

LA MISIÓN



UNA AVENTURA DE:

**TONI Y
EL ROL**

Información para el Dj:

Hace 15 días desde que el centro de investigación nacional bacteriológico recibió el último informe por parte del complejo militar de investigación ubicado estratégicamente en el interior de Green Wood (una gran zona forestal al Nord Oeste de Pennsylvania), tampoco atienden a las llamadas telefónicas por parte de las autoridades, por lo que el gobierno decide tomar cartas en el asunto y se dispone a mandar un grupo de científicos al lugar para ver qué es lo que ocurre en el lugar.

El tiempo pasa y tampoco reciben ningún tipo de informe de lo sucedido por parte de los científicos que mandaron al lugar semanas antes.

La situación parece delicada dado que las sospechas de que algo ha pasado en las instalaciones salen a flote. El gobierno decide mandar un pequeño grupo militar al lugar para que indaguen que es lo que ha ocurrido en el lugar. Para ello se ponen en contacto con el Capitán Cooper. Cooper recibe la orden de que si cuando los soldados lleguen al centro de investigación no hay evidencias de que algo ha ocurrido en el lugar, estos deben:

- 1.- Hacerse con el disco duro del ordenador central (donde están todos los datos del estudio realizado con el virus) y ubicado en el Cuerpo de vigilancia.
- 2.- Hacerse con una muestra del virus que pueden encontrar en la cámara frigorífica del laboratorio que se accede mediante una contraseña.
- 3.- Hacerse con el diario de trabajo de la doctora Danna Miller (Directora del proyecto).
- 4.- Hacer volar por los aires el complejo si se confirman las sospechas de que algo ha ocurrido en la zona.
- 5.- Hacer un informe exhausto de la misión una vez realizada.

Aventura:

Los personajes están en sus quehaceres diarios en la base militar cuando el Capitán Cooper les hace llamar a su despacho. Todos saben que cuando el Capitán hace llamar a alguien personalmente no es buen augurio. En este momento, los personajes **deben hacer una tirada de iniciativa**, el que saque el resultado más bajo será el último que llegue ante el Capitán, el cual volcara toda su ira contra el soldado antes de empezar a hablar con ellos sobre la misión que les tiene preparada.

Una vez el Capitán se haya tranquilizado le informara que esa misma noche salen de misión sin entrar mucho en detalles. Si los personajes quieren saber más datos sobre la misión (algo que es de esperar) el Capitán intentara esquivar lo mejor posible el tener que contestar a sus preguntas. Es importante, sobre todo al principio de la partida, mantener la expectación del personaje ante lo que puede sucederle esa noche.

La única información que recibirán los personajes por parte del capitán es que serán desplegados por aire en un recinto militar cerrado y cuando hayan entrado en el perímetro se les darán las órdenes oportunas para cumplir con la misión.

A bordo del Black Hawk

El trayecto desde el cuartel hasta las instalaciones les llevara aproximadamente unas tres horas, así que puedes utilizar esta escena para que los personajes interactúen entre ellos durante unos minutos antes de llegar a su objetivo. Cuando estén a punto de llegar házselo saber a través del piloto del helicóptero.

Cuando estén sobre el objetivo, el piloto les indicara que cojan las cargas explosivas que hay bajo sus asientos. Una vez con las cargas explosivas en su poder deberán desplegar cuatro cuerdas laterales (dos en cada lado del helicóptero) y descender por ellas. Esta acción requiere de una tirada de Fuerza + Forma física dificultad 18. Si no superan la tirada sufrirán (m+C) de daño. Una pifia produce (Cx3) de daño.

Complejo de investigación bacteriológico “Bradson’s Lab”

Información para el Dj:

Los personajes sobrevuelan las instalaciones con el helicóptero antes de descender.

Características del complejo:

- Está delimitado por un muro de hormigón de aproximadamente 12 metros de alto coronado con un alambre de espinos.
- En la zona más elevada de cada una de las esquinas, hay una garita de vigilancia.
- Se pueden ver diez edificios de distintas alturas, dos alturas para los edificios más altos y a excepción del veterinario y la lavandería, en ninguno de ellos se observan ventanas.
- Pueden ver adheridas a las fachadas de los edificios pequeñas lucecitas de color rojo parpadeando (Cámaras de vigilancia autosuficientes).
- Está totalmente a oscuras.

