenvainaron los primitivos sables y pronunciaron un cántico extraño: «Nagamba ekwaga mili eereeah enge». A continuación, simplemente se dirigieron hacia la sabana. El cuerpo del desgraciado salvaje, para horror mío, fue desmembrado y quemado mientras las mujeres de la tribu sollozaban frente a la columna de humo. Cuando consulté a nuestro guía para que me diera algún tipo de explicación, simplemente encogió su diminuta figura y respondió: «¿Quiere que se levante de nuevo esta noche?». Un pueblo raro, estos salvajes.

Hayes se niega a decir exactamente qué tribu era y los estudios posteriores han revelado que todos sus datos geográficos, lamentablemente, no son precisos. (No es de extrañar que nunca encontrara el Nilo.) Por suerte, el grito de guerra se identificó más tarde como «Njamba egoaga na era enge», una frase kikuyi que significa «Juntos peleamos y juntos ganamos o expiramos» Esto dio a los historiadores una pista de que se encontraba al menos en lo que actualmente en la moderna Kenia.

1848 D. C, CORDILLERA OWL CREEK, WYOMING

Aunque probablemente no se trate del primer ataque zombi en EEUU, se trata del primero que fue registrado. Un grupo *de* cincuenta y seis pioneros conocidos como la Partida Knudlian desapareció en la zona central de las Montañas Rocosas *de* camino a California. Un año después, una segunda expedición descubrió los restos de un campamento base que se creyó que había sido su último lugar de descanso.

Las señales de la batalla eran obvias. Restos de equipo roto estaban desparramados entre los carros calcinados. También descubrimos los restos de al menos cuarenta y cinco personas. Entre las muchas heridas, todos compartían una fractura en el cráneo. Algunos de los agujeros parecían de bala, otros de instrumentos romos como martillos e incluso rocas. [...] Nuestro guía, un hombre con muchos años de experiencia en aquellos bosques, creía que no se trataba de la obra de indios salvajes. Después de todo, decía, ¿por qué habrían de matar a nuestra gente sin llevarse los caballos y los bueyes? Contamos los esqueletos de todos los animales y tuvimos que darle la razón. [...] Hubo otro factor que encontramos más alarmante y era el número de heridas por mordeduras que tenían los muertos. Como ningún animal, ni el lobo blanco aullador

ni la hormiga diminuta, había tocado sus cadáveres, obviamos su participación en lo acontecido. En la frontera siempre contaban historias sobre caníbales, pero nos horrorizaba creer que tales cuentos sobre un salvajismo tan impío pudieran ser ciertos, especialmente después de un cuento tan horrible como el de la Expedición. [...] Sin embargo, lo que no pudimos comprender fue por qué se habían comido entre ellos tan rápido si aún no se habían acabado las provisiones de comida.

Este pasaje proviene de Arne Svenson, una maestra que se convirtió en colonizadora y granjera de la segunda expedición. Esta historia en sí misma no prueba necesariamente que se trate de un brote de *Solanum*. Aparecerán pruebas más sólidas, pero habrá que esperar otros cuarenta años.

1852 D. C, CHIAPAS, MÉXICO

Un grupo de cazadores de tesoros americanos de Boston, James Millar, Luke MacNamara y Willard Donglass, viajaron a esta región remota en la jungla con el propósito de saquear unas supuestas ruinas mayas. Mientras permanecían en el pueblo de Tzintee, fueron testigos del entierro de un hombre al que tachaban de ser «un bebedor de la sangre de Satán». Vieron que el hombre estaba herido, amordazado y aún vivo. Al creer que se trataba de una ejecución bárbara, los estadounidenses lograron rescatar al condenado. Una vez que le quitaron las cadenas y la mordaza, el prisionero atacó al instante a los liberadores. Los disparos no hacían efecto alguno. Mató a MacNamara; los otros dos fueron heridos levemente. Un mes más tarde, sus familias recibieron una carta fechada el día después del ataque. En sus páginas, los dos hombres relataban los detalles de su aventura, incluyendo una declaración jurada de que su amigo asesinado había «vuelto a la vida» después del ataque. También

escribieron que sus heridas superficiales de mordedura se estaban ulcerando y que empezaban a tener una horrible fiebre. Prometían descansar unas semanas en Ciudad de México para que les tratara un médico y luego volverían a Estados Unidos lo antes posible. Nunca más se supo de ellos.

1867 D. C, OCEANO ÍNDICO

Un barco de vapor inglés para el correo, el RMS Rona, que transportaba a 137 convictos a Australia, ancló en Bijoutier Island para ayudar a un barco sin identificar que apareció varado en un banco de arena. La partida que enviaron descubrió a un zombi con la espalda rota, arrastrándose por las cubiertas desiertas del barco. Cuando intentaron ofrecerle ayuda, el zombi se inclinó hacia delante y mordió en los dedos a uno de los marineros. Mientras otro marino cortaba la cabeza al zombi con su sable los otros cogieron al camarada herido para llevarlo de vuelta al barco. Aquella noche, colocaron al marinero herido en su litera y le dieron un trago de ron y el cirujano del barco le prometió que lo examinaría al amanecer. Aquella noche, el nuevo zombi resucitó y atacó a sus compañeros de abordaje. El capitán, con un ataque de pánico, ordenó que taparan con tablas la carga, que encerraran dentro a los convictos con el gul y que continuaran el viaje a Australia. El resto del viaje, el resonar constante de los gritos se convirtió en gemidos. Varios tripulantes juraron oír los chillidos de agonía de las ratas mientras se las comían vivas.

Tras seis semanas en el mar, el barco echó el ancla en Perth. Los oficiales y la tripulación remaron a tierra para informar al alcalde mayor sobre lo que había ocurrido. Al parecer, nadie creyó las historias de aquellos marineros. Enviaron un contingente de tropas regulares para, y sólo por esa razón, que escollaran a los prisioneros. El RMS Rona permaneció anclado cinco días, esperando a que llegaran dichas tropas. El sexto día, una tormenta rompió la cadena del ancla del barco, lo desplazó varias millas a través de la costa y lo estrelló contra un arrecife. Los habitantes del pueblo y la antigua tripulación del barco no encontraron rastro alguno de los no muertos. Lo único que quedó fueron huesos de humanos y huellas que llevaban tierra adentro. La historia del Rona era común entre los marineros a finales del siglo diecinueve y comienzos del veinte. Los registros del almirantazgo indican que el barco se perdió en el mar.

1882 D. C, PIEDMONT, OREGÓN

Las pruebas del ataque provienen de una partida humanitaria enviada para investigar un pequeño pueblo con una mina de hierro después de dos meses de aislamiento. Este grupo encontró Piedmont en ruinas. Muchas de las casas estaban quemadas. Las que aún quedaban en pie estaban llenas de agujeros de bala. Lo peculiar era que los agujeros dejaban ver que todos los tiros se habían dado desde el interior, como si la lucha hubiera tenido lugar entre aquellas paredes.

Más impactante aún fue el descubrimiento de veintisiete esqueletos mutilados y medio comidos. Una primera teoría considerando el canibalismo quedó descartada cuando se encontraron los almacenes del pueblo con suficiente comida para un invierno entero. Cuando investigaron la mina, la partida humanitaria realizó su último y más terrorífico descubrimiento. Habían hecho estallar desde dentro la entrada. Encontraron cincuenta y ocho hombres, mujeres y niños, todos muertos de inanición. Los rescatadores determinaron que había suficiente comida para varias semanas almacenada y que se había consumido, por lo que sugirió que estuvieron allí encerrados más tiempo. Una vez que se realizó un recuento minucioso de los cadáveres, algunos mutilados y otros muertos de inanición, faltaban al menos treinta y dos de los ciudadanos. La teoría que acepta un mayor grupo de personas es que, por algún motivo, un gul o un grupo de gules surgieron de los bosques y atacaron Piedmont. Tras una batalla corta y violenta los supervivientes llevaron toda la comida que pudieron a la mina. Después de encerrarse, lo más probable es que estas personas esperaran un rescate que nunca llegó. Se puede sospechar que, antes de tomar la decisión de refugiarse en la mina, uno o más supervivientes intentaran realizar un viaje complicado a través de los bosques en busca del puesto de vigilancia más cercano. Como no existe ningún registro ni se encontraron los cuerpos, es lógico asumir que estos mensajeros mencionados antes murieron en el bosque o fueron engullidos por los no muertos. Si allí hubo zombis, no se sabe por qué no recuperaron los restos de ninguno. Tras el incidente de Piedmont no hubo un encubrimiento oficial. Los rumores hablan de una plaga, una avalancha, una lucha interna y el ataque de los «indios salvajes» (no hay nativos americanos que vivan allí, ni siquiera cerca de Piedmont). Nunca volvió a abrirse la mina. La compañía minera Patterson (propietaria de la mina de la

ciudad) pagó 20 dolares en compensación a cada pariente de los residentes de Piedmont a cambio de su silencio. La prueba de esta transacción aparece en los libros de cuentas de la compañía. Esto se descubrió cuando la corporación se declaró en bancarrota en 1931. No hubo investigaciones posteriores.

1888 D. C, HAYWARD, WASHINGTON

Este pasaje describe la aparición del primer cazador de zombis profesional de América del Norte. El incidente comenzó cuando un cazador de pieles llamado Gabriel Allens llegó dando bandazos al pueblo con un corte profundo en el brazo. «Allens habló de un espíritu que deambulaba en forma de hombre poseído, con la piel tan gris como la piedra y los ojos fijos en la nada. Cuando Allens se aproximó al desdichado, este liberó un atroz gemido y mordió al cazador en el antebrazo derecho.» Este pasaje procede del diario de Jonathan Wilkes, el doctor del pueblo que trató a Allens después del ataque. Se sabe muy poco sobre cómo se expandió la infección de la primera víctima al resto de miembros del pueblo. Algunos datos sugieren que la siguiente víctima fue el doctor Wilkes y a continuación tres hombres que intentaron atarlo. Seis días después del ataque inicial, Hayward sufría un asedio. Muchos se escondieron en sus casas y en la iglesia del pueblo mientras los zombis atacaban implacables las barricadas. Aunque había muchas armas de fuego, nadie se dio cuenta de la necesidad de pegarles un tiro en la cabeza. La comida, el agua y la munición se acabaron en seguida. Nadie creía que pudieran aguantar otros seis días.

Al amanecer del séptimo día, llegó un lakota llamado Elija Black. A caballo, con un sable del Ejército de Caballería de EEUU, decapitó a doce gules los primeros veinte minutos. Entonces, Black usó un pedazo de madera carbonizado para dibujar un círculo alrededor de la torre de agua del pueblo antes de subir a lo más alto de ella. Entre gritos, una corneta vieja del ejército y su caballo atado como cebo, se las arregló para atraer a todos los muertos andantes que había en el pueblo hacia su posición.

El que entraba en el círculo recibía un tiro en la cabeza con un rifle Winchester. De este modo cuidadoso y disciplinado, Black eliminó a la horda al completo, cincuenta y nueve zombis, en seis horas. Para cuando los supervivientes se dieron cuenta de lo que había ocurrido, su salvador se había ido. Los relatos posteriores consiguieron reunir los antecedentes de Elija Black. Cuando tenía quince años, él y su abuelo estaban cazando cuando se encontraron con la masacre de la Partida Knudhansen. Al menos uno de los miembros había sido infectado previamente y, una vez reconvertido, había atacado al resto del grupo. Black y su abuelo acabaron con los otros zombis a golpes de tomahawk en la cabeza, decapitándolos y quemándolos. Uno de los supervivientes, una mujer de treinta años, explicó cómo se extendió la infección y cómo la mitad de la partida ahora resucitada había deambulado por el bosque. Entonces confesó que sus

heridas y las de otras personas eran maldiciones incurables. De común acuerdo, suplicaron su muerte.

