

## **Los No muertos: Mitos y realidad.**

### **Zom-bie (Zom ´ be):**

- 1-Cuerpo animado que se alimenta para vivir de carne humana.
- 2-Hechizo vudu que levanta a los muertos.
- 3-Dios serpiente del vudu.
- 4-Alguien que se mueve y/o actúa como un "Zombie"  
(Palabra de origen africano occidental).

Que es un zombie?¿como son creados?¿Cuales son sus fuerzas y debilidades?¿Porque son hostiles a la humanidad? Antes de discutir ninguna técnica de supervivencia, debes primero aprender que es de lo que estas tratando de sobrevivir.

Debemos empezar separando los hechos de la ficción. Los muertos vivientes (Brooks usa "Walking dead" pero la traducción de ese termino no me suena bien) no son para nada una obra de la magia negra o de otro tipo de fuerza sobrenatural. Su origen proviene de un virus conocido como Solanum, una palabra latina usada por Jan Vanderhaven, el primero en descubrir la plaga.

### **SOLANUM: EL VIRUS**

El Solanum funciona viajando a través del torrente sanguíneo, del punto inicial de entrada al cerebro. Aunque todavía no esta plenamente comprendido, el virus usa las células del lóbulo frontal para reproducirse, destruyéndolas en el proceso. Durante este periodo, todas las funciones corporales cesan de funcionar. Al pararse el corazón, el sujeto ya esta considerado "muerto". El cerebro, no obstante, permanece vivo pero en trance, mientras el virus muta sus células en un órgano completamente nuevo. El rasgo mas critico de este nuevo órgano es su independencia para funcionar del suministro de oxigeno. Eliminando la necesidad de este importante recurso, el cerebro no muerto puede utilizar, sin ser dependiente del todo, el complejo mecanismo de apoyo del cuerpo humano.

Una vez la mutación se ha completado, el nuevo órgano reanima el cuerpo de una forma que guarda poco parecido (fisiológico) al cadáver original. Algunas funciones corporales se mantienen constantes, otras operan con capacidades modificadas completamente, Este nuevo organismo es un zombie, un miembro de los muertos vivientes.

## **1. Fuentes**

Desafortunadamente, la extensa investigación tiene que hallar todavía un ejemplo aislado del Solanum en la naturaleza. El agua, el aire, y el suelo de todos los ecosistemas se ha revelado como negativo, así como su correspondiente fauna y flora. En el momento en que se escribe esto, la búsqueda continúa.

## **2-Síntomas**

La tabla temporal que aparece abajo describe el proceso de un humano infectado (el cual puede durar mas o menos horas, dependiendo del individuo)

Hora 1: Dolor y decoloración (marrón-púrpura) del área infectada. Inmediata coagulación de la herida.

Hora 5: Fiebre (entre 99 y 103 grados Fahrenheit) enfriamiento, ligera demencia, vómitos, agudo dolor en las articulaciones.

Hora 8: Agarrotamiento de extremidades y del área infectada, aumento de la fiebre (103-106 grados) aumento de la demencia, perdida de coordinación muscular.

Hora 11: Parálisis de la parte inferior del cuerpo, agarrotamiento total, ritmo cardiaco bajo.

Hora 16: Coma

Hora 20: Paro cardiaco. Actividad cerebral: 0

Hora 23: Preanimación.

## **3-Transmisión**

Solanum es 100% comunicable (se refiere a que no hay inmunidades) y 100% letal.

Afortunadamente para la raza humana, el virus jamás se transmite por agua o por el aire. No se conoce ningún caso entre humanos de contagio por elementos de la naturaleza. La infección solo es posible a través del contacto directo con fluidos orgánicos. Un mordisco de zombie, a pesar de ser el más reconocible de los modos de transmisión, no es el único. Algunos seres humanos han sido infectados al rozar con heridas abiertas con un zombie, o al haber sido salpicados por los restos de uno tras una explosión. La ingestión de carne infectada (suponiéndose que la persona no tenga heridas abiertas en la boca) sin embargo, resulta en la muerte, en lugar de la infección. La carne de los infectados ha demostrado ser altamente toxica.

Ninguna información -Histórica, experimental o de ningún otro tipo- ha dado resultados acerca de la posible relación sexual entre un humano y un espécimen no muerto, pero como previamente hemos dicho, la naturaleza del Solanum sugiere un alto riesgo de infección. Las advertencias contra un acto así suelen ser inútiles, porque las únicas personas que se arriesgarían a hacer algo así suelen preocuparse poco por su propia seguridad. Muchos han argumentado que, dada la naturaleza congelada de los fluidos corporales de los no muertos, las posibilidades de infección de una herida no producida por un mordisco son bajas. Sin embargo, debería recordarse que un solo microorganismo es suficiente para empezar de nuevo el ciclo.

#### **4-infección Inter.-especies**

El Solanum es letal para todas las criaturas vivientes, sin importar su tamaño, raza o ecosistema. La preanimación, no obstante, solo aparece en seres humanos. Los estudios han demostrado que el Solanum al infectar el cerebro de un no humano, muere a las pocas horas de morir su anfitrión, volviéndose así los restos seguros para su manejo. Los animales infectados, mueren antes de que el virus pueda replicar sus funciones corporales. Infecciones provenientes de insectos como los mosquitos pueden desestimarse. Los experimentos han demostrado también que todos los insectos parasitarios pueden sentir y se mantienen alejados de un "anfitrión" no muerto el 100% de las ocasiones.

#### **5-Tratamiento**

Una vez un humano ha sido infectado, poco hay que se pueda hacer por el o ella. Al ser el Solanum un virus y no una bacteria, los antibióticos no pueden combatirlo. La inmunización, única manera de combatir un virus, es en este caso inútil, puesto que incluso la más mínima dosis conduce a una infección letal completa. La investigación genética esta trabajando en ello. Los objetivos van desde intentar conseguir anticuerpos humanos más poderosos, a estructuras celulares más resistentes, a un Retrovirus diseñado para localizar y eliminar al Solanum. Estos y otros, tratamientos más radicales están todavía en sus primeros estadios, sin perspectivas de éxito en un futuro inmediato. Las experiencias en el campo de batalla, han conducido a la inmediata amputación de la extremidad infectada (suponiendo que esa sea la localización de la herida) pero estos tratamientos son dudosos cuando menos, con menos de un 10% de posibilidades de éxito. El humano infectado esta condenado desde el momento en que el Solanum entra en su torrente sanguíneo. El infectado debe elegir el suicidio, recordando que el cerebro debe ser eliminado primero. Hay registros de casos en los que sujetos recientemente infectados, a pesar de morir a causas ajenas al virus, son reanimados sin embargo. Estos casos suelen ocurrir cuando la defunción se produce a partir de la 5ª hora de infección. En cualquier caso, hay que deshacerse del cuerpo de una persona muerta después de haber sido mordida o infectada de cualquier otra manera por los no muertos.

## **6-Preanimación de ya fallecidos.**

Se ha sugerido en ocasiones que los cadáveres humanos recientes pueden reanimarse si el solanum entra en ellos. Esto es una falacia. Los Zombies ignoran el tejido neurótico y por consiguiente, no pueden transmitirles el virus. Experimentos conducidos tras la segunda guerra mundial han probado que inyectar Solanum a un cadáver es fútil porque el riego sanguíneo estancado no puede transportar el virus al cerebro. Inyectarlo directamente en un cerebro muerto es igualmente inútil, ya que las células inertes no pueden reaccionar con el virus. El Solanum NO crea vida, solo la altera.

## **CARACTERÍSTICAS DE LOS ZOMBIS**

### **1. Cualidades Físicas**

Demasiado a menudo, se ha dicho de los no muertos que poseen poderes sobrehumanos: fuerza extraordinaria, velocidad vertiginosa, telepatía, etc. Las historias van desde zombis volando por el aire a escalar superficies verticales como las arañas. Aunque estos rasgos pueden venir bien para dramas fascinantes el monstruo individual esta bien lejos de ser un demonio mágico y omnipotente. No hay que olvidar nunca, que el cuerpo de un no muerto es, para todos los propósitos prácticos, humano. Los cambios que ocurren, están en la manera en que este cuerpo, nuevo y reanimado es usado por el ahora infectado cerebro. No hay modo de que el zombi vuele a no ser que el humano que solía ser pudiera volar. Lo mismo reza para la proyección de campos de fuerza, tele transportación, movimiento a través de objetos sólidos, transformación en lobo, aliento de fuego, o toda la variedad de talentos místicos atribuidos a los muertos vivientes. Imagina el cuerpo humano como una caja de herramientas. El cerebro sonámbulo tiene esas herramientas y sólo esas a su disposición. No puede crear otras nuevas del aire. Pero sí puede, como veremos, utilizar estas herramientas en combinaciones poco corrientes o llevar su durabilidad más allá de los límites humanos.



## **A. Vista**

Los ojos del zombi no son distintos de los del humano normal. Mientras que sigan siendo capaces (dada su velocidad de descomposición) de transmitir señales visuales al cerebro, el cómo interpreta el cerebro estas señales es otro asunto. Los estudios no son concluyentes en cuanto a las habilidades visuales de los zombis. Pueden ubicar presas a distancias comparables a las de los humanos, pero si pueden diferenciar entre un humano y uno de su propia especie es algo todavía a debatir. Una teoría sugiere que los movimientos hechos por humanos que son más rápidos y suaves que lo de los no muertos es lo que causa que destaquen al ojo del zombi. Se han llevado a cabo experimentos en los cuales humanos han intentado confundir a los monstruos cercanos mediante la imitación de sus movimientos y la adopción de un arrastrar de pies cojeante y torpe. Hasta la fecha ninguno de estos intentos ha tenido éxito. Se ha sugerido que los zombis poseen visión nocturna, un hecho que explicaría su destreza en la caza nocturna. Esta teoría ha sido puesta en evidencia por el hecho de que todos los zombis son expertos comedores nocturnos, incluso aquellos sin ojos.



## **B. Oído**

No haya duda de que los zombis tienen un excelente oído. No sólo pueden detectar un sonido, sino que además pueden determinar su dirección. El rango básico de detección parece ser el mismo que el de los humanos. Los experimentos con frecuencias extremadamente altas y bajas han dado resultados negativos. Las pruebas también han demostrado que los zombis son atraídos por cualquier sonido, no sólo por aquellos hechos por criaturas vivas. Se ha demostrado que los monstruos advierten sonidos ignorados por los humanos vivos. La más probable, aunque no demostrada, explicación, es que los zombis dependen de todos sus sentidos por igual. Los humanos están orientados hacia la visión desde el nacimiento, dependiendo de otros sentidos solamente si el primario se pierde. Quizás ésta no sea una desventaja compartida por los muertos vivientes. De ser así, explicaría su habilidad para cazar, luchar y alimentarse en la más total oscuridad.



### **C. Olfato**

A diferencia del oído, los zombis tienen un sentido del olfato más agudo. En ambas situaciones, de combate y pruebas de laboratorio, han sido capaces de distinguir el olor de una presa viva entre todos los demás. No se conoce que secreción en particular señala la presencia de la presa: sudor, feromonas, sangre, etc. En el pasado, gente buscando moverse de manera desapercibida a través de zonas infectadas han intentado "enmascarar" su aroma humano con perfumes, desodorantes y otros productos químicos de olor fuerte. Ninguno tuvo éxito. Se están haciendo ahora experimentos para sintetizar los olores de las criaturas vivas como señuelo o incluso como repelente de los muertos vivientes. Aún estamos a años de lograr un producto correcto.



### **D. Gusto**

Poco se sabe acerca de las alteradas papilas gustativas de los muertos vivientes. Los zombis tienen la habilidad para distinguir entre la carne humana y la animal y prefieren la primera. Los monstruos también tienen la habilidad para rechazar la carroña en favor de la carne recién muerta. Un cuerpo humano que lleve muerto mas que entre 12 y 18 horas será rechazada como alimento. Lo mismo reza para cadáveres que han sido embalsamados o preservados de cualquier otra forma. Si esto tiene algo que ver con el "sabor" es algo de lo que aún no se tiene certeza. Puede tener que ver con el olor, o con otro sentido que aún no se ha descubierto. El por qué exactamente la carne humana es preferida, es algo a lo que la ciencia todavía tiene que encontrar una respuesta para esta anonadante, frustrante y terrorífica cuestión.

## **E. Tacto**

Los zombis no tienen, literalmente, sensaciones físicas. Todos los receptores nerviosos permanecen muertos tras la reanimación. Ésta es ciertamente su mayor y más terrorífica ventaja sobre los vivos. Nosotros, como humanos, tenemos la habilidad de experimentar dolor físico como señal de daño corporal. Nuestro cerebro clasifica tales sensaciones, las empareja con las experiencias que las provocaron y archiva la información como advertencia contra daños futuros. Es un don de la fisiología y del instinto que nos ha permitido sobrevivir como especie. Es por lo que valoramos virtudes tales como el coraje, que inspiran a las personas a llevar a cabo acciones a pesar de las señales de peligro. La incapacidad para reconocer y evitar el dolor es lo que hace a los muertos vivientes tan imponentes. Las heridas no serán notadas y por ello, no detendrán un ataque. Incluso si el cuerpo de un zombi está gravemente dañado, continuará atacando hasta que no quede nada.