Aventura:

Una vez los personajes hayan descendido del helicóptero y estén dentro del complejo, recibirán una serie de órdenes que deberán cumplir si quieren que el helicóptero vuelva a por ellos una vez tengan que ser evacuados. Las órdenes son las siguientes:

- 1.- Hacerse con el disco duro del ordenador central (donde están todos los datos del estudio realizado con el virus).
- 2.- Hacerse con una muestra del virus que pueden encontrar en la cámara frigorífica del laboratorio.
- 3.- Hacerse con el diario de trabajo de la doctora Danna Miller (Directora del proyecto).
- 4.- Hacer volar por los aires el complejo si se confirman las sospechas de que algo ha ocurrido en la zona.
- 5.- Hacer un informe exhausto de la misión una vez realizada.

Es de esperar que empiecen con la misión cuanto antes, así que el primer problema con el que se enfrentaran es que, a excepción de la puerta del grupo electrógeno que está cerrada con candado, el resto de las puertas del complejo tienen un pequeño panel digital con una ranura de tarjetas y un teclado numérico que se abren electrónicamente con una tarjeta electrónica. Lo que quiere decir que aparte de conseguir dotar al complejo de electricidad enchufando en grupo electrógeno, deberán hacerse con una de estas tarjetas electrónicas. No tardaran en deducir que necesitaran dotar al complejo de electricidad para poder acceder a las instalaciones, lo cual les llevara hasta el grupo electrógeno.

Para meterles algo de presión y miedo en el cuerpo, haz que una vez encendido el grupo electrógeno y dentro de la caseta, con la luz tintineante que produce la bombilla que ilumina el interior, encuentren un cadáver “en buen estado” armado con una pistola (Sin Balas). Si alguno de los personajes se ha quedado en el exterior de la caseta del grupo electrógeno, en el momento que se enciendan las luces de las farolas que alumbran las calles del lugar, podrá ver como una silueta humana desaparece tras una esquina. Haz que esta visión será muy rápida, como si hubiera sido una alucinación, deja que el personaje dude si en realidad ha visto a esa silueta o no.

Con luz en el recinto ya son libres de andar por donde quieran siempre y cuando se hagan con una tarjeta electrónica, ¿y de donde la conseguirán?, pueden encontrarla tirada en el suelo fruto de un intento de huida de algo o alguien o mejor aún, como seguramente les dé por ojear el interior, cuando miren a través de las ventanas del veterinario, a parte de las jaulas con perros que hay dentro, hazles ver en la mesa que hay al fondo del pasillo flanqueado por las jaulas que mantienen los perros encerrados, una de las tarjetas electrónicas que abren las puertas del complejo. Cuando recojan la tarjeta, comprobaran que pertenece a Samuel Smith (el veterinario jefe). Es un buen momento para ponerles nerviosos utilizando el ladrido de los perros y su visible agresividad. Perros que una vez vayan avanzando en su búsqueda, serán extrañamente liberados de su prisión. Una tirada de Percepción + inteligencia dificultad 14 le hará descubrir al personaje que la supere que esos perros son víctimas de algún tipo de infección.

Conforme los personajes vayan husmeando por el recinto y avanzando en la trama se verán atacados por individuos aislados, todos ellos se mostrarán extremadamente agresivos. Algunos serán lentos y torpes mientras otros serán rápidos y ágiles. Todos mostrarán heridas y llagas en su piel a la vez que por sus orificios nasales, oídos y boca emanan pus. El tono de su piel esta amoratado y se puede apreciar como la piel se les va cayendo a trozos. La una manera de acabar con ellos es dañándoles el corazón o el pecho.

Poco a poco los personajes se darán cuenta que algo extraño ha pasado en alguno de los experimentos o pruebas que se han realizado en el lugar. Sus sospechas se confirmaran cuando encuentren en el diario de trabajo de la Doctora Danna todo lo ocurrido en los experimentos realizados. Cuanto más avancen los personajes en la misión se verán inmersos en ataques más frecuentes, incluso ahora serán atacados por grupos en vez de por individuos aislados. Cuando les falte solo uno de los objetivos por cumplir, alguien pondrá en libertad a los canes del veterinario. Esto le dará tensión a la trama (o eso espero).