Tras este asesinato en masa por compasión, el viejo lakota le reveló a su nieto que le había ocultado la herida de una mordedura que había sufrido durante la batalla. La última persona a la que dio muerte ese día Elija Black fue su propio abuelo. Desde ese momento, dedicó su vida a cazar el resto de zombis de la Partida Knudhansen. En cada encuentro, aprendía más y conseguía mayor experiencia. Aunque nunca llegó a Piedmont, consiguió eliminar a nueve de los zombis del pueblo que habían deambulado por el bosque. Cuando ocurrió lo de Hayward, Black se había convertido, con toda probabilidad, en el principal estudioso de campo, rastreador y asesino de no muertos del mundo. Se sabe muy poco sobre el resto de su vida o cómo terminó finalmente. En 1939 se publicó su biografía tanto en forma de libro como en una serie de artículos que aparecieron en periódicos ingleses. Como no se conserva ninguna versión, es imposible saber con exactitud en cuántas batallas luchó Black. Hay en marcha una investigación para localizar las copias perdidas de su libro.

1893 D. C, FORT LOUIS PHILIPPE, COLONIA FRANCESA DEL NORTE DE ÁFRICA

El diario de un oficial subalterno en la legión extranjera francesa relata uno de los brotes más serios de la historia:

Llegó tres horas después del amanecer; un árabe solitario a pie, al borde de la muerte por el sol y la sed. [...] Tras un día de reposo, con un tratamiento y agua, relató la historia de una plaga que convirtió a las víctimas en bestias caníbales. [...] Antes de que nuestra expedición pudiera ir a investigar, los vigías de la muralla sur avistaron lo que parecía ser un rebaño de animales al horizonte. [...] A través de mis lentes, pude ver que no se

trataba de bestias sino de hombres. Su piel carecía de color, sus ropas estaban raídas y andrajosas. Cuando el viento cambió en nuestra dirección, primero nos trajo un gemido marchito y, a continuación, el hedor de la descomposición de aquellas personas. [...] Supusimos que estos pobres miserables venían pisando los talones a nuestro superviviente. No podemos saber cómo se las arreglaron para cruzar tal distancia, sin comida ni agua. [...] Las llamadas y los avisos no produjeron respuesta alguna. [...] Las explosiones de nuestros cañones no consiguieron dispersarlos. [...] ¡Parecía que los disparos de los rifles de largo alcance no surtían efecto! [...] En seguida, enviamos a caballo al cabo Strom a Bir-El-Ksaib mientras cerrábamos las puertas y nos preparábamos para un ataque.

El ataque pasó a ser el asedio no muerto más largo jamás registrado. Los legionarios fueron incapaces de llegar a entender el hecho de que sus atacantes estuvieran muertos y gastaban la munición propinando disparos al torso. Los tiros que accidentalmente daban a la cabeza no eran suficientes para persuadirles de esta táctica victoriosa. Nunca volvieron a saber nada del cabo Strom, el hombre que enviaron en busca de ayuda. Se ha supuesto que encontró su destino con los árabes hostiles o en el desierto. ¡Sus camaradas en el fuerte permanecieron asediados durante tres años! Por suerte, acababa de llegar una carreta con provisiones. Había agua disponible del pozo que impulsó la construcción del fuerte. Los animales y los caballos al final tuvieron que sacrificarse y los racionaron como último recurso. Durante este tiempo, el ejército de no muertos, algo más de quinientos, continuaban rodeando las murallas. El diario cuenta que, con el tiempo, algunos fueron derribados con explosivos caseros, cócteles Molotov improvisados e incluso arrojaban piedras grandes desde el pretil. Sin embargo, no era suficiente para terminar con el asedio. Los gemidos constantes volvieron locos a algunos hombres e hizo que dos de ellos se suicidaran. Varios intentaron saltar la muralla y correr para salvarse. Todos los que lo intentaron fueron rodeados y despedazados. Un intento de motín redujo aún más sus filas, dejando el número de supervivientes en sólo veintisiete personas. En ese momento, el comandante de la unidad decidió intentar un plan más desesperado:

Todos los hombres se equiparon con todo el agua que pudieron y la poca comida que quedaba. Destruyeron todas las escaleras y escalinatas del pretil. [...] Nos reunimos en la muralla sur y empezamos a llamar a nuestros torturadores, reuniéndolos a casi todos a las puertas. El coronel Drax, con la valentía de un hombre poseído, bajo a la plaza de armas y quitó el cerrojo. De repente, la multitud hedionda entró en tropel en la fortaleza. El coronel se aseguró de proporcionarles el señuelo perfecto y los miserables lo siguieron a través de la plaza de armas, por los barracones y el comedor, por la enfermería [...] estaba a punto de ponerse a salvo cuando una mano, mutilada y

podrida se aferró a su bota. Nosotros continuábamos llamando a las criaturas con abucheos y silbidos, saltando como monos salvajes. ¡Llamábamos a aquellas criaturas para que entraran en nuestro fuerte! [...] Dorset y O 'Toóle bajaron a la muralla norte [...] corrieron hacia la puerta y la cerraron. [...] Las criaturas que había dentro, rabiosas e irreflexivas, ¡no pensaron en abrirlas de nuevo! Al empujarse entre ellas hacia las puertas que se abrían hacia el interior, lo único que consiguieron fue quedarse más atrapadas aún.

En aquel momento los legionarios bajaron de un salto al desierto, mataron a los pocos zombis que había a las afueras de las murallas en un combate cuerpo a cuerpo depravado y a continuación recorrieron casi cuatrocientos kilómetros hasta el oasis más cercano, en Bir Ounane. Los registros del ejército no hablan de este asedio. No existe una explicación sobre por qué, cuando los despachos regulares dejaron de llegar de Fort Louis Philippe, no se enviaron equipos de investigación. El único gesto oficial hacia cualquiera de los involucrados en el incidente fue la corte marcial y el encarcelamiento del coronel Drax. La transcripción de su juicio, incluyendo los cargos, no se han revelado. Hubo rumores sobre el brote en la legión, el ejército y la sociedad francesa durante décadas. Se escribieron muchos cuentos sobre «el asedio del Diablo». A pesar del rechazo del incidente, la legión extranjera francesa nunca volvió a enviar otra expedición a Fort Louis Philippe.

1901 D. C, LU SHAN, FORMOSA

Según Bill Wakowski, un marinero americano que servía en la flota asiática, varios campesinos de Lu Shan se levantaron de sus camas y atacaron al pueblo. Debido a la lejanía y a la falta de comunicación por cable (teléfono/telégrafo), en Taipei no pudieron recibir noticias hasta siete días después.

Misioneros estadounidenses, rebaño del pastor Alfred, pensaron que se trataba del castigo de Dios hacia los chinos por no aceptar Su palabra. Sabían que la fe y el Santo Padre sacarían al diablo que llevaban dentro. Nuestro maestro les ordenó no moverse de allí hasta que pudiera reunir una escolta armada. El pastor Alfred no supo de ella. Mientras el viejo hombre enviaba un telegrama para pedir ayuda, se dirigieron al río. [...] Nuestra partida en tierra y un pelotón de tropas nacionalistas llegaron al pueblo a mediodía. [...] Había cuerpos y restos de ellos por todas partes. El suelo estaba pegajoso. Y el olor, por Dios santo, ¡qué olor! [...] Entonces una de esas cosas surgió de entre la niebla, unas criaturas desagradables, unos diablos con forma humana. Les bloqueamos el paso durante al menos noventa metros. No funcionó nada. Ni los rifles Krag, ni el cañón Gatling. [...] Creo que Rilev perdió el juicio. Preparó su bayoneta e intentó ensartar a una de aquellas bestias. A su alrededor se unieron doce más. ¡Con la velocidad del rayo pasó a ser sólo huesos! ¡Resultaba espantoso! [...] Y llegó, como un brujo calvo, un doctor o un monje, como quieras llamarlo [...] balanceando lo que al parecer era una pala lisa con una cuchilla en forma de luna menguante [...] debía de haber diez, tal vez veinte cadáveres a sus pies [...] corría, hablando sin cesar como un loco, señalando a su cabeza y más tarde a la del resto. El viejo hombre, sólo Dios sabe cómo reconoció lo que el chino estaba murmurando: nos ordenó que consiguiéramos todas las cabezas de las bestias. [...] Les disparamos a quemarropa. [...] Mientras recogíamos los cuerpos, descubrimos entre los chinos unos cuantos hombres blancos, nuestros misioneros. Uno de los nuestros encontró un monstruo con la columna aplastada por las balas. Aún estaba vivo, agitando los brazos, separando sus dientes sangrientos ¡dejando escapar aquel gemido nauseabundo! El viejo hombre lo reconoció: era el pastor Alfred. Rezó un padrenuestro y a continuación le pegó un tiro al padre en la sien.

Wakowski vendió su relato a la revista sobre misterios Cuentos macabros, un acto que le supuso la expulsión de su cargo y el encarcelamiento. Cuando salió de la cárcel, Wakowski se negó a concertar más entrevistas. En la actualidad, la Marina de EEUU niega la historia.

1905 D. C, TABORA, TANGANICA, COLONIA ALEMANA AL ESTE DE ÁFRICA

Las transcripciones del juicio afirman que un guía nativo al que sólo se conocía como «Simón» fue arrestado e imputado por decapitar a un famoso cazador blanco, Kart Seekt. El abogado defensor de Simón, un terrateniente holandés llamado Guy Voorster, explicó que su cliente creía que en realidad

había realizado una hazaña heroica. En palabras de Voorster:

El pueblo de Simón cree que existe una enfermedad que arrebató la fuerza de la vida a los hombres. En su lugar queda el cuerpo, muerto aunque aún con vida, sin sentido de uno mismo ni de sus alrededores y cuya única fijación es el canibalismo. [...] Además, las víctimas de este monstruo no muerto se levantan de la tumba para devorar a más víctimas. Este ciclo se repetirá, una y otra vez, hasta que no quede nadie sobre la faz de la Tierra excepto estas abominables criaturas. [...] Mi cliente afirma que la víctima en cuestión regresó a su campamento base con dos días de retraso, deliraba y tenía una herida inexplicable en el brazo. Horas más tarde fallecía. [...] Entonces mi cliente me explicó que Herr Seerkt se levantó de su lecho de muerte para morder al resto de su partida. Mi cliente usó un cuchillo indígena para decapitar a Herr Seerkt y quemó su cabeza en la hoguera.

El señor Voorster añadió rápidamente que no estaba de acuerdo con el testimonio de Simón y lo utilizó para probar que estaba loco y que no debían ejecutarlo. Como la defensa de un demente sólo se aplicaba a los hombres blancos y no a los africanos, Simón fue condenado a morir en la horca. Todos los registros del juicio se conservan todavía, aunque en muy malas condiciones, en Dares Salaam, Tanzania.

1911 D. C, VITRE, LUISIANA

Esta leyenda americana común contada en bares y en vestuarios de instituto por todo el Sur Profundo, tiene sus raíces en un hecho histórico documentado. La noche de Halloween, varios jóvenes cajún tomaron parte en un reto que consistía en quedarse en el pantano desde medianoche hasta el

amanecer. En la zona se decía que originariamente los zombis descendían desde la plantación de una familia y merodeaban por la ciénaga, consumiendo o reanimando a cualquier humano que se cruzara en su camino. A las doce de la mañana del día siguiente, ninguno de las adolescentes había regresado de su reto. Se organizó una partida de búsqueda para explorar la ciénaga. Se vieron atacados por al menos treinta gules, entre los que se encontraban los jóvenes. La partida se retiró y sin darse cuenta mostraron el camino de vuelta a Vitre a los no muertos. Mientras los habitantes formaban barricadas en sus casas, un ciudadano, Henri de la Croix, creyó que empapar a los no muertos con melaza atraería a millones de insectos que se encargarían de devorarlos. El plan falló, y De la Croix escapó vivo a duras penas. Empaparon a los no muertos de nuevo, esta vez con queroseno, y les prendieron fuego. Sin percatarse de las consecuencias de este acto, los habitantes de Vitre vieron con horror cómo los gules prendían fuego a todo lo que tocaban. Varias víctimas, atrapadas dentro de edificios con barricadas, se quemaron vivas mientras otras huían al pantano. Varios días después, unos voluntarios para el rescate contaron un total de cincuenta y ocho supervivientes (en el pueblo vivían 114). Vitre se había quemado por completo. Había no muertos y humanos entre los cadáveres. Cuando las bajas de Vitre se añadieron a la cantidad de cadáveres de zombis que encontraron, al menos faltaban quince cuerpos. Los registros oficiales del gobierno en Baton Rouge describen el ataque como «un comportamiento alborotado de la población negra», una explicación curiosa ya que el pueblo de Vitre era enteramente blanco. Cualquier prueba de un brote zombi proviene de cartas privadas y diarios que se hallan entre los descendientes de los supervivientes.

