



Gnomocalipsis es una ambientación en una página para Breathless sobre una comunidad de gnomos islandeses que debe sobrevivir a un apocalipsis zombi.

¿QUÉ HA PASADO?

El bosque de Hofði en Islandia era un tranquilo lugar donde habitaba una comunidad de gnomos lejos de los ojos de los humanos. Vivían en paz y armonía hasta que un apocalipsis zombi asoló la tierra.

Aunque son inmunes a la enfermedad zombi, ahora tienen que sobrevivir a los ataques de los caminantes que se adentran en su bosque a devorar su carne.

Los gnomos eran casi invisibles para los humanos, a excepción de algunos niños y niñas, pero, a diferencia de los humanos, los zombis sí pueden verlos y sobre todo oler su carne fresca. Cuando se encuentran con una comunidad gnomos, la destruyen y se comen a todos sus habitantes.

Y no solo deben enfrentarse a zombis, el clima se ha ido a la mierda y el mundo es un perpetuo invierno que hace muchísimo más difícil la supervivencia.

CREANDO TU GNOMO

A la hora de crear un gnomos tienes que repartir un d10, un d8 y un d6 entre las 6 habilidades de Breathless. El estrés de un gnomos es de 4 y tienen dos proezas, una exclusiva para interactuar con los zombis y otra con todo lo demás.

En proporción, son mucho más fuertes que un humano y, por tanto, pueden cargar 4 objetos en su mochila y un kit médico. Además, como son unos excelentes recolectores, empiezan cada aventura con un objeto humano extra de d8.

EL DÍA A DÍA

La vida es muy dura para la comunidad de Hofði. Los ataques de gigantescos zombis son cada vez más frecuentes y conseguir comida es muy complicado.

Los zombis han acabado con casi toda la fauna terrestre y la desaparición de los humanos ha hecho que millones de desastres ecológicos por todo el planeta hayan mandado a la mierda el clima. Los gnomos viven en un invierno continuo, sin ver casi el sol, con lluvia y nieve continua.

Conseguir comida es el principal problema de la comunidad y cada vez hay que irse más lejos y arriesgar más para conseguir alimentos.

Otro problema acuciante es la pérdida de la unidad. Empiezan a haber grupos que quieren irse a otros lugares sin importarles los que no pueden valerse solos. También hay los que no comparten sus botines y los que creen que debería disolverse el consejo de los ancianos y ancianas y mandar ellos con puño de hierro.

DARSE UN RESPIRO

Para poder darse un respiro deberán **poder acampar y descansar** y eso se puede hacer siempre que no haya **zombis cerca** y encuentren un sitio cubierto y seco donde hacer fuego.

COMBATIR A LOS ZOMBIS

No hay forma de combatir contra un zombi, son monstruos gigantescos que se mueven lentamente y devoran todo lo que encuentran.

Pero si se les puede **distraer** y llamar su atención hacia otro lado o **encerrarlos** en alguna sala o **inmovilizarlos** con alguna trampa.

Piénsalo así, un zombi para un gnomos es como si un humano se encuentra con una horda de zombis. No es algo que pueda matar, puede desviarlo de su camino o esquivarlo, pero nunca combatirlo.

MOVIMIENTO Y TAMAÑO

Los gnomos son increíblemente rápidos, de forma que no eran casi perceptibles por los humanos. Si a eso le sumas la lentitud de los zombis, para los gnomos es como si se movieran a la velocidad de glaciares.

Esa es la gran ventaja que les permite enfrentarse y defenderse de ellos. Gracias a eso, los gnomos pueden esquivar sus torpes ataques, escalar por sus harapos, correr entre sus pies e intentar algún otro plan descabellado.

Otra cosa que debes tener en cuenta es la diferencia de tamaño. Un gnomos mide unos 15 cm, unas 12 veces menos que un zombi. Eso supone que cualquier ataque de un zombi es mortal. Si no lo esquivas o si te atrapa, ten claro que acabarás devorado.

Si tus gnomos **pierden todo su estrés frente a un zombi**, estos serán atrapados y **devorados por un zombi**.

DEFENSAS Y ARMAS

Como ya hemos dicho, las armas no son eficaces contra los zombis, solo contra otras criaturas como pudieran ser ratas rabiosas o gaviotas hambrientas.

Lo único eficaz contra los zombis son las defensas y trampas. Por ejemplo, en Hofði hay un perímetro de seguridad que hace sonar unas latas y campanillas cuando se acerca un zombi. Hay también una serie de trampas de pozo con pincho a donde se les atrae para acabar con ellos.

UN MUNDO PARA HUMANOS

Algo que tienes que tener claro, a la hora de llevar aventuras es que cuando salgan del bosque y se adentren en las ciudades, estarán en un mundo pensado para humanos, tanto para bien como para mal.

Subir unas escaleras es un ascenso muy complicado, pero, por otro lado, esconderse detrás de un viejo frigorífico es bastante sencillo.

No debes olvidar nunca esa perspectiva. Para que hagas una idea más visual, un gnomo con su gorro ronda los 20 cm y un escalón tiene de media también unos de 20 cm.

TIPOS DE ZOMBIS (1D12)

1-4 - Fresco: Recientemente muertos son tan rápidos como un humano, ya que sus carnes no están podridas o secas y suelen estar completos.

5-8 - Podrido: Llevan años moviéndose, están muy secos y les faltan muchas partes. Son más lentos que un humano, pero su olfato es mejor y su hambre por carne fresca los hace muy peligrosos y obstinados.

9-10 - Sin piernas: Son muy lentos y puedes huir de ellos fácilmente, pero no son fáciles de distraer y si encuentran un lugar adecuado, pueden quedarse días delante de la grieta donde te has escondido.

11 - Fusionado: Dos zombis que por alguna razón están juntos, quizás se engancharon sus costillas o se enredaron con algún tipo de alambrada, etc. Son peligrosos por tener más brazos y bocas, pero tienes problemas para moverse, ya que cada zombi va en una dirección.

12 - Otro más: Hay un zombi adicional. Vuelve a tirar la clase del actual y adicional. Si llegarán a acumularse 3 zombis, esta opción se desactiva.

BOTÍN Y TECNOLOGÍA HUMANA

En Gnomocalipsis hay dos tipos de botín, del bosque y humano.

BOTÍN DEL BOSQUE

En el bosque puedes encontrar productos naturales como cascabellos de bellota que puedes usar de casco, yesca para hacer fuego, etc.

Con un 11-12 en la tirada de botín puedes encontrar un pequeño animal como ratones, topes o gorriones con d6 que puedes usar como equipo y que no ocupan espacio en tu mochila. Si se usan contra zombis, tras la tirada desaparecerán como si se hubieran gastado todos sus usos.

El botín del bosque solo se encuentra en zonas donde no había humanos.

BOTÍN HUMANO

Los gnomos siempre han considerado la tecnología humana como una ofensa contra la naturaleza, pero en situaciones desesperadas, medidas desesperadas y hay grupos de gnomos que se internan en los edificios humanos abandonados para conseguir tecnología útil.

Debes pensar que los botines humanos solo son útiles si no usan electricidad o van a pilas. Un despertador a

cuerda funciona sin problema y puede programarse para que suene en determinado momento y atraiga a un zombi a una trampa.

El botín humano se encuentra en zonas donde había humanos y también en los cadáveres de los zombis.

La tecnología humana ocupa dos espacios en tu petate, pero es muy útil con los zombis, así que tiene un nivel más a la hora tirar, aunque conservan su nivel normal a la hora de gastarse.

KITS MÉDICOS

Los **kits médicos** son emplastos e infusiones de hierbas curativas del bosque y **solo se pueden conseguir en el bosque**. Los medicamentos humanos no sirven para gnomos.

EJEMPLOS DE BOTÍN

Veamos algunos ejemplos de botines.

Botín humano	Botín del bosque
Cordones	Lianas
Bengalas	Miel y cera
Combustible	Yesca seca
Despertador	Bayas y nueces
Cerillas	Material para hacer antorchas
Linterna	Madera para hacer barcas
Petardos	Plumas y pelo de animal
Pegamento	Resina de árbol
Envase de plástico	Corteza de árbol
Navajas y cubiertos	Setas y hongos

SEMILLAS DE AVENTURAS

- ❄ Un grupo de gnomos recuperadores no han vuelto de su última búsqueda, quizás hayan sido devorados por un zombi, quizás se hayan perdido o están heridos.
- ❄ El cable de acero que usáis en el perímetro de seguridad de la comuna tiene que ser renovado, habrá que ir a la ciudad cercana a conseguir cable nuevo.
- ❄ Una horda zombis se acerca a vuestro bosque, si entran en el bosque arrasarán con todo. Igual se puede hacer funcionar uno de esos ruidosos y pestilentes monstruos metálicos que usaban los humanos para moverse y atraer su atención y alejarlos del bosque
- ❄ Un grupo de exploradores, vuelve con noticias inusuales, fuera de la linde del bosque se ha montado una pequeña comunidad de humanos supervivientes. ¿Qué deben hacer tus gnomos? ¿Esconderse, comunicarse con ellos, echarlos de allí?

LICENCIA

This work is based on Breathless, product of [Fari RPGs](#), developed and authored by René-Pier Deshaies-Gélinas, and licensed for our use under the [Creative Commons Attribution 4.0 License](#).

Hecho bajo licencia [CC BY 4.0](#). Imágenes libres de derecho de [freepik](#) y [Adobe Stock](#).