Antes o después, llegara el momento en que los personajes den por concluida la misión habiendo conseguido todo lo que se les pedía. Así que es el momento de llamar al piloto del helicóptero para la extracción. Recuerda que los personajes deben haber colocado los explosivos en distintos edificios para hacerlos bolar por los aires y así se lo recordara el piloto antes de desplegarles las cuerdas para que suban al helicóptero. Una vez en el helicóptero, los soldados accionaran los detonadores y podrán disfrutar desde las alturas del espectáculo que se cierne bajo sus pies (a discreción del Director de juego)

-Fin-



Desglose de los edificios del complejo:

1.- Laboratorio de dos pisos de altura al que se accede únicamente con las tarjetas acreditativas de los trabajadores civiles del lugar (Doctora Danna, científicos, etc que trabajaban en el lugar). La muestra que deben recuperar se encuentra en la cámara frigorífica, a la que se accede mediante una contraseña que pueden encontrar en el diario personal de Danna o en su ordenador portátil, ambos objetos se encuentran en la habitación personal de la doctora ubicada en las zonas comunes del complejo.

En las oficinas del laboratorio se encuentran todos los informes de las pruebas a los que han sido sometidos los sujetos del experimento, el diario de trabajo y el ordenador donde tienen todos los datos del proyecto (todo esto deben recuperarlo y entregárselo al Capitán).

2.- Comedor, cocina y zona de ocio donde los trabajadores del lugar pasaban sus ratos libres.

3.- Lavandería donde todavía se puede ver ropa en las lavadoras, alguna de las prendas que hay colgadas para secarse están manchadas de sangre.

4.- Armería donde se guardan las armas de los soldados cuando no están de servicio.

5.- Barracones donde duermen los soldados que vigilan el recinto tanto interior como exterior.

6.- Cuerpo de vigilancia desde donde se controla mediante cámaras de vigilancia cada rincón del complejo y donde está el Ordenador Central donde se recogen todos los datos de los sistemas informáticos del complejo y donde tienen que llegar para recoger el Disco Duro.

7.- Veterinario donde se encuentran los animales (en su mayoría perros) que han sido expuestos al virus. Están enjaulados y se muestran altamente agresivos. Están confinados en jaulas que están cerradas electrónicamente. Hay un total de 12 perros, 8 de ellos muertos.

8.- Torre de telecomunicaciones de varios metros de altura con una potente antena en la zona mas alta.

9.- Grupo electrógeno que abastece de luz a todo el complejo. (Deben conectarlo para que funcionen todos los accesos de seguridad del complejo). Una tirada de Percepción + intelecto dificultad 12 permitirá encontrar el interruptor que enciende el grupo electrógeno.

10.- Zonas Comunes de un piso de altura donde se encuentran las habitaciones individuales de los trabajadores del laboratorio.

Nota: En todas las ubicaciones del recinto tanto como en las calles hay cámaras de vigilancia operativas aun sin haber luz en el complejo.

Reglas en combate personalizadas:

En primer lugar he de decir que esta aventura esta pensada para jugarse con el sistema Hitos. Aunque evidentemente podeis utilizar el sistema que creais mas conveniente. Una vez dicho esto hay que tener en cuenta las siguientes reglas adicionales en el combate.

Atacar a un solo individuo hay que lanzar Reflejos + Combate + valor central de una tirada de 3d10, superar la defensa del enemigo, si supera la defensa del enemigo, lanzar 1d10 para ver donde impacta.

Para cuando los personajes se encuentren con un grupo de enemigos voluminoso, para ahorrar tiempo, se lanzara Reflejos + Combate + valor central de una tirada de 3d10 y superar la defensa de los niveles de enemigos que haya en el grupo, segun la dificultad superada, se lanzaran tantos d10 como enemigos haya que atacar de esa dificultad.

Distribución daño segun el valor de la tirada d10:

1-2-3-4: Piernas
5-6: Brazos
7-8: Pecho, corazón (Muere)
9-10: Cabeza

Cuando ataque un grupo de enemigos se lanzara el ataque del mayor nivel del grupo + valor central de una tirada de 3d10. Aunque sea un grupo numeroso de enemigos, el objetivo del grupo solo recibira un impacto.