1913 D. C, PARAMARIBO, SURINAM

Mientras el doctor Ibrahim Obeidallah puede que fuera el primero en expandir el conocimiento humano sobre los no muertos, no fue (afortunadamente) el último. El doctor Jan Vanderhaven, muy conocido en Europa por su estudio de la lepra, llegó a la colonia de América del Sur para estudiar un extraño brote de esta familiar enfermedad.

Los cuerpos infectados muestran síntomas similares a los que se dan por todo el planeta: úlceras purulentas, piel moteada, la carne, al parecer, en proceso de descomposición, etc. Sin embargo, todas las similitudes con las afecciones convencionales terminan aquí. Estas pobres almas parecen haber perdido por completo la cabeza. [...] No dan muestra de ningún pensamiento racional ni reconocen nada que les sea familiar: [...] Tampoco duermen ni beben agua. Rechazan todo tipo de comida excepto aquella que esté viva. [...] Ayer, un enfermero en el hospital, por puro juego, y desobedeciendo mis órdenes, arrojó una rata herida a la celda de los pacientes. Inmediatamente, uno de ellos agarró al bicho y se

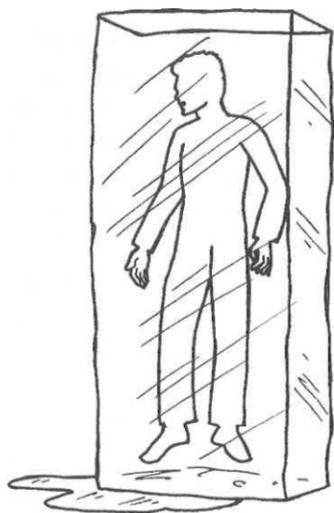
lo tragó entero. [...] El infectado se volvió casi de inmediato rabioso y hostil. [...] Mordía a todo lo que se le acercaba, enseñando los dientes como si fuera un animal. [...] Una visitante, una mujer influyente que desafió todas las normas del hospital, fue posteriormente mordida por su esposo infectado. A pesar de que se utilizaron todos los métodos de trata miento conocidos, ella entró en colapso rápidamente a causa de la herida y murió horas más tarde ese mismo día. [...] Llevaron el cuerpo a la plantación de la familia. [...] A pesar de mis súplicas, no me permitieron realizarle la autopsia por la falta de decoro que suponía. [...] Anoche denunciaron el robo del cadáver. [...] Los experimentos con alcohol, formalina y una tela a 90 grados centígrados han eliminado la posibilidad de que se trate de una bacteria. [...] Además, debo deducir que el agente es un fluido vivo contagioso [...] apodado «Solanum».

(«Fluido vivo contagioso» era un término común antes de adoptar la palabra latina virus.) Estos extractos provienen de un estudio de doscientas páginas, realizado durante un año por el doctor Vanderhaven, sobre este nuevo descubrimiento. En dicho estudio, está documentada la tolerancia del zombi al dolor, su aparente falta de respiración, el lento proceso de descomposición, la falta de rapidez, la agilidad limitada y la ausencia de cicatrización. Debido al comportamiento violento de estos sujetos y al miedo aparente de los enfermeros del hospital, Vanderhaven nunca fue capaz de acercarse lo suficiente para hacer una autopsia completa. Por este motivo, fue incapaz de descubrir que los muertos vivientes eran sólo eso. En 1914, regresó a Holanda y publicó su trabajo. De forma irónica, ni recibió alabanzas ni quedó en ridículo con la comunidad científica. Su historia, como muchas otras de la época,

quedó eclipsada por el estallido de la Primera Guerra Mundial. Existen copias olvidadas de este trabajo en Amsterdam. Vanderhaven volvió a practicar la medicina convencional en las Indias Orientales holandesas (Indonesia), donde posteriormente murió de malaria. El mayor adelanto de Vanderhaven fue el descubrimiento de un virus como culpable de la creación de los zombis y fue la primera persona en atribuirle el nombre de «Solanum». No se sabe por qué eligió este término. Aunque su trabajo no fue aplaudido por sus contemporáneos europeos, ahora se lee en todo el mundo. Desafortunadamente, un país dio a los hallazgos del buen doctor un uso devastador. (Véase «1942-45 d. C, Harbin», pp. 272-274.)

1923 D. C, COLOMBO, CEILAN

Este relato procede de *The Oriental*, un periódico para los británicos que vivían alejados de su patria en la colonia del océano Índico. Christopher Wells, copiloto de las líneas aéreas British Imperial, fue rescatado de una balsa hinchable después de pasar catorce días en el mar. Antes de morir debido a tal exposición, Wells explicó que habían transportado un cadáver descubierto por una expedición británica en el monte Everest. El cadáver era de un europeo, sus ropas pertenecían al siglo pasado y no tenía documentos identificativos. Como se encontraba congelado, el líder de la expedición decidió llevarlo en el avión a Colombo para estudiarlo en profundidad. Por el camino, el cadáver se derritió, resucitó y atacó a la tripulación de la aeronave. Los tres hombres lograron vencer al asaltante aplastándole el cráneo con un extintor de incendios (como no sabían a qué se enfrentaban, simplemente se centraron en incapacitar al zombi). Ahora que estaban a salvo de este peligro inmediato, tenían que vérs-



las con una aeronave estropeada. El piloto mandó por radio un mensaje de socorro, pero no tuvo tiempo de enviar las coordenadas de posición. Los tres hombres se lanzaron en paracaídas al océano, pero el comandante de la tripulación no se había dado cuenta de que el mordisco que había sufrido tendría graves consecuencias. Al día siguiente, falleció, resucitó pocas horas después e inmediatamente atacó a los otros dos hombres. Mientras el piloto luchaba contra

el asaltante no muerto, Wells, en un ataque de pánico, echó a patadas por la borda a los dos. Después de contar -algunos dirían que confesar- su historia a las autoridades, Wells se quedó inconsciente y murió al día siguiente. Su historia fue tomada como el delirio de un maniaco con insolación. Investigaciones posteriores no encontraron pruebas ni del avión, ni de la tripulación, ni del supuesto zombi.

1942 D. C, PACÍFICO CENTRAL

Durante el avance inicial de Japón, enviaron un pelotón de los marines imperiales para establecer una guarnición en Atuk, una isla de las Islas Carolinas. Varios días después de su llegada, el pelotón se vio atacado por un enjambre de zombis que procedían de la jungla. Al principio hubo muchas bajas. Al no tener ninguna información sobre la naturaleza de sus atacantes o la manera correcta de destruirlos, los marines se dirigieron a la cima de una montaña fortificada al norte de la isla. De forma un tanto irónica, como dejaban morir a los heridos, los marines que iban sobreviviendo se evitaban el peligro de llevar a los camaradas infectados con ellos. El pelotón se quedó atrapado en la fortaleza de la cima de la montaña varios días, sin comida, con poca agua y sin poder comunicarse con el exterior. Durante este tiempo, los gules asediaban su posición, incapaces de escalar los acantilados empinados pero impidiendo cualquier posibilidad de escapar. Después de dos semanas de encarcelamiento, Ashi Nakamura, el francotirador del pelotón, descubrió que un tiro en la cabeza resultaba fatal para el zombi. Saber esto permitió a los japoneses combatir por fin a sus atacantes. Después de acabar con los gules que había alrededor a tiro de rifle, avanzaron hasta la jungla para realizar un rastreo completo de la isla. Los relatos de los testigos cuentan que el oficial al mando, el teniente Hiroshi Tomonaga, decapitó a once zombis sólo con su catana de oficial (un argumento para el uso de este arma). Tras la guerra, las investigaciones que se

realizaron y la comparación de los registros demostró que Atuk se trataba, con toda probabilidad, de la misma isla que Sir Francis Drake describió como «la isla de los malditos». El propio testimonio de Tomonaga, ofrecido a las autoridades estadounidenses después de la guerra, afirmaba que, una vez que pudieron comunicarse por radio con Tokio, el Alto Mando japonés envió instrucciones precisas de capturar, sin matar, los zombis que quedaran. Una vez realizada tal tarea (consiguieron atar y amordazar a cuatro gules), enviaron el submarino imperial I-58 para recuperar los prisioneros no muertos. Tomonaga confesó que desconocía lo que había ocurrido con los cuatro zombis. Le ordenaron a él y a sus hombres no hablar sobre lo ocurrido, bajo pena de muerte.

1942-45 D. C, HARBIN, GOBIERNO TÍTERE DE JAPÓN DE MANCHUKUO (MANCHURIA)

En 1951, en su libro *El sol se levantó en el Infierno*, el que fuera oficial del Ejército de Inteligencia de EEUU, David Shore, detallaba una serie de experimentos biológicos durante la guerra dirigidos por una unidad del ejército japonés conocida como Dragón Negro. Uno de los experimentos, denominado «Flor de cerezo», se organizó especialmente para crear y entrenar zombis para introducirlos en el ejército. Según Shore, cuando las fuerzas japonesas invadieron las Indias Orientales holandesas en 1941-42, descubrieron una copia del trabajo de Jan Vanderhaven en una biblioteca médica en Surabaya. Enviaron el trabajo al cuartel general de Dragón Negro en Harbin para realizar estudios adicionales. Aunque se mandó realizar un plan teórico, no pudieron encontrar muestras de *Solanum* (prueba de que la ancestral Hermandad de la Vida para acabar con los zombis había hecho su trabajo muy bien). Todo esto cambió seis meses después con el incidente en la isla de Atuk. Enviaron a Harbin a los cuatro zombis retenidos. Se llevaron a cabo experimentos con tres de ellos y el cuarto se utilizó para crear otros zombis. Shore afirma que usaban a los disidentes japoneses (todo aquel que no apoyara el régimen militar) como conejillos de indias. Cuando resucitaron a un pelotón de cuarenta zombis, los operativos de Dragón Negro intentaron entrenarlos como zánganos obedientes. Obtuvieron unos resultados muy sombríos: los mordiscos convirtieron a diez de los dieciséis instructores en zombis. Tras dos años de intentos frustrados, se tomó la decisión de liberar la fuerza de los cincuenta zombis con los que ahora contaban contra el enemigo sin importar en qué condiciones estuvieran. Lanzaron en paracaídas a diez gules sobre las fuerzas británicas en Birmania. Atacaron el avión con fuego antiaéreo antes de que llegaran a su destino, y lo convirtieron en una bola de fuego que destruyó toda prueba de la carga no muerta. Se intentó por segunda vez enviando a diez zombis por submarino a la zona del canal de Panamá en la que EEUU participaba (esperaban que el consiguiente caos frenara la construcción en el Atlántico y la limitación en el Pacífico de los buques de guerra estadouni-

denses). El submarino se hundió por el camino. Hubo un tercer intento (de nuevo en submarino) liberando a veinte zombis en el océano cerca de la costa occidental de Estados Unidos. A medio camino, mientras recorrían el Pacífico norte, el capitán del submarino informó por radio de que los zombis se habían liberado de sus ataduras y estaban atacando a la tripulación y que no tenía más opción que hundir la nave. Cuando la guerra terminó, se envió un cuarto y último ataque. Soltaron en paracaídas al resto de zombis en una madriguera de guerrillas chinas en la región de Yunnan. Nueve de los zombis que se lanzaron en paracaídas recibieron un tiro en la cabeza de los francotiradores chinos. Los tiradores de élite no se dieron cuenta de la importancia que tenían sus disparos. Habían recibido siempre la orden de disparar a la cabeza. El último zombi fue capturado, atado y llevado al cuartel general personal de Mao Tse-Tung para estudiarlo. Cuando la Unión Soviética invadió Manchukuo en 1945, todos los registros y las pruebas del proyecto «Flor de cerezo» habían desaparecido.

Shore afirma que su libro se basa en los relatos de los testimonios de dos operativos de Dragón Negro, hombres que él personalmente interrogó después de que se rindieran ante el ejército de EEUU en Corea del Sur al finalizar la guerra. Al principio, Shore encontró quien le publicara su libro, una compañía pequeña e independiente conocida como Green Brothers Press. Antes de que llegara a las librerías, el gobierno ordenó confiscar todos los ejemplares. A Green Brothers Press directamente se la acusó, de manos del senador Joseph McCarthy, de publicar «material obsceno y subversivo». A causa del peso de las deudas legales la compañía quebró. David Shore fue acusado de violar la seguridad nacional y sentenciado a cadena perpetua en Fort Leavenworth, Kansas. Lo absolvieron en 1961, pero murió de un ataque al corazón dos meses después de su puesta en libertad. Su viuda, Sara Shore, mantuvo una copia secreta e ilegal de su

manuscrito hasta su muerte en 1984. Su hija, Ana, ganó hace poco un pleito que le ha otorgado el derecho a publicarlo.

1943 D. C, COLONIA FRANCESA AL NORTE DE ÁFRICA

Este extracto proviene del interrogatorio al primer soldado raso Anthony Marno, ametrallador de cola en el bombardero B-24 del ejército de EEUU. Al regresar de una incursión nocturna contra las concentraciones de tropas alemanas en Italia, la aeronave empezó a descender sobre el desierto de Argelia. Tenían poco combustible; el piloto vio lo que parecía ser un asentamiento civil y ordenó a su tripulación que saltara en paracaídas. Lo que habían encontrado era Fort Louis Philippe.

Parecía sacado de la pesadilla de un crío. [...] Abrimos las puertas, no había tranca ni nada. Caminamos hacia el patio y nos encontramos con todo aquel montón de esqueletos. Montañas de ellos, ¡no bromeo! Amontonados por todas partes, como en una película. Nuestro capitán, que parecía sacudir la cabeza, dijo: «Parece que haya un tesoro enterrado aquí, ¿sabéis?». Menos mal que no había ningún cuerpo en el pozo. Nos las arreglamos para llenar las cantimploras y cogimos algunas provisiones. No había comida, pero ¿quién la querría?, ¿eh?

Marno y el resto de la tripulación fueron rescatados por una caravana árabe a ochenta kilómetros del fuerte. Cuando preguntaron sobre aquel lugar, los árabes no respondieron. En aquel momento, el ejército de EEUU tampoco tenía los medios ni el interés para investigar unas ruinas abandonadas en mitad del desierto. Más tarde no se llevó a cabo ninguna expedición.

1947 D. C, JARVIE, COLUMBIA BRITÁNICA

Una serie de artículos de cinco periódicos diferentes cuentan los acontecimientos sangrientos y el heroísmo individual asociado con esta pequeña aldea canadiense. Los historiadores sospechan que el transportista Mathew Morgan, un cazador de la zona, regresó a la aldea una noche con un misterioso mordisco en el hombro. Al amanecer del día siguiente, veintiún zombis merodeaban por las calles de Jarvie. Devoraron por completo a nueve personas. Los quince humanos que quedaban hicieron una barrera en la oficina del sheriff. Un disparo fortuito de uno de los ciudadanos aguerridos demostró lo que podía hacer una bala en el cerebro. Pero para entonces la mayoría de las ventanas estaban cubiertas, por lo que nadie podía apuntar con sus armas. Planearon trepar hasta el tejado, contactar con la oficina de teléfono y telégrafo y avisar a las autoridades en Victoria. Los supervivientes estaban a mitad de camino por la calle cuando los gules percibieron su presencia y les dieron

caza. Un miembro del grupo, Regina Clark, les dijo a los otros que continuaran mientras ella detenía a los no muertos. Clark, armada únicamente con una carabina M1 de EEUU, dirigió a los zombis hasta un callejón sin salida. Los testigos insisten en que Clark lo hizo a propósito, reuniendo a los no muertos en un lugar limitado que le permitiera alcanzar a un máximo de cuatro objetivos a la vez. Con una puntería fantástica y un tiempo de recarga pasmoso, Clark eliminó a todo el grupo. Varios testigos aseguran que vació un peine de quince balas en doce segundos sin fallar un solo tiro. Más pasmoso aún resultó que el primer zombi al que derribó fuera su marido. Fuentes oficiales tachan el suceso de «exposición inexplicable de violencia pública». Todos los artículos que salieron en el periódico se basan en lo que dijeron los ciudadanos de Jarvie. Regina Clark se negó a ser entrevistada. Sus memorias siguen siendo un secreto guardado por su familia.

1954 D. C, THAN HOA, INDOCHINA FRANCESA

Este pasaje se tomó de una carta escrita por Jean Beart Lacoutour, un hombre de negocios francés que vivió en la antigua colonia.

El juego se llama «La danza del Diablo». Una persona viva es puesta en una jaula con una de estas criaturas. Nuestro humano sólo tiene un cuchillo pequeño, de unos ocho centímetros de largo a lo sumo. [...] ¿Sobrevivirá a su vals con el cadáver viviente? De no ser así, ¿cuánto tiempo resistirá? Se realizan apuestas sobre esta y otras variables. [...] Mantenemos un establo para ellos, los gladiadores fétidos. La mayoría son víctimas de contiendas fallidas. A algunos los cogemos de la calle. [...] Pagamos bien a sus familias. [...] Que Dios me perdone por este pecado inimaginable.

Esta carta, junto a una considerable fortuna, llegó a La Rochelle, Francia, tres meses después de la pérdida de la Indochina francesa contra las guerrillas comunistas de Ho Chi Minh. El destino de la «Danza del Diablo» de Lacoutour se desconoce. No se ha descubierto nueva información. Un año después, el cuerpo de Lacoutour llegó a Francia, muy descompuesto, con una bala en el cerebro. La explicación del coronel norvietnamita fue el suicidio.

1957 D. C, MOMBASA, KENIA

Este extracto fue tomado del interrogatorio que realizó un oficial del ejército británico a un rebelde kikuyu capturado durante la insurrección de Mau Mau (todas las respuestas provienen de un traductor):

P: ¿A cuántos viste?

R: A cinco.

P: Descríbelos.

R: Hombres blancos, con la piel gris y llena de grietas. Algunos tenían heridas, marcas de mordiscos en algunas partes de su cuerpo. Todos tenían orificios de bala en el pecho. Se tambaleaban y gemían. Sus ojos no veían. La sangre chorreaba por sus dientes. El olor a carroña anunciaba su llegada. Los animales huyeron.

El intérprete masai y el prisionero comenzaron a hablar. El prisionero se quedó en silencio.

P: ¿Qué ocurrió?

R: Vinieron a por nosotros. Sacamos nuestras lalems (un arma masai, parecida al machete) y les cortamos las cabezas y las enterramos.

P: ¿Enterrasteis las cabezas?

R: Sí.

P: ¿Por qué?

R: Porque el fuego nos habría dado ventaja.

P: ¿No fuiste herido?

R: No estaría aquí.

P: ¿No estabas asustado?

R: Sólo tememos a los vivos.

P: ¿Así que eran espíritus diabólicos?

El prisionero ríe entre dientes.

P: ¿De qué te ríes?

R: Los espíritus diabólicos se han inventado para asustar a los niños. Estos hombres eran muertos vivientes.

El prisionero dio poca información el resto de la entrevista. Cuando le preguntaron si había más zombis sueltos, se quedó callado. La transcripción completa apareció en un tabloide británico poco después ese mismo año. No se hizo nada al respecto.

1960 D. C, BYELGORANSK,
UNIÓN SOVIÉTICA

Se sospecha, desde que terminó la Segunda Guerra Mundial, que las tropas soviéticas que invadieron Manchuria capturaron a la mayoría de los científicos japoneses, los datos y los experimentos realizados (los zombis) involucrados en el proyecto especial Dragón Negro. Recientes revelaciones han confirmado que estos rumores son ciertos. El propósito de este nuevo proyecto soviético era crear un ejército secreto de muertos andantes para usarlos en la inevitable Tercera Guerra Mundial. «Flor de cerezo», rebautizada con el nombre de «Esturión», fue llevada cerca de una pequeña ciudad al este de Siberia donde había únicamente un gran edificio que servía como prisión a disidentes políticos. El emplazamiento no sólo garantizaba una total discreción sino también la disponibilidad directa de los experimentos realizados. Basándonos en descubrimientos recientes, somos capaces de determinar que, por alguna razón, los experimentos se descontrolaron y causaron un brote de varios cientos de zombis. Algunos científicos lograron escapar a la prisión. Seguros tras los muros, se asentaron creyendo que sería un asedio de poco tiempo hasta que llegara la ayuda. Nadie vino. Algunos historiadores creen que el aislamiento del pueblo (no había carreteras y las provisiones venían por aire) impidieron una respuesta inmediata. Otros creyeron que como el proyecto lo había comenzado Yósif Stalin, el KGB era reacio a informar al primer ministro Nikita Khrushchev de su existencia. Una tercera teoría sostiene que el líder soviético conocía el desastre y había cercado el área con tropas para evitar una evasión, y vigilaba y esperaba para ver el resultado del asedio. Dentro de los muros de la prisión, una coalición de científicos, personal del ejército y prisioneros sobrevivían de manera bastante cómoda. Construyeron invernaderos, cavaron pozos; consiguieron producir energía con molinos de

viento y dinamos humanas. Se mantenía el contacto por radio con la base prácticamente a diario. Los supervivientes cuentan que, gracias a aquella situación, podrían aguantar hasta el invierno, cuando, con algo de suerte, los no muertos se congelaran. Tres días antes de la primera helada de otoño, un avión soviético lanzó un artilugio termonuclear tosco sobre Byelgoransk. La explosión de un megatón destruyó el pueblo, la prisión y los alrededores.

Durante décadas, el gobierno soviético explicaba el desastre como una prueba nuclear de rutina. No se supo la verdad hasta 1992, cuando comenzó a filtrarse la información hacia Occidente. Los rumores sobre el brote también surgieron entre los siberianos más viejos, entrevistados por primera vez por la reciente prensa libre de Rusia. Los testimonios de los oficiales de alto rango soviéticos insinuaban la verdadera naturaleza de la devastación. Muchos reconocen que Byelgoransk existió. Otros confirman que se trataba de una prisión militar y de un centro de armas biológicas. Algunos incluso van más lejos y admiten algún tipo de «brote», aunque ninguno describe exactamente lo que lo desató. La prueba más perjudicial surgió cuando Artiom Zenoviev, un gángster ruso y antiguo archivero del KGB, entregó todas las copias del informe oficial del gobierno a una fuente anónima occidental (algo por lo que le pagaron maravillosamente). El informe contiene transcripciones de radio, fotografías aéreas (del antes y el después) y los testimonios tanto de las tropas de tierra como de la tripulación del bombardero aéreo, junto a las confesiones firmadas de los que estaban al mando del proyecto Esturión. Incluidas con este informe hay 643 páginas con datos de laboratorio en relación a la fisiología y a los patrones de comportamiento de los experimentos realizados con los no muertos. Los rusos se toman esta revelación como una patraña. Si esto es cierto y Zenoviev no es más que un oportunista con una imaginación brillante, entonces ¿por qué las personas que había en una lista que los hacía responsables según los informes oficiales, entre los que se encontraban científicos de altura, comandantes del ejército y miembros de Politburo, fueron ejecutados por el KGB después de que incineraran Byelgoransk?

1962 D. C, CIUDAD SIN IDENTIFICAR, NEVADA

Los detalles de este brote son sorprendentemente incompletos, ya que ocurrieron en una zona relativamente acomodada del planeta en la segunda mitad del siglo veinte. Según fragmentos de los relatos de testigos de segunda mano, recortes de periódicos viejos y un informe de policía sospechosamente impreciso, un pequeño brote de zombis atacó y asedió a Hank Davis, un granjero de la zona, y a tres de sus empleados en un establo durante cinco días y noches. Cuando la policía acabó con los gules y entró en el establo, encontraron a todos los ocupantes muertos. La investigación posterior determinó que los cuatro hombres se mataron entre ellos. Más concretamente, tres hombres fueron asesinados, mientras que el cuarto

se quitó la vida. No hay una razón concreta para este acontecimiento. El establo era más que seguro para soportar un ataque y sólo habían consumido la mitad de una pequeña provisión de agua y comida que tenían. La teoría actual es que el incesante gemido de los zombis, mezclado con el sentimiento de total aislamiento e impotencia, les provocó una completa crisis psicológica. No se dio una explicación oficial al brote. El caso aún «se está investigando».

1968 D. C, LAOS ORIENTAL

Esta historia la contó Peter Stavros, un paciente drogadicto y antiguo francotirador de las Fuerzas Especiales. En 1989, mientras le evaluaban psicológicamente en el hospital para veteranos de Los Ángeles, contó esta historia al psiquiatra que le atendía. Stavros afirmaba que su equipo estaba en una misión rutinaria de búsqueda y destrucción en la frontera vietnamita. Su objetivo era un pueblo del que se sospechaba que era una zona de preparación de Pathet Lao (guerrillas comunistas). Cuando entraron en el pueblo, descubrieron que los habitantes estaban en mitad de un asedio contra varias docenas de muertos andantes. Por razones que se desconocen, el líder del equipo les ordenó la retirada y luego pidió un ataque aéreo. Los bombarderos, armados con napalm, destrozaron la zona, acabando con los muertos vivos y los supervivientes humanos. No existen pruebas documentadas que corroboren la historia de Stavros. Los otros miembros de su equipo están o muertos, o perdidos en combate, o perdidos en Estados Unidos, o simplemente se negaron a que les entrevistaran.

1971 D. C, VALLE NONG'ONA, RUANDA

Jane Massey, reportera dedicada a la vida salvaje para La Tierra viviente, fue como enviada por la revista a documentar la vida de los gorilas de lomo plateado en peligro de extinción. Este extracto es sólo

una pequeña anécdota de las muchas y populares historias de los primates raros y exóticos:

Cuando cruzamos el valle escarpado, vi moverse algo entre el follaje. Nuestro guía también lo vio y nos convenció de que aligeráramos el paso. En aquel momento oí algo bastante extraño en aquella zona del planeta: completo silencio. Ningún pájaro, ningún animal, ni siquiera insectos, y hablamos de insectos de un tamaño considerable. Le pregunté a Kengeri y lo único que me dijo fue que bajara la voz. Desde la zona más baja del valle, pude oír un gemido espeluznante. Kevin (el fotógrafo de la expedición) se puso más blanco de lo normal y continuó diciendo que debía de ser el viento. Un dato, yo he oído el viento en Sarawak, Sri Lanka, el Amazonas e incluso en Nepal y ¡eso NO es viento! Kengeri puso una mano en el machete y nos dijo que nos calláramos. Le dije que quería bajar al valle para echar un vistazo. El se negó. Cuando insistí, me dijo: «Los muertos andan sueltos por aquí» y se marchó.

Massey nunca exploró el valle ni descubrió la fuente del gemido. La historia del guía podría tratarse de una superstición de la zona. El gemido pudo haber sido simplemente el viento. Sin embargo, hay mapas del valle que revelan que está rodeado por acantilados escarpados, lo que hace imposible que los gules escapen. En teoría, este valle podría servir como receptáculo para las tribus que quieran atrapar pero no destruir a los muertos andantes.

1975 D. C, AL-MARQ, EGIPTO

La información relativa a este brote proviene de varias fuentes: entrevistas a los habitantes del pueblo que fueron testigos de lo ocurrido, nueve declaraciones juradas del personal militar egipcio de bajo rango y los relatos de Gassim Farouk (un antiguo oficial de inteligencia de las fuerzas aéreas egipcias que emigró hace poco a Estados Unidos), además de la información sobre la investigación de varios periodistas internacionales que han preferido mantener sus identidades en secreto. Todas las fuentes corroboran la historia sobre un brote de origen desconocido que atacó e invadió este pequeño pueblo egipcio. Las llamadas pidiendo ayuda no obtuvieron respuesta, a la policía de otros pueblos y al comandante de la base de la Segunda División Armada de Egipto en Gabal Garib a tan sólo cincuenta y siete kilómetros. En un extraño giro de los acontecimientos, el operador de teléfono de Gabal Garib también era un agente israelí del Mossad que pasó la información a los cuarteles generales de la FDI en Tel Aviv. Tanto el Mossad como los integrantes de la Fuerza de Defensa de Israel se tomaron la información como una patraña y la hubieran olvidado rápidamente si no hubiera sido por el general Jacob Korsunsky, un ayudante de la primera ministra Golda Meir. Judío estadounidense

que fue colega de David Shore, Korsunsky estaba al tanto de la existencia de los zombis y de la amenaza que suponían si no les ponían obstáculos. De forma impresionante, Korsunsky convenció a Meir para que formara una misión de reconocimiento para investigar Al-Marq. La infección se encontraba en aquel momento en su día catorce. Nueve supervivientes habían formado una barricada en la mezquita del pueblo con un poco de agua y sin comida. Con el consentimiento de Korsunsky, una patrulla de paracaidistas descendió al centro de Al-Marq y, tras doce horas de batalla, eliminaron a todos los zombis. Se sospecha que esta historia tuvo un final salvaje. Algunos creen que el ejército egipcio rodeó Al-Marq, capturó a los israelíes y preparó su ejecución allí mismo. Cuando suplicaron a los supervivientes, que mostraron a los soldados los cadáveres de los zombis, los egipcios permitieron a los israelíes pasar de un modo seguro hasta sus hogares. Otros llevaron esta posibilidad más lejos, dando lugar a que la tomaran como una de las razones de la tregua egipcio-israelí. No existen pruebas consistentes que sostengan esta historia. Korsunsky murió en 1991. Sus memorias, relatos personales, comunicados del ejército, los consiguientes artículos en los periódicos e incluso películas sobre la supuesta batalla grabadas por un cámara del Mossad, han quedado ocultos por el gobierno israelí. Si esto es cierto, se presenta una cuestión interesante y, posiblemente, perturbadora. ¿Por qué tendría que convencerse el ejército egipcio de que los muertos vivientes existen a través de testimonios y, al parecer, cadáveres humanos? ¿No tendría que existir un espécimen (o varios) intacto y con las funciones activas para probar una historia tan impresionante? De ser así, ¿dónde están ahora esos especímenes?

1979 D. C, SPERRY, ALABAMA

Durante su jornada diaria, Check Bernard, el cartero de la zona, paró en la granja de los Henrichs y vio

que no habían recogido el correo del día anterior. Como nunca había ocurrido antes, Bernard decidió llevar el correo a la casa. A quince metros de la puerta principal, oyó lo que parecían disparos, gritos de dolor y llamadas de socorro. Bernard se fue, condujo dieciséis kilómetros hasta el teléfono público más cercano y llamó a la policía. Cuando dos ayudantes del sheriff y un equipo paramédico llegaron, encontraron a la familia Henrichs completamente descuartizada. La única superviviente, Freda Henrichs, estaba sufriendo, como se podía ver a la perfección, los síntomas de una infección avanzada. Golpeó a los paramédicos antes de que los ayudantes del sheriff pudieran atarla. Un tercer ayudante, el último en llegar y novato en el cuerpo, sufrió un ataque de pánico y disparó a la mujer en la cabeza. A los dos hombres a los que había mordido los llevaron al hospital del condado para que los trataran y poco después murieron. Tres horas después, resucitaron durante la autopsia, atacaron al coronel y a su ayudante y salieron a la calle. Alrededor de medianoche la ciudad estaba aterrorizada. Había veintidós zombis y devoraron por completo a quince personas. Muchos supervivientes buscaron refugio en sus casas. Otros intentaron huir del pueblo. Tres colegiales se las arreglaron para subir a lo alto de la torre de agua. Aunque estaban rodeados (varios gules intentaron escalar la torre pero volvieron a caer al suelo), estos niños permanecieron a salvo hasta que los rescataron. Un hombre, Harland Lee, tenía en su casa un subfusil Uzi modificado, una escopeta paralela recortada y dos pistolas mágnium del 44 (una era un revólver y la otra una automática). Los testigos afirman que vieron a Lee atacar a un grupo de doce zombis, disparando con la Uzi en primer lugar y a continuación con las otras armas. Cada vez, Lee disparaba al torso de los zombis, provocándoles gran daño pero sin matarlos. Como se le terminaba la munición y a su espalda había un montón de coches destrozados, Lee intentó disparar a la cabeza con una pistola en cada mano. Como las manos le temblaban mucho, Lee no acertaba ningún tiro. El autoproclamado salvador de la ciudad terminó siendo devorado al instante. Por la mañana, los ayudantes del sheriff de los pueblos colindantes, con la policía del estado y con grupos de voluntarios, se reunieron en Sperry. Iban armados con rifles de caza con miras y sabían que el tiro en la cabeza era mortal (un cazador de la zona había aprendido esto al defender su casa), así que rápidamente acabaron con la amenaza. La explicación oficial (proporcionada por el Departamento de Agricultura) fue la «histeria colectiva a causa de un escape de pesticida en el nivel freático del pueblo». El Centro de Control de Enfermedades se deshizo de todos los cuerpos antes de que pudieran realizarse las autopsias. La mayoría de las grabaciones de radio, las imágenes de las noticias y las fotografías de los particulares se confiscaron inmediatamente.

Varios supervivientes rellenaron ciento setenta y cinco declaraciones juradas. Noventa y dos de esos casos se han llevado a la corte, cuarenta y ocho aún están por resolver y el resto han sido retirados misteriosamente. Se ha presentado recientemente una declaración con

motivo del acceso a las imágenes de los medios de comunicación que fueron confiscadas. Al parecer, para que se tome una decisión habrá que esperar años.

OCT. 1980 D. C, MARICELA, BRASIL

Las noticias de este brote en principio provenían de Madre Verde, un grupo medioambiental que pretendía atraer la atención sobre las difíciles condiciones que los indios locales sufrían a causa de la adquisición y la destrucción de su tierra. Los ganaderos, que pretendían conseguir sus objetivos utilizando la violencia, se armaron y se dirigieron al poblado indio. Cuando se encontraban en lo más profundo de la selva tropical les atacó un enemigo aún más terrorífico: una horda de más de treinta zombis. Todos acabaron devorados o resucitaron convertidos en muertos andantes. Dos supervivientes consiguieron llegar al pueblo más cercano, Santarem. Ignoraron sus advertencias y los informes oficiales explican que la batalla fue una insurrección de la población india. Tres brigadas armadas se encaminaron hacia Maricela. Como no encontraron ningún rastro de los no muertos, se dirigieron al pueblo indio. Lo que ocurrió a continuación lo negó mediante comunicado oficial el gobierno brasileño, pero sabían que se trataba de un ataque de muertos andantes. Los relatos de los testigos describen la masacre exactamente como tal, con las tropas del gobierno matando a todo ser que caminara, tanto zombi como humano. De forma irónica, los miembros de Madre Verde también negaron esta historia; afirmando que, en realidad, el gobierno brasileño se inventó esta patraña de los zombis para justificar la masacre de los indios. Buena parte de las pruebas provienen de un sargento mayor retirado del Departamento de Artillería del ejército brasileño. Cuenta que durante los días precedentes a la batalla, habían requisado prácticamente todos los lanzallamas del país. Tras la

operación, habían devuelto las armas vacías.

DIC 1980 D. C, JURUTI, BRASIL

Esta estación remota, a más de 480 kilómetros río abajo de Maricela, se convirtió en la escena de varios ataques cinco semanas después. Los zombis surgieron del agua por toda la ribera. El resultado de estos ataques (el número, la respuesta, las bajas) aún se desconoce.