## **F. Sexto Sentido**

La investigación histórica, junto con las observaciones de campo y de laboratorio, han mostrado que los muertos vivientes han llevado a cabo ataques incluso con todos sus órganos sensoriales dañados o completamente descompuestos. ¿Quiere esto decir que los zombis poseen un sexto sentido? Quizás. Los humanos vivos utilizan menos del 5% de su capacidad cerebral. Es posible que el virus pueda estimular otra habilidad sensorial que haya sido olvidada por la evolución. Esta teoría es una de las más apasionadamente debatidas en la guerra contra los no muertos. Hasta la fecha, no se ha encontrado evidencia científica que sustente a ninguno de los dos bandos.

## **G. Curación**

A pesar de las leyendas y las tradiciones antiguas, la fisiología de los no muertos ha demostrado que no poseen capacidades de regeneración. Las células dañadas continúan dañadas. Cualquier herida, no importa su tamaño o naturaleza, permanecerá igual durante la duración del cuerpo reanimado. Se han intentado una amplia variedad de tratamientos médicos para estimular el proceso de sanación en monstruos capturados. Ninguno alcanzó logro alguno. Esta incapacidad para autorepararse, algo que como seres vivos damos por sentado, es una grave desventaja para los no muertos. Por ejemplo, cada vez que hacemos un ejercicio físico, dañamos nuestros músculos. Con el tiempo, estos músculos se reconstruyen a una condición más fuerte que la anterior. La masa muscular de un monstruo permanecerá dañada, reduciendo su efectividad cada vez que se usa.

## H. Descomposición.

La duración media de la "vida" de un zombi -cuanto tiempo es capaz de funcionar antes de que se pudra completamente- se estima que está entre los 3 y los 5 años. Aunque esto suena quimérico -un cadáver humano capaz de evitar los efectos de la putrefacción- su causa está enraizada en la biología básica. Cuando un cuerpo humano muere, su carne es atacada inmediatamente por billones de microorganismos. Dichos microorganismos siempre estuvieron presentes, en el entorno y dentro mismo del cuerpo. En vida, el sistema inmunológico se mantuvo como una barrera entre estos microorganismos y su objetivo. En la muerte, esta barrera es derribada. Estos microorganismos se multiplican exponencialmente mientras proceden a alimentarse y por ello, destruyen el cuerpo a nivel celular. El olor y la decoloración asociados con cualquier carne en descomposición son los procesos biológicos de la acción de estos microbios. Cuando pides una carne "añeja", estas pidiendo una pieza de carne que ha empezado a pudrirse, su anteriormente firme carne reblandecida por microorganismos que destruyen sus firmes fibras. En un corto período de tiempo, esa carne, al igual que un cadáver humano, se disolverá hasta no quedar nada, dejando atrás el material demasiado duro o sin nutrientes para ningún microbio, tales como huesos, dientes, uñas y pelo. Éste es el ciclo normal de la vida, el modo en que la naturaleza devuelve los nutrientes a la cadena alimenticia. Para detener este proceso y preservar el tejido muerto, se necesita colocarlo en un entorno inadecuado para las bacterias, tales como temperaturas extremadamente altas o bajas, en productos químicos tóxicos como el formaldehído, o, en este caso, saturarlo con Solanum.

Casi todas las especies de microbios envueltas en la descomposición humana corriente han rechazado repetidamente la carne infectada con el virus, embalsamando de manera efectiva al zombi. Si éste no fuera el caso, combatir a los muertos vivientes sería tan fácil como evitarles durante varias semanas o incluso días hasta que se pudrieran hasta los huesos. La investigación todavía tiene que hallar las causas exactas de esta condición. Se ha determinado que al menos algunas especies de microbios ignoran los efectos repelentes del Solanum -de otro modo los no muertos permanecerían perfectamente preservados para siempre. También se ha determinado que la humedad y la temperatura también juegan un importante papel. Es improbable que los no muertos que frecuentan los pantanos de Luisiana durante tanto como los que están en el frío y seco desierto del Gobi. Las situaciones extremas, tales como la congelación profunda o la inmersión en líquido preservativo, podrían, hipotéticamente, permitir la existencia de un espécimen no muerto durar indefinidamente. Es sabido que estas técnicas han permitido a los zombis funcionar durante décadas, si no centurias (ver "Ataques Registrados"). La descomposición no quiere decir que un muerto viviente simplemente desaparezca. La putrefacción puede afectar a



varias partes del cuerpo en diferentes momentos. Se han encontrado especímenes con el cerebro intacto y el cuerpo casi desintegrado. Otros con el cerebro parcialmente putrefacto, pueden controlar algunas funciones corporales y tener completamente paralizadas otras. Una popular teoría ha circulado recientemente que trata de explicar las antiguas momias egipcias como uno de los primeros ejemplos de zombis embalsamados. Las técnicas de preservación le permitirían funcionar durante varios miles de años tras ser sepultados. Cualquiera con un rudimentario conocimiento del antiguo Egipto encontrará esta historia risiblemente incierta: ¡El paso más importante y complicado en la preparación de un faraón para su entierro era la extracción del cerebro!

## **I. Digestión**

Evidencias recientes han desechado de una vez y para siempre que la carne humana sea el combustible de los no muertos. El tracto digestivo de un zombi está completamente inactivo. El complejo sistema que procesa el alimento, extrae los nutrientes y excreta los desperdicios no es un factor en la fisiología del zombi. Las autopsias llevadas a cabo en no muertos neutralizados han demostrado que su "alimento" permanece en su estado original, indigesto en todos los tramos del tracto. Esta materia parcialmente masticada y lentamente descompuesta seguirá acumulándose, según el zombi devora más víctimas, hasta que es forzada a través del ano o literalmente, revienta a través del estómago o del recubrimiento intestinal. Aunque este ejemplo más dramático es poco común, cientos de informes de testigos han confirmado que los zombis tienen la barriga distendida. ¡Se encontraron 95 kilos y medio de carne fresca en el sistema de un espécimen capturado y diseccionado! Incluso relatos excepcionales han confirmado que los zombis continúan alimentándose mucho tiempo después de que su tracto digestivo haya reventado.

## **J. Respiración**

Los pulmones de los zombis continúan funcionando de modo que absorben aire y los expulsan del cuerpo. Este funcionamiento es el responsable del característico gemido del zombi. Sin embargo, lo que los pulmones y la química del cuerpo no logran llevar a cabo, es la extracción del oxígeno y la eliminación de dióxido de carbono. Dado que el Solanum obvia la necesidad de ambas funciones, el sistema respiratorio humano entero queda obsoleto en el cuerpo de un monstruo. Esto explica como los muertos vivientes pueden "andar bajo el agua" o sobrevivir en entornos letales para los humanos. Sus cerebros, como se apuntó antes, no dependen del oxígeno.

## **K. Circulación**

Sería impreciso decir que los zombis no tienen corazón. No sería impreciso, sin embargo, decir que no le encuentran ninguna utilidad. El sistema circulatorio de los no muertos es poco más que una red de tubos inútiles rellenos de sangre congelada. Lo mismo se aplica al sistema linfático al igual que a otros fluidos corporales. Aunque esta mutación podría parecer que da a los no muertos otra ventaja más sobre la humanidad, realmente se ha comprobado que es un don del cielo. La carencia de masa fluida previene la transmisión fácil del virus. De no ser así, el combate mano a mano sería casi imposible, ya que el defensor humano casi con certeza acabará salpicado de sangre y/o otros fluidos.

## **L. Reproducción**

Los zombis son criatura estériles. Sus órganos sexuales están necrosados y son impotentes. Se han realizado intentos de fertilizar óvulos de zombi con esperma humano y viceversa. Ninguno ha tenido éxito. Los no muertos tampoco muestran deseo sexual, ni por su propia especie ni por los vivos. Hasta que la investigación demuestre lo contrario, el mayor temor de los humanos -muertos reproduciendo muertos- es una reconfortante imposibilidad.

## **M. Fortaleza**

Los monstruos poseen la misma fuerza bruta que los humanos. Qué fuerza puede ser ejercitada depende mayormente de cada zombi individual. La masa muscular que una persona posea en vida será toda la que tenga una vez muerto. A diferencia de un cuerpo vivo, no se conoce que las glándulas adrenales funcionen en los muertos, denegando a los zombis la temporal explosión de potencia que los humanos disfrutamos. La única ventaja que poseen los muertos vivientes es un sorprendente aguante. Imagina un entrenamiento, o cualquier otra actividad física. Las probabilidades son que el dolor y el agotamiento determinen tus límites. Estos factores no se aplican a los muertos. Continuarán una acción, con la misma energía dinámica, hasta que los músculos que la sustentan literalmente se desintegren. Mientras esto lleva a monstruos progresivamente más débiles, permite un primer ataque todopoderoso. Muchas barricadas que habrían agotado a tres o incluso cuatro seres humanos en buena forma física han caído ante la determinación de un único zombi determinado.

## **N. Velocidad**

Los muertos "andantes" tienden a moverse perezosamente o cojeando. Incluso sin heridas ni en avanzada descomposición, su carencia de coordinación les dictamina un paso indeciso. La velocidad está determinada principalmente por la longitud de las piernas. Los monstruos más altos tienen una zancada más larga que sus contrapartes más bajos. Los zombis parecen incapaces de correr. Los más rápidos que se han observado, se mueven a una velocidad de apenas un paso cada 1.5 segundos. De nuevo, como con la fuerza, la ventaja de los muertos sobre los vivos es su carencia de fatiga. Humanos que creían que aventajaban a sus perseguidores no muertos, harían bien en recordar el cuento de la tortuga y la liebre, añadiendo, por supuesto, que en este caso la liebre tiene muchas probabilidades de ser comida viva.

## **O. Agilidad**

El humano vivo medio posee un nivel de destreza un 90 por ciento mayor que el del monstruo más fuerte. En parte se debe a la rigidez del tejido muscular necrosado (de aquí su torpe andar). El resto es debido a sus primitivas funciones cerebrales. Los zombis tienen poca coordinación óculo-manual, una de sus mayores debilidades. Nadie ha observado a un zombi saltar, ni desde un lugar a otro ni simplemente arriba y abajo. El equilibrio sobre una superficie estrecha está similarmente más allá de sus habilidades. La natación también es una destreza reservada a los vivos. Se ha propuesto la teoría de que, si un cadáver no muerto se inflara lo suficiente como para elevarse hasta la superficie, representaría un peligro flotante. Esto es inusual, no obstante, ya que la lenta velocidad de descomposición no permite la acumulación de subproductos gaseosos. Los zombis que se internan o caen en cuerpos de agua se encontrarán, probablemente, vagando por el fondo hasta que eventualmente se disuelvan. Pueden ser acertados trepadores, pero sólo en ciertas circunstancias. Si un zombi detecta una presa por encima de él, por ejemplo, en el segundo piso de una casa, siempre intentará subir. Los zombis intentarán escalar cualquier superficie sin importarle cuan impracticable o imposible sea. En todas salvo las situaciones más fáciles, estos intentos se han encontrado con el fracaso. Incluso en el caso de escaleras, cuando se requiere una sencilla coordinación mano a mano, solamente uno de cada cuatro zombis lo logrará.

## **2. Patrones de Comportamiento**

### **A. Inteligencia**

Ha sido probado, una y otra vez, que nuestra mayor ventaja sobre los no-muertos es nuestra habilidad para pensar. La capacidad mental del zombie promedio está en algún punto próxima a la de un insecto. En ninguna ocasión han mostrado capacidad de usar la lógica o de razonar. El intentar realizar una tarea, fallar, y así por tanteo y error descubrir una nueva manera de solucionar el problema, es una característica común a casi todo el reino animal, pero que parece perdida entre los no-muertos. Los Zombies han fallado repetidas veces pruebas de laboratorio de inteligencia establecidas para roedores. Un caso real mostró a un humano de pie al final de un puente derrumbado con varias docenas de zombies al otro extremo. Uno por uno, los no-muertos se desplomaron por el borde del puente roto en un fútil intento de alcanzar al humano. En ningún momento alguno de ellos se dio cuenta de lo que pasaba e intento cambiar sus tácticas en ningún modo. Contrariamente a lo relatado en los mitos y las especulaciones, jamás se ha visto a los zombies usar herramientas de ningún tipo. Incluso coger una piedra para usarla como arma esta mas allá de su comprensión. Esta simple tarea podría probar el proceso básico de pensamiento involucrado en darse cuenta de que la roca es un arma más eficiente que la mano desnuda. Irónicamente, la era de la inteligencia artificial nos ha permitido identificarnos mas fácilmente con la mente del zombie de lo que pudieran hacer nuestros ancestros. Con raras excepciones, incluso las mas avanzadas computadoras son incapaces de pensar por si mismas. Hacen lo que están programadas para hacer, nada más. Imaginen una computadora programada para realizar una sola función. Esta función no puede ser detenida, pausada, modificada o borrada. No se pueden almacenar nuevos datos. No se pueden instalar nuevas órdenes. Esta computadora realizara la misma función una vez y otra y otra, hasta que su fuente de energía se agote. Esto es el cerebro zombie. Una machina monotarea, guiada por instintos que esta incapacitada para alterarse, y que solo puede ser destruida.

### **B. Emociones**

Los sentimientos de cualquier tipo son desconocidos en los muertos vivientes. Cualquier tipo de guerra psicológica, desde intentos de

enfurecerlos, a los de provocarles lastima o piedad han terminado en desastres. Alegría, tristeza, confianza, ansiedad, amor, odio, miedo; todos estos sentimientos y miles mas que son los que configuran el "corazón" humano son tan inútiles para los no muertos como el órgano del mismo nombre. ¿Quién sabe si es esto la mayor debilidad o la mayor fuerza de la humanidad? El debate continuara, y probablemente para siempre.

### **C. Recuerdos**

Un concepto moderno es el de que el zombie retiene conocimientos de su anterior vida. Hemos oído historias de los muertos retornando a sus lugares de residencia o de trabajo, usando objetos y maquinas familiares o incluso mostrando actos de piedad a sus seres queridos. En realidad, no existe ni una pizca de pruebas que puedan apoyar algo tan deseable como esto.

Los Zombies posiblemente no pueden guardar recuerdos de sus vidas pasadas, ni en su mente subconsciente o consciente iporque ninguna de ellas existe! Un necrófago no puede ser distraído por la mascota de la familia, por parientes vivos, el entorno familiar, etc. No importa que persona fuera en su anterior vida, esa persona se ha ido, reemplazada por un autómatas sin mente que no tiene otro objetivo que alimentarse. Esto plantea la pregunta ¿porque los zombies prefieren las áreas urbanas al entorno rural? Primero, los no-muertos no prefieren las ciudades, sino que simplemente permanecen donde fueron reanimados. Segundo, la principal razón por la que los zombies tienden a estar en las ciudades en lugar de desperdigarse por el campo es porque una zona urbana contiene la mayor concentración de presas.

### **D. Necesidades Físicas**

Aparte del hambre (discutida mas adelante) los muertos no han mostrado ninguna de las necesidades o anhelos físicos de la vida mortal. Los zombies nunca han sido observados descansando o durmiendo en ninguna circunstancia. No reaccionan al frío o al calor extremo. En climas duros, nunca buscan refugios. Incluso algo tan sencillo como la sed, es desconocido para los no-muertos. Desafiando todas las leyes científicas, el Solanum ha creado lo que puede ser descrito como un organismo completamente autosuficiente.

### **E. Comunicación**

Los zombies no tienen habilidades para el lenguaje. Aunque sus cuerdas vocales deberían ser capaces de hablar, su cerebro no lo es.

Su única capacidad vocal parece ser un profundo gemido. Este gemido es lanzado cuando los zombies identifican a su presa. El sonido se mantendrá bajo y estable hasta que el contacto físico se realice. Entonces aumentará su volumen y tono cuando el zombie comience su ataque. Este horripilante gemido, típicamente asociado a los muertos vivientes, sirve como grito de reagrupamiento para otros zombies, y como recientemente se ha descubierto, como potente arma psicológica.

## **F. Dinámica Social**

Desde siempre han proliferado teorías que los no-muertos funcionan como una fuerza colectiva, desde un ejército controlado por Satanás a un enjambre insecto controlado por feromonas, hasta la noción más reciente de que llegan a consensos de grupo por telepatía. La verdad es que los zombies no tienen una organización social de la que poder hablar. No hay una jerarquía, ni cadena de mando, ningún tipo de colectivización. Una horda de no-muertos, sin importar su tamaño, sin importar su apariencia, es simplemente una masa de individuos. Si varios centenares de necrófagos convergen en la localización de una víctima es porque cada uno ha sido conducido allí por su propio instinto. Los zombies parecen no darse cuenta de la presencia de sus iguales. Nunca se ha observado que uno de ellos reaccione a ningún nivel al ver a otro. Esto nos lleva de nuevo a la cuestión del sentido: ¿Cómo distingue un zombie entre uno de ellos de un humano, o otra presa a la misma distancia? La respuesta todavía tiene que ser encontrada. Los zombies toleran la presencia de sus iguales de la misma manera que si fueran objetos inanimados. Cuando chocan uno con otro no hacen ningún intento de comunicarse. Los Zombies que se están alimentando con el mismo cuerpo, darán tirones de la carne en cuestión antes de apartar a un competidor. Lo único que sugiere esfuerzos de grupo es lo visto en importantes ataques en enjambre. El gemido de un necrófago avisará a todos los que estén dentro del alcance sonoro. Una vez oyen el aullido, los otros muertos vivientes convergerán en su dirección. Un estudio inicial sostenía que esto era un acto consciente, que de alguna manera, los zombies "exploradores" avisaban a sus congéneres cuando encontraban una presa. Sin embargo, hoy sabemos que esto ocurre puramente por accidente, el ghoul que descubre una presa lo hace por instinto, no como forma de alerta.

## **G. Cacería**

Los zombies son organismos migratorios, sin ambiciones por mantener territorios o el concepto de "hogar". Viajarán millas, y quizás, dándoles tiempo continentes enteros en su búsqueda de alimento. Su patrón de caza es aleatorio. Los ghoules se alimentan de

día y de noche. Pasaran a través de un área más que registrarla deliberadamente. Ciertas zonas o estructuras no parecen indicarles que son más propicias para encontrar presas dentro de ellas. Por ejemplo, se sabe de algunos que han descubierto granjas o edificios rurales, mientras otros en el mismo grupo se han ido en otra dirección sin mirar siquiera.

Las zonas urbanas les toman más tiempo para ser exploradas, por esta razón suelen permanecer más tiempo en áreas así, sin que un edificio tenga preferencia sobre otros. Los zombies parecen ser totalmente ajenos a su entorno. Por ejemplo, no mueven sus ojos en otras direcciones que puedan mostrarle nuevos objetivos. Se arrastrarán tranquilamente durante miles de millas, deambulando sin un rumbo fijo, hasta que detecten una presa. Como se ha discutido antes, los no muertos poseen una habilidad asombrosa para dar en el clavo con la localización exacta de sus víctimas. Una vez se ha tomado contacto, el anteriormente silencioso, inconsciente autómatas, se transformará en algo muy parecido a un misil guiado. La cabeza se vuelve inmediatamente en dirección a su objetivo. La mandíbula cae, los labios se retraen, y, de las profundidades de su diafragma, llega el aullido. Continuará persiguiendo a su presa, parando solo si pierde el contacto, logra matarla, o es destruido.

## **H. Motivación**

¿Porque tienen los no muertos a los vivos por presas? Si ya ha sido probado que la carne humana no tiene para ellos ninguna utilidad nutricional, ¿porque su instinto les guía a matar? La verdad nos evita. La moderna ciencia, combinada con los datos históricos, ha demostrado que los seres humanos no son la única delicia del menú no muerto. Los equipos de rescate que han entrado en una zona infestada han informado de manera contundente de que los no muertos habían acabado con todo signo de vida. Todas las criaturas, sin importar su tamaño o especie pueden ser consumidas por los zombies atacantes. La carne humana, no obstante, será siempre preferible para ellos a cualquier otra... Un experimento consistió en ofrecer a un zombie dos cubos idénticos, uno con carne humana y el otro con carne animal. El zombie eligió repetidamente el cubo de carne humana. Las razones para esto nos son desconocidas. Lo que si puede ser confirmado, más allá de toda sombra de duda, es que el instinto inducido por el Solanum conduce al no muerto a matar y devorar toda criatura viviente que descubren. En esto no hay ningún tipo de excepción.

## **I. Matando a los muertos**

Mientras que destruir a un zombie puede ser simple, está lejos de ser algo fácil. Como ya hemos visto, los zombies no necesitan ninguna de las funciones fisiológicas que los humanos necesitan para sobrevivir.

La destrucción o los daños graves, del sistema circulatorio, digestivo o respiratorio no afectaran lo mas mínimo a un miembro de los muertos vivientes, ya que estas funciones ya no tienen nada que ver con el "cerebro". Simplemente, hay miles de formas de matar a un humano, y solo una de matar a un zombie. El cerebro debe ser eliminado, por todos los medios posibles.

## **J. Ocuparse de los desechos.**

Los estudios han mostrado que el solanum puede seguir habitando el cuerpo de un zombie destruido durante casi 48 horas. Ejercite un cuidado extremo cuando este eliminando los cadáveres no muertos. La cabeza en particular posee el riesgo mas serio, dada su alta concentración del virus. Nunca maneje los restos de un zombie sin ropa de protección adecuada. Trátelo como a cualquier residuo toxico, altamente letal. La incineración es el método más seguro y efectivo. Deseche los rumores de que las pilas de zombies ardiendo pueden propagar el solanum con las nubes de humo, el sentido común dicta que ningún virus puede sobrevivir a un calor tan intenso, por no decir nada de una llamarada.

## **K. ¿Domesticación?**

Reiterándonos, el cerebro zombie ha probado, de sobra, ser a prueba de alteraciones. Los experimentos, que varían de los químicos a los de cirugía, a los de ondas electromagnéticas han dado resultados negativos. Las terapias de modificación de la conducta y otros intentos de entrenar al muerto viviente como si de algún tipo de ganado se tratase han acabado igualmente en fracasos. De nuevo hay que decirlo: la maquina no puede ser reprogramada. O existe como es, o no existe.

## **ZOMBIS VUDÚ**

Si los zombis son creación de un virus y no de la magia negra, entonces ¿cómo se explica el así llamado "zombi vudú", una persona que ha muerto, se ha levantado de su tumba y está condenado a pasar la eternidad como esclavo de los vivos? Sí, es cierto que la palabra "zombi" originalmente proviene de la palabra Kimbundu "nzúmbe", un término para describir el alma de una persona muerta, y sí, los zombis y la zombificación son partes integrales de la religión Afro caribeña conocida como vudú. Sin embargo, el origen del nombre es la única similitud entre el zombi vudú y el zombi vírico. Aunque se dice que los houngans (sacerdotes) vudú pueden convertir humanos en zombis mediante medios mágicos, la práctica está basada en la dura e incuestionable ciencia. El "polvo Zombi", la herramienta empleada por el houngan para la zombificación, contiene una poderosa neurotoxina (los ingredientes exactos son un secreto guardado celosamente). La toxina paraliza temporalmente el sistema nervioso humano, creando un estado de hibernación extrema. Con el corazón, pulmones y todas las demás funciones corporales



funcionando a niveles mínimos, sería comprensible que un forense inexperimentado declarara al sujeto paralizado como muerto. Muchos humanos han sido enterrados en un tal estado, sólo para despertarse en la honda oscuridad de sus ataúdes. ¿De modo que qué hace de este humano vivo un zombi? La respuesta es sencilla: el daño cerebral. Muchos que han sido enterrados vivos rápidamente agotan el oxígeno dentro de sus ataúdes. Los que son recuperados (si tienen suerte) casi siempre sufren daños cerebrales por falta de oxígeno. Estas pobres almas se arrastran por ahí con pocas destrezas cognitivas o, por cierto, libre voluntad, y a menudo son confundidos con muertos vivientes. ¿Cómo distinguir entre el zombi vudú y el artículo auténtico? Los síntomas delatores son obvios.

**1. Los zombis vudú muestra sentimientos.** La gente que ha padecido daño cerebral inducido por el polvo zombi aún es capaces de experimentar todos los sentimientos normales humanos. Sonríen, lloran, incluso refunfuñan si se les daña o se les provoca de otro modo (algo que los zombis auténticos nunca harían).

**2. Los zombis vudú muestran raciocinio.** Como se ha declarado anteriormente, cuando un zombi auténtico se encuentra contigo inmediatamente se lanza hacia ti como una bomba inteligente. Un zombi vudú se tomará su tiempo para imaginarse quién o qué eres. Puede ser que se dirija hacia ti, puede ser que retroceda, puede ser que prosiga con su observación mientras su dañado cerebro intenta analizar la información que le llega. Lo que un zombi vudú no hará es elevar sus brazos, abrir la boca, dar rienda suelta a un demoníaco gemido y dar bandazos directamente hacia ti.

**3. Los zombis vudú sienten dolor.** Un zombi vudú que da un traspies y cae indudablemente se agarrará su rodilla dañada y se quejará. Así mismo uno que haya sufrido alguna herida la cuidará o, al menos, tendrá conciencia de la existencia de la herida. Los zombis vudú no ignorarán los cortes profundos en su cuerpo como lo haría un zombi auténtico.

**4. Los zombis vudú reconocen el fuego.** Esto no es decir que tengan miedo de las llamas accesibles. Los que han sufrido un grave daño cerebral pueden no recordar lo que es el fuego. Se pararán a examinarlo, quizás incluso alcancen a tocarlo, pero retrocederán una vez que adviertan que causa dolor.

**5. Los zombis vudú reconocen sus alrededores.** A diferencia de los zombis auténticos, que sólo reconocen la presa, los zombis vudú reaccionarán a cambios súbitos en la iluminación, sonido, gusto u olor. Se ha observado a zombis vudú mirando la televisión o luces intermitentes brillantes, escuchando música, encogiéndose frente a los truenos e incluso advirtiendo la presencia de otro como ellos. Éste último hecho ha sido causa de varios casos de falsa identificación. Si

los zombis en cuestión no hubieran reaccionado ante otro (mirándose mutuamente, haciendo sonidos e incluso tocándose la cara uno al otro), hubieran podido ser exterminados accidentalmente.

**6. Los zombis vudú NO tienen hipersentidos.** Un humano que ha padecido los debilitantes efectos del polvo zombi es aún un humano que depende de la vista. No puede operar perfectamente en la oscuridad, escuchar pasos a 500 metros o percibir el olor de un ser vivo en el viento. Los zombis vudu pueden ser sorprendidos por alguien que camine a sus espaldas. Aunque, esto no es recomendable ya que un zombi asustado puede reaccionar furiosamente.

**7. Los zombis vudú se pueden comunicar.** Aunque no se da siempre el caso, muchos de estos individuos pueden responder a estímulos audiovisuales. Muchos comprenden palabras; incluso algunos comprenden oraciones sencillas. Muchos zombis vudú poseen la habilidad de hablar, sencillamente, por supuesto, y de manera poco frecuente durante conversaciones extensas.

**8. Los zombis vudú se pueden controlar.** Aunque no siempre es cierto, muchos humanos con daños cerebrales pierden mucha de su consciencia de si mismos, haciéndoles muy susceptibles a la sugestión. Sencillamente gritándole a un sujeto que se pare o que se largue puede ser suficiente para librarse de un zombi vudú. Esto ha originado la peligrosa situación de confundir a la gente en la creencia de que podían controlar o entrenar a los zombis auténticos. Numerosas veces tercos humanos han insistido en que sencillamente podían ordenar a sus atacantes muertos vivientes que se detuvieran. Mientras que frías manos podridas atenazaban sus miembros y sucios dientes raídos mordían su carne, esta gente descubría, demasiado tarde, con que se las estaban viendo de verdad.

Estas directrices te darán una buena idea de como distinguir un zombi vudú de uno auténtico. Una nota final: Los zombis vudú se encuentran casi siempre en el África subsahariana, el Caribe, América Central y Suramérica y el sur de los Estados Unidos. Aunque no es imposible encontrarse en cualquier sitio a alguien que ha sido convertido en zombi por un houngan, las probabilidades de tal encuentro son escasas.

## **EL ZOMBI HOLLYWOODIENSE**

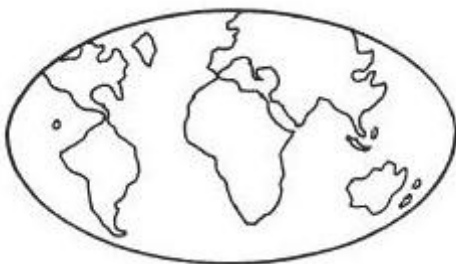
Desde que el primer muerto viviente pasó a la pantalla plateada, su mayor enemigo no han sido los cazadores si no los críticos, eruditos, científicos, incluso ciudadanos preocupados todos han argumentado que estas películas describen a los muertos vivientes en un estilo irreal y fantástico. Armas visualmente abrumadoras, secuencias de acción físicamente imposibles, personajes con una vida más larga que

la humana y sobretodo, mágicos, invencibles, incluso cómicos monstruos que han añadido su colorido al controvertido arco iris que son "Las Películas de Zombis". Posteriores críticos argumentan que esta aproximación de "estilo sobre el contenido" al cine sonámbulo enseña a los espectadores humanos unas lecciones que les pueden llevar a la muerte en un encuentro real. Estos cargos tan serios exigen un defensa igualmente seria. Mientras que algunas películas están basadas en encuentros reales\*, su objetivo, el objetivo de casi cualquier película de cualquier género, ha sido, ante todo, entretener. A no ser que discutamos los documentales puros (e incluso algunos de estos están "dulcificados"), los productores de películas se deben de tomar alguna licencia artística para hacer su trabajo más gustoso para la audiencia. Incluso las películas que están basadas en eventos reales sacrificarán la realidad pura por una buena narrativa. Ciertos personajes pueden ser una amalgama de individuos de la vida real. Otros pueden ser puramente de ficción para poder explicar ciertos hechos, facilitar la línea narrativa o simplemente, para añadir sabor a la escena. Se puede argumentar que el papel del artista es cuestionar, educar y deleitar a su audiencia. Esto puede ser cierto, pero intenta impartir conocimiento a una audiencia que se ha ido o se ha dormido en los primeros diez minutos de la película. Acepta esta regla básica de la producción de películas y entenderás por qué las películas de zombis de Hollywood se desvían, en algunos casos exageradamente, de la realidad en la cual están basadas. En pocas palabras, emplea estas piezas sacadas de las películas como sus creadores pretendían: una fuente de despreocupado entretenimiento temporal y no como una ayuda visual para tu supervivencia.

*\*En beneficio de los creadores de películas y/o de su situación, los títulos de las películas basadas en hechos reales han sido omitidos.*

## **BROTOS DE EPIDEMIA**

Aunque cada ataque zombi es diferente, dado su número, terreno, reacción del populacho común, etc., su nivel de intensidad puede ser clasificado en cuatro niveles.



### **CLASE 1**

Esta es una erupción a bajo nivel, normalmente en un país del tercer mundo o en una zona rural del primer mundo. El número de zombis en esta clase de brote varía entre uno y veinte. Las bajas humanas totales (incluyendo a los infectados) varían entre una y cincuenta. La duración total, desde el primer caso hasta el último (conocido) varía entre veinticuatro horas y catorce días. El área infectada será

pequeña, no mayor de unos cuarenta kilómetros de radio. En muchos casos, las fronteras naturales determinarán sus límites. La respuesta será ligera, o exclusivamente civil o con alguna ayuda adicional de las fuerzas locales del orden. La cobertura mediática será leve, si se presenta. Si los medios están presentes, busca historias comunes como homicidios o "accidentes". Este es el más común de los brotes y también el más fácil de pasar inadvertido.

## **CLASE 2**

Las áreas urbanas o rurales densamente pobladas se incluyen en este nivel de erupción. El número total de zombis variará entre veinte y la centena. El número total de bajas humanas puede llegar a tanto como varios centenares. La duración de un ataque de Clase 2 puede no durar más que un brote de Clase 1. En algunas ocasiones, el mayor número de zombis activará una respuesta más inmediata. Un brote rural escasamente poblado puede extenderse a un radio de doscientos kilómetros, mientras que un brote urbano puede abarcar sólo varias manzanas. Busca una respuesta, aunque de bajo nivel, adicional militar, la Guardia Nacional en Estados Unidos o su equivalente en el extranjero. Lo más a menudo, así como por la facilidad de pánico, estas unidades tomarán un papel no combatiente, proveyendo asistencia médica, control de multitudes y soporte logístico. Los brotes de Clase 2 casi siempre atraen a la prensa. A no ser que el ataque ocurre en un área auténticamente aislada del mundo, se informará de la historia. Esto no quiere decir, sin embargo, que la historia se relate con precisión.

## **CLASE 3**

Una auténtica crisis. Los brotes de Clase 3, más que cualquier otro, demuestran la clara amenaza que conllevan los muertos vivientes. Los zombis se contarán por miles, abarcando un área de varios cientos de kilómetros. La duración del ataque y un posible y prolongado proceso de limpieza pueden durar varios meses. No habrá oportunidad para un oscurecimiento o encubrimiento de la prensa. Incluso sin atención mediática, la enorme magnitud del ataque dejará demasiados testigos oculares. Esto es una batalla hecha y derecha, con las fuerzas del orden reemplazadas por unidades del ejército regular. Se declarará el estado de emergencia en la zona infectada, al igual que en las áreas vecinas. Prevé ley marcial, viajes restringidos, suministros racionados, servicios nacionalizados y monitorización estricta de las comunicaciones. Todas estas medidas, no obstante, se llevarán un tiempo en implementarse. La fase inicial será caótica mientras aquellos en el poder se hacen con el control de la crisis. Motines, saqueos y pánico generalizado se sumarán a sus dificultades, retrasando aún más una respuesta efectiva. Mientras esto sucede aquellos vivos que estén en las áreas infectadas estarán a merced de los no muertos. Aislados, abandonados y rodeados de monstruos, solamente dependerán de ellos mismos.

## CLASE 4

(Ver "Viviendo en un Mundo no muerto")

### DETECCIÓN

Cada erupción de no muertos, sin importar su clase, tiene un comienzo. Ahora que el enemigo ha sido definido, el siguiente paso es la alarma temprana. Saber lo que es un zombi no será de ayuda si eres incapaz de reconocer una brote antes de que sea demasiado tarde. Esto no conlleva construir un "Centro de Operaciones Zombi" en el sótano, clavar chinchetas en un mapa y amontonarse alrededor de la radio de onda corta. Todo lo que requiere es estar atento a señales que serían pasadas por alto por la mente no entrenada.

1.Homicidios en las que las víctimas fueron ejecutadas por decapitación o disparos en la cabeza. Ha ocurrido muchas veces: La gente reconoce un brote por lo que realmente es y toma el asunto en sus propias manos. Casi siempre, estas personas son declaradas asesinos por la autoridad local y son perseguidos como tales.

2.Personas desaparecidas, particularmente en zonas salvajes o áreas inhabitadas. Presta especial atención a si uno o más miembros del equipo de búsqueda acaban desaparecidos también. Si la historia es televisada o fotografiada, presta atención para ver que nivel de armamento portan las partidas de rescate. Algo más que un rifle por grupo podría indicar que esto es algo más que una simple operación de rescate.

3.Casos de "locura violenta" en los cuales el sujeto atacó a familiares o amigos sin el empleo de armas. Entérate si el atacante mordió o trató de morder a sus víctimas. Si fue así, ¿alguna de las víctimas está aún en el hospital? Intenta descubrir si alguna de las víctimas murió días después del mordisco.

4.Motines u otros disturbios civiles que comenzaron sin provocación u otra causa lógica. El sentido común dictará que la violencia de cualquier nivel en un grupo no ocurre por las buenas sin un catalizador, tales como tensión racial, acciones políticas o decisiones legales. Incluso la llamada "histeria de masas" siempre puede ser rastreada a una causa origen. Si no se puede encontrar ninguna, la respuesta puede descansar en cualquier parte.

5.Muertes basadas en enfermedad en las cuales la causa está indeterminada o parece altamente sospechosa. Las muertes por enfermedad infecciosa son inusuales en el mundo industrializado, en comparación a hace un siglo. Por esta razón, los brotes siempre salen en las noticias. Busca aquellos casos en los que la exacta naturaleza de la enfermedad es inexplicada. También permanece alerta acerca de explicaciones sospechosas tales como el virus del Nilo Oeste o la

enfermedad de "las vacas locas". Ambas podrían ser ejemplos de un encubrimiento.

6. *Cualquiera* de las anteriores en las cuales la cobertura informativa fuera prohibida. Un apagón total informativo es poco común en los Estados Unidos. Que ocurra uno debe de ser mirado como una bandera roja inmediata. Por supuesto, puede haber muchas otras razones aparte de una ataque de muertos vivientes. A pesar de todo, cualquier evento que provoque en un gobierno tan consciente de los medios informativos como el nuestro, a suprimir algo, merece una estrecha atención. La verdad, aparte de cual sea, no puede ser buena.

Una vez que un evento ha tropezado con tus sensores, mantente al tanto del mismo. Apunta la ubicación y su distancia hasta donde estás. Presta atención a incidentes similares alrededor o cerca del lugar original. Si, en un plazo de días o semanas, estos incidentes ocurren, estudialos cuidadosamente. Apunta la respuesta de las fuerzas del orden y de otras agencias gubernamentales. Si reaccionan con más fuerza con cada incidente, hay probabilidades de que se esté desarrollando un brote.

## **ARMAS Y TÉCNICAS DE COMBATE A LA DEFENSIVA**

*La historia de Yahya Bey, un inmigrante turco al Reino Unido, describe un ataque a Oltu su pueblo natal. Según Bey, una horda de zombis descendieron de las colinas de las inmediaciones, en el silencio de la noche. Aquellos que no fueron devorados huyeron hacia sus casas, a la mezquita de la ciudad o la oficina local de policía. Numerosos fueron aplastados en el pánico por entrar en la última ubicación, mientras que un fuego accidental acabó con todos los que estaban dentro. Mucha gente, careciendo del tiempo y los materiales, para levantar barricadas en todas las puertas y ventanas fueron desbordados por los no muertos. Muchos, que habían sufrido mordiscos, buscaron refugio en casa del doctor del pueblo. Mientras intentaba tratar a sus pacientes, éstos expiraban para luego reanimarse. Bey, un niño de seis años, se las arregló para subirse al tejado de su casa, permaneciendo allí durante casi toda la noche, entonces con las primeras luces del día se marchó, saltando de tejado en tejado hasta llegar a terreno abierto. Aunque nadie en los pueblos cercanos creyó su historia, se envió una partida de búsqueda a la caza de merodeadores humanos. Este grupo encontró Oltu convertido en un matadero, todos los edificios quemados, hechos pedazos o destruidos de otra manera. Cadáveres medio devorados ensuciaban las desiertas calles. Huellas de arrastre, suficientes como para sugerir un grupo considerable, seguidas por un rastro de unas pocas huellas más rápidas seguían la dirección de las montañas. Nunca se descubrió a ninguno de los dos grupos.*

¿Cuál es la protección perfecta contra los no muertos?

Verdaderamente, ninguna. La defensa no es tan sencilla como la seguridad física. Supongamos que te las apañas para encontrar, construir o modificar una estructura para mantener las amenazas exteriores en un aprieto -¿entonces qué? Los zombies no se van a ir y ya está, y no hay quién te diga cuanto tiempo tardará el rescate. ¿Cómo sobrevivirás? Hambre, sed, enfermedad y muchos otros factores han reclamado tantas víctimas como los muertos vivientes. La potencia ofensiva de un asedio, el tipo con el que nuestros ancestros se enfrentaban cuando sus castillos o pueblos se veían rodeados por el enemigo, es con lo que te vas a enfrentar cuando los muertos caminen de nuevo. La seguridad física es solamente una parte de la ecuación. Para estar totalmente preparado, debes tener un conocimiento funcional de la supervivencia en un lugar fijo. En un mundo interdependiente, este arte hace mucho tiempo que se ha olvidado. Echa un vistazo alrededor de tu casa. ¿Cuántos objetos se han fabricado a 10, 20 o incluso 200 kilómetros lejos de ella? Nuestro modo de vida, particularmente como miembros de la nación industrializada más rica de la tierra, requiere de la existencia de una delicada red de transporte y comunicaciones. Elimina esa red y estaremos reducidos a una norma de vida que recuerda a la de la Europa medieval. Los que comprendan esto y hagan planes para tal existencia tendrán muchas más probabilidades de supervivencia. Esta sección explica ambos, cómo construir un baluarte y cómo vivir dentro de sus fronteras.

## **LA RESIDENCIA PRIVADA (DEFENDIENDO TU HOGAR)**

Para los conflictos de Clase 1, el hogar de la mayoría de la gente proveerá un refugio adecuado. No hay ninguna necesidad de huir de la ciudad o pueblo tan pronto como escuches que los muertos andan. De hecho, es altamente desaconsejable. En las primeras horas de un ataque zombi, la mayoría de la población tratará desesperadamente de escapar. Las carreteras se convertirán en una masa de vehículos parados y de gente aterrorizada, una situación que se generaliza con el potencial de violencia. Hasta que los vivos destruyan a los muertos o los muertos desborden a los vivos, tratar de huir sólo añadirá más cuerpos a la anarquía. Así que, carga tus armas, prepárate para la lucha pero permanece preparado, permanece seguro, permanece alerta. ¿Y qué mejor lugar para hacerlo así, que en la comodidad de tu propio hogar?



## **PREPARACIÓN PARTE I: LA CASA**

Antes de que los muertos se levanten, antes de que el caos y la masacre comiencen, algunos propietarios de vivienda hallarán que están más seguros que sus vecinos. Aunque ninguna casa fue jamás construida con el propósito de defenderse de los zombies, numerosos diseños han demostrado ser notablemente seguros. Si tu casa no está estructuralmente preparada para un ataque zombi, se pueden adoptar varias medidas para fortificarla.

### *A. Excepciones*

Las casas sobre pilotes, como las que se ven en la playa, junto a los ríos y en otras zonas con altos niveles de agua, fueron construidas principalmente para evitar el desbordamiento de las inundaciones. Su altura ya hace que los ataques convencionales sean imposibles. Las puertas y ventanas incluso podrían permanecer abiertas y estar barricadas. La única entrada y una o dos de las escaleras exteriores podrían cubrirse con una barricada o ser destruidas una vez que haya sonado la alarma. Asegurada en su plataforma elevada, el tiempo de supervivencia estaría determinado solamente por la cantidad de provisiones que el propietario haya almacenado.

Existe otra morada altamente protegida que se construye para combatir una fuerza tan prevalente y tan mortal como el ejército no muerto: las "casas seguras" a prueba de tornados, que se están construyendo ahora en el territorio central de América, están diseñadas para resistir tornados suaves y moderados. Su diseño consiste en muros de cemento, puertas reforzadas con acero y persianas de acero ocultas tras las cortinas cotidianas. Por sí mismos, estos domicilios pueden aguantar un brote de Clase 1 y de Clase 2.



### *B. Modificaciones del hogar*

Asegurar una casa contra los no muertos es similar a asegurarlas contra los vivos. Una diferencia es la alarma anti ladrones corriente. Muchos de nosotros dormimos con seguridad por la noche sólo porque nuestras alarmas están "armadas" y operativas. Pero ¿qué hacen realmente estos dispositivos, aparte de enviar una señal a una fuerza de seguridad privada o a la policía? ¿Qué pasa si estas fuerzas no acuden? ¿Qué ocurre si están ocupadas con otras batallas? ¿Qué pasa si se les ha ordenado defender otras zonas consideradas "más importantes"? ¿Qué pasa si estas fuerzas han dejado de existir, si han desaparecido dentro de los estómagos de los monstruos? En cualquiera de los casos se necesitan medios directos de defensa.



Barras de seguridad en puertas y ventanas detendrán a un grupo de zombis durante una cantidad limitada de tiempo. La experiencia ha demostrado que, tan pocos muertos vivientes como tres, pueden destruirlas en menos de veinticuatro horas.



El vidrio de seguridad templado evita la entrada por rotura pero pueden ser forzados fuera del panel. Esto se puede arreglar fácilmente instalando marcos de cemento o de acero. Sin embargo, la cantidad de dinero que llevará reemplazar cada ventana en una casa

media podría y debería ser empleado en comprar o construir uno de los dos tipos de casa discutidos arriba: domicilios sobre pilotes o a prueba de tornados.

Una buena cerca de tres metros de malla de acero puede contener docenas de zombis durante semanas, meses incluso, siempre que su número permanezca dentro de la Clase 1. Un muro de tres metros de bloques de construcción, reforzado con varillas de acero y relleno con cemento, es la barrera más segura contra brotes de Clase 1 y de Clase 2. Las disposiciones urbanas de la zona pueden prohibir un muro de esta altura, pero no lo descartes (compruébalo con la normativa urbana de tu zona). Aunque se sabe que los zombis (en ocasiones excepcionales), se han alzado por sí mismos sobre muros de dos metros, nunca ha ocurrido en masa. Varias personas, bien armados y con buenos medios de comunicación, pueden mantener un muro de dos metros, no fácilmente pero sí con seguridad, durante tanto tiempo como el vigor del grupo se mantenga.

Las puertas deberían de ser de acero o de hierro colado, sólido a ser posible. Debería deslizarse hacia un lado y no abrirse hacia fuera o hacia dentro. El refuerzo es tan sencillo como aparcar tu coche contra ella. Los motores eléctricos hacen la apertura más fácil pero te dejarán atrapado en el caso de un corte de corriente o una avería.

Como se mencionó antes, un muro de tres metros de cemento sólo proveerá una protección adecuada ante un brote de Clase 1 o de Clase 2. En una erupción de Clase 3, suficientes zombis pueden, y lo harán, subirse unos sobre otros hasta formar una rampa de no muertos que sobrepase el muro.

### *Apartamentos*

Los apartamentos y los edificios de apartamentos varían en tamaño y disposición y, por ello, en defendibilidad. Sin embargo, desde los bajos edificios de dos plantas de Los Ángeles a las torres de cemento y cristal de Nueva York, hay ciertas reglas que se pueden aplicar.

Los apartamentos de la planta baja presentan el máximo riesgo sencillamente debido a su accesibilidad. Los vecinos que viven sobre el nivel del suelo estarán más seguros que los que están en cualquier otro tipo de casa. La destrucción de la escalera aísla efectivamente el resto del edificio. Con el ascensor fuera de servicio y la escalera de incendios demasiado alta para que los zombis la alcancen (se aplican límites estrictos por ley), cualquier apartamento se puede considerar un refugio instantáneo contra los muertos vivientes.

Otra ventaja del complejo de apartamentos es su gran población. Mientras que un propietario puede verse forzado a mantener la morada por si mismo, un edificio de apartamentos puede ser defendido por todos sus vecinos. Esto también aumenta la posibilidad de disponer de múltiples hábiles expertos tales como carpinteros, electricistas, enfermeros y reservistas del ejército (no será siempre el caso, pero aún es una posibilidad). Por supuesto, con más gente viene la probabilidad de conflictos sociales adicionales. Sin embargo,

este problema potencial nunca debería de ser un elemento disuasivo a la hora de elegir entre una casa o un apartamento. Si tienes la elección, elige siempre el último.

### **NOTA IMPORTANTE: DESECHA LOS MANUALES DE DEFENSA DEL HOGAR**

**Aunque en casi cualquier otra sección en este libro se recomienda el empleo de textos convencionales (uso de armas, tácticas militares, habilidades de supervivencia y demás), aquellos escritos para proteger el domicilio no son recomendables. Los libros de defensa del hogar están diseñados para contrarrestar un adversario humano con habilidades humanas e inteligencia humana. Muchas de las tácticas y estrategias presentadas en estos libros, tales como el empleo de elaborados sistemas de alarma, trampas bomba y dispositivos dolorosos, pero no letales tales como latas de aerosol irritante o cabezas de clavo en la alfombra, sería inútiles contra un intruso no muerto**

### **PREPARACIÓN PARTE II: SUMINISTROS**

Una vez que la residencia privada está asegurada, se debe de abordar el almacenamiento. No hay quien pueda decir cuanto tardará la ayuda en llegar. No hay quien pueda decir si la ayuda llegará. Mantente siempre dispuesto a un asedio largo Nunca asumas que el rescate sea rápido.

#### *A. Armas*

Mientras que en el campo debes viajar ligero para mantener la movilidad, en tu hogar tienes el lujo de almacenar y mantener una plétora de armas. Esto no quiere decir que llenes tu casa con cada caprichoso instrumento de destrucción. Cada arsenal de casa debe de incluir:



- Rifle, 500 cartuchos
- Escopeta, calibre 12, 250 cartuchos
- Pistola, calibre .45, 250 balas
- Silenciador (rifle)
- Silenciador (pistola)
- Ballesta pesada (en vez de silenciadores), 250 virotes
- Mira telescópica (rifle)
- Mira de visión nocturna (rifle)



- Mira láser (rifle)
- Mira láser (pistola)
- Katana
- Wakizashi u otra espada de hoja corta
- Dos cuchillos de filo sin dientes, con hoja de entre 15 y 25 centímetros
- Hachuela de mano

(NOTA: Esta lista es para un solo individuo, las cantidades se deben ajustar según el número de individuos en el grupo)

## **B. Equipamiento**

Ahora que se han escogido las armas, hay que considerar qué equipamiento necesitas para tu propio mantenimiento y quizás incluso tu supervivencia. A corto plazo, los juegos estándar de supervivencia para desastres serán suficiente. Algo más de duración y se necesitará el material que se indica más adelante. Los objetos de menaje corriente tales como ropa, papel higiénico, etc., se asume que se dispone de ellos en cantidades razonablemente suficientes a mano.

- Agua, tres cuartos por día, para cocina e higiene.
- Bomba filtrante manual.
- Cuatro recargas de filtro.
- Cisterna para recolectar el agua de lluvia.
- Yodo y/o pastillas de purificación.
- Alimentos en conserva, tres latas por día (preferibles a los alimentos deshidratados ya que contienen algo de agua)
- Dos hornillos eléctricos portátiles.
- Equipo médico avanzado (debe incluir útiles de cirugía de campo y antibióticos).
- Generador eléctrico accionado por bicicleta.
- Generador de gasolina (para ser usado solamente en emergencias)
- Materiales apropiados de refuerzo, incluyendo madera, ladrillos, mortero, etc.
- Juego extenso de herramientas, incluyendo mazo, hacha, sierra de mano, etc.
- Cal viva y/o polvo blanqueador en suficiente cantidad para mantener la letrina.
- Un telescopio de alta potencia (80X-100X), con lentes de repuesto y equipo de limpieza.
- Quince bengalas de emergencia.
- Treinta y cinco bastoncillos de luz química.
- Cinco extintores.
- Dos juegos de tapones de oídos.
- Piezas de repuesto para todo el material antes mencionado y manuales de usuario.
- Una extensa biblioteca de manuales, incluyendo un manual de desastre general.

(NOTA: Como con las armas, los objetos personales tales como comida, agua y medicinas deben de ser multiplicados por el número

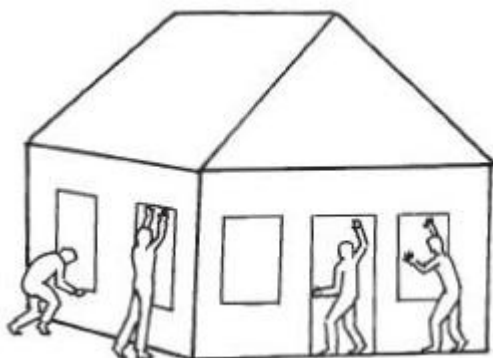
de personas de tu grupo)

### 3. SOBREVIVIR A UN ATAQUE

El asedio ha comenzado. Los zombis se abarrotan alrededor de tu hogar, atacando incesantemente pero incapaces de entrar. En este punto, tus preocupaciones están lejos de acabarse. Esperar a que se acabe el asedio no quiere decir sentarse ocioso. Muchas tareas se deben de llevar a cabo y de manera repetida para sobrevivir en un espacio confinado.

A. Designa un rincón del patio trasero para que sirva como letrina. La mayoría de manuales de supervivencia explican los puntos adecuados de construcción y de eliminación de residuos.

B. Si el terreno y las lluvias lo permiten, cava un sembrado de verduras. Esta fuente disponible de comida debería ser consumida la primera, ahorrando la comida enlatada para una emergencia. Mantenlo tan alejado de las letrinas como sea posible



para evitar las infecciones, no por los desechos si no por los efectos residuales que la cal o el blanqueador tendrán sobre el terreno.

C. Para la electricidad, recurre siempre al generador manual (accionado por bicicleta). El modelo de gasolina no sólo es más ruidoso y potencialmente peligroso -su combustible es limitado. Empléalo solamente en circunstancias extremas, tal como un ataque nocturno, cuando el accionamiento manual es impracticable o imposible de llevar a cabo.

D. Patrulla el muro constantemente. Si estas en un grupo, organizad guardias durante las veinticuatro horas. Permaneced siempre alerta ante una improbable pero posible infiltración. Si estas sólo, limita tus patrullas a las horas diurnas. Por la noche, asegurate de que todas las puertas están seguras (las ventanas deben de estar ya tapiadas). Duerme siempre con una linterna y un arma próxima. Duerme ligeramente.

E. Mantente en un nivel bajo. Si tienes un sótano, cocina allí, junto con la generación de electricidad y el equipo de mantenimiento. Cuando monitorices la radio, algo que se debería hacerse todos los días, emplea auriculares. Mantén cortinas gruesas en todas las

ventanas, especialmente de noche.

F. Deshazte de todos los cuerpos. Sea zombi o humano, un cadáver es un cadáver. Las bacterias en la carne putrefacta puede ser un serio peligro para la salud. Todos los cuerpos en el interior del perímetro deben de ser quemados o enterrados. Todos los cuerpos en el exterior del muro deben de ser quemados. Para hacer esto, sencillamente súbete a una escalera desde tu lado del muro, derrama gasolina en los monstruos frescos asesinados, enciende una cerilla y déjala caer. Aunque esto puede atraer a más no muertos a tu refugio, es un riesgo necesario para eliminar un peligro ya presente.

G. Ejercicio diario. Emplea la bicicleta estática, junto con calistenia básica y tensión dinámica, mantendrá tu cuerpo en forma y suficientemente fuerte para cualquier situación de combate. De nuevo, asegúrate de que el sistema empleado es silencioso. Si no se dispone de un sótano, emplea una habitación en le centro de la casa. La insonorización básica tal como colchones y mantas contra los muros ayudará a amortiguar cualquier sonido.

H. Entretente. A pesar de la necesidad de vigilar, el esparcimiento es una obligación. Asegúrate de que una gran reserva de libros, juegos y otras formas de diversión son accesibles (los juegos electrónicos son demasiado ruidoso e ineficientes energéticamente para tenerlos en consideración). En un asedio largo y aparentemente interminable, el aburrimiento puede conducir a la paranoia, la desilusión y la desesperanza. Tan importante es mantener en buena forma tu mente como tu cuerpo.

I. Guarda tus tapones de oídos a mano y utilízalos a menudo. El constante gemido colectivo de los no muertos, un sonido que continuará a todas horas mientras continúe el asedio, pueden ser una forma de arma psicológica mortal. Se sabe de gente con hogares bien protegidos y bien pertrechados que han acabado matándose unos a otros o volviéndose locos sencillamente por el incesante gemido.



J. Asegúrate de planear una ruta de escape y que tus equipo está listo para partir. En la incertidumbre de la batalla, puede ser necesario abandonar tu hogar. Quizás el muro ha sido traspasado, quizás se ha iniciado un fuego,



quizás haya llegado el rescate pero no está lo suficientemente cerca. Por la razón que sea, es la hora de partir. Mantén tu mochila de supervivencia y arma en un área fácilmente accesible, preparadas, cargadas y listas para la acción.

#### **4. DEFENSA INMEDIATA**

Los muertos se han levantado. Hueles el humo, escuchas las sirenas. Gritos y disparos llenan el aire. Has sido incapaz o renuente a la hora de preparar apropiadamente tu hogar -¿y ahora qué? . Aunque la situación parece

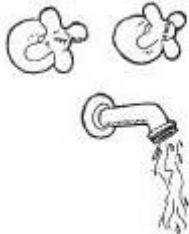


sombria, de ningún modo marca tu fin. Si tomas las acciones adecuadas a su debido tiempo, puedes salvarte a ti mismo y a tu familia de engrosar las filas de los no muertos.

## **A. Estrategias para casas de dos pisos**

1. Cierra todas las puertas y ventanas. Aunque un panel de vidrio no puede detener a un zombi, el sonido de su rotura es la mejor alarma que puedes conseguir.

2. Corre escaleras arriba y abre la bañera. Aunque suena tonto, no hay manera de saber cuando cortarán el agua. Tras unos pocos días, la sed será tu peor enemigo.



3. Encuentra la mejor arma posible. (Ver el capítulo anterior).

Debería ser ligera y si es posible, debería de poder sujetarse a tu cuerpo, de modo que te deje las dos manos libres. Las tendrás ocupadas durante la siguiente hora.

4. Comienza el almacenamiento en el segundo piso. Utiliza las listas dadas como tu guía. La mayoría de los grupos familiares tienen como mínimo el 50 por ciento de los objetos listados. Haz un inventario rápido para ver lo que tienes. No te lo lleves todo, sólo lo apenas esencial: una o dos armas, algo de comida (ya tienes una bañera llena de agua), una linterna y una radio a pilas. Y ya que la mayoría de las familias guardan el armario de las medicinas arriba, no necesitarás nada más. Recuerda. Puedes disponer de poco tiempo, no lo gastes juntando suministros cuando aún tienes por delante el trabajo más importante.

5. ¡Hecha abajo la escalera! Ya que los zombis son incapaces de escalar, este método garantiza tu seguridad. Muchos han argumentado que una solución más fácil sería cubrir con tablas todas las ventanas y puertas. Este método es de autoderrota ya que sólo llevaría unos pocos zombis abrirse paso a través de una barricada casera. Sin duda destruir tu escalera llevará tiempo y energía, pero debe de ser hecho. Tu vida depende de ello. Bajo ninguna circunstancia, *no* intentes quemar la escalera en la esperanza de poder controlar el fuego. Numerosas personas han intentado salvar tiempo de esta manera; sus esfuerzos han acabado en su muerte por fuego o en la total destrucción de su hogar.

6. Si dispones de una escalera de mano, empléala para continuar almacenando suministros en tu refugio de arriba. Si no, cataloga lo que tengas, llena todos los lavabos y otros receptáculos con agua y prepárate para una larga espera.

7. Permanece fuera de la vista. Si escuchas la radio, hazlo con el volumen al mínimo. Cuando los cielos se oscurezcan, no enciendas las luces. No andes cerca de las ventanas. Intenta aparentar que la casa ha sido abandonada. Esto no evitará una intrusión zombi aleatoria, pero ayudará a desalentar a que descienda una congregación de masa sobre tu hogar.



8. No uses el teléfono. Como en todos los desastres, las líneas probablemente estarán congestionadas. Una llamada más sólo contribuye a atascar el sistema. Mantén el timbre al mínimo. Si llega una llamada, responde como sea, pero hazlo silenciosamente.
9. Planea un escape alternativo. Puedes estar a salvo de los zombis pero no del fuego. Si una conducción de gas explota, o algún loco, abajo en la calle se vuelve loco con un Molotov, puedes tener que abandonar tu hogar. Encuentra una bolsa u otro medio de llevar lo esencial (ver "En Fuga") y mantenla a mano.

### ***B. Estrategias para casas de un solo piso***

Si no vives en una casa de dos pisos, el ático será un sustituto menos cómodo pero igualmente seguro. La mayoría se pueden asegurar retirando



sencillamente la escalera retráctil o quitando la escalera de mano temporal. Los zombis carecen de la habilidad cognitiva para construir una escalera por si mismos. Si te mantienes en silencio, ni siquiera sabrán que existe un ático.

*Nunca* utilices el sótano como refugio. Las películas populares de horror han mostrado que, en el punto crucial, esta cámara subterránea puede proteger a los vivos de los muertos. Esto es una falacia peligrosa. Incendios, asfixia o simplemente la inanición en sótanos han reclamado cientos de víctimas a lo largo de los años. Si te encuentras en una casa de un sólo piso, sin ático, echa mano de todos los suministros que puedas, agarra un arma y súbete al tejado. Si le das una patada a la escalera de mano y no hay acceso directo (una ventana o una trampilla), los no muertos no serán capaces de alcanzarte. Mantente tranquilo y guarda silencio para evitar atraer a los no muertos. Los zombis en el área asaltarán la casa, la exploraran en busca de una presa y se marcharán. Permanece en el tejado durante tanto tiempo como puedas, hasta que los suministros se agoten o llegue una patrulla de rescate. Puede no ser cómodo, pero es tu mejor oportunidad de sobrevivir. Eventualmente, si es inevitable abandonar el refugio (ver "En Fuga", para los detalles)

## **ESPACIOS PÚBLICOS**

Al igual que con las casas privadas, se puede hallar seguridad en edificios residenciales públicos o no. En algunos casos, su tamaño y disposición pueden ofrecer más protección que el más seguro de los domicilios. En otros casos, exactamente lo opuesto es cierto. Ya que armar y equipar estas estructuras debería hacerse del mismo modo que los hogares privados, aunque a mayor escala, esta sección se centra en los mejores y peores santuarios públicos.

### **1. EDIFICIOS DE OFICINAS**

Muchas de las reglas relativas a las casas de apartamentos se pueden aplicar a los edificios de oficinas. Una vez que se ha abandonado la planta baja, se han destruido las escaleras y se han puesto fuera de servicio los ascensores, un edificio de oficinas puede ser una torre de protección.

### **2. ESCUELAS**

Ya que no hay una disposición generalizada, decidir si una escuela pública es un buen lugar para esconderse puede ser un tanto delicado. Ten en cuenta las reglas generales de defensa (ver "Reglas Generales"). Desafortunadamente para nuestra sociedad pero afortunadamente en vista de un asedio zombi, las escuelas de los barrios marginales ha tomado una atmósfera de fortaleza. Estos edificios no sólo se han construido para resistir una revuelta, sino que las vallas metálicas que los rodean hacen parecer a estas salas de educación como complejos militares. Alimentos y suministros médicos estarían fácilmente al alcance en la cafetería, la enfermería o la oficina de educación física. A menudo, una escuela es tu mejor opción -quizás no para la educación pero ciertamente sí para protegerse de un ataque de los no muertos.

### **3. HOSPITALES**

El que parecería como uno de los lugares más seguros y más lógico para huir en caso de un brote es realmente uno de los peores. Sí, los hospitales pueden tener alimentos almacenados, suministros médicos y personal experto. Sí, las estructuras se pueden asegurar. Como un edificio de oficinas o de apartamentos. Sí, puede haber personal de seguridad, incluso la presencia habitual de policía. En cualquier otro desastre, un hospital sería el primero en la lista de refugios. No es así cuando los muertos se alzan. Incluso con la creciente consciencia acerca de los zombis, las infecciones por *Solanum* aún son diagnosticadas erróneamente. Humanos mordidos o cadáveres recientemente fallecidos se llevan siempre a los hospitales. La mayoría de los zombis de la primera oleada (en algunos casos el 90 por ciento) consisten en personal médico o aquellos involucrados en el tratamiento de cadáveres. Los mapas cronológicos de las

erupciones de zombis muestran que literalmente radian a partir de estos edificios.

#### **4. COMISARIAS DE POLICÍA**

A diferencia de los hospitales, la razón para evitar las comisarías de policía tiene menos que ver con los zombis que con los humanos. Con toda probabilidad, las personas vivas de tu pueblo o ciudad atestarán la comisaría de policía, creando un nexo de caos, cuerpos y eventualmente sangre. Imagina una compacta multitud de personas aterrorizadas retorciéndose, demasiados para ser controlados, todos intentando abrirse paso dentro del edificio que creen que mejor representa la seguridad. No se necesita ser mordido por los zombis cuando golpes, apuñalamientos, disparos accidentales e incluso ser arrollado es totalmente probable. De modo que, cuando los muertos se alcen, localiza tu comisaría de policía local -y dirígete justo hacia la otra dirección.

#### **5. TIENDAS**

Para las revueltas de Clase 1, muchos tipos de tienda proveerán un refugio adecuado. Aquellos con cancelas enrollables, sólidas o de otro tipo pueden detener hasta a diez zombis durante varios días. Si el asedio dura algo más o si llegan más zombis, la situación puede cambiar dramáticamente. Suficientes puños putrefactos, suficientes formas pesadas estampándose contra la puerta, la echarán abajo eventualmente. Ten siempre una ruta alternativa de escape planeada, de manera que si se rompe la barricada, puedas seguir adelante rápidamente. Si no puedes formular un Plan B sólido, no tomes en consideración este lugar como refugio. Almacenes sin puertas exteriores están fuera de toda consideración. Sus escaparates no harán más que advertir de tu presencia a los zombis.

#### **6. SUPERMERCADOS**

Aunque dispongan de suficiente comida para alimentar a tu grupo durante años, los supermercados también son peligrosos. Sus enormes puertas de cristal, aunque estén cerradas y confinadas, proveen poca protección. El refuerzo de estas entradas sería dificultoso. Básicamente, el exterior de un supermercado es un escaparate gigante, ideado para mostrar los deliciosos alimentos frescos en el interior. Con humanos en el interior y zombis fuera, esto es exactamente lo que harán.

Sin embargo, no todos los almacenes de alimentación son trampas mortales. Los mercados familiares más reducidos y los pequeños almacenes de alimentación de la parte vieja de la ciudad pueden servir bastante bien como refugios temporales. Para protegerse contra los ladrones y más recientemente, contra las revueltas, todos tienen puertas fuertes de acero, algunos incluso persianas sólidas enrollables. Al igual que las tiendas, estos pequeños mercados pueden proveer una protección adecuada para cortos ataques de baja intensidad. Si te hallas en uno, recuerda consumir primero los

percederos y estar dispuesto a deshacerte del resto si (cuando) se corte la electricidad.

## 7. CENTROS COMERCIALES

Una estructura prácticamente indefendible. Los grandes centros comerciales siempre son un objetivo tanto para humanos como para zombis. Este es siempre el caso en los disturbios sociales: Al primer signo de problemas, esta concentración de riqueza se abarrota de seguridad privada, policía, incluso de super excitados propietarios de tiendas. Si la crisis acaece repentinamente, un gran número de comerciantes se pueden ver atrapados dentro de la galería comercial, creando problemas de apiñamiento, aplastamiento y asfixia, al igual que ser una atracción para los muertos. En una erupción de cualquier clase, dirigirse a una galería comercial puede significar dirigirse a un centro de caos.



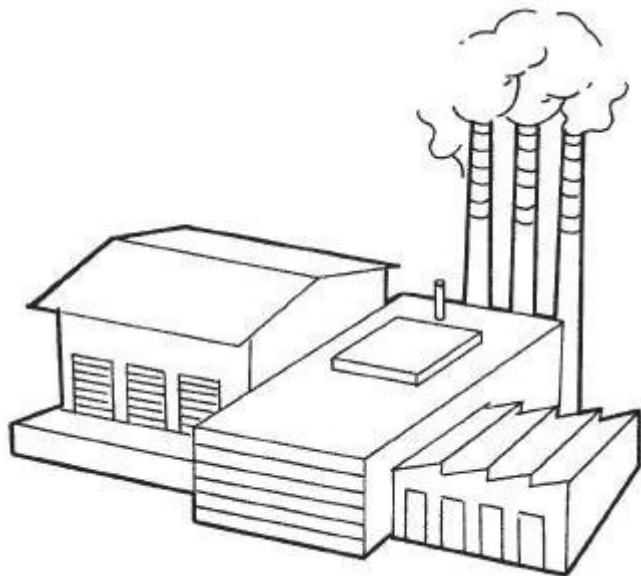
## 8. IGLESIAS

Perdón por la expresión, pero los lugares de culto son una ventaja a medias. La gran ventaja de la mayoría de iglesias, sinagogas, mezquitas y otros centros de culto es que están construidas para resistir una entrada a la fuerza. La mayoría tienen pesadas puertas de madera o metal. Las ventanas tienden a estar elevadas sobre el nivel del suelo. La mayor parte tienen verjas de hierro colado que, a pesar de su pretensión estética, pueden servir como protección añadida. Cuando se comparan a muchas estructuras seculares de tamaño similar, el típico lugar de culto es sorprendentemente seguro. Sin embargo, la protección que ofrecen durante una erupción nunca será suficiente contra la horda de zombis que van a venir seguro. La inevitable carnicería, por supuesto, no tiene nada que ver con lo sobrenatural. Los soldados de Satán no han salido para invadir la casa del Señor. El mal extremo no está batallando con el bien último. Los muertos vivientes atacan las iglesias por una buena razón: Es donde está la comida. A pesar de su educación, sabiduría técnica y desinterés profesado por el mundo espiritual, los americanos urbanos corren, chillando a sus dioses al primer avistamiento de un zombi. Estos lugares de culto, abarrotados de gente orando en voz alta por sus almas, siempre han servido como faros guía para los no muertos.

Las fotografías aéreas han mostrado a los zombis emigrando, lentamente, firmemente e incrementándose en número, hacia el futuro matadero: la iglesia cercana.

## 9. ALMACENES

Dada su carencia de ventanas, entradas fácilmente asegurables y disposición generalmente espaciosa, los almacenes pueden ser un refugio ideal durante períodos extensos de tiempo. Muchos almacenes tienen una oficina de seguridad normalmente



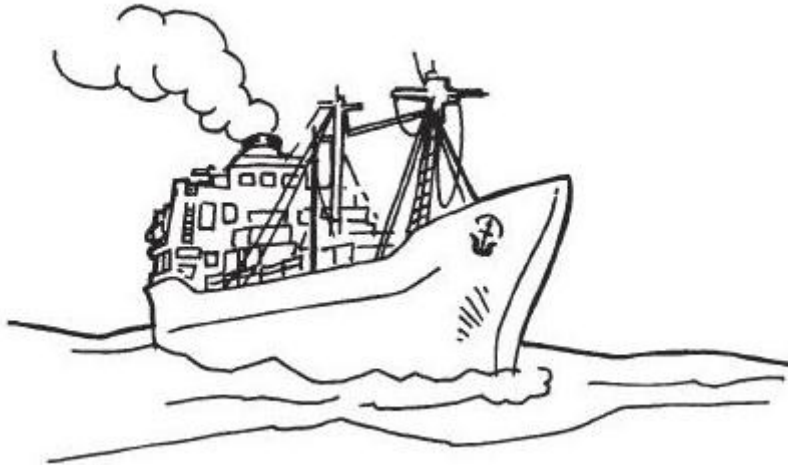
con instalaciones sanitarias y por ello suministro inmediato de agua. Si las mercancías almacenadas se guardan en grandes embalajes resistentes, considérate afortunado. Estos cajones se pueden emplear para reforzar entradas, crear habitaciones privadas o, incluso, como muchos de nosotros hicimos de niños, ser utilizadas para construir una línea secundaria de defensa o "fortín" dentro del área principal. Existe la posibilidad, aunque improbable, de que cualquiera que sean los bienes almacenados puedan ser de utilidad para tu supervivencia. Por todas estas razones, clasifica los almacenes entre tus refugios más atractivos. Una advertencia con respecto a la ubicación: el 50 por ciento de las veces, estos edificios se construyen cercanos a astilleros, fábricas u otras zonas industriales. En éste caso, sé precavido, vigilante y estate siempre listo para huir. Guárdate también, de los almacenes refrigerados que guardan bienes perecederos. Una vez que no haya electricidad, pueden convertirse en un grave peligro para la salud.

## 10. MUELLES Y DÁRSENAS

Con algunas modificaciones, suministros adecuados y la ubicación adecuada, cualquier embarcadero o muelle se puede hacer prácticamente inalcanzables. Ya que los zombis no pueden ni nadar ni escalar, su único acceso sería desde tierra. La destrucción de éste único punto de acceso te dejaría en una isla artificial.

## 11. ASTILLEROS

A pesar del hecho de que frecuentemente son el lugar de almacenamiento de desechos industriales y materiales peligrosos, los astilleros presentan unas posibilidades innegables como refugios. Como en los almacenes, los contenedores se pueden transformar en barreras o incluso en armas (ver "Marzo de 1994 DC, San Pedro, California). Los mismos barcos se convierten en refugios ya dispuestos una vez que se ha asegurado la pasarela. Pero antes de subir a bordo, comprueba que no haya tripulación infectada, en particular, en las pequeñas dársenas para yates recreacionales. En las primeras etapas de un brote, los ciudadanos no dudarán en congregarse en la costa, con la esperanza de usar (o robar) cualquier yate disponible. A causa de que muchas dársenas para yates se construyen en aguas de relativamente poco calado, no son lo suficientemente profundas



Para mantener a los zombis completamente sumergidos. Más de una

vez, un incauto pescador aficionado se ha subido a bordo de su barco para encontrarse a varios zombis famélicos empapados esperándole.

## **12. BANCOS**

¿Qué podría ser más seguro que una fortaleza ya construida para albergar el artículo más apreciado de la Tierra? ¿No sería un banco un lugar lógico para preparar una defensa? ¿Sus medidas de seguridad no serían más que suficiente para repeler una horda de muertos vivientes? En absoluto. Incluso el examen más superficial de los bancos revela que la mayoría de sus así llamadas, características de "seguridad" requieren el despliegue de policía y/o seguridad exterior. Con la policía y todas las demás fuerzas especiales ocupadas de otra manera durante un brote, las alarmas silenciosas, cámaras de vigilancia y puertas cerradas que llegan a la cintura, serán inútiles cuando los muertos irrumpían a través de los paneles de vidrio hambrientos de carne humana. Por supuesto que hay seguridad dentro de la caja fuerte. Estas titánicas construcciones detendrían incluso a zombis armados con lanzacohetes. (No, los zombis no saben como manejar un lanzacohetes) Sin embargo, una vez dentro de la caja fuerte, ¿ahora qué? Dado que no hay comida, ni agua y poco del preciado oxígeno, buscar refugio dentro de una caja fuerte hará poco más que darte tiempo suficiente para apuntar una pistola a tu cabeza, hacer las paces con tu dios y apretar el gatillo.

## **13. CEMENTERIOS**

Irónicamente, y a pesar de muchos mitos populares, los cementerios no son el sitio más peligroso donde estar cuando los muertos se alzan. De hecho, pueden ser un lugar de descanso temporal. Como se ha dicho anteriormente, los cuerpos infectados es más probable que acaben en hospitales o morgues, reanimándose mucho antes de que puedan ser llevados a los cementerios para un entierro convencional. Y si, por milagro, un cadáver volviera a la vida dentro del ataúd, ¿podría realmente "alzarse de la tumba"? Para responder a esta cuestión, uno debe de hacer otra pregunta: ¿cómo? ¿Cómo podría un cuerpo con una fuerza humana normal salir a zarpazos de un ataúd, posiblemente hecho de acero, posiblemente encajonado en una caja herméticamente sellada a dos metros bajo el suelo? Si uno observa los métodos de conservación implicados en los entierros estándar americanos, el hecho obvio es que ninguna persona, no muerta o de cualquier otro modo, podría posiblemente arañar, escarbar y arrastrarse durante todo el camino hasta la superficie. ¿Pero y si el ataúd no está construido de acero? Incluso una sencilla caja de pino sería suficiente prisión para sepultar al zombi más tenaz. ¿Y si el ataúd de madera se pudre? En este caso, el cuerpo ha estado descansando enterrado tanto tiempo que su cerebro también se ha podrido.



Recuerda: Los cuerpos que se reaniman tienen que estar frescos, razonablemente intactos e infectados con el virus. ¿Describe esto un cadáver fallecido hace mucho tiempo? Aunque es mirado como una imagen característica de los muertos vivientes, tal como los vampiros bebiendo sangre o los hombres lobo aullando a la luna llena, el hecho es que los zombis ni se han levantado ni nunca se levantarán de la tumba.

#### **14. PALACIOS DE CONGRESOS Y AYUNTAMIENTOS**

Aplica los mismos principios relativos a comisarías de policía, hospitales y templos de adoración a los edificios gubernamentales estatales, municipales y federales. La mayor parte serán el foco de actividad humana concentrada, haciendo de ellos centros de caos y de congregación zombi. Evita totalmente los edificios gubernamentales en la medida de lo posible.

##### **REGLAS GENERALES:**

Los edificios en los vecindarios más antiguos del centro tienden a ser más seguros que los otros. Su confianza en altas cercas, alambre de espino, ventanas enrejadas y otras medidas anti-robo las hacen fácilmente defendibles. Los edificios en zonas de poder adquisitivo medio-alto tienden a enfatizar más la estética. ¿Qué consejo municipal rico quiere algo que ofenda a la vista en su vecindario? En vez de horrorosas, incluso destantaladas medidas de seguridad, estas personas influyentes confían en exceso en la fuerza del orden y en la seguridad privada (fuerzas de probada falta de credibilidad). Por estas razones y si la situación lo permite, sal de las zonas residenciales y dirígete hacia los barrios antiguos del centro.

Prevé que "los accidentes están esperando para suceder". Muchas estructuras industriales de la clase comúnmente encontradas en los barrios antiguos del centro o áreas de la ciudad baja albergan materiales explosivos o inflamables. También pueden contener maquinaria complicada tales como generadores de electricidad y sistemas de aire acondicionado, mecanismos que requieren una supervisión constante. Pon esos dos puntos juntos y el desastre está garantizado. La planta de energía nuclear de Khotan es sólo un ejemplo extremo. Incidentes más numerosos aunque menos



dramáticos ocurren normalmente con todos los brotes de Clase 2 y 3. No busques refugio dentro o próximo a lugares industriales. Instalaciones de almacenaje de combustible, aeropuertos o cualquier otro lugar identificado como de alto riesgo.

Cuando escojas un refugio, considera estas cuestiones cuidadosamente:

1. ¿Existe un muro, valla u otro perímetro físico?
2. ¿Cuántas entradas/salidas potenciales existen?
3. ¿Puede la gente de tu grupo defender simultáneamente cada verja y cada salida?
4. ¿Hay una posición defensiva secundaria, pisos superiores o un ático?
5. ¿Se puede asegurar el edificio?
6. ¿Existe una ruta potencial de huida?
7. ¿Cómo está la situación del abastecimiento?
8. ¿Hay tuberías de agua?
9. En caso de necesidad, ¿hay armas o herramientas a mano?
10. ¿Existen materiales disponibles para reforzar las entradas?
11. ¿Cómo está el asunto en cuanto a medios de comunicación: teléfono, radio, Internet, etc.?
12. Dados todos estos factores, ¿durante cuanto tiempo podríais aguantar tú o tu grupo un asedio prolongado?

Asegúrate de considerar todas estas cuestiones cuando escojas donde establecerte. Resiste el impulso de arrojarte dentro del edificio más cercano. *Recuerda, no importa lo desesperada que pueda parecer una situación, el tiempo empleado en pensar claramente nunca es tiempo malgastado*

## **LA FORTALEZA**

En erupciones de Clase 3, las casas privadas e incluso las estructuras públicas se muestran insuficientes para sostener la vida humana. Eventualmente, la gente del interior o habrá sufrido la degradación de sus defensas o sencillamente se quedaran sin suministros. Lo que se necesita en una gran erupción es una estructura casi impenetrable con todas las instalaciones de una biosfera auto sostenida. Lo que se necesita es una fortaleza. Esto no quiere decir que tengas que buscar una inmediatamente. Los primeros días, incluso semanas de una infección de Clase 3, estarán marcados por un alboroto total, una orgía de violencia aterrorizada que hará el viajar arriesgado. Cuando las cosas se hayan "tranquilizado", los humanos en el área se habrán organizado, habrán sido evacuados o habrán sido completamente devorados. Sólo entonces deberías comenzar la búsqueda de una fortaleza.

## **1. COMPLEJOS MILITARES**

Cuarteles del Ejército, la Armada o incluso Bases Aéreas deberían ser tu primera prioridad cuando busques una fortaleza. Muchas están localizadas en zonas escasamente pobladas y por ello menos infectadas. La mayoría tienen elaboradas verjas de seguridad alrededor de todo su perímetro. Algunas tienen posiciones defensivas secundarias e incluso terciarias. La mayoría están dotadas con refugios contra la lluvia radioactiva, totalmente equipados y funcionales, algunos con las instalaciones de una pequeña ciudad. Como tienen múltiples medios de comunicación, serán las últimas de las instalaciones globales en perder el contacto entre ellas. Lo que es más importante, sin embargo, no son las fortificaciones físicas, si no los hombres y mujeres dentro de ellos. Como se ha apuntado la mejor defensa es siempre gente bien entrenada, bien armada y bien disciplinada. Incluso con algunas deserciones, un pequeño cuadro de soldados debería ser suficiente para mantener el perímetro indefinidamente. Al entrar en una base militar en tiempos de crisis, hallaras un mundo auto contenido de especialistas entrenados, la mayoría con las personas a su cargo (familiares) en la base, todos listos para defender su nuevo hogar. El mejor ejemplo de esto fue el Fuerte Louis Philippe en el África Francesa del Norte (ver más adelante), donde en 1893 una unidad de la Legión Extranjera Francesa sobrevivió con éxito un asedio zombi durante el asombroso período de tres años!. Un problema que se puede esperar en las bases militares es que sus obvias ventajas las hacen propensas a la superpoblación durante un brote, lo cual crea los peligros adicionales del intenso consumo de provisiones y la degradación de la seguridad.

## **2. PRISIONES**

Aunque diseñadas desde los cimientos para mantener a los vivos dentro, las instituciones correccionales pueden ser más que efectivas para mantener a los muertos fuera. Tras sus formidables muros, cada bloque de celdas, corredor o dependencia es una fortaleza en sí misma.

Los problemas, por supuesto, salen a colación cuando se considera las prisiones como refugio. Irónicamente las penitenciarias modernas son menos defendibles que los viejos modelos a causa del modo en que fueron diseñadas. Los altos muros de cemento fueron la marca de fábrica de las prisiones anteriores a 1965. Su diseño fue un producto de la era industrial, cuando el tamaño absoluto se valoraba como un medio de intimidación y respeto. Aunque para los muertos pueden perder este rasgo psicológico, alguien buscando refugio no podría pedir una mejor barrera, consagrada por el tiempo que la que mantuvo a nuestro ancestros a salvo del elemento criminal. En una época de líneas bajas y presupuestos ahorrativos, la tecnología asequible ha reemplazado la construcción cara y pesada. Las cámaras de vigilancia y los sensores de movimiento dejan solo una doble cerca de alambre de espino como los impedimentos físicos para evitar la

fuga. Se le podrían parar los pies a una docena de zombis. Unas centenas podrían causar algún daño. Varios miles, sin embargo, reptando unos sobre otros en un retorciente montículo siempre creciente, podría eventualmente elevarse lo suficientemente alto como para tumbar la primera valla, después la segunda y entonces aglomerarse dentro del complejo. Contra esta carnicería, ¿quién no cambiaría toda la maquinaria de alta tecnología en el mundo, por un muro de cemento de siete metros pasado de moda?

¿Y qué hay de los reclusos? Considerando que dentro de los muros de una prisión están los miembros más peligrosos de nuestra sociedad, ¿no sería más sabio hacer frente 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 criminal endurecido. Sin embargo, en el caso de una plaga a largo plazo y a gran escala, los prisioneros serán liberados sin duda. Algunos pueden decidir quedarse y luchar por su seguridad (ver "1960 DC, Byelgoransk, Unión Soviética"), o arriesgarse a los peligros del exterior por la libertad, incluso la ocasión de merodear por los alrededores. Se cuidadoso cuando te acerques a una prisión. Asegúrate que los reclusos no se han hecho con el control. Emplea toda precaución si el liderazgo interno consiste en una coalición de prisioneros y guardias. En otras palabras, a no ser que la penitenciaría esté abandonada o habitada por civiles y guardias, ve siempre de puntillas. Una vez traspasadas las puertas, se deben de llevar a cabo varios pasos importantes para convertir esta instalación correccional en un pueblo auto contenido. Lo siguiente es una Lista de Comprobación que deberías seguir si encuentras la penitenciaría abandonada.

A. Localiza y cataloga todos los recursos muros adentro: armas, comida, herramientas, mantas, medicinas y cualquier otro objeto que pueda ser de utilidad. Las prisiones no serán un objetivo prioritario en la lista de ningún saqueador. Puedes encontrar casi todo lo que necesites.

B. Establece un suministro renovable de agua. Pozos de prospección y una variedad de colectores de lluvia se pueden emplear cuando las cañerías se sequen. Antes de que esto suceda, asegúrate de que todos los contenedores grandes estén llenos y cubiertos. El agua no sólo será importante para beber y para la limpieza -será vital para la agricultura.

C. Planta planteles de verduras y si es posible, de grano tales como trigo, maíz o centeno. Una emergencia a largo plazo podría durar durante estaciones enteras, suficiente tiempo para cosechar y consumir varias cosechas. Probablemente no encontrarás semillas en los linderos, así que cuenta con merodear por las áreas cercanas. Esto es peligroso pero necesario, ya que la agricultura será el único medio de sustento a largo plazo.

D. Apaña una fuente de alimentación. Cuando la red se vaya, debes de tener suficiente combustible para hacer funcionar los generadores de emergencia durante días, semanas incluso. Se pueden modificar fácilmente las dinamos de los generadores para moverlas a base de músculo. Moviendo estas máquinas se eliminará también la necesidad de un régimen de ejercicio. Puede que tu generador no provea la cantidad de electricidad que tenías cuando estabas conectado a la red, pero proveerá más que suficiente para un grupo de tamaño pequeño o mediano.

E. Anticipa una violación del perímetro. ¿Qué pasará si de repente las puertas se vienen abajo? ¿Qué pasará si una rotura en el muro se ampliara de algún modo? ¿Qué pasará si por alguna razón imprevista, los no muertos entraran inundando el complejo? No importa lo fuerte que el perímetro pueda parecer, siempre mantén un punto de defensa de respaldo. Planea que bloque de celdas será tu punto alternativo de emergencia. Refuerzalo, ármalo y mantenlo constantemente. Ésta también debería ser tu zona primaria de residencia, capaz de albergar a tu grupo hasta que el complejo pueda ser retomado o se pueda ejecutar una huida.

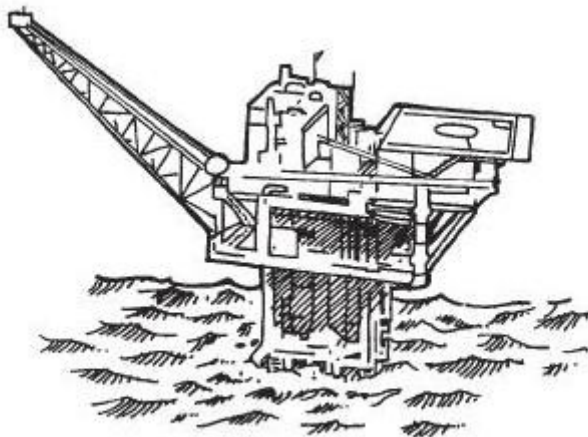
F. ¡Sigue distrayéndote! Al igual que con la defensa del hogar privado, mantener una actitud mental positiva es fundamental. Encuentra al animador natural del grupo y estimúlale a que desarrolle una rutina de espectáculos. Motiva noches de ingenio y competición entre los otros. Música, baile, cuentos, comedia -cualquier cosa que pueda hacer la gente, no importa lo malo que sea. Puede parecer tonto, incluso ridículo: ¿Quién va a planear un espectáculo de variedades cuando cientos de zombis están arañando las puertas? Alguien que conoce la importancia de la moral en tiempos de crisis. Alguien que conoce el daño psicológico que un asedio puede causar. Alguien que sabe que un grupo de personas matraqueadas, furiosas y frustradas son tan peligrosas como los cientos de zombis arañando las puertas.

G. ¡Aprende! Casi todas las prisiones en Estados Unidos tienen su propia biblioteca. Utiliza tu tiempo libre (y tendrás mucho) para leer todo texto útil. Materias tales como medicina, mecánica, construcción, horticultura y psicoanálisis -hay tantas habilidades esperando ser aprendidas. Haz que cada persona de tu grupo sea experto en algo. Organiza clases para que unos enseñen a los otros. Nunca se sabe cuando se puede perder un experto y haya que designar a otro para sustituirle. El conocimiento obtenido de la biblioteca de la prisión será de ayuda para cada tarea indicada en la lista.

### 3. PLATAFORMAS PETROLÍFERAS MARÍTIMAS

Cuando se escoge una fortaleza atendiendo solamente a la seguridad, nada en la tierra se puede comparar a estas islas artificiales. Aisladas completamente de la orilla, con espacios de trabajo y vivienda encumbrándose muy por encima del nivel del mar, ni siquiera un hinchado zombi flotante podría nunca subirse a bordo. Esto hace de la seguridad algo casi sin importancia, permitiendo que tú y tú grupo se concentren exclusivamente en la tarea de la supervivencia.

Las plataformas de ultramar también destacan en autocontenimiento, especialmente a corto plazo. Al igual que en los barcos, disponen de sus propias instalaciones médicas y de residencia. Muchas están equipadas para abastecer hasta por seis meses todas las necesidades de la tripulación. Todas tienen sus propias destiladoras, así que el agua fresca



nunca será un problema. Dado que todas están equipadas para extraer petróleo o gas, la energía será ilimitada.

La comida es también abundante, ya que el océano provee una rica (algunos argumentan que superior) dieta de pescado, algas y si es posible, mamíferos marinos. A no ser que la plataforma esté extremadamente cercana a tierra, 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 sus propias dificultades. Cualquiera que viva cerca de la playa te puede decir lo que el asesino aire salino puede ser. La corrosión será tu enemigo número uno, ganador eventual contra todas las medidas preventivas. Las máquinas esenciales se pueden reparar. Los rudos destiladores de ollas de acero y tubos de cobre funcionan igual de bien que los desalinizadores de alta tecnología. Dinamos de viento o de marea podrían suministrar más de la mitad de la potencia de los generadores de combustible fósil. Los dispositivos delicados electrónicos, sin embargo, tales como ordenadores, radios y maquinaria médica serán los primeros en irse y los más difíciles de reemplazar. Eventualmente, el complejo entero se deteriorará desde una maravilla industrial de primera línea hasta llegar a ser un tosco y oxidado aunque aún aprovechable cascarón. A diferencia de las prisiones y las bases militares, las plataformas marítimas petrolíferas serán de los primeros lugares en ser

abandonados. A los pocos días de un brote, los trabajadores sin duda exigirán ir con sus familias, dejando la plataforma sin personal entrenado. Si nadie de tu grupo sabe como operar la maquinaria, el aprendizaje puede ser difícil. A diferencia de las prisiones, puede no haber una biblioteca con manuales de "Como se hace" en cada estante. Puede requerir un poco de improvisación creativa, apañándote con lo que puedas hacer funcionar en vez de, o hasta que domines, toda la tecnología que se puede encontrar en las más sofisticadas plataformas.

Los accidentes industriales -explosiones de petróleo y gas almacenados- ya son suficientemente malos en tierra. En mitad del océano se han materializado en algunos de los peores desastres de la historia. Incluso con todas las instalaciones de lucha contra incendios de un funcional mundo vivo, dotaciones enteras han perdido la vida cuando su plataforma ha sido pasto de las llamas. ¿Qué ocurriría si se produjera un fuego y no hubiera nadie a quien acudir en busca de socorro? Esto no quiere decir que las plataformas petrolíferas sean bombas acuáticas esperando para estallar; no quiere decir que deban ser evitadas por todos salvo por los más temerarios. Lo que sí es recomendable es poner fuera de servicio el trépano. Esto te puede privar de petróleo nuevo pero hará maravillas por tus expectativas de vida. Utiliza el combustible ya almacenado para el generador. Como se mencionó más arriba, no te suministrará el mismo amperaje que el generador primario, pero con el trépano fuera de servicio y todas las instalaciones industriales cerradas, ¿para qué lo necesitas?

El océano es una fuente de vida pero también es un asesino inmisericorde. Las tormentas, golpeando con una ferocidad rara vez vista en tierra, pueden hacer pedazos incluso la más robusta de las plataformas. Videos de noticias de plataformas del Mar del Norte dándose la vuelta literalmente, deshaciéndose en pedazos y después sumergiéndose bajo las olas son suficiente como para hacer a cualquiera pensárselo dos veces antes de abandonar la costa.

Desafortunadamente, este es un problema que no puede ser resuelto por la humanidad. Nada en éste u otro libro puede salvarte de la naturaleza cuando decide librar su océano de este cascarón de acero.