Lista de enemigos propuestos por un servidor:

Enemigo Nv1 y perros:

Defensa: 10
Ataque: 10 + valor central de 3d10
Iniciativa: 4
Daño C/C: m
Daño a Distancia: (No puede atacar)

Enemigo Nv2:

Defensa: 12
Ataque: 12 + valor central de 3d10
Iniciativa: 6
Daño C/C: mx2
Daño a Distancia: (No puede atacar)

Enemigo Nv3:

Defensa: 14
Ataque: 13 + valor central de 3d10
Iniciativa: 8
Daño C/C: m+C
Daño a Distancia: Arma +1

Enemigo Nv4:

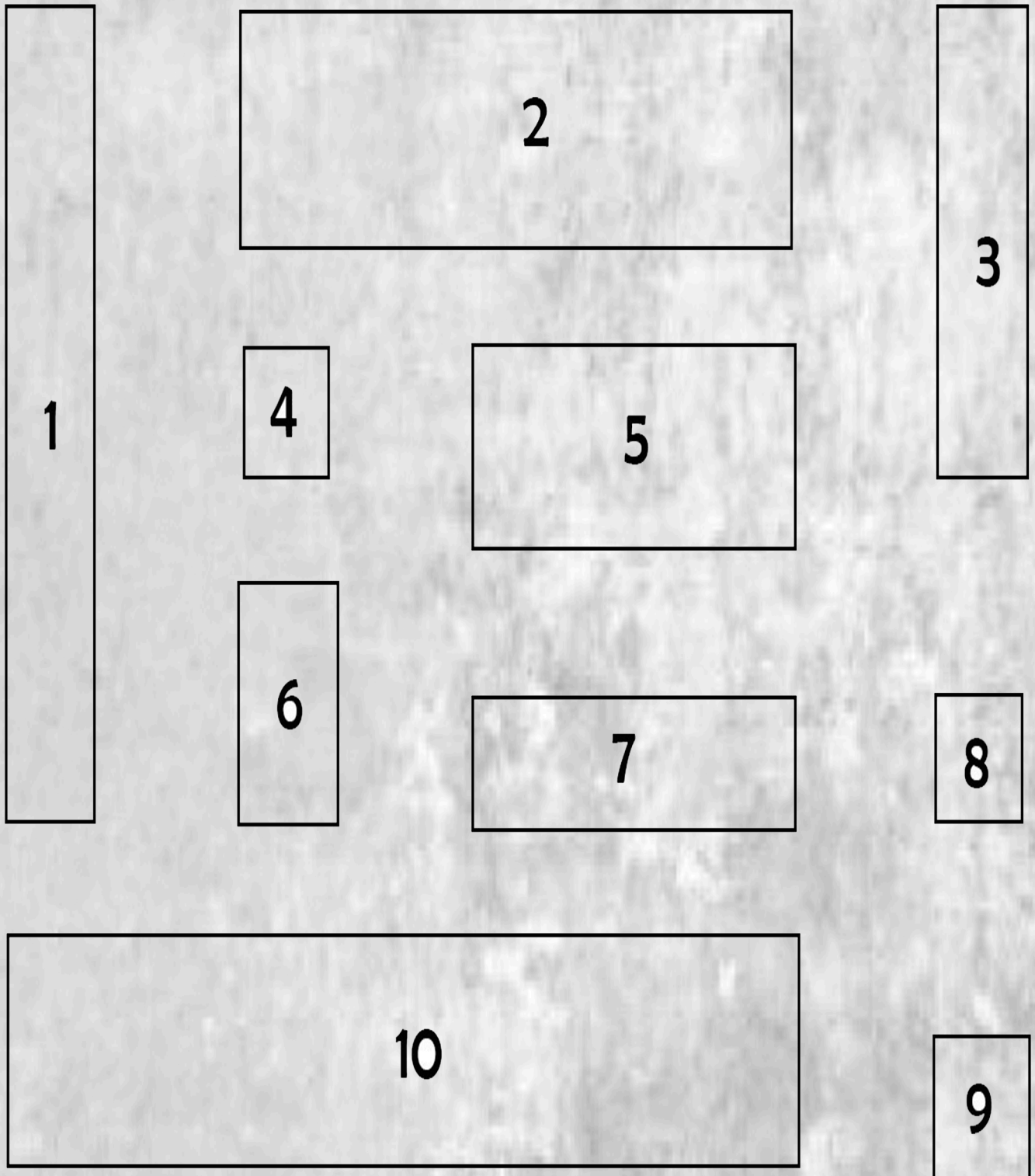
Defensa: 16
Ataque: 14 + valor central de 3d10
Iniciativa: 10
Daño C/C: C+M
Daño a Distancia: Arma +2

Enemigo Jefe

(individuo que se pincha accidentalmente el virus):

Defensa: 18
Ataque: 15 + valor central de 3d10
Iniciativa: 12
Daño C/C: m+C+M+1
Daño a Distancia: Arma +3

Plano de las instalaciones:



Diario Personal de Danna Miller

Dia 1.- El equipo de investigacion ha llegado el dia estipulado a la hora acordada. A primera vista da la impresion de que estaran a la altura de las circunstancias. Espero no equivocarme.

La verdad es que ya estaba harta de ver a tanto militar por el recinto, me ha venido bien encontrarme con "colegas" de laboratorio.

Dia 2.- Hemos empezado a trabajar bastante temprano. Aproximadamente a las 6:00 a.m. Espero que el entusiasmo mostrado por mis compañeros les acompañe durante todo el proyecto. Realmente ha sido un dia agotador pero verdaderamente ha valido la pena.

Joder!!! con la emocion del momento, ayer se me olvido escribir la lista que formaremos el equipo de investigacion del proyecto.

-1-

Asi que me dispongo a describir dicha lista a continuación:

Directora del proyecto V6.- Danna Miller.
Supervisor jefe.- Robert Maneo
Veterinario jefe.- Samuel Smith.
Supervisor de protocolos.- Abraham Soel.
Ayudantes de laboratorio: Aaron, Carmen, Rebeca, Cliff, Peter, Harriet y Carl.
Jefe de seguridad: Braian Spencer.

Tampoco quiero olvidarme de nuestros proveedores mas importantes:

Material informático: chip computers inc.
Material químico: Porters Pharma.
Material biológico: Biocol.
Materiales desechables: Ecogen.
Empresa reciclaje: Reciplana.

-2-

Dia 4.- Todo parece ir conforme a lo planeado. Mañana recibiremos los primeros animales para las pruebas con lo que obviamente ya tenemos preparadas las primeras muestras inyectables.

Dia 5.- Malas noticias, el veterinario ha sufrido un accidente. El ha salido ileso pero todos los animales excepto uno han muerto.

Hemos conseguido convencer al veterinario para que nos haga llegar el ejemplar que ha sobrevivido hasta que nos llegue una nueva remesa de animales.

Dia 6.- Hemos dejado que "Body", que es como hemos bautizado al superviviente del accidente descanse durante todo el día.

Parece estar en buen estado, pero tiene una herida en su lomo que no tiene buena pinta, parece que esta empezando a infectarse. Lo cual nos viene perfecto para empezar a suministrar las inyectables.

Dia 17.- Tras varios días sin dormir y multitud de ensayos sin éxito, parece que de todos los animales expuestos a la sustancia V6, el único que parece empezar a reaccionar como esperamos es "Body".

Dia 19.- Parece que "Body" esta tomando conciencia de que empieza a ser inmune al dolor. Debido a ello empieza a mostrar sus dotes de liderazgo en el grupo. Incluso se ve lo suficientemente motivado como para plantarle cara a "Eclipse", el perro que mantenía a raya al resto desde el día de su llegada.

Dia 25.- Eclipse ha sido cruelmente atacado por "Body" y este último parece que no atiende a razones. Antes era obediente y docil, ahora se ha vuelto notablemente agresivo y no hace caso a las ordenes que se le da, ni siquiera cuando le premias con sus galletas preferidas. La situación empieza a ser tensa. Samuel Smith se esta replanteando el seguir activo en el proyecto.

Dia 28.- Hemos perdido totalmente el control del virus, de sus secuela en los sujetos inyectados y de sus efectos secundarios.

Para complicar mas las cosas parece que el virus es altamente contagioso. De momento hemos visto posibilidad de contagio por contacto físico, a traves de heridas y por el aliento si se esta lo suficientemente cerca de un sujeto infectado.

Dia 29.- Dedicidamente se nos ha escapado de las manos. Los que todavia no estamos infectados intentaremos evacuar las instalaciones por el dia, que es cuando son menos activos.

Hemos guardado en la cámara frigorífica del laboratorio una zepa del virus. Esperamos que alguien pueda crear un antídoto a traves de el.

El código para abrir la camara frigorífica es

H3V6PDK35

Hemos avisado a las autoridades pertinentes del fracaso de la investigación y hemos recibido ordenes de