1984 D. C, CABRIO, ARIZONA

Este brote, mucho más leve considerando el espacio y las personas involucradas, apenas se considera de clase 1. Sin embargo, las ramificaciones representan uno de los acontecimientos más significativos en el estudio del Solanum. El incendio en una escuela elemental causó la muerte a cuarenta y siete niños a causa de la inhalación de humo. La única superviviente, Ellen Aims, de nueve años, escapó saltando desde una ventana rota pero sufrió profundas laceraciones y pérdida de sangre. Salvó la vida gracias a una transfusión de urgencia del banco de sangre. En media hora, Ellen comenzó a sufrir los síntomas de una infección de Solanum. El personal médico no lo entendía y sospecharon que la sangre estaba contaminada por otras enfermedades. Mientras le realizaban las pruebas, la niña murió. Delante de los empleados, los testigos y los padres, resucitó y mordió a la enfermera que estaba atendiéndola. Ataron a Ellen, pusieron a la enfermera en cuarentena y el médico de guardia contó el caso a un colega de Phoenix (Arizona). Dos horas más tarde, los médicos del Centro de Control de Enfermedades llegaron, escoltados por las fuerzas de la ley de la zona y «agentes federales sin identificación». Llevaron en avión a Ellen y a la enfermera infectada a un lugar sin revelar para un «tratamiento avanzado». Confiscaron todos los informes del hospital y el banco de sangre. No permitieron a la familia Aims acompañar a la niña. Tras una semana sin recibir noticias, les informaron de que su hija había «fallecido» y que habían tenido que incinerar el cuerpo por «motivos sanitarios». Este caso ha sido el primero registrado que demuestra que el Solanum puede transferirse desde la sangre almacenada en un banco. Esto plantea las siguientes preguntas: ¿Quién fue el donante con la sangre infectada? ¿Cómo pudo tomarse su sangre sin que el sujeto supiera que estaba infectado y por qué nunca se supo nada sobre el donante? Además, ¿cómo se enteró el CCE del caso de Ellen tan rápido (el médico de Phoenix se negó a que le entrevistaran) y por qué respondió la agencia tan rápido? Aunque no es necesario decirlo, la teoría sobre una conspiración rodea aún este caso. Los padres de Ellen han presentado una demanda contra el CCE con el único propósito de conocer la verdad. Sus declaraciones han contribuido en la investigación de este caso del autor.

1987 D. O, KHOTAN, CHINA

En marzo de 1987, varios grupos de disidentes chinos informaron a Occidente sobre un desastre cerca de la planta de energía nuclear en Xinjiang. Tras varios meses negando la historia, el gobierno chino anunció de modo oficial que había habido un «fallo» en las instalaciones. En un mes, la historia cambió a «intentan realizar sabotaje [...] unos terroristas contrarrevolucionarios». En agosto, Tycka!, un periódico sueco, publicó la historia de que un satélite espía de Estados Unidos sobre Khotan había fotografiado tanques y otros vehículos armados disparando a quemarropa a lo que parecían ser grupos desorganizados de civiles que intentaban entrar en la planta nuclear. Otras fotografías revelan que algunos de los «civiles» rodeaban a otros y los desmembraban y se comían sus cadáveres. El gobierno estadounidense niega que su satélite aportara tales imágenes y Tycka! se retractó de tal historia. Si lo que ocurrió en Khotan fue un brote zombi, entonces hay más preguntas que respuestas. ¿Cómo empezó el brote? ¿Cuánto duró? ¿Cómo se contuvo al final? ¿Cuántos zombis había? ¿Entraron en la planta? ¿Cuánto daño causaron? ¿Por qué no ocurrió algo parecido al desastre de Chernóbil? ¿Escapó algún zombi? ¿Ha habido más ataques desde entonces? Una parte de la información que aporta cierta credibilidad a la historia del brote proviene del profesor Kwang Zhou, un disidente chino que había desertado a Estados Unidos. Kwang conocía a un soldado que había participado en aquel incidente. Antes de que lo enviaran a un centro de reeducación junto con otros testigos, el joven le contó que el nombre clave de aquella operación era «Pesadilla del despertar eterno». Aún hay otra pregunta: ¿Cómo empezó este brote inicial? Tras leer el libro de David Shore, en especial la sección sobre cómo capturaron un zombi de Dragón Negro las tropas comunistas chinas, es lógico sacar la conclusión de que el gobierno chino tuvo, o aún tiene, su propia

versión de «Flor de cerezo» y «Esturión», su propio proyecto para crear un ejército de no muertos.

DIC. 1992 D. O, MONUMENTO NACIONAL
JOSHUATREE, CALIFORNIA

Varios excursionistas y viajeros de este parque en el desierto encontraron una tienda de campaña y equipo abandonados junto a la carretera principal. Investigando las historias, los guardas del parque descubrieron una escena horripilante a dos kilómetros del campamento abandonado. Encontraron a una chica de unos veinte años muerta, con la cabeza destrozada a golpes de piedra y su cuerpo cubierto de marcas de mordeduras realizadas por otro humano. Una investigación más a fondo realizada por la policía local y nacional identificó a la víctima; se trataba de Sharon Parsons de Oxnard, California. Ella y su novio, Patrick MacDonald, acamparon en el parque la semana anterior. Todos los boletines difundidos por los medios de comunicación apuntaban hacia MacDonald. La autopsia completa de Parsons reveló un hecho que sorprendió al juez de instrucción del caso. El nivel de descomposición de su cuerpo no cuadraba con el del tejido cerebral. Además, el esófago contenía restos de carne humana que coincidían con el grupo sanguíneo de MacDonald. Sin embargo, las muestras de piel que había bajo las uñas encajaban con un tercero en discordia, Devin Martin, un fotógrafo de la fauna salvaje y solitario que había recorrido en bicicleta el parque un mes antes. Como tenía pocos amigos, no tenía familia y trabajaba como autónomo, la desaparición de Martin nunca se denunció. Una búsqueda completa en el parque no reveló nada. El vídeo de vigilancia de una gasolinera en Diamond Bar reveló que MacDonald había parado allí brevemente. El empleado de servicio describió a MacDonald como demacrado, frenético y llevando un trapo lleno de sangre sobre el hombro. La última vez que se vio a MacDonald iba en dirección oeste, hacia Los Angeles.

ENE. 1993 D. C, CENTRO DE LOS ÁNGELES,
CALIFORNIA

Aún se está realizando una investigación en relación a la primera fase de este brote, incluyendo cómo se expandió en un principio a las zonas cercanas. El brote lo detectó primero un grupo de jóvenes, miembros de una banda callejera conocida como los VBR, o los Venice Boardwalk Reds. Entraron en aquella zona de la ciudad para vengar a uno de sus miembros, asesinado por una banda rival conocida como los Perros Negros. Alrededor de la 1 a. m., entraron en una zona industrial casi abandonada donde los Perros tenían su guarida. Lo primero que notaron fue que no había vagabundos. La zona era conocida por su gran barrio de chabolas que había en un solar desocupado. Las cajas de cartón, los carros de la compra y demás parafernalia que pertenecía a los sin techo estaban desparramados por toda la calle, pero no había señal alguna de ellos. Iban prestando muy poca atención a la

carretera y el conductor del vehículo de los Reds atropello por accidente a un peatón que se movía muy despacio. El conductor perdió el control de su El Camino y viró bruscamente hacia el lado de uno de los edificios. Antes de que los Reds pudieran atender al vehículo, que se había estropeado, o reprender a su compañero por su falta de habilidad al volante, vieron moverse al peatón que habían atropellado. Aunque tenía la columna rota, la víctima empezó a reptar hacia la banda callejera. Uno de los Reds sacó una pistola de 9 mm y disparó al hombre en el pecho. Este acto no sólo no paró al hombre, sino que envió una onda de sonido a un radio de varias manzanas. Abrió fuego varias veces más, todos hacia su objetivo, sin producir resultado alguno. El último disparo fue directo al cráneo y lo mató. Los Reds nunca tuvieron tiempo de descubrir exactamente lo que lo había matado. De repente oyeron un gemido que parecía proceder de todas direcciones. Lo que creían que se trataba de las sombras de las farolas era un grupo de más de cuarenta zombis que se acercaba desde todas las direcciones.

Como tenían el coche estropeado, los Reds fueron calle abajo, literalmente atravesaron una pequeña línea libre entre los muertos vivientes. Tras varias manzanas, se encontraron, irónicamente, a los miembros que quedaban de los Perros Negros, también a pie después de que los zombis hubieran invadido su guarida y destrozado sus coches. Cambiaron la rivalidad por la supervivencia, las dos bandas pactaron un cese de fuego y se dispusieron a buscar un medio de escapar o un refugio seguro. Aunque muchos de los edificios (bien contruidos, almacenes sin ventanas) les hubieran servido de buenas fortalezas, estaban cerrados o (en el caso de los que habían sido abandonados) entablados y no podían entrar. Como conocían mejor la zona, los Perros tomaron la iniciativa y sugirieron que debían dirigirse al instituto De Soto Júnior, un edificio pequeño a una distancia fácil de cubrir corriendo. Con los

zombis a pocos minutos de distancia, las dos bandas llegaron al instituto y para poder entrar rompieron una ventana del segundo piso. Al hacer esto activaron la alarma antirrobo que, además, alertó a todos los zombis que se encontraban por la zona, aumentando su número a más de cien. La alarma, sin embargo, era el único aspecto negativo de aquel reducto formidable. En los términos de una fortaleza, De Soto era una elección excelente. Una construcción de cemento armado sólida, con rejas y cubierta de ventanas con mallas y puertas de madera maciza cubiertas de acero hacían fácilmente defendible aquel edificio de dos plantas. Una vez dentro, el grupo actuó con una prudencia admirable, estableciendo un plan secundario, comprobando todas las puertas y las ventanas para estar más seguros, llenando todos los recipientes que pudieron de agua y almacenado sus propias armas y municiones. Como creyeron que la policía era peor enemigo aún que los muertos vivientes, ambas bandas usaron el teléfono para llamar a las bandas callejeras aliadas en lugar de a las autoridades. Ninguno con los que lograron contactar se creyó lo que estaban escuchando, pero prometieron llegar lo antes posible.

Este último acto fue, en otro giro irónico, uno de los pocos casos de exceso de medios jamás registrado en una insurrección de no muertos. Bien protegidos, bien armados, bien liderados, bien organizados y extremadamente bien motivados, los miembros de las bandas fueron capaces de matar a los muertos vivientes desde las ventanas de arriba sin perder a ninguno de los suyos. Los refuerzos (bandas callejeras aliadas que prometieron ofrecer apoyo) llegaron, desafortunadamente, al mismo tiempo que la policía de Los Ángeles. El resultado fue el *arresto* de todos los involucrados.

El incidente se definió oficialmente como «un tiroteo entre bandas callejeras de la zona». Tanto los Reds como los Perros intentaron transmitir la verdad a todos los que quisieran escucharla. Su historia se explicó como una ilusión psicótica producida por el «hielo», un narcótico popular en esa época. Como la policía y los refuerzos de los miembros de otras bandas sólo vieron cadáveres muertos a tiros pero a ningún zombi, nadie pudo actuar como testigo. Los cuerpos de los no muertos fueron recogidos e incinerados. Como casi todos ellos habían sido vagabundos, no se pudo identificar a ninguno y tampoco los echaron en falta. Declararon culpables de asesinato en primer grado a los miembros originales de las bandas que se vieron involucradas y la sentencia fue cadena perpetua en alguna de las prisiones de California. Todos fueron asesinados el primer año de su encarcelación, supuestamente por miembros de bandas rivales. Esta historia habría acabado aquí si no hubiera sido por un detective de la policía de Los Ángeles que pidió permanecer en el anonimato. El/ella leyó sobre el caso Parsons-MacDonald varios días antes y estaba intrigado/a por los detalles más extraños. Así que, en cierto modo, creyó las historias de los miembros de las bandas. El informe del juez de instrucción le dio el argumento más convincente. Cuadraba perfectamente con la autopsia de Parsons. El último clavo en el ataúd

fue una cartera que se había encontrado en uno de los no muertos, un hombre de unos treinta años que parecía ir mejor vestido y aseado que la mayoría de los vagabundos. La cartera pertenecía a Patrick MacDonald. Como el propietario tenía un disparo en la cara de una bala del calibre doce, no había forma exacta de identificarlo. El/la detective anónimo/a creyó que era mejor no decírselo a sus superiores por miedo a la acción disciplinaria. En lugar de eso, él/ella copió el informe del caso al completo y lo presentó al autor de este libro.

FEB. 1993 D. C, ESTE
DE LOS ÁNGELES,
CALIFORNIA

A la 1.45 a. m., Octavio y Rosa Melgar, los propietarios de una carnicería, se despertaron al oír gritos desesperados debajo de la ventana de su habitación en el segundo piso. Asustados al creer que estaban robando en su negocio, Octavio cogió una pistola y corrió escaleras abajo mientras Rosa llamaba a la policía. Encogido cerca de una boca de alcantarilla había un hombre tiritando y sollozando, cubierto de barro, vestido con un mono de trabajo andrajoso del Departamento de Sanidad y le salía a borbotones la sangre del muñón donde una vez había tenido el pie derecho. El hombre, que no quiso identificarse, gritó varias veces a Octavio para que cubriera la boca de la alcantarilla. Sin saber qué más hacer, Octavio obedeció. Antes de que la tapa de metal encajara en su sitio, Octavio creyó oír un sonido parecido a un gemido lejano. Cuando Rosa sujetó la pierna herida del hombre, entre llantos y gritos contó que él y cinco trabajadores sanitarios estaban inspeccionando la unión de una boca de tormenta cuando les atacó un grupo numeroso de «locos». Al describir a los asaltantes dijo que iban cubiertos de harapos y heridas, gruñendo en lugar de hablar, y se aproximaban a ellos cojeando de modo regular. Las palabras del hombre se desvanecieron en una ininteligible

concatenación de frases, gruñidos y sollozos antes de que se quedara inconsciente. La policía y los paramédicos llegaron noventa minutos más tarde. Para entonces, el hombre había muerto. Cuando recogieron su cuerpo, los oficiales de la policía de Los Ángeles interrogaron a los Melgar. Octavio mencionó que él había oído los gemidos. Los oficiales tomaron nota pero no dijeron nada. Seis horas después, los Melgar oyeron en las noticias de la mañana que la ambulancia que transportaba al muerto se había chocado y había explotado de camino al hospital. La llamada por radio de los paramédicos (cómo pudo la estación de noticias obtenerla es aún un misterio) consistía principalmente en gritos de pánico afirmando que el muerto había abierto el saco donde se encontraba. Cuarenta minutos más tarde de la transmisión, cuatro camiones de policía, una ambulancia y un camión de la guardia nacional se detuvieron frente a la carnicería de los Melgar. Octavio y Rosa vieron cómo la policía de Los Ángeles acordonaba la zona y levantaban un puesto de campaña grande de color verde militar sobre la boca de la alcantarilla con un pasaje idéntico de allí al camión. Los Melgar, junto a un pequeño grupo de curiosos, oyeron un eco inconfundible de disparos desde la boca de la alcantarilla. En una hora, quitaron la tienda de campaña, levantaron la barricada y los vehículos fueron rápidamente retirados. Existe una pequeña duda de que este incidente sea una réplica del ataque en el centro de la ciudad de Los Ángeles. Los detalles del gobierno sobre lo que exactamente ocurrió en el laberinto subterráneo nunca se conocieron. Los Melgar, alegando «razones personales legales», no hicieron más averiguaciones. La policía de Los Ángeles explicó el incidente como una «inspección de mantenimiento y rutina sanitaria». El Departamento de Sanidad de Los Ángeles niega la pérdida de ninguno de sus empleados.

MAR. 1994 D. C, SAN PEDRO, CALIFORNIA

Si no fuera por Allie Goodwin, una conductora de grúa en este astillero del sur de California y su cámara desechable con veinticuatro fotos, el mundo nunca podría haber sabido la verdadera historia de este brote zombi. Un contenedor sin marcar fue descargado del SS Mare Caribe, un carguero con bandera panameña de Ciudad de Davao, en Filipinas. Durante varios días permaneció en los astilleros esperando la recogida. Una noche, el vigilante oyó sonidos dentro del contenedor. Él y varios guardas de seguridad, al sospechar que había inmigrantes ilegales dentro, lo abrieron inmediatamente. Cuarenta y seis zombis salieron en tropel. Los que estaban más cerca fueron devorados. Otros buscaron refugio en los almacenes, edificios de oficinas y otras instalaciones. Algunas de estas estructuras proporcionaron un refugio adecuado, otras se convirtieron en trampas mortales. Cuatro conductores de grúa intrépidos, entre los que se encontraba Goodwin, subieron a sus vehículos y los usaron para crear una fortaleza con los contenedores. Este refugio prefabricado mantuvo protegidos a trece trabajadores el resto de la noche. A continuación

usaron sus vehículos como armas, lanzando contenedores a los zombis que estaban a su alcance. Para cuando la policía llegó (para entrar a las instalaciones había que pasar por varias puertas cerradas), sólo quedaban once zombis. Fueron derribados con una descarga de artillería (incluyendo algún tiro fortuito en la cabeza). Se estimó que habían muerto veinte humanos. Los zombis asesinados fueron treinta y nueve. Los siete que faltaban se creyó que habían caído al agua y la corriente los había arrastrado. Las noticias calificaron este incidente de intento de robo. El gobierno no hizo declaraciones, ni una sola. La dirección del astillero, la policía de San Pedro (incluso la compañía de seguridad privada que perdió a ocho de sus guardas) permanecieron en silencio. La tripulación del Mare Caribe, su capitán e incluso la propia compañía negaron saber lo que había en el contenedor, que también desapareció misteriosamente. Casualmente, el puerto se incendió el día siguiente al ataque. Lo que hace tan increíble este encubrimiento es que San Pedro es un puerto grande, activo, situado en una de las zonas más pobladas de Estados Unidos. Resulta verdaderamente asombroso cómo el gobierno fue capaz de ocultar casi todas las fuentes de información. Todas las partes implicadas en esta historia califican las fotos y la declaración de Goodwin de patraña. La despidieron apelando incompetencia psicológica.

ABR. 1994 D. C, BAHÍA DE SANTA MÓNICA, CALIFORNIA

Tres residentes de Palos Verdes, Jim Hwang, Anthony Cho y Michael Kim, contaron a la policía que les habían atacado mientras pescaban en la bahía. Los tres hombres juraban que Hwang estaba pescando en la zona profunda cuando el sedal enganchó una presa grande y extremadamente pesada. Lo que llegó a la superficie fue un hombre, desnudo, quemado, parcialmente descompuesto y aún vivo. El hombre atacó a los tres

pescadores, agarrando a Hwang e intentando morderle en el cuello. Cho empujó a su amigo y Kim le destrozó la cara a la criatura con un remo. El atacante se hundió bajo la superficie mientras que los tres pescadores se dirigían a la orilla. El Departamento de Policía de Palos Verdes realizó inmediatamente a los tres las pruebas de alcoholemia y sustancias estupefacientes (todas las pruebas dieron negativo), les interrogaron durante toda la noche y los liberaron a la mañana siguiente. El caso aún está siendo oficialmente «investigado». Dado el momento y el lugar del ataque, es lógico suponer que la criatura fuera uno de los zombis del brote original de San Pedro.

1996 D. C, LÍNEA DE CONTROL, SRI NACAR, INDIA

Este extracto ha sido tomado de un informe realizado por el lugarteniente Tagore de las Fuerzas de Seguridad de la Frontera:

El sujeto se aproximó con un tambaleo lento, como si estuviera enfermo o intoxicado. [A través de los prismáticos] pude observar que llevaba el uniforme de los soldados pakistaníes, algo extraño ya que ninguno de ellos opera en esta zona. Cuando estaba a trescientos metros le ordenamos que parara y se identificara. No accedió. Le dimos un segundo aviso. Siguió sin dar respuesta. Parecía gemir de forma incoherente. Con el sonido de nuestras llamadas aceleró el paso ligeramente. A doscientos metros de nosotros activó la primera mina, una mina saltadora estadounidense. Observamos cómo recibía heridas de metralla en la zona superior y anterior del torso. Tropezó, se cayó de boca y luego volvió a ponerse de pie y continuó avanzando. [...] Deduje que llevaría algún tipo de armadura. [...] Ocurrió de nuevo lo mismo a ciento cincuenta metros. Esta vez la metralla le arrancó la mandíbula. [...] A esa distancia pude observar que la herida, no sangraba. [...] El viento soplaba en nuestra dirección. [...] Notamos un olor pútrido que provenía del sujeto, parecido al olor de la carne al descomponerse. A cien metros ordené al soldado Tilak [un francotirador del pelotón] que matara al sujeto. Tilak realizó un disparo directo a la frente del sujeto. El sujeto cayó inmediatamente. No volvió a levantarse, ni a hacer ningún tipo de movimiento.

Los informes posteriores documentan la recuperación del cuerpo y su autopsia en el hospital militar en Sri Nacar. Poco después el cuerpo fue retirado por la Guardia de Seguridad Nacional. Tras aquello no se ha revelado más información en relación a aquel descubrimiento.

1998 D. C, ZABROVST, SIBERIA

Jacob Tailor, un aclamado realizador de documentales de la Canadian Broadcast Company, llegó al pequeño

pueblo siberiano de Zabrovst con la intención de fotografiar el cadáver de un tigre dientes de sable intacto y potencialmente clonable. También habían encontrado el cuerpo de un hombre de casi treinta años, cuya vestimenta encajaba con la de un cosaco del siglo dieciséis. La filmación debía tener lugar en julio, pero Tailor se anticipó y llegó con un equipo en febrero para familiarizarse con la zona y sus compañeros. Tailor creía que el cadáver humano sólo aparecería unos segundos en la película, pero pidió que lo guardaran junto al tigre hasta que regresara. Tailor y su equipo regresaron a Toronto para un merecido descanso. El 14 de junio algunos miembros del equipo de Tailor volvieron a Zabrovst para preparar a los dos sujetos congelados y la excavación para la filmación. Fue la última vez que se supo de ellos. Cuando Tailor llegó en helicóptero con el resto del equipo de la película el 1 de julio, encontró que los doce edificios del lugar estaban desiertos. Había signos de violencia y de haber forzado la entrada, incluyendo ventanas rotas, muebles volcados y sangre y pedazos de carne en las paredes y el suelo. Un grito hizo que Tailor volviera al helicóptero. Encontró un grupo de treinta y seis gules, incluyendo a habitantes del pueblo y los miembros desaparecidos de su equipo, comiéndose a los pilotos. Tailor no entendía lo que estaba viendo, pero sí comprendió que debía correr para salvar su vida.

La situación parecía desalentadora. Tailor y su cámara, el técnico de sonido y el investigador de campo no tenían armas, ni provisiones y se encontraban en mitad del erial siberiano y sin ningún sitio a donde ir a pedir ayuda. Se refugiaron en una granja de dos plantas que había en el pueblo. En lugar de entablar las puertas y las ventanas, Tailor decidió destruir las dos escaleras. Almacenaron en la segunda planta toda la comida que pudieron encontrar y llenaron los cubos de agua en el pozo. Utilizaron un hacha, un mazo y varias herramientas pequeñas para destruir la primera escalera. La

llegada de los zombis les impidió destruir la segunda. Tailor actuó con rapidez, cogiendo las puertas de las habitaciones de la segunda planta y colocándolas en la segunda escalera. Esto creó una rampa que impidió a los zombis que iban acercándose poder subir. Uno a uno intentaban subir la rampa y eran empujados abajo por el equipo de Tailor. Esta batalla de baja intensidad duró dos días, la mitad del grupo mantenía a raya a los atacantes mientras la otra mitad dormía (con algodón en los oídos para amortiguar el sonido de los gemidos).

El tercer día, un accidente extraño le dio a Tailor la idea para su salvación final. Como temían que los gules les agarraran las piernas si los pateaban rampa abajo, recurrieron a empujar a los zombis con una escoba de madera de mango largo. El mango de la escoba, muy débil debido al uso, acabó rompiéndose cuando uno de los depravados atacantes lo agarró. Tailor se las arregló para echar hacia abajo al zombi y observó con sorpresa que la punta rota y puntiaguda del mango, que aún estaba en la mano del monstruo, se le clavó en la cuenca del ojo a otro gul. Tailor no sólo consiguió matar sin querer al primer zombi, sino que también se dio cuenta de la forma correcta de deshacerse de ellos. Entonces, en lugar de intentar tirar a los atacantes por la rampa, el equipo de filmación los incitaba de forma agresiva a que subieran. El que se acercaba lo suficiente para atacar recibía un golpe devastador en la cabeza con el hacha del equipo. Cuando perdieron este arma (se le atascó a un zombi muerto en el cráneo), lo intentaron con el mazo. Cuando se rompió el mango, recurrieron a un desencofrador. La batalla duró siete horas, pero al final los cineastas canadienses, exhaustos, habían matado a todos los atacantes.

Desde ese día, el gobierno ruso no ha dado una explicación oficial de lo que ocurrió en Zabrovst. A cualquier oficial que se le pregunte explica que lo están «investigando». Sin embargo, en un país con tantos problemas sociales, económicos, políticos, medioambientales y militares como es la Federación Rusa, hay poco interés por la muerte de unos pocos extranjeros y algunos siberianos atrasados.

Tailor, increíblemente, dejó grabando las dos cámaras durante el incidente. El resultado son cuarenta y dos horas del metraje más excitante jamás grabado, vídeo digital con el que la Película Lawson no puede compararse. Tailor ha tratado durante los últimos años de presentar al menos una parte de este metraje al gran público. Todos los expertos internacionales que han visto el vídeo dicen que se trata de una patraña rodada por un experto. Tailor ha perdido toda la credibilidad en una industria que una vez lo aclamó como uno de los mejores. Ahora está en proceso de divorcio y tiene varios litigios pendientes.

2001 D. C, SIDI-MOUSSA, MARRUECOS

La única prueba de un ataque proviene de un pequeño artículo de la contraportada de un periódico francés:

Brote de histeria colectiva en un pueblo de pescadores marroquí. Las fuentes confirman que una condición neurológica que antes se desconocía ha afectado a cinco residentes, provocando que atacaran a sus parientes y amigos en un intento por comerse su carne. Actuando según las costumbres locales, los afectados fueron atados con cuerdas y pesas, los llevaron al mar y los lanzaron al agua. Queda pendiente la investigación por parte del gobierno. Los cargos que se les imputan van del asesinato al homicidio por negligencia.

No se materializó un juicio por parte del gobierno y no aparecieron informes posteriores.

2002 D, C, ST. THOMAS, ISLAS VIRGINIA EN EEUU

Un zombi (hinchado, empapado, con la piel a tiras) llegó a la orilla de la costa noreste de la isla. Los habitantes locales no estaban seguros sobre qué hacer; guardaron las distancias y llamaron a las autoridades. El zombi se levantó a trompicones en la playa y comenzó a perseguir a los curiosos. Aunque la curiosidad hacía que se mantuvieran cerca de él, la multitud iba alejándose conforme el gul se aproximaba. Dos miembros de la policía de St. Thomas llegaron y ordenaron al sospechoso que parara. Como no obedeció, dispararon una vez como aviso. El zombi no dio respuesta alguna. Uno de los oficiales le disparó dos veces en el pecho, sin producir ningún efecto. Antes de que volvieran a descargar munición sobre él, un niño de seis años, emocionado por los acontecimientos y sin darse cuenta del peligro, corrió hacia el zombi y comenzó a pincharle con un palo. El muerto andante agarró inmediatamente al niño e intentó levantarlo para acercárselo a la boca. Los dos oficiales corrieron hacia él e intentaron sacar al niño de las garras del zombi. En aquel momento, Jeremiah Dewitt, un inmigrante recién llegado de la isla

de Dominica, se adelantó entre la multitud, agarró el brazo de uno de los oficiales y disparó a la cabeza del zombi. Dewitt quedó absuelto de todos los cargos en un proceso criminal, al considerarse que actuó en defensa propia. Las fotografías del cadáver del zombi demostraron, aunque estuviera muy descompuesto, que era de ascendencia norteafricana o de Oriente Medio. La ropa andrajosa y la cuerda demostraron de forma convincente que la criatura era una de las que lanzaron al mar desde la costa de Marruecos. En teoría, sería posible que un espécimen no muerto viajara con las corrientes a través del Atlántico, aunque es el único caso que se ha registrado. En uno de los más extraños giros en el encubrimiento y la supresión de los brotes, este caso ha alcanzado el estatus de celebridad. Como con el Bigfoot en el noroeste del Pacífico o el monstruo del Lago Ness en Escocia, los turistas pueden comprar fotografías del «zombi de St. Thomas», camisetas, figuras, relojes de pared, relojes de pulsera e incluso libros infantiles en muchas de las tiendas del centro de Charlotte Amalie (la capital de la isla). Decenas de conductores de autobuses compiten cada día (a veces ferozmente) por la oportunidad de llevar a los turistas recién llegados del aeropuerto Rey Cyril y a la orilla donde apareció el zombi. Tras el juicio, Dewitt comenzó una vida nueva en Estados Unidos. Sus amigos en St. Thomas y su familia en Dominica no han vuelto a saber nada de él.

ANÁLISIS HISTÓRICO

Hasta finales del siglo veinte, los que han estudiado a los muertos vivientes estaban convencidos de que la frecuencia de los brotes permanecía constante a través del tiempo. Las sociedades que habían sufrido más ataques que otras aparentaban eso sólo porque mantuvieron los mejores registros. El ejemplo que se elige normalmente es el de la antigua Roma comparada con el comienzo de la Edad Media. Esta teoría fue usada también para calmar a los alarmistas afirmando que, cuanto más y más confiaba la humanidad en su conjunto en la palabra escrita, parecía como si los brotes se volviesen más y más comunes. Este modo de pensar, aunque aún es común, ha caído en el rechazo por algún tiempo. La población mundial aumenta. Su centro ha pasado de la zona rural al casco urbano. El transporte une el planeta a una velocidad cada vez mayor. Todos estos factores han llevado a un renacimiento de las enfermedades infecciosas, la mayoría de las cuales creíamos haber erradicado hace siglos. La lógica dicta que el *Solanum* puede florecer en un entorno tan bien preparado. Aunque la información se está registrando, compartiendo y almacenando como nunca antes se había hecho, esto no puede ocultar el hecho de que los ataques zombi están aumentando y que su frecuencia se refleja en el desarrollo de nuestro planeta. A este ritmo, los ataques sólo aumentarán y culminarán en una de dos posibilidades. La primera es que los gobiernos del mundo tendrán que admitir, tanto privada como públicamente, la existencia de los muertos vivientes y crear organizaciones especiales

para tratar con la amenaza. En ESTE escenario, los zombis se convertirán en parte aceptada de nuestra vida diaria (marginados, de fácil contención, tal vez incluso vacunados). La segunda, un escenario más ominoso, podría resultar en una guerra total entre los vivos y los muertos: una guerra para la que ahora tú estás preparado.

APÉNDICE: DIARIO DEL BROTE

Este espacio se ha reservado para un diario de acontecimientos sospechosos que podrían indicar un posible brote. (Véase «Detección», pp. 50-52, para las posibles señales.) Recuerda: detectarlos pronto y tenerlo todo preparado te asegurará más posibilidades de sobrevivir. Sigue un ejemplo de una entrada de diario.

FECHA:

07/05/14

HORA: 3.51 a.

m.

LUGAR: Un pequeño pueblo cualquiera, EEUU

DISTANCIA A LA QUE ME ENCUENTRO: Aprox. 450 kilómetros

PUNTOS ESPECÍFICOS: Las noticias de la mañana (local, Canal 5) han contado que una familia ha sido despedazada y parcialmente devorada por alguna clase de «maniaco» o «maniacos». Parecía que todos los cuerpos habían participado en una refriega muy dura: magulladuras, cortes, huesos rotos, etc. Todos tienen mordiscos grandes en la carne. Todos murieron de un tiro en la cabeza. Dicen que se trata de un asesinato sectario. ¿Por qué? ¿Qué secta? ¿De dónde? ¿Y quiénes lo «dicen»? Lo único que dice el reportero es que la explicación proviene de «fuentes oficiales». Ahora se está llevando a cabo una cacería humana. Noté que se trataba sólo de la policía (no *ciudadanos* responsables) y que la mitad de los polis eran francotiradores. No permiten a la prensa asistir a la búsqueda porque la policía «no puede garantizar su seguridad». El reportero dijo que los cuerpos fueron

ACCIÓN REALIZADA:

llevados de vuelta a la Gran Ciudad y no al depósito de cadáveres local porque necesitaban realizar una «autopsia completa». El hospital al que los llevaron se encuentra ¡ SÓLO A 80 KILÓMETROS!

ACCIÓN REALIZADA: Saqué la lista de control. Llamé a Tom, Gregg y Henry. Nos reunimos por la noche en la casa de Gregg, a las 7.30 p. m. Afilé el machete. Limpié y engrasé la carabina y me apunté para practicar en el campo de tiro por la mañana antes del trabajo. Inflé las ruedas de la bici. Llamé al servicio del parque para asegurarme de que el río tiene un nivel normal. Si ocurre algo durante la autopsia en el hospital, tomaremos medidas más serias.

FECHA:

HORA:

LUGAR:

DISTANCIA A LA QUE ME ENCUENTRO:

PUNTOS ESPECÍFICOS:

DISTANCIA A LA QUE ME ENCUENTRO:

Agradecimientos:

Primero y sobre todo, gracias a Ed Victor por creer en esto. A David, Jan, Sergei, Jacob, Alex, Carley, Sara, Fikhirini, Rene, Paulo y Jiang por las traducciones. Al doctor Zane y a su equipo por su investigación de campo. A James, el Coronel, Lofton por su perspectiva estratégica. Al profesor Sommers por los datos. A sir Ian por el uso de su biblioteca. A Red y Steve por su ayuda con la cartografía. A Manfred por revisar el sótano de un viejo museo. A Artiom, por tu honestidad y valentía.

A «Joseph» y «Mary» por hacer que un extraño se sienta bienvenido en su país. A Chandara, Yusef, Hernán, Taylor y Moishe por las fotografías. A Avi por las transcripciones. A Masón por la grabación. A M. W. por las ilustraciones. A Tatsumi por su tiempo y paciencia.

A la «señora Malone» por acortar el camino con el papeleo. (¡GRACIAS!) A Josene por el viaje.

A Tron por una vuelta en coche por el lugar. Al capitán Ashley y a la tripulación del Sau Tome por comprobar la zona.

A Alice, Pyotr, Hugo, Telly, Antonio, Hideki y el doctor Singh por las entrevistas. A los chicos (y la chica) del laboratorio por vosotros sabéis qué. A Annik por su lucidez con la pluma y la espada. Y, por supuesto, a todos aquellos que pidieron seguir en el anonimato. Las vidas que habéis ayudado a salvar serán **vuestro** mejor reconocimiento.

SOBRE EL AUTOR

Max Brooks vive en Nueva York, pero está preparado para mudarse a un lugar más remoto y defendible cuando el momento lo requiera.

Zombi. Guía de supervivencia se acabó de imprimir en Córdoba el 9 de septiembre de 2008 como respuesta a la amenaza de un ataque inminente de los muertos vivientes.

«Tan minucioso y bien documentado que asusta más que divierte.»

ESQUIRE

«Dudo que lea un libro más inquietante este año... Brillantemente escrito, morbosamente divertido, completamente convincente.»

VECTOR

«Un libro que empiezas a leer por diversión hasta que, al llegar a la página 50, sales a comprar un machete sólo para sentirte seguro.»

NEW YORK POST

¡No descuides tu mayor tesoro: la vida! Este libro es la clave para sobrevivir a las hordas de no muertos que pueden estar acechándote en este preciso momento sin que lo sepas. *Zombi. Guía de supervivencia* ofrece protección completa contra los muertos vivientes gracias a útiles consejos para salvaguardar tu vida y la de los tuyos. Este es el libro que podría salvarte la vida.

Max Brooks vive en Nueva York pero está preparado para mudarse a un lugar más remoto y resguardado si la situación lo requiere. Su reciente *Guerra Mundial Z* ha sido aclamada por el experto en zombis Simón Pegg como una obra «absolutamente indispensable».