GREEN TERRA

UN MODULO PARA

POR ALBERT TARRES
POR URRUELA

GUNNER

En estos tiempos es extraño recibir una llamada para algo bueno y esta no iba a ser diferente. Una llamada de Austin Reed solo puede significar un trabajo del tipo que nadie debe saber que se hace o del tipo que nadie quiere hacer. Es un trabajo para mi equipo.

Los muchachos han trabajado bien estos días, dos misiones en tres días, y se merecen un buen descanso, pero con la amenaza hostil de por medio descansar es un lujo y nosotros no los necesitamos, ni los pedimos. Les informo que estén preparados y dispuestos para volver a salir. Todos asienten y nadie se queja, eso también es un lujo.

Acudo a la reunión urgente en los pisos superiores de la sede de OneWorld, y me sorprende encontrar allí a John Harvey Donaldson y al doctor Bradley Finch, dos de las cabezas más importantes de la Corporación. También está Austin, que realiza las presentaciones, que afortunadamente son breves, y pasamos a lo que nos interesa.

John Harvey Donaldson habla muy vagamente y sin concretar la procedencia y análisis de los datos de la operación, que resume en viajar hasta la población de Russellville en Arkansas, internarnos en el centro de investigaciones de Green-Terra y encontrar a Leonard Ramskin, de quien disponemos de una foto antigua del permiso de conducir, y debemos extraerle de allí o al menos apoderarnos de un dispositivo de datos que posee con una grabación de video, de la que no han especificado el contenido. Me envían el código de misión al OWPad, y eso es todo lo que necesito.

Vuelvo a la zona de camaretas para avisar a los muchachos y como esperaba, no están. Les busco en la armería y acierto. Las palabras son las justas... ¡Nos vamos! Cada cual sabe que necesita y todo es rápido, pues Blasco, el encargado de los suministros, aunque no deja de burlarse de "los niños bonitos de Austin", como él nos llama, nos facilita todo lo que solicitamos.

En silencio viajamos al aeropuerto y allí tomamos un avión a Russellville. Son las 13 horas y llegaremos a las 20 horas. Aun nadie ha preguntado ni a donde vamos y mucho menos a que. No nos importa. Otro lugar más. Más hostiles. Otro infierno y más monstruos. Enciendo el OWPad y leo el último mensaje recibido:

Misión EXT AR-RUS-P2T3QH3-12090097

Tipo: Extracción de dispositivo de almacenamiento de datos indefinido.
Tiempo: Salida inmediata y recuperación del grupo en H +02:30 tras incursión o sin límite en el aeropuerto de Russellville.
Terreno: Centro de Investigación Green-Terra en las inmediaciones de Russellville.
Personal: Grupo Especial ZC Alpha.

El equipo especial ZC Alpha debe internarse en el centro de investigación de Green-Terra en Russellville (Arkansas) para extraer a Leonard Ramskin (Supervisor de Seguridad de Redes del centro de investigación y se adjunta fotografía, no reciente, del Permiso de Circulación). Esta persona posee un dispositivo de almacenamiento de datos (imágenes) del cual desconocemos el soporte (CD, DVD, memoria USB, HD) que debe entregarnos o en su defecto, apoderarnos del mismo por el medio que se precise.

Tras conseguir el dispositivo se debe comunicar y transmitir el contenido a John Harvey Donaldson, con Protocolos de Privilegio para esta comunicación a través de esta plataforma. Se debe esperar el positivo de John Harvey Donaldson.

Orden de la misión: El Equipo Especial ZC Alpha debe realizar incursión en el centro de investigación Green-Terra y recuperar el dispositivo de datos que posee Leonard Ramskin.
Objetivo nº 1: Extracción del dispositivo de almacenamiento de imágenes.
Objetivo nº 2: Extracción de Leonard Ramskin.

Miro a los muchachos. Aun no les digo nada. A "Sargento" le conozco desde hace años, era soldado y de los buenos, permanece en silencio y con los ojos entrecerrados, como si durmiera... El joven "Flash" sigue a lo suyo, tararea el mismo soniquete una y otra vez mientras revisa su equipo, pero he de decir que en estos años jamás encontré un tirador con su habilidad. "Gothic" es una chica muy extraña pero muy capaz con los sistemas de seguridad y que ha descubierto una nueva vocación con los explosivos. Si la miro se insinuará y luego se reirá... Me pone nervioso. Como a "Blacky". Siempre la mira de reojo. Tan nervioso que parece a punto de estallar. Su piel es blanca como la nieve pero dice que su alma es negra de blues. Siempre cantando. Siempre con un comentario en los labios para tocar las pelotas, pero como sanitario no hay nadie mejor. Y "Kindle", se pasa el día leyendo en su aparato, no lo deja jamás salvo para luchar y es bueno. Demasiado bueno a veces. Cuando supo que OneWorld ofrecía trabajo a cambio de reducir la pena en prisión, no lo dudó y se alistó. Creo que es ruso y por sus maneras, creo que fue un Spetsnaz del MDV. Pero ahora ya nada importa lo que fuimos, somos "Gunner", "Sargento", "Flash", "Gothic" "Blacky" y "Kindle"... Somos nada en un mundo que se va a la mierda.

Nos informa el piloto que estamos próximos a nuestro destino. Que ironía. Miro al equipo y todos me devuelven la mirada. Les detallo la operación. Sin secretos. Todos debemos conocer todos los detalles, pues en esta guerra no hay segundas oportunidades. Tampoco hay dudas. Esto es lo que hay.

El aterrizaje es breve y para cuando se abre la puerta ya estamos dispuestos para volver a salir hacia nuestro objetivo. Observo y no me gusta lo que veo. La Guardia Nacional solo son aficionados disfrazados de soldados haciendo el trabajo de soldados. Al menos tienen armas que disparar a los hostiles, pero así no ganaremos esta lucha. No ganaremos cuando son estrategas de ajedrez quienes han tomado el mando y disponen las armas de contención a ras de suelo tras unos malditos sacos, esperando contener a los monstruos. Han dado por supuesto que como la amenaza es terrestre y no disponen de armas, esta pantomima de trinchera servirá. Si les ataca una horda no sobrevivirán... Bien lo sabe Dios que no, pero no he venido a esto, aunque los civiles apelotonados con sus maletas de viaje me hacen dudar. No sobrevivirán. No podrán ser defendidos. Pero soy un soldado y cumplo órdenes... Y no, no hemos venido a esto.

El Humvee M-1114 especialmente acondicionado para ir todos nosotros está dispuesto. El "Sargento" se pone al volante y con el trazador de rutas del OWPad nos dirigimos a GreenTerra. Y como no podía ser de otra manera, "Blacky" nos "ameniza" el trayecto. Como siempre. Música. "Born to be wild" de Steppenwolf... no puedo, ni quiero, evitar ver pasar paisajes de la ruta 66 en mi cabeza mientras resuenan unas tras otra las palabras de la letra...

"Get your motor runnin'
head out on the highway...
lookin' for adventure...

and whatever comes our way...
yeah darlin' go make it happen...
take the world in a love embrace...
fire all of your guns at once...
and explode into space".

Las caras envueltas en sombras. Atentas al exterior. Esta ciudad ha caído pero aun no se ha dado cuenta. "Sargento" informa que en dos minutos estamos en el objetivo. Uno. En el objetivo.

El aparcamiento es grande y con demasiados lugares desde donde atacarnos. Por suerte esos putos zetas no saben disparar. Nos movemos sabiendo que por muy sigilosos que seamos los trabajadores ya saben que estamos aquí. Puerta principal. Primero el "Sargento" como Hombre Punta, le sigo de cerca por su derecha y sin quitarle ángulo de tiro. Detrás y a mi izquierda, nuestro sanitario. Detrás y a su derecha "Flash" y tras él, a la izquierda va "Gothic". Nuestra retaguardia la cubre "Kindle". Llevamos poco tiempo practicando y algunos aun no han mecanizado los gestos tácticos, no eran soldados, y por eso usamos las radios tácticas para todo.

Abre el sargento. Me coloco en ángulo para cubrir la apertura. El equipo detrás preparado. No debiera haber problemas... ¡Joder... Hostiles a las doce! No debiera haber hostiles y disparamos. Apoyo al "Sargento" que sabe lo que hace. Solo mira donde apunta. No pone en riesgo a nadie y confía en mí para que guarde su flanco. Y por Dios que lo hago. La voz del "Sargento" en la radio nos indica los hostiles que abate. Le imito. Retrocedemos agachados sin munición. Nos relevan "Blacky" y "Flash" hasta casi agotar sus cargadores. "Flash" informa de los dos últimos hostiles que caen. Les rebasamos y entramos. Lo que debiera ser la recepción del centro es un matadero y solo hay seis cuerpos de hostiles destrozados. Confío que los silenciadores hagan su trabajo, y si hay más hostiles, espero que no nos hayan oído.

Dentro. Son las 20:30 horas. "Gothic" se dirige al ordenador de la recepcionista. La cubrimos. Tras unos instantes nos envía al OWPad la localización de la oficina de Leonard Ramskin. Nos indica que hay un laboratorio en la planta -1 y que su acceso es completamente restringido. Ahora no nos interesa.

Avanzamos hacia el despacho de nuestro objetivo. Cubrimos y despejamos el pasillo. El "Sargento" avanza tranquilo. Pasos lentos y seguros para no alertar al enemigo. Esa es la idea... ¡La idea se viene abajo! Todo se convierte en un infierno... Disparamos a una horda de monstruos... Al principio todo va bien. La munición comienza a terminarse tras demasiado tiempo luchando.

Y comienza el fin. Veo como un hostil muerde a "Blacky" en la muñeca y el pánico hace que "Flash" dispare. Acierta al hostil y destroza la pierna de nuestro sanitario. No tardará en morir desangrado, y lo sabe, parece que el tiempo se detiene por un momento mientras observa su activímetro en rojo. Nos mira, sabe que volverá como un zeta. El "Sargento" nos lo pone fácil y "Blacky" no regresará como un monstruo. Nos movemos. Buscamos un sitio seguro donde protegernos. Nuestro mejor tirador está fuera de juego y los hostiles se le echan encima. Me adelanto con "Gothic" mientras detrás luchan el "Sargento" y "Kindle". El Cuarto de Control enfrente. La chica abre la puerta y limpiamos el cuarto de tres hostiles. El activímetro de "Gothic" en rojo. Sabe lo que va a pasar y sin más me descerraja un disparo con su pistola. Huye aterrada. Disparo a la cabeza. Cae muerta... Si

estuviera "Blacky" diría que hay amores que matan... ¡Que estupidez! Se acabó. Veo a "Kindle" coger sus granadas y lanzarse hacia sus enemigos. No veo lo que ocurre pero el ruido de la explosión no deja lugar a dudas. Antes de cerrar la puerta los ojos del "Sargento" me perdonan. Le escucho gritar y maldecir mientras golpea con un hacha a los putos monstruos. Unos minutos después no se oye nada.

Son las 22:00. Encerrado, herido y sin apenas munición. El activímetro me indica muy cerca el límite de infección. Compruebo el lamentable estado de mi radio. La batería dañada en el combate. Pulso el botón y la vacío del todo en el aviso a mis superiores...

*"**Misión fallida**.*
Equipo eliminado.
Objetivo fuera de alcance.
Solicito extracción..."

GUNNER

Agilidad	**3D+1**	Esquivar 4D, Lucha 4D+2, Melé 3D+2, Saltar +1, Trepar +1
Destreza	**4D**	Armas de Fuego 5D+1, Conducir (coche), Lanzar
Fuerza	**3D+1**	Resistencia 4D
Conocimientos	**2D+2**	Demolición, Orientarse, Seguridad 3D
Percepción	**3D**	Camuflaje 3D+1, Rastrear, Supervivencia
Presencia	**2D**	Ordenar 3D+2, Voluntad 3D+2

Desplazamiento: 6
Bonificación al Daño: 2D

Equipo: M16-A4 y Beretta M9-A1 (1 cargador para cada arma), Traje de combate NBQ hecho (dañado por ataque de hostiles), Chaleco BioSteel TM (bajo el traje NBQ), Casco Antidisturbios.

"Nuestro verdadero enemigo aún no ha mostrado su verdadera cara."
El Padrino III

Sinopsis

Los Personajes bajo el mando del Controlador Líder "Kriptik" han realizado con éxito su primera misión como Z-Corps al explorar una zona al norte de la Interestatal 40 a su paso por Russelville, y viajan hacia el punto de extracción en el aeropuerto. Sin embargo, el regreso se interrumpe cuando uno de los Personajes observa que "Kriptik" ha manipulado su activímetro y forcejean. Se dispara el arma de "Kriptik", impactando la bala en la cabeza de la conductora, y el vehículo se estrella dejando al grupo muy mal parado.

En medio de la Interestatal 40 reciben una nueva misión que les llevará al centro de investigación de GreenTerra, para extraer a Leonard Ramskin a cambio de un dispositivo con imágenes que precisa OneWorld. Pero nada será sencillo, pues los laboratorios están en guerra y muchos son los bandos que allí luchan: los trabajadores supervivientes de la epidemia, los hostiles que cada vez son más, el Líder herido de un grupo especial de Z-Corps, un grupo de mercenarios bajo las órdenes del General Dunwoody que quieren el mismo dispositivo, unos fieles de Apokalupsis, un científico chiflado y una agente de Genomic Trust.

A los Personajes solo les queda echarle valor y algo de locura a sus acciones para salir con buen pie de todo esto.

Notas para el Director de Juego

GreenTerra al poco de comenzar la epidemia, encomendó al doctor Elkwood de GreenTerra la investigación para crear una enfermedad altamente destructiva para los Hostiles e inocua para los humanos. Muchas pruebas sin apenas tiempo de contraste fueron descartadas hasta llegar a la mutación del patógeno de la fascitis necrotizante, que atacaba vorazmente a los Hostiles pero tardaba demasiado en destruirles y mientras, estos contagiaban tanto de la epidemia hostil como de la fascitis necrotizante a los humanos. Por este motivo se ha ordenado terminar la investigación, considerando que es "un arma incontrolable", pero el doctor Elkwood no comparte la opinión que sus superiores.

Los Personajes irán a GreenTerra a por Leonard Ramskin, quien alentado por el reverendo Lennox, y ambos sectarios de Apokalupsis, acudieron hace casi dos semanas a un sermón del Elegido Clarence Luther, donde les habló del don que le concedió un Ángel y lo demostró dando órdenes a los hostiles, que obedecían inmediatamente. Todo esto fue grabado por Ramskin con su móvil, percatándose solamente el Reverendo Lennox de lo que sucedía. Pero no todo fue así de simple, Ramskin fue infectado, pero es uno de los pocos humanos resistentes al virus y no se ha manifestado en él, aunque está contagiando a todo aquel con el que se cruza.

El Reverendo Lennox le solicitó que compartiera la grabación, pero Ramskin desea sacar provecho y la ha ofrecido a OneWorld a cambio de ser extraído y curado en alguna de sus clínicas. John Harvey Donaldson de OneWorld informó al Dr. Bradley Finch para sopesar la veracidad de la misma y decidieron enviar un equipo especial a extraer a Ramskin a cambio de la grabación. El Dr. Bradley Finch esperó casi hasta el último momento para "informar" a su chantajista, es decir, al General Dunwoody de lo que sucedía, esperando que a este no le diese tiempo de actuar.

El Controlador Líder "Gunner" salió de Savannah hacia los laboratorios de GreenTerra en Russellville, donde trabaja Leonard Ramskin y donde se siente seguro. El centro de investigación es un hervidero de hostiles y el grupo de "Gunner" es eliminado, por lo que se envía a otro grupo de Z-Corps para solucionar el problema (estos son los Personajes).

El Reverendo Lennox logra acceder al centro de investigación aprovechando el caos y secuestra a Ramskin, al que lleva a su parroquia para "castigarle", pero no hasta que le entregue la grabación.

Se debe tener en cuenta que los PNJs humanos no especificados durante la aventura de manera concreta, poseerán en Características y Habilidades un código D de 2D, salvo que tengan alguna habilidad profesional, en cuyo caso esta podría alcanzar los 4D.

Datos de la misión

Misión EXT AR-RUS-P2T3QH3-12090098

Tipo: Extracción de dispositivo de almacenamiento de datos indefinido.
Tiempo: Salida inmediata y recuperación del grupo en el lugar (01:30 horas) o sin límite en el Centro de Aislamiento del aeropuerto de Russellville.
Terreno: Centro de Investigación GreenTerra en las inmediaciones de Russellville.
Personal: Grupo ZC Gamma.

El grupo ZC Gamma debe dirigirse a los laboratorios de GreenTerra, en las proximidades de Russellville, para encontrarse con Leonard Ramskin, el cual trabaja en dicho centro con el cargo de Supervisor de Seguridad de Redes (se adjunta fotografía, no reciente, del Permiso de Circulación). Esta persona debe entregarles

un dispositivo de almacenamiento de datos (imágenes) del cual desconocemos el soporte: CD, DVD, memoria USB, HD... y si fuera posible, extraer a dicha persona.

Una vez obtenido el dispositivo, comunicarse con John Harvey Donaldson para dar por correcto el contenido del mismo. Usar Protocolos de Privilegio para esta comunicación y en su caso, de ser posible, transmitir los datos de inmediato a través de esta plataforma.

Se confirma la situación crítica en la zona con la pérdida del Equipo del Controlador Líder "Gunner", cuya incursión en las instalaciones fue a las 20:30 y último mensaje a las 22:00, confirmando que el equipo estaba no operativo y el objetivo fuera de alcance.

Orden de la misión: El Equipo ZC Gamma debe adentrarse en el centro de investigación GreenTerra y recuperar el dispositivo de datos que posee Leonard Ramskin.
Objetivo nº 1: Extracción del dispositivo de almacenamiento de imágenes.
Objetivo nº 2: Extracción de Leonard Ramskin.
Objetivo nº 3: Extracción del Controlador Líder "Gunner" (si permaneciera con vida).

Lo que saben los jugadores

Preparación de la misión

El Controlador Líder "Kriptik" equipó el vehículo con material no habitual para una misión de reconocimiento (ver Equipamiento), y realmente la misión no fue sencilla, explorando la zona de Aspen Lane hasta el Cementerio de Sich, al norte de la Interestatal 40, donde se toparon con un grupo de hostiles. Ahora toca llegar al punto de extracción, y regresar a la base.

Equipamiento

Los Personajes llevarán el material estándar de un Z-Corps: un traje de campaña, un activímetro, una máscara fisiológica con amplificador de luz, un OWPad, un Medikit LabWatch, una linterna táctica, un cuchillo de combate, dos granadas crematorias, dos granadas de Agente Gris y raciones de combate para tres días. Además, llevarán el arma corta de dotación con dos cargadores y un arma larga con cuatro cargadores si es un fusil o un fusil de asalto, o treinta cartuchos si es una escopeta.

"Kriptik" solicitó equipo "no habitual" y se encuentra en el vehículo: siete chalecos antibalas ligeros, siete cascos antidisturbios, un embalaje al vacío con un Traje de combate NBQ y un contador Geiger debido a la cercanía de una central nuclear (si no lo examinan no sabrán el contenido de este paquete), cinco paquetes con el logotipo de Strontium Consortium (solo "Kriptik" sabía que contienen munición tipo Dead), una caja de herramientas comunes, una linterna, una cámara de fotos digital, una cámara de video digital y cinco arneses de escalada con cuerdas de 50 metros.

Russellville durante la Semana 5

En la Semana 4 otras poblaciones se quedaron a oscuras, pero en Russellville apenas han tenido cortes puntuales del suministro eléctrico y el agua continúa llegando a los hogares. Las calles están sucias y en los comercios algunos productos ya no se pueden encontrar.

La ciudad ha estado a salvo de la infección gracias a la vigilancia de la Guardia Nacional, pero últimamente los infectados han logrado entrar en la propia población. El miedo y unas autoridades desbordadas han provocado el intento de salida de los civiles de la ciudad.

Se han efectuado bombardeos selectivos con Agente Gris por parte de OneWorld para otorgar cobertura a los Z-Corps mientras exploran e informan sobre el terreno en zonas infectadas, cerrando barrios que se consideran perdidos y evacuando a la población a la Zona de Aislamiento. Por estos motivos, la población civil recibe a los Z-Corps con los brazos abiertos.

Los supervivientes

Los vecinos están conmocionados por los recientes bombardeos en otras poblaciones civiles, y se han organizado por barrios para proteger a sus familias. Aun así, la incertidumbre se ha generalizado y en los barrios periféricos reina el caos, al ser los primeros afectados por los hostiles, que han aprovechado los ineficaces bloqueos militares.

Los hostiles

La misión inicial de exploración se ha catalogado como H3 o riesgo moderado, estimándose la presencia de hostiles entre un 5% y un 20% de la población, precisando los analistas que en la franja baja de esta categoría. De manera extraoficial, "Kriptik" les comunicó que un contacto suyo del ejército dice que la situación puede pasar a H4 y recomienda extremar las precauciones.

Recuperación

El informe de la exploración debe entregarse a la Controladora Cochran en la Zona de Aislamiento de Russellville, para que los analistas puedan actualizar los datos de la zona y planificar la estrategia de extracción de los supervivientes.

Desde el propio aeropuerto, está dispuesto el transporte para devolver al grupo a la Central de Operaciones de OneWorld, para perfeccionar los conocimientos y pasar el examen médico que descarte cualquier tipo de infección.

Para el Director de Juego

Los lugares

Arkansas

Cuando todo el estado de Kansas ya estaba afectado, durante la cuarta semana de proliferación del virus, Arkansas al igual que Missouri, Tennessee, Texas, California y Nuevo México, registró brotes de infección.

Tiene una población de 2.6 millones de habitantes según el último censo que se realizó en el año 2.010, compuesta de un 82.7% de blancos, un 8.9% de negros, un 1.9% de hispanos (en su mayoría de origen mexicano), un 0,5% de indios americanos y un 0.7% de origen asiático o del Pacífico.

Condado de Pope

Con una población de 62.000 habitantes en el censo del 2010, y su capital de Condado situada en Russellville, se trata de uno de los condados "secos" o con ley de prohibición del alcohol. La carretera principal es la Interestatal 40, que atraviesa los USA en horizontal desde California hasta Carolina del Norte.

Russellville

Es la capital del Condado de Pope, con una población de 28.000 habitantes de los 62.000 habitantes del condado.

Como equipamientos municipales a destacar encontramos el aeropuerto (Russellville Regional Airport), una central nuclear (Arkansas Nuclear One) y una importante universidad (Arkansas Tech University).

Semana 5

A finales de la semana 5, Russellville vive la pandemia con extraña normalidad, pues el suministro eléctrico gracias a la central Arkansas Nuclear One solo ha sufrido cortes puntuales del alumbrado público y luz de las casas, a diferencia de lo sucedido en otras poblaciones a partir de la semana 4. El agua continúa llegando a los hogares debido a que los sistemas de bombeo municipales disponen de electricidad para mantener la presión necesaria en la red de agua. Las calles están sucias pues la basura se ha dejado de recoger y los suministros se están terminando en las tiendas, ya que hace dos semanas comenzaron los problemas debido a los bloqueos parciales o totales en los estados vecinos que impedían la llegada de mercancías, y la semana pasada la ciudad fue puesta en cuarentena, impidiendo la entrada o salida de cualquier producto. Ante esta situación, muchas de las familias han hecho acopio de todo lo que han podido, vaciando los establecimientos.

A través de los medios de comunicación que aun funcionan, saben que el Congreso de los Estados Unidos ha destituido al General Dunwoody y ha puesto al frente del Ejército en suelo americano al General O'Grady. La ciudad se ha mantenido relativamente a salvo de la infección por los férreos controles impuestos por la Guardia Nacional, pero la destitución del General Dunwoody ha provocado una serie de cambios y movimientos de tropas, en particular de un grupo de oficiales que le son leales, que han intentado establecerse en posiciones estratégicas para poder facilitar la máxima información a la red del General. Todo esto ha provocado brechas en los controles y una estúpida secuencia de errores que han permitido la entrada de infectados en la ciudad.

En este momento, los vecinos están conmocionados por los recientes bombardeos en otras poblaciones civiles, y ante lo que se escucha, muchos se han organizado por barrios para proteger a sus familias. Las autoridades civiles han perdido los papeles y ante el desconcierto, alientan a organizarse y proteger los barrios pero a la par abren los controles de salida de Russellville, provocando que muchos civiles intenten huir.

El último incidente antes de la destitución del General Dunwoody, lo han protagonizado el alcalde William Keaton, el Jefe de Policía Byron Wade y el Juez Daniel Thorn, al frente de un grupo de ciudadanos se encararon al caótico control principal de acceso a la ciudad, que estaba custodiado por la Guardia Nacional. Los militares ordenaron a los ciudadanos regresar a sus casas, bajo la amenaza de abrir fuego para respetar la cuarentena establecida en la ciudad, pero la indignación se apoderó de los vecinos y se produjo un intercambio de disparos, que provocó víctimas en los civiles, entre ellas el Juez Thorn.

Este tiroteo se une a la gran cantidad de errores que ha cometido el ejército y a la incapacidad de las autoridades para detener la pandemia.

Los aviones de OneWorld han efectuado bombardeos selectivos con Agente Gris con los escasos efectivos aéreos en el estado de Arkansas, con la prioridad de otorgar cobertura a los equipos Z-Corps para explorar e informar sobre el terreno. Los Z-Corps son recibidos con los brazos abiertos por la población civil, pues ven en ellos la respuesta a esta situación que se está llevando a todos sus seres queridos al infierno. Tras los pocos bombardeos de la zona con Agente Gris, permitieron a los Z-Corps realizar reconocimientos para determinar que barrios estaban perdidos y así optimizar sus recursos, evacuando a cuanta más gente mejor hacia la recién establecida Zona de Aislamiento en el aeropuerto de Russellville.

Leonard Ramskin

Con los treinta recién cumplidos, se ha convertido en una persona bastante pragmática y gris, no llamando la atención de quienes le rodean. Cuando era niño, su madre Sophie le llevaba casi tanto al doctor como a la escuela, y eso ha provocado que Leonard sea un hipocondríaco que se automedica constantemente, creyéndose afectado por casi cualquier enfermedad de la que tenga conocimiento. Pese a todo, es un informático muy capaz especializado en sistemas de seguridad y que trabaja en los laboratorios GreenTerra desde que terminó sus estudios, cosa que lleva muy mal debido a su miedo "a enfermarse por los virus de los laboratorios". El Reverendo Lennox le introdujo en su parroquia prometiéndole ayuda para vencer su miedo a enfermar y morir, y poco tardó en "convencerle" en formar parte de Apokalupsis, aunque realmente Leonard nunca ha creído las "chorradas del Ángel bajado de los Cielos y el beso" que le dio a Clarence Luther, ahora el Elegido.

Cuando el Elegido pasó por Russellville hace apenas dos semanas, acudió con el Reverendo Lennox a la "homilía" y grabó con su móvil como Clarence daba órdenes a los hostiles y estos obedecían. Solo el Reverendo se percató de ello y estas semanas le ha pedido que comparta ese video con los suyos, pero Leonard se lo ha negado pues pretende sacar tajada "cediéndoselo" a OneWorld, por un tratamiento en sus clínicas y una nueva vida lejos de Russellville.

Agilidad	**3D**	Discreción	3D+1, Lucha 3D+1
Destreza	**2D+1**	Armas de Fuego	4D+1, Conducir 3D, Lanzar 3D
Fuerza	**3D+1**	Resistencia	4D
Conocimientos	**4D**	Informática	4D+2, Seguridad 4D+1
Percepción	**3D**	Callejeo	3D+1, Camuflaje 3D+1
Presencia	**2D+1**	Engañar	2D+2, Empatía 2D+2
Desplazamiento:		6	
Bonificación al Daño:		2D	

Nota: Ramskin fue contagiado por una salpicadura en el ojo el día que acudió a la homilía del Elegido, pero es uno de los pocos casos de "humanos resistentes" y debido al cóctel de fármacos que toma a diario, la infección avanza más lentamente de lo normal aunque finalmente sea inevitable su transformación.

Alcalde William Keaton

Nacido hace sesenta años en Russellville y orgulloso de no haber salido jamás de la ciudad, pues "en Russellville está todo lo que puede desear un hombre". Es alto, delgado, con el pelo canoso y vestido siempre con traje y corbata, pero sin abandonar jamás su sombrero vaquero. Como Alcalde de Russellville, el trato con sus vecinos es agradable y manteniendo siempre las formas, pero la situación actual le queda grande y actúa como una veleta, a veces estando de lado de los militares, a veces de sus vecinos y la mayoría de las veces, sin saber que hacer.

Jefe de Policía Byron Wade

Este enorme hombre de color, fue abandonado al poco de nacer en Little Rock, viviendo sus primeros años en un orfanato y posteriormente en diversas casas de acogida de Russellville, y suele comentar que debe mucho a muchos de los vecinos por haberle criado como uno de ellos. Ingresó en los Marines, donde ha pasado la mayor parte de su vida, y ahora con casi cincuenta años ha regresado a "su ciudad" donde ejerce como Jefe de Policía. Su carácter es conciliador pero puede actuar con severidad si se da el caso, tolerando mal la falta de compromiso y la negligencia.

Hostiles

Los barrios periféricos se han perdido casi en su totalidad debido a la ineptitud de los militares, lo que ha provocado que las pocas autoridades civiles y vecinos armados intenten mantenerse a salvo en el centro de la ciudad, zona que es de momento relativamente segura. Aunque la inexperiencia y falta de preparación, ha provocado que algunos de estos defensores pasen a formar parte de los hostiles.

Los hostiles cada vez son más y pronto los no infectados que les combaten ya no serán suficientes y se verán desbordados ante cada vez el mayor número de hostiles. Si todas las previsiones son correctas, este punto crítico se puede alcanzar en las veinticuatro horas próximas (dejamos en manos del Director de Juego este hecho para justificar el número de hostiles que considere conveniente para equilibrar su partida).

Interestatal 40 y otras carreteras

La Interestatal 40 atraviesa el Estado de Arkansas de oeste a este y conecta a Russellville con Fort Smith, Alma, Oark, Clarksville, Atkins, Morrinton, Conway y Little Rock. Generalmente sigue un trazado paralelo al río Arkansas, con cuatro carriles por dirección y raramente hay menos de dos carriles de incorporación en las entradas o salidas.

La otra gran carretera es la Arkansas Highway 7, que cruza el estado de norte a sur, y atraviesa Russellville a través de la vía rápida de circulación conocida como St. Arkansas Ave. En la población consta de dos carriles por dirección sin ninguna barrera separadora entre ambos sentidos.

Agente Alexander Jr. Cyrus

Nacido en Little Rock, pero ha vivido desde muy niño en Russellville, pues su padre fue destinado a trabajar en la planta nuclear próxima. Alto y demasiado delgado, con veinte años ha ingresado en la policía y destinado al control de carreteras. Realiza su trabajo meticulosamente, siguiendo el protocolo del manual de la "A" a la "Z" y provocando muchas veces problemas innecesarios. No es un muchacho muy avispado, ni con mucha iniciativa, pero si es constante en el desempeño de lo que le ordenan.

Hostiles

La I40 está bloqueada por la Guardia Nacional para desplazar rápidamente tropas y la mantienen más o menos libre de hostiles. Esto no sucede en la AR7, que ha sufrido muchas brechas en la contención de hostiles debido a los absurdos movimientos de tropas tras la destitución del General Dunwoody.

La AR7 rodea la zona universitaria y no estaba ni mucho menos evacuada cuando los hostiles lograron entrar, y desde aquí el acoso hostil se ha extendido por la periferia de la ciudad.

GreenTerra

La Corporación GreenTerra se dedica a la investigación de fuentes de energías renovables y alternativas, y el Centro de Investigaciones de Russellville es pionero en el estudio para la erradicación de enfermedades. Incluso ellos mismos desconocen formar parte de Genomic Trust, que dirige GreenTerra desde las sombras para no atraer miradas "curiosas" y poder utilizarla en proyectos "paralelos". Su último proyecto para investigar un arma biológica que destruya a los hostiles se ha cerrado, debido a que las pruebas previas han sido consideradas "incontrolables, inestables e impredecibles".

Planta Baja

La planta baja está dedicada a oficinas y despachos, tanto del personal administrativo como del personal científico, con varias zonas de reuniones y algunas de ocio (ver el Anexo I y "Una aguja en un pajar").

Planta -1

Esta planta es mucho mayor que la anterior, y los laboratorios de investigación están divididos en dos zonas: una dedicada a investigaciones más o menos rutinarias y con un peligro estimado muy bajo, y una segunda zona con el nombre "Proyecto FN-Hostil", que cuenta con su propio sistema de seguridad y a la que se accede por una zona de higienización con trajes de protección en todo momento (ver Anexo I y "Laboratorio FN-Hostil").

Controlador Líder "Gunner"

Aunque nunca dirá su verdadero nombre, por órdenes de "los de arriba" de OneWorld, este soldado es de los que jamás se rinden y lucha hasta agotar todos los recursos de los que dispone. Con cuarenta y tantos años, es el Controlador Líder de un Equipo de Intervención Especial de los Z-Corps, al cual le fue encomendada la misión de recuperar el dispositivo móvil de Ramskin. Este veterano ha servido en la primera Guerra del Golfo, en Somalia, en las ocupaciones de Irak y de Afganistán, tras la cual se retiró con Honores del Ejército.

Si logra sobrevivir a esta misión, protegerá y ayudará a los Personajes dentro del cuerpo de los Z-Corps.

Doctora Patricia Loderdale

A sus casi treinta años, esta joven dirige un departamento de investigación en los laboratorios de GreenTerra, y muchos dicen con envidia que no es por sus conocimientos sino por su físico. Es alta, rubia, de ojos verdes y un cuerpo trabajado en el gimnasio, pero su cabeza no es menos, graduándose con las mejores notas de su promoción. Genomic Trust la "ha infiltrado" en GreenTerra para que supervise anónimamente el Centro, y en caso de necesidad les ayude. Ahora, con los Z-Corps en el laboratorio, espera ganarse un "ascenso". La doctora tendrá un código D de 2D, salvo en Presencia 3D, Engañar 3D y Seducción 4d.

Doctor Dexter Elkwood

Ha llegado a los cincuenta muy insatisfecho con su vida. Se licenció en microbiología con las mejores notas de su promoción y no tardó en comenzar a trabajar en una gran cantidad de laboratorios hasta llegar a dirigir

los laboratorios de GreenTerra. No ha "descubierto" nada que le señale como un gran investigador y ninguna publicación especializada se ha hecho eco de sus trabajos. Le han ordenado crear un "arma" biológica contra los hostiles y cree que su suerte ha cambiado, ya que si tiene éxito, su nombre se estudiará no solo en los libros de medicina, sino también en los de historia como salvador del país y del mundo.

Para cuando lleguen los Personajes, el afán del doctor Elkwood por ser alguien importante le ha desquiciado completamente.

Mike Holloway

Era granjero hasta que comenzó a trabajar como miembro de seguridad del centro de investigación hace diez años. Ahora con cuarenta años es una persona rechoncha y de humor escaso, que pedirá que le saquen de allí e incluso se enfrentará a los Z-Corps si cree que no lo quieren hacer. Y no aceptará un "esperen aquí" por respuesta.

Hostiles

Los hostiles han tomado completamente el centro de investigaciones, pues la epidemia la ha transmitido Ramskin a mucha velocidad, y debemos especificar:

- ✓ En la planta baja son hostiles en fase 1 (hay 20D+10 hostiles y todos están afectados por Agente Gris) y deambulan de un lado a otro, especialmente en la zona que los supervivientes se esconden (ver "El secuestro de Ramskin", "Los supervivientes" o "La espía inesperada").

- ✓ En la zona de acceso "fácil" de la planta -1 hay hostiles en fase 1 merodeando (quedan 10D+5), pues no pueden salir de aquí. En la zona de investigación del Proyecto FN-Hostil hay hostiles de fase 1 (quedan 1D5+5) y en las celdas de contención hay hostiles de fase 1 que también contagian la fascitis necrotizante (hay 13 hostiles, de los cuales 7 debido al avance de su "fascitis", es como si estuvieran afectados por el Agente Gris, ver "Efectos de la Fascitis Necrotizante en los Hostiles" del Anexo II).

Se debe ser consciente que el ruido atrae a los hostiles, y un disparo puede llamar la atención del resto de hostiles de la planta y ser atacados por una horda de infectados. El Director de Juego debe ajustar la respuesta de los hostiles dependiendo de la actitud de los Personajes, ya sea avanzando con cuidado, asegurando salas, abriendo y cerrando puertas para mantener zonas aisladas, o si por el contrario realizan sus movimientos como si fuera un asalto.

Parroquia del Redentor

Situada en el centro de Russellville, es uno de los edificios más antiguos y queridos de la ciudad, en parte por la creencia y práctica de sus fieles baptistas en las buenas obras como medio de alcanzar la salvación. Construida en piedra, solo cuenta con una planta rectangular y dos accesos: uno que comunica con la pequeña sacristía y despacho del reverendo y otro, la puerta de entrada a la zona común, que cuenta con un pasillo central, bancadas a cada lado, hasta el altar.

Reverendo Samuel Lennox

Nació hace setenta años en Alma, y como si ese hubiera sido un vaticinio, dedico su vida a servir a los demás en cuerpo y alma como reverendo baptista. Hace veinte años que predica en Russellville, donde es muy querido y apreciado por toda la comunidad. Últimamente, los bombardeos, los hostiles y ver a Clarence Luther ordenar a los muertos, tal y como hizo Jesús con Lázaro, le ha hecho perder la cabeza creyendo que estamos viviendo el Apocalipsis bíblico.

Su afán ahora es "convertir el agua en vino" y ese milagro de convertir todo Russellville a la verdadera Fe pasa por mostrarles la grabación del Elegido imponiéndose a la Muerte. Y pronto, pues cada vez queda menos tiempo para escuchar la trompeta final... El reverendo desconoce que está infectado y que no tardará en convertirse en un hostil.

Hostiles

La parroquia solo "tiene" un infectado por el virus Z, el reverendo Lennox, y aunque aún no ha completado el cambio, si es abatido se levantará convertido en un hostil para sorpresa de los Personajes.

Russellville Regional Airport

Construido en los años 60, se ha remodelado y modernizado recientemente, teniendo una única pista principal (se utiliza la secundaria o de carretera, o para operaciones de abordaje de pasajeros, abastecimiento de combustible, mantenimiento de aeronaves y estacionamiento) e instalaciones adecuadas para un uso general, con un transito comercial de unos cincuenta vuelos diarios. El aeropuerto está rodeado de zonas en plena rehabilitación y con obras públicas no terminadas, nuevos accesos, aparcamientos más grandes, un nuevo parque logístico para las compañías de distribución urgente de paquetería y una zona VIP para particulares con aficiones aeronáuticas.

Ahora miembros del ejército, pero sobre todo la Guardia Nacional, han tomado el control, rodeando el perímetro con una valla de tela metálica y las zonas de

acceso con cortinas de alambre móviles. En diversos puntos se han dispuesto muros de sacos con ametralladoras y vehículos ligeros del ejército, que funcionan como torretas elevadas o almacenes de munición para las armas. Los militares han estimado solo una defensa ante un asalto terrestre y por ello, ordenan a los obreros de maquinaria pesada donde excavar fosos de más de tres metros de profundidad, por lo general delante de la valla metálica. No debemos olvidar que la Guardia Nacional no son el ejército sino voluntarios para la defensa interior del país, y estratégicamente han cometido el error de colocar las armas de posición y mayor calibre a ras de suelo tras los sacos terreros. Hubiera sido más oportuno haberlas colocado a cierta altura, primero por el tipo de enemigo (ataque por tierra y sin armas de alcance) y segundo, sabiendo las dificultades de los hostiles para trepar, estas mantendrían a los soldados fuera de peligro en una torreta.

El mayor problema se tiene con la enorme cantidad de refugiados, que está empezando a desbordar la capacidad de mantenimiento de la zona de aislamiento, y se está acomodando a los civiles allí donde se puede. Se observa una gran cantidad de autocares traídos en su momento de toda la ciudad por si hubiera que hacer una evacuación masiva.

Teniente John Harrelson

El Teniente es grande, muy grande y muy rubio, de ojos grises y mandíbula cuadrada. El perfecto soldado nació en San Diego y fue criado en un gran número de bases militares, siempre bajo la jerarquía militar y el cumplimiento de las órdenes recibidas. Y lo que mejor hace es obedecer, y ahora obedece al General Dunwoody con lealtad perruna. Veterano de ninguna guerra está emocionado con la epidemia y poder disparar a alguien, aunque esté “no vivo”.

Sargento Oliver Redhorn

Hace cincuenta años vino al mundo en Seattle este soldado voluntario de todos los frentes. Es pragmático y sabe que ser tomado por el “sargento que sigue las ordenes y no piensa” es su mejor arma para descubrir que sucede en la zona y los ardides del Teniente, a quien no soporta. Desea desenmascarar al Teniente pues sabe que informa a “alguien” cuando cree que nadie le ve y traiciona a los marines y a su patria. Sopesa unirse a los Z-Corps, pues no acepta su posición en retaguardia. El es un soldado y no un administrativo.

Controladora Cochran

Más cerca de los cincuenta que de los cuarenta, esta mujer menuda y con aspecto desvalido, es una extraordinaria gestora de recursos y relaciones, que durante muchos años prosperó en el mundo de las finanzas hasta que los hostiles se quedaron con todo. Salvó la vida por poco, pues no estaba en Topeka cuando fue arrasada y se enfundó el traje de los Z-Corps con la única idea de ser útil donde puede y sabe, para llevar a la destrucción a los hostiles.

Hostiles

Al comprobarse la velocidad de expansión de los hostiles desde la zona universitaria y la periferia, se decidió proteger el aeropuerto y mantenerlo como punto de evacuación, pues la ciudad se está convirtiendo en una ratonera.

Obviamente esta zona está libre de hostiles o infectados, y las zonas próximas, consideradas como perímetro de seguridad, han sido limpiadas de obstáculos para facilitar su vigilancia.

Organización del tiempo y trama general

La aventura debe desarrollarse en un plazo máximo de 9 horas a partir del accidente, que sucederá a las 22:30 horas, o los Personajes perderán a Leonard Ramskin y la grabación. Aunque se describen los eventos siguiendo un orden temporal, el Director de Juego puede alterarlos dependiendo de sus necesidades.

13 días antes	Reunión de Apokalupsis a las afueras de Russellville e infección de Ramskin.
7 días antes	El Reverendo Lennox le pide a Ramskin una copia de la grabación.
3 días antes	Leonard Ramskin vuelve al trabajo y comienza a infectar a la gente sin saberlo.
1 día antes	El Reverendo Lennox vuelve a pedirle la grabación a Ramskin y discuten al negarse a compartirla.
Hoy 12:00	Ramskin habla con John Harvey Donaldson sobre la grabación y este informa al Dr. Bradley Finch.
Hoy 12:30	Donaldson solicita un Equipo Especial a Austin Reed.
Hoy 13:00	Leonard Ramskin comienza su turno en GreenTerra.
	El Equipo Especial de “Gunner” es informado de la

	misión y vuela hacia Russellville.
Hoy 20:00	El Dr. Bradley Finch informa y el General Dunwoody ordena enviar un equipo cercano para quitar el objeto a los Z-Corps.
Hoy 20:30	Entrada del Equipo Especial Z-Corp de "Gunner" en los laboratorios.
Hoy 21:15	El reverendo Lennox entra en GreenTerra con sus "fieles". Dentro hay una guerra entre Z-Corps y hostiles.
Hoy 21:45	Ramskin se "encuentra" con el reverendo Lennox.
Hoy 22:00	El controlador "Gunner" informa que su equipo ha sido eliminado, el objetivo fuera de su alcance y solicita la extracción al estar herido.
Hoy 22:25	Donaldson solicita informes de los equipos Z-Corps en la zona.
Hoy 22:30	Accidente en la carretera camino del aeropuerto de los Personajes.
Hoy 22:50	OWPad de "Kriptik" recibe nueva asignación de misión.
Hoy 23:00	Los Personajes viajan al Centro de Investigaciones de GreenTerra.
Hoy 23:15	El reverendo Lennox secuestra Leonard Ramskin y lo lleva a su parroquia.
Hoy 23:30	Llegada a GreenTerra.
Hoy 01:30	Los mercenarios destruyen el helicóptero de rescate.
Hoy 05:00	La parroquia se convierte en hostiles.
Hoy 07:00	Ramskin es extraído por el Teniente Harrelson (si se da el caso).

Acontecimientos principales

El accidente

Lugar: Interestatal 40 cerca del Cove Cemetery.
Periodo: Comienzo de la aventura.
Inicio: Durante el trayecto al aeropuerto de Russellville.
Resumen: Los Personajes se percatan que "Kriptik" está infectado y tienen un accidente debido al forcejeo.

La misión de exploración en la zona de Aspen Lane hasta el Cementerio de Sich, al norte de la Interestatal 40, ha sido todo un éxito y los Personajes pueden afirmar que ya saben lo que es enfrentarse a los hostiles y salir con vida. Viajan en un vehículo 4x4 de 7 plazas adaptado por OneWorld hacia el aeropuerto de Russellville. Conduce "Virgin", una muchacha muy delgada y que apenas habla, pero que tiene una destreza asombrosa al volante, a su lado viaja el Controlador Líder "Kriptik" y el resto del equipo detrás.

En algún momento del viaje, un Personaje se dará cuenta que "Kriptik" tiene una pequeña herida cerca de su muñeca donde está el activímetro (Percepción 10) y que este, parece haber manipulado el mismo (Electrónica 10 o Percepción 14), indicando que "Kriptik" no está infectado, aunque él parece haberse dado cuenta que está infectado. Si se le comenta esto o parece notarlo, desenfundará su pistola e intentará acabar con los Personajes que estén en la parte trasera del vehículo.

Se debe dejar que el Personaje gane la Iniciativa a "Kriptik" y se produzca un forcejeo por controlar el arma, pero finalmente se produce un disparo que impacta en la cabeza de "Virgin". Esta muere al instante y deja el vehículo sin control. Es recomendable que en todo momento parezca que lo que sucede puede ser evitado, y que los Personajes pueden lograrlo.

El vehículo finalmente se saldrá de la carretera y dará varias vueltas de campana hasta detenerse (el vehículo usa las características de resistencia y maniobrabilidad del Oshkosh M-ATV estará operativo aunque perderá –(3D+1) de Resistencia y –(1D) de Maniobrabilidad). Aun así, "Kriptik" no habrá muerto y saldrá del vehículo intentando escapar de allí... El Líder tendrá 3D de Puntos de Daño y los Personajes tampoco habrán salido indemnes del accidente: quien logre superar una tirada de Fuerza a 15 sufrirá 1D+1 Puntos de Daño, y 2D+2 Puntos de Daño quien no supere la tirada. Recordar que los Personajes deben tirar por su Fuerza para determinar su Resistencia al Daño, y en su caso, insinuarles la posibilidad de usar los Puntos de Personaje (si el Director de Juego lo estima necesario).

Los Personajes tras el accidente, perderán o estropearán, parte de su equipo personal (conservarán el arma corta, su munición y las granadas) y parte del equipo del vehículo. Así, cada Personaje tirará tres veces 2D6 en la siguiente Tabla, sin que puedan repetirse resultados (salvo el 11 y el 12), para saber que equipo conserva:

2	Activímetro
3	Máscara Fisiológica
4	OWPad
5	Chaleco Antibalas Ligero
6	Casco Antidisturbios
7	Paquete con logotipo de Strontium Consortium con balas para preparar 5 cargadores de munición tipo "Dead" (elige el Personaje que tipo de munición "Dead" y para que arma).
8	Lanzagranadas M203 acoplable a fusil o fusil de asalto (con 3 granadas)
9	Arma de fuego corta y munición para 3 cargadores
10	Arma de fuego larga y munición para 3 cargadores
11	Permite elegir un elemento de la tabla
12	Permite elegir un elemento de la tabla y tirar otra vez en la tabla

El Director de Juego tirará por "Kriptik" y "Virgin" del mismo modo, teniendo en cuenta que el OWPad de "Kriptik" siempre estará operativo y disponible para los Personajes.

La nueva misión

Lugar: Cuneta de la Interestatal 40.
Periodo: Tras el accidente en la Interestatal 40.
Inicio: Mientras se estén realizando los primeros auxilios o antes que quemen el cuerpo de "Kriptik" (el OWPad debe "sobrevivir").
Resumen: El OWPad del Controlador Líder "Kriptik" recibe una nueva misión y los Personajes pueden decidir hacerla (o se acabó la aventura).

Una vez comprobado el estado del grupo y del entorno, los Personajes pueden recuperarse de algunas heridas usando los Medikit LabWatch (+2D en las pruebas de Medicina, ver la página 64 del manual básico). En el momento que decidan usar una granada crematoria sobre "Kriptik", verán como al OWPad de este llega una transmisión, que parece "urgente" (si los Personajes no hacen caso de la transmisión, obviamente se acabó la aventura).

Esta transmisión se encuentra integra en la sección de "Notas para el Director de Juego" ("Datos de la Misión"), y les confirmará que pese a su estado, deben continuar "trabajando".

De camino al laboratorio, se toparán con el agente Cyrus de la patrulla de carretera disparando con su pistola y "sin mirar", a un grupo de hostiles que están a más de cien metros y que debido a las detonaciones han descubierto al policía escondido... Y a por él van... ¿Le ayudan o siguen su camino? Si le ayudan (los hostiles son el triple que los Personajes, y solo la mitad afectados por Agente Gris), pueden conseguir algún arma larga y munición que lleva Cyrus en la trasera del coche (escopeta Remington 1100 TAC4 y 30 cartuchos y revolver Smith&Wesson del 38 con seis tambores de carga rápida), y un periódico local de hace días donde se relata el incidente del Juez Thorn, los acuciantes problemas de suministros o cualquier información de Russellville que el Director de Juego considere oportuno.

Una aguja en un pajar

Lugar: Centro de investigación GreenTerra
Periodo: Durante la aventura.
Inicio: Desde el momento que entren en los edificios de GreenTerra.
Resumen: Los Personajes entrarán y explorarán las instalaciones evitando ser eliminados por los hostiles, mientras buscan a su objetivo. Es necesario disponer del centro como un "tablero" de juego, y para ello están los planos del Anexo I.

Los Personajes entrarán en GreenTerra con las medidas de seguridad adecuadas, caminando lento y asegurando las zonas de paso, cubriendo todos los ángulos (según el número de Z-Corps se les puede describir si avanzan en posición de tres con dos avanzando de frente y uno cubriendo la espalda, si son cuatro formarán en rombo con atención al frente...), pero sobre todo se les debe describir que dentro de ese edificio se ha librado una refriega considerable: numerosos impactos de bala, destrozos por explosiones de granadas, sangre y trozos de hostiles esparcidos por cada rincón.

El edificio deberá ser registrado con cuidado por el gran número de hostiles, pero en ningún momento lograrán encontrar a Leonard Ramskin, aunque si pueden tener diferentes encuentros en esa planta: con el Controlador Líder "Gunner" encerrado en el Cuarto de Control (ver "El secuestro de Ramskin"), con un guardia de seguridad y un grupo de trabajadores (ver "Los supervivientes") y con una investigadora del laboratorio (ver "La espía inesperada").

Si se desea se puede describir a los hostiles de muy diferentes formas: trabajadores de la limpieza, seguridad, administrativos, ejecutivos, gente del laboratorio... Es decir, prácticamente todo el centro de investigaciones ha sido convertido en hostil y salvo los abatidos por el anterior equipo de Z-Corps, todos los demás estarán en esta planta y acudirán al ruido de las detonaciones de las armas en cuanto las escuchen.

Durante el registro de esta planta, entre el vestíbulo de entrada y el Cuarto de Seguridad, deben encontrar un Z-Corp con la cabeza destrozada por un disparo, otro en la pierna y algún mordisco ("Blacky"), y un poco más adelante, encontrarán el cuerpo de otro Z-Corp destrozado de mordiscos y arañazos ("Flash"). Además se puede ser más concreto en la zona de la escalera hay un Z-Corp destrozado por la explosión de una granada e incinerado por lo que suponen otra granada crematoria y rodeado de despojos de varios hostiles (ver "Obstáculos") o recordar los cuerpos que se encontrarán cerca del Cuarto de Control (ver "El secuestro de Ramskin").

El rescate frustrado

Lugar: Aparcamiento principal de los laboratorios de GreenTerra.
Periodo: Durante la aventura.
Inicio: Comunicación al Controlador Líder "Gunner" de la llegada del helicóptero.
Resumen: Llegada del helicóptero para extraer a "Gunner" y es atacado por mercenarios del General Dunwoody.

El General Dunwoody ha dado órdenes a los suyos para que envíen hombres "no relacionados" al centro de investigación y se apoderen de cualquier dispositivo de datos que tengan los Z-Corps. No es más concreto, ya que tampoco dispone de más detalles, pues el Dr. Bradley Finch desconocía detalles como nombre o apariencia del objetivo.

Si encuentran al Controlador Líder "Gunner", les informará de la llegada de un helicóptero y que deben ayudarle a tomarlo para no ser un lastre. El helicóptero se comunicará con "Gunner" y los Personajes para que acudan a la zona fijada, ya sea para extraer a "Gunner" o salir todos de allí. Al acercarse al aparcamiento, un misil tierra-aire impactará en el helicóptero, y si los Personajes superan una prueba de Percepción a 12, les permitirá:

- ✓ Si la superan verán la presencia de los mercenarios y podrán cubrirse cuando el helicóptero sea abatido. Si además superan una tirada de Armas de Fuego a 24, les permite reconocer el misil como un Stinger de seguimiento por infrarrojos, lo que indica que los enemigos están muy bien equipados, de hecho, es casi imposible disponer de dicho material fuera del ejército.

- ✓ Si los Personajes no la superan, advertirán al grupo de mercenarios cuando explote el helicóptero con "Gunner" dentro. Los mercenarios estiman que si ellos no pueden conseguir el "paquete", es mejor que nadie lo tenga.

Desde este momento, el operativo de mercenarios atosigará a los Personajes en las zonas exteriores o en el interior de las instalaciones del centro. Este operativo estará compuesto de cinco miembros, de los cuales uno se dispondrá en el punto cercano más alto que encuentre con un rifle de francotirador, cubriendo los movimientos de sus compañeros mientras "cazan" a los Z-Corps por toda la planta.

Si los Personajes capturan a alguno de los mercenarios, solamente saben que un tal Sr. Washigton (que es claramente un nombre falso), les va a pagar muchísimo dinero en efectivo y en billetes pequeños no rastreables por entregar el "dispositivo" en Dale City (Virginia), justo al norte de Quantico siguiendo la I95 dirección a Washington. Uno de los hombres tiene la llave de una taquilla que pone "Dale City" y solo bajo tortura confesará que corresponde a una estación de autobuses. Usar valores del arquetipo "Soldado" (en la página 114 del manual básico) para los mercenarios.

El aparcamiento

En el aparcamiento de GreenTerra hay más de cincuenta vehículos aparcados, y cerca de la entrada principal, los Personajes pueden ver un todoterreno blindado de OneWorld. Está cerrado y podrán abrirlo si superan una tirada de Seguridad a 14 (o si "Gunner" les deja las llaves del mismo), encontrando dentro 5 Beretta M9-A1 y munición Dead para las mismas (15 cargadores), 5 chalecos, 5 cascos con amplificadores de luz y una caja con 10 granadas de Agente Gris y 20 granadas crematorias.

La parroquia hostil

Lugar: Parroquia del Redentor
Periodo: Tras salir de GreenTerra hacia la parroquia para rescatar al objetivo.
Inicio: En el momento que estén próximos a la parroquia.
Resumen: Los Personajes entrarán en la parroquia en la cual está Leonard Ramskin y un grupo de fanáticos de Apokalupsis armados, defendiendo al Reverendo Lennox, que está febril, con temblores y vómitos. Está claramente infectado.

Los Personajes llegarán a la iglesia baptista del Redentor con la sospecha que allí se encuentre Leonard Ramskin (tirada de Buscar a 10 para observar que en la parte trasera está la furgoneta que vieron por las cámaras salir del aparcamiento de GreenTerra) y puedan hacerse con el dispositivo de imágenes. Alrededor de la parroquia no se observa movimiento y solo se escuchan voces que provienen de la misma.

Es de suponer que los Personajes se dispondrán a entrar por cualquiera de las dos puertas de la iglesia, y una vez que entren, se encontrarán con Ramskin

sentado y con muestras de haber recibido una paliza, un anciano con ropas de sacerdote delante gritándole (Medicina a 7 o Percepción a 12 para advertir que este hombre está en la última fase antes de convertirse en un hostil, y si es abatido se levantará transformado) y un grupo de feligreses armados que sirven con fidelidad perruna al reverendo. Estos no se cuestionarán ninguna de las palabras del reverendo por dementes que estas parezcan y serán suicidas a la hora de enfrentarse a los Personajes, prefiriendo realizar más disparos a sus enemigos que cobijarse de los disparos de estos. Serán al menos el doble que los Personajes e irán armados con armas de caza (fusil Remington Mod. 30 o similares) y pequeños revólveres (Colt Snub .38, Smith & Wesson .38 o similares), y su puntería dejará mucho que desear (2D en habilidad armas de fuego).

Salvo que los Personajes cubran las dos salidas, Ramskin aprovechará la situación para escapar por la contraria a la que entraron los Z-Corps, cogiendo la furgoneta del reverendo y acelerando hacia el aeropuerto. Aquí es labor del Director de Juego describir que Ramskin tropieza, no le arranca la furgoneta... para dar tiempo a los Personajes de salir tras él sin mucha perdida de tiempo y continuar la persecución (cabe recordar que le acaban de propinar una buena paliza y no está en plenas condiciones).

Si durante la persecución en coche, algún Personaje mira hacia detrás, observará que otro vehículo también ha arrancado y continúa tras ellos, pero en el caso que nadie lo haga, si el Personaje conductor del vehículo supera una tirada de Conducir a 8 (por conducir rápido 5 y en un vehículo muy común +3), advertirá por el retrovisor esta circunstancia, pues apenas hay vehículos por la calle.

Carretera al... Aeropuerto

Lugar: Desde la parroquia hasta Russellville Regional Airport
Periodo: Cuando se dirijan hacia el aeropuerto
Inicio: Cuando los Personajes salgan de la Parroquia del Redentor
Resumen: Los Personajes se dirigen al aeropuerto con Ramskin (o la grabación) y les persigue un vehículo enemigo

Si algún mercenario ha salido vivo de los laboratorios, se unirá a dos mercenarios que esperan en un vehículo fuera del centro de investigaciones para evitar cualquier tipo de fuga de los Z-Corps, aunque esperarán hasta constatar que se dirigen al aeropuerto.

Utilizarán cualquier tipo de maniobra como chocar en la parte trasera del vehículo de los Personajes para provocarles un accidente, intentar sacarlo de la carretera con golpes laterales, disparar al vehículo... Su intención es lograr que los Z-Corps no lleven a buen fin su misión, sea la que sea.

Se debe recordar que si Ramskin no fue atrapado por los Personajes, continuará en su vehículo y es uno más a tener en cuenta en la persecución, pues puede aprovechar para poner carretera de por medio o incluso puede tener un accidente.

Para esta parte es muy interesante contar con el Plano de Russellville (ver Anexo I), que nos indicará la distancia, curvas, cruces... convirtiendo la ciudad en un tablero de juego que hay que saber aprovechar. Se debe tener presente que toda la zona periférica está cayendo en manos de los hostiles y bien pudiera uno estar en medio de la carretera.

Acontecimientos secundarios

El secuestro de Ramskin

Lugar: Centro de investigación GreenTerra
Periodo: Durante la aventura.
Inicio: Desde el momento que estén próximos al Cuarto de Seguridad (zonas 23 y 24)
Resumen: Los Personajes conseguirán acceder al Cuarto de Seguridad y encontrarán a "Gunner". Allí pueden averiguar que ha sucedido con Leonard Ramskin.

Los Personajes mientras exploran las instalaciones, evitando en lo posible a los hostiles, y sabiendo que Ramskin trabajaba en el Área de Seguridad, pueden ir al Cuarto de Control del centro. El acceso no será sencillo (6 hostiles golpean la puerta de acceso) y al otro lado se encuentra el Controlador Líder "Gunner" en bastante mal estado, aunque nada de esto saben los Personajes. Si superan una tirada de Conocimientos a 6, caerán en la cuenta que eso indica con mucha probabilidad que haya alguien al otro lado de la puerta.

Los Personajes podrán ver en esa zona (24), muy cerca de la puerta que golpean los hostiles, el cadáver de una operativo de los Z-Corps con un disparo por la espalda que le ha destrozado el cráneo y su activímetro está en rojo (a esta mujer llamada "Gothic" la abatió "Gunner" cuando intentaba huir) y cerca, otro Z-Corp destrozado de arañazos y mordiscos con un hacha de los armarios antincendios en sus manos (luchó hasta el último momento con lo que pudo tras quedarse sin munición). Los Personajes debieran tener cuidado con este "compañero", pues se levantará cuando los Personajes estén cerca y los atacará.

Los Personajes debieran darse cuenta que llevaban trajes de protección NBQ (tirada de Percepción a 6) y

estos no se llevan si no es por un motivo (tirada de Conocimientos 12 para saber que estos trajes son de duración muy limitada, no más de 24 horas, y se usan ante una amenaza nuclear, química o biológica grave).

Si logran deshacerse de los hostiles y convencer a "Gunner", les dejará pasar y allí se enterarán que su grupo fue eliminado, encerrándose aquí al ser núcleo de comunicaciones y por el circuito cerrado de televisión puede observar el centro de investigaciones.

Aquí los Personajes pueden averiguar que Leonard Ramskin entró a trabajar a las 13:00 horas y si le hacen un seguimiento con las grabaciones, observarán que consulta muchas veces su teléfono móvil, así hasta las 21:45 horas en las que se encuentra con un sacerdote y cuatro hombres, parecen discutir el reverendo y Ramskin, que es llevado a una zona menos monitorizada del almacén próximo a la entrada de camiones (zona 16). A las 23:15 horas, una furgoneta con un logotipo de "Parroquia del Redentor" sale del Centro con el reverendo, los acompañantes y Ramskin maniatado. Los Personajes podrán suponer que rumbo a la parroquia, de hecho por ser su única pista gracias al logotipo.

Si a los Personajes no se les ocurre salir de allí y "buscar" al reverendo, el Controlado Líder "Gunner" se lo puede dejar caer, según considere el Director de Juego si los Personajes se lo merecen.

¿Y cómo está "Gunner"?

Nivel de Salud: Cuando lo encuentran los Personajes, se encuentra "Gravemente Herido", y le pueden realizar curas con una tirada de Medicina a 15 (si utilizan un Medikit Labwatch tienen un +2D a dicha tirada).

Nivel de contagio: El Director de Juego lanzará 6D (sin dado Comodín) para determinar el tanto por ciento de contagio que indica el activímetro de "Gunner", con un tiempo estimado de seis horas para que el contagio se reduzca a cero.

Los supervivientes

Lugar: Centro de investigaciones de GreenTerra
Periodo: Durante la aventura
Inicio: En cualquier momento que exploren las instalaciones (no tiene un lugar concreto y puede integrarse donde convenga)
Resumen: Un grupo de trabajadores se encuentran encerrados para protegerse de los hostiles

En un despacho, asegurado desde dentro, un grupo de trabajadores bajo el "liderazgo" de Mike Holloway, miembro de seguridad del centro y armado con una Walter PPK 9mm, se encuentran pertrechados y esperando que alguien llegue a rescatarlos.

Debido a la tensión, primero se alegrarán mucho por ver a los Personajes y serán positivos con todo lo que soliciten, se dejarán observar por si hubiera heridos o infectados, obedecerán si les piden que se callen... Pero si en algún momento los Personajes les indican que esperen solos, sin ningún Personaje, comenzarán a no ser tan positivos e incluso pueden llegar a atacarlos, pues tienen claro que si no les rescatan los Z-Corps, morirán a manos de los hostiles. Puede suceder que Mike Holloway con su propio arma amenace a los Z-Corps para quitarles las suyas si no "desean ayudar" a los supervivientes.

Esta escena debe ser interpretada como una negociación, y puede terminar de varias maneras: o quedándose algún Personaje protegiendo a los supervivientes, o los Personajes continúan su misión con los supervivientes a remolque o termina aquello "trágicamente", probablemente muriendo varios de los trabajadores.

La espía inesperada

Lugar: Centro de investigaciones de GreenTerra
Periodo: Durante la aventura
Inicio: En cualquier momento que exploren las instalaciones
Resumen: Patricia está en "nómina" de Genomic Trust y que trabaja encubierta en los laboratorios.

La investigadora Patricia Loderdale encontrará que las acciones de los Z-corps la convienen mucho, primero por el rescate que espera de ellos y segundo por informar directamente a Genomic Trust de los actos de este operativo en los laboratorios. Será siempre colaboradora (aunque no sabe nada concreto del Proyecto FN-Hostil), ayudando en lo posible a los Personajes pero intentando enterarse de sus objetivos para sacar ventaja, y de conocer sobre los "datos" de Ramskin, intentará hacerse con ellos o en su defecto, engañar o eliminar a los Personajes para informar de lo que sucede.

Cuando los Personajes tengan ya "algo" de relación con la doctora Loderdale, pueden enfrentar una tirada de Empatía contra el Engañar de la doctora (que tiene 3D) para percibir que esta mujer "esconde" algo o tiene segundas intenciones. Esta tirada no tendrá modificadores salvo que los Personajes ya tengan algún indicio o sospecha por algún acto o comentario que pueda realizar la doctora.

Laboratorio "FN-Hostil"

Lugar: Zona del proyecto "FN-Hostil" en la planta -1
Periodo: Durante la aventura
Inicio: En el momento que bajen a la planta -1 y vean lo que sucede

Resumen: Los Personajes intentarán acceder al laboratorio donde se hacen las pruebas del Proyecto FN-Hostil

Si realizan un registro exhaustivo en la zona de investigación de la planta -1, encontrarán un laboratorio denominado "FN-Hostil", y puede que solo por ello, los Personajes decidan mirar. La zona está sellada con diversas medidas de seguridad: código alfanumérico de seguridad, lector de tarjeta personal y lector biométrico de la palma de la mano. Podrán acceder si consiguen los requisitos previos o si proceden a sabotearlo de forma agresiva:

- ✓ Si conectan su OWPad para "piratear" la cerradura, deben superar una tirada de Seguridad a 18, que puede ser combinada con una tirada de Informática a 10.

- ✓ Si desean sabotearlo o puentear el panel de control, deberán superar una tirada de Seguridad a 18, que puede ser combinada con una tirada de Electrónica a 10.

Si acceden, estarán en una zona estanca donde deben colocarse trajes de protección biológica (hay varios dispuestos) y donde se higienizan para entrar o salir de la misma. Si deciden investigar sin los trajes de protección, con muchas posibilidades terminarán estando infectados o muertos. La zona central del laboratorio dispone de diverso material de investigación, en otra estancia hay refrigeradores donde guardan muestras del patógeno y de las diversas pruebas realizadas, en una zona próxima hay una habitación con una exclusa estanca que da a la red de aguas (ver "Infierno Biológico"). Las dos últimas zonas albergan un grupo de contenedores y jaulas con treinta animales de laboratorio (entre ratas y chimpancés), y la otra está dividida en diversas celdas con hostiles dentro. Muchos de ellos permanecen atados con cintas y otros se han arrancado los miembros por liberarse de sus ataduras, arrastrándose como pueden hasta la puerta, donde golpean machacándose los huesos. Estos hostiles son prácticamente huesos y tendones, con apenas carne en sus cuerpos pero que siguen "no vivos".

Si burlan la seguridad informática de cualquiera de los ordenadores de la zona de investigación (tirada de Informática a 9), lograrán "conocer" que información hay sobre el Proyecto FN-Hostil (más datos en el Anexo II):

Resumen del Informe del Proyecto FN-Hostil
Jefe de Proyecto: Dexter Elkwood
Objetivo del proyecto: Desarrollar contramedida biológica contra infección Z.
Patógeno: Bacteria de la Fascitis Necrotizante mutada para atacar al tejido muerto.
Modo de contagio: Directo. Contagio por fluidos o secreciones corporales.
Fase del proyecto:
Fase 1: sobre tejidos y cultivos superada satisfactoriamente y se produce masivamente el patógeno en los organismos de los animales de experimentación.
Fase 2: sobre hostiles suministrados por la empresa. En pruebas.
Anotación: Se debe hacer constar en el informe previo a la dirección de la empresa la posibilidad de crear un sistema de rociado por fumigación aérea sobre los Hostiles o desarrollar explosivos de dispersión pulverizada con el Agente FN-Hostil.

Infierno biológico

Lugar: Zona de la exclusa del proyecto "FN-Hostil" en la planta -1 de los laboratorios de GreenTerra
Periodo: Durante la aventura
Inicio: En el momento que encuentren al doctor Elkwood (zona 4)
Resumen: Al entrar en la zona de la exclusa del proyecto FN-Hostil encontrarán al doctor Elkwood enloquecido dispuesto a liberar el patógeno FN-Hostil en la red de aguas

El doctor se ha vuelto completamente loco y en su locura puede provocar más daño que la propia epidemia hostil, pues pretende "sacrificarse" para liberar una bacteria de la fascitis necrotizante en la red de agua, confiando que "devore" a los hostiles aunque sea poco a poco. El doctor supone que el mayor número de humanos vivos evitará que la enfermedad les destruya completamente y estos deben ser tomados como víctimas aceptables por un bien mayor.

Cuando los Personajes crucen la zona de higienización y entren en el laboratorio del Proyecto FN-Hostil, podrán llegar a una zona donde hay una exclusa abierta que da a la mencionada red de aguas y sentado sobre ella estará el doctor Elkwood. En una mano tiene un grupo de diez probetas unidas con un líquido similar al agua (lleno del patógeno de la fascitis necrotizante) y en la otra un mando (que permite abrir de una vez todas las puertas de las celdas de los hostiles y los animales).

El doctor Elkwood les explicará que es la única manera de salvar al planeta de la epidemia y lo tiene que hacer de la misma manera, con otra epidemia de la que solo sobrevivirán los más aptos. Y sin dar más explicaciones:

- ✓ Pulsará el botón abriendo todas las celdas para que los hostiles maten a los Personajes y no puedan avisar de lo que sucede aquí.

- ✓ Dejará caer las probetas por la exclusa, y si los Personajes quieren evitar que caigan y se

rompan, deberán lanzarse hacia el agujero (tirada de Saltar a 15) y cogerlas (se deberá hacer una tirada enfrentada entre el Lanzar del doctor Elkwood, con 2D, contra el Lanzar del Personaje para atrapar el objeto con un +10 de dificultad debido a la desventaja). Mientras, si el doctor continúa vivo intentará golpear al Personaje para molestarle (si algún Z-Corps está apuntando, puede abatirle antes que golpee a su compañero).

- ✓ Si el Personaje no logra coger las probetas, por suerte no caerán a la red de aguas y se quedarán enganchadas en un saliente de la puerta de la exclusa... ¡Con una epidemia ya hay suficiente!

Acontecimientos opcionales

¿Para que nos pagan?

Lugar: En cualquier lugar de Russellville.
Periodo: En cualquier momento que se desplacen por Russellville.
Inicio: Al darse cuenta de un ataque de hostiles a los vecinos.
Resumen: Los Personajes observan a una horda de hostiles atacar a una patrulla de vecinos que morirá si no la ayudan.

Cuando los Personajes se desplacen por Russellville (puede introducirse esta escena incluso antes de sufrir el accidente), podrán observar carteles hechos a manos donde representan a los militares disparando a los civiles y otros donde dice "Todos somos Thorn" (en clara alusión al juez abatido por los militares).

Si por un casual encienden la radio del vehículo o hacen barridos de onda, podrán escuchar como el Alcalde Keaton informa que no se esperan problemas en el tendido eléctrico, que la red de aguas aun funciona con normalidad y finalmente aconseja a los vecinos que no salgan de noche, ni solos y mucho menos desarmados.

Si son observadores (tirada de Percepción a 6), verán una pequeña urbanización que ha creado una muralla que debiera retener a los hostiles mientras los vecinos, bien parapetados, pueden dispararlos con cierta seguridad. Una pequeña de apenas seis años llama a su madre y camina hacia ella, que está al otro lado del muro. Su madre dejo de serlo hace días y no se detiene por un disparo, continúa avanzando con el resto de hostiles (al menos debe haber cuatro veces el número de Personajes). El pánico se apodera de la patrulla vecinal, que comienza a retroceder sin hacer caso de las órdenes del Jefe de Policía Wade que permanece disparando su escopeta a los hostiles que burlan la muralla. ¿Qué hacen los Personajes? ¿Para que les pagan?

- ✓ Si los Personajes no hacen nada, ese pequeño barrio se ha perdido, morirá el Jefe de Policía Wade y verán a una hostil desgarrar el cuello de la pequeña Mary que sostenía su osito de peluche, ahora manchado de sangre inocente.

- ✓ Si los Personajes actúan con decisión y derrotan a los hostiles, salvarán al Jefe de Policía (que puede ser una buena fuente de información e incluso de ayuda en el futuro) y a la pequeña Mary, que se acercará a uno de sus "héroes" y sonriendo les dará un beso (concediendo un punto de "Cojones" a cada Personaje).

En el caso de no sobrevivir la pequeña Mary, los Personajes que vean su cadáver deberán superar una prueba de Voluntad (ver la página 196 del Manual Básico).

Diario del Doctor Elkwood

Lugar: Despacho del Doctor Elkwood en GreenTerra
Periodo: Durante la aventura
Inicio: En cualquier momento que exploren los despachos de la Planta Baja (no tiene un lugar concreto y puede integrarse donde y cuando convenga)
Resumen: El doctor Elkwood ha dejado un video diario sobre sus "experimentos" para acabar con los hostiles

Si acceden al despacho del doctor Elkwood, encontrarán la pantalla de su ordenador encendida y reproduciendo continuamente un video (grabado hoy) y que menciona a los hostiles. Se trata de una serie de grabaciones de video que parecen conformar un diario y si realizan un visionado rápido (y al azar, saltando de una imagen a otra), podrán sonsacar la siguiente información:

- ✓ Hace diecinueve días la persona del video parece exultante y lleno de alegría:

  Por fin un proyecto donde demostrar mi valía. Un proyecto que me convertirá en un héroe. Acabar con la epidemia de hostiles... ¡Como sea!

- ✓ Hace diecisiete días y con la cara seria, sin dejar entrever ninguna emoción, las palabras salen de su boca como si las tuviera memorizadas:

  Los días se suceden uno tras otro, fracaso tras fracaso... La encefalitis que provoca el virus del Nilo no afecta a los "no vivos", las

hemorragias del virus de Marburgo no ha prosperado, igual que no lo ha hecho ninguna cepa de ébola, malaria o ántrax… Por el momento, lo que hemos avanzado es más peligroso y mortal para los humanos que para los contagiados.

- ✓ La cara del hombre, quince días antes, muestra mucha preocupación:

  Han venido ejecutivos de la empresa y nos apremian. Puede que no nos quede demasiado tiempo y ante el avance de la epidemia nos quedemos aislados. Me han asignado más investigadores al proyecto. Pero el mayor logro ha sido obtener una cepa de fascitis necrotizante y debemos ser más contundentes en este intento.

- ✓ Hace catorce días al mediodía, se muestra indignado y a veces muy ofendido:

  Solicité los mejores investigadores y me han enviado paletos sin miras más allá de sus pruebas, sus probetas… Solo escucho que no seremos capaces de cultivar la bacteria con la mutación para que solo devore la carne no viva… No son demasiado valiosos pero los necesito para gestionar los trabajos manuales….

- ✓ Hace catorce días a media noche, su rostro está desencajado y toma un par de pastillas que saca de un bote que sostiene en su mano:

  ¡Dormir! ¡Se van a dormir! ¡No tenemos tiempo para eso!
  ¿Y si los infecto para que se vean motivados a terminar el trabajo?"

- ✓ Hace doce días el cansancio ha hecho mella en su rostro:

  Las primeras pruebas han resultado no concluyentes y la bacteria no afecta como debiera a la carne no viva, pero creo que estos ensayos de laboratorio debemos hacerlos sobre organismos infectados no vivos. He solicitado más especimenes de infectados.

- ✓ Hace ocho días, con el pelo alborotado, las gafas sucias, sin afeitar y con pequeños trozos de comida en su cara:

  Sobre los infectados hemos logrado que actúe la bacteria y que devore su carne, pero continúan moviéndose pese a ser apenas huesos y tendones… Y lo peor es que sigue siendo letal para los humanos.

- ✓ En la imagen de hace tres días, parece haber envejecido diez años, muy pálido, muy demacrado y los ojos irritados, el bote de pastillas está caído y se toma las últimas cuatro pastillas que contenía:

  Esos memos… Tres memos se han infectado al manipular las muestras de laboratorio… No podíamos dejarlos salir y les hemos metido en las celdas de los infectados… ¡No hay mal que por bien no venga! Tres cobayas nuevas.

- ✓ El día anterior, ante la cámara solo se ven dos botes de pastillas vacíos y se escucha una voz que viene de lejos, mientras se adivina al fondo a alguien ir de un lado a otro:

  Desesperante… Todos estos imbéciles han querido arruinar mi proyecto… Solo ha sido un contratiempo… no puedo permitirme el lujo de abandonar… ¡Es mi proyecto!

- ✓ Esta misma tarde, el doctor está bien peinado, afeitado y aseado, disfruta de una copa de licor mientras a su lado hay un plato de comida medio terminado. Su voz es serena. Pausada y aguantando la mirada a la cámara en largos silencios. Tranquilo vuelve a hablar y se adivina su determinación:

  Para las generaciones venideras. Soy el doctor Dexter Elkwood y he decidido sacrificar mi vida para destruir la epidemia de los llamados hostiles. Nuestra arma es una cepa mutada de fascitis necrotizante que destruye, a mi pesar con lentitud, a estas criaturas pero también a los humanos. Este es el precio que debemos pagar para que sobreviva nuestra especie y nuestro mayor número provocará que finalmente seamos los vencedores de esta batalla. ¿Y como lograré propagarla? Mi único y último recurso es el sumidero del laboratorio, donde liberaré todas las cantidades de las que dispongo y estas infectarán las aguas. Primero humanos y luego infectados. Una cadena de destrucción que nos llevará a la supervivencia de nuestra especie. Ahora nadie valorará mi sacrificio, pero generaciones del futuro agradecerán lo que hice y me valoraran como el hombre que fui.

Sería recomendable si los Personajes se toman la molestia de "investigar" el despacho, que los hostiles no les "molesten", a fin que los Z-Corps puedan obtener esta información al completo.

Un problema más

Lugar: Russellville Regional Airport
Periodo: Al final de la aventura.
Inicio: Cuando los Personajes estén negociando sobre Ramskin o se dispongan a viajar a Savannah.
Resumen: Los Personajes han llegado al aeropuerto y se produce un ataque masivo de la horda de hostiles.

Esta escena ocurrirá cuando los Personajes estén en el aeropuerto y pueden observar (tirada de Percepción a 10) la gravedad que supone que las defensas no están terminadas de construir y que estratégica y operativamente se han cometido errores en la defensa del perímetro (ver "Russelville Regional Airport"). Si los Personajes no están "tensos" en la escena de negociación final (ver "Conclusión de la Aventura"), se puede apremiar todo con el repentino disparo de las alarmas por un ataque de los hostiles y los militares, tras sacos terreros, dispararán a una horda de hostiles que se acerca bastante rápido, al parecer, no está afectada por el Agente Gris. Si los Personajes superan una tirada de Conocimientos a 10, sabrán que esas ululantes y obsoletas alarmas (más propias de un sistema de aviso de bombardeo de la 2ª Guerra Mundial en las noches de Londres), solamente sirven para atraer a los hostiles de varios kilómetros a la redonda.

Los fosos no frenan el avance hostil debido al ataque "organizado" en algunos puntos (tirada de Conocimientos a 10 para saber que las defensas serán sobrepasadas inevitablemente, superarla concederá +1D a la siguiente tirada de Buscar), y en un punto del perímetro se concentra un grupo muy numeroso de hostiles que ha provocado que el conductor de una excavadora, aterrado, precipite su vehículo al foso, y por ahí los hostiles están aprovechando para cruzar. No son ágiles y tampoco les hace falta, pues los hostiles que caen al foso se amontonan y junto a la excavadora, han creado un "puente" por donde los suyos cruzan con cierta facilidad y los soldados no parecen suficientes para detenerlos (tirada de Buscar a 12 confirmarán que el ataque no es arbitrario o al azar y si supera 16 de dificultad identificarán un hostil del tipo Mentor). Algún hostil puede lograr burlar las defensas y acercarse a la zona donde están los civiles, provocando el pánico y movimientos incontrolados de los refugiados que entorpecen la defensa del centro de aislamiento.

Se debe hacer sentir que la situación requiere una respuesta por parte de los Personajes en la ayuda contra los hostiles pues los militares pierden terreno y efectivos (eliminar al Mentor supone vencer en esta escaramuza), Y también tener en cuenta... ¿Quién aprovechará el momento? El Teniente Harrelson para ordenar a los suyos hacerse con Ramskin (tres soldados le apoyan) o el Sargento Redhorn y la Controladora Cochran para sacar a Ramskin y los Personajes de allí.

Si los Personajes no hacen nada al respecto, el Director de Juego debiera "recompensarlos" con la pérdida de Ramskin y los datos en favor del Teniente Harrelson.

Finalmente, aparecerán dos Blackhawks que barrerán la zona con sus ametralladoras de calibre 50 con munición explosiva y detendrán la horda de hostiles... ¡De momento!

Obstáculos

Lugar: Centro de investigaciones de GreenTerra
Periodo: Durante la aventura
Inicio: En cualquier momento que exploren las instalaciones
Resumen: Son pequeños "accidentes" o inconvenientes que pueden suceder y que mantendrán la tensión mientras exploran

El charco de agua

A pesar de los ruidos amortiguados de las instalaciones, esta zona está relativamente tranquila y puede escucharse el goteo de agua al suelo (tirada de Percepción a 12). Si los Personajes no lo escucharon, se percatarán del agua cuando la estén pisando.

El agua cae atravesando unos paneles del falso techo del pasillo, pues debido a los impactos de bala el sistema de aspersión contra-incendios ha resultado dañado, y aun queda algún fluorescente parpadeando en dichos paneles. Todo parece relativamente seguro.

Si los Personajes realizan alguna acción o declaración al respecto (tirarán Conocimientos a 10) podrán prever, al avanzar por el pasillo, que algunos de los paneles están a punto de desplomarse y les permitirá evitarlos con mayor facilidad (tirada de Esquivar a 10) o provocar su caída controlada. Si no se dieron cuenta del problema, evitar que les impacte será más difícil (tirada de Esquivar a 16). Los Personajes que sean golpeados quedarán aturdidos (ver página 63 del Manual Básico) y tras los paneles caerán un amasijo de cables rotos y pelados, que chisporrotean mientras se balancean cerca de los Personajes. Si estos no se retiran rápidamente (en 1D6 asaltos), el cableado caerá completamente al agua y podrá electrocutar a los Personajes. Si el Personaje solo toca el agua con las botas no recibirá la descarga pues estas actúan como aislante, pero quien esté caído, arrodillado o toque el agua, recibirá una descarga eléctrica (tirada de Resistencia a 15 para evitar subir un grado el Nivel de Heridas).

Mira lo que coges...

En la zona de la escalera (zona 27), se observa el cuerpo destrozado de un Z-Corp por la explosión de una granada e incinerado por lo que suponen otra granada crematoria, rodeado de despojos de varios hostiles... En el chaleco, aun hay una granada con la anilla de

seguridad quitada y la espoleta destrozada (percepción 15 – observar detalle menos evidente), que si no se advierte y se examina el cuerpo del compañero caído, ya sea para buscar munición, la placa identificativa... provocará la explosión de la granada (el daño de la explosión se calculará reduciendo 2D el daño debido a la cobertura parcial que hacen los cuerpos al estallar la granada).

No está muerto lo que se arrastra

En alguna zona con una gran cantidad de hostiles muertos (zona 17 o 18), cuando alguno de los Personajes se "separe" un poco para realizar un registro, un hostil que solo tiene medio cuerpo, oculto entre los restos de cadáveres y muebles destrozados (tirada de Percepción a 16 para verlo), intentará atrapar al "incauto" Personaje (tirada de Esquivar a 16 si no lo vieron) y morder la pierna por encima de la bota.

El campo de batalla

El desastre causado por la anterior incursión de los Z-Corps con todo caído, desde mesas volcadas como parapeto, sillas tiradas, carpetas y papeles amontonados, trozos de cristal, bebida y comida esparcida, los cuerpos de los hostiles abatidos... En general, todas las salas y pasillos son un gran obstáculo para los Personajes que se puede complicar con la presencia de hostiles.

Si los Personajes deciden correr en estas condiciones, para atravesar una sala deberán superar una tirada de Correr a 16 para no verse obligados a detener o seriamente entorpecidos, o lo que es peor, caerse (se debe ajustar la circunstancia según el grado de fallo de la tirada) e incluso salpicarse con algún producto químico (que puede producir un simple escozor o una quemadura química, y más si salpica los ojos).

Este acontecimiento opcional puede usarse para ajustar la dificultad de un enfrentamiento en un lugar concreto o para lograr la sensación de tensión y peligro de moverse por estas instalaciones.

Conclusión de la aventura

Si los Personajes no tienen ni idea de donde está Leonard Ramskin o han llegado tarde al aeropuerto, este se encontrará bajo "custodia" del Teniente John Harrelson y será sacado del aeropuerto sin que nadie tenga tiempo de intervenir. El General Dunwoody agradecerá lo sucedido y habrá ganado esta baza.

Si los Personajes llevan con ellos a Leonard Ramskin o llegan tras él al aeropuerto (pues es probable que fueran persiguiéndolo tras salir de la parroquia), se producirá un altercado en la entrada de la zona pues el Teniente Harrelson deseará "hacerse" cargo de esa persona como un refugiado más. Se deberá tener en cuenta en la "negociación":

- ✓ El Teniente Harrelson tiene órdenes de hacerse con "el paquete", que según le han informado previamente los mercenarios del General Dunwoody, tomaba ese camino. Ante tantos testigos pretenderá hacer valer su rango militar y posición, o puede jugar la baza de amenazar con su superioridad numérica, pero sin arriesgar más de la cuenta pues sabe que realmente "lo tiene perdido".

- ✓ El Sargento Redhorn, que obedece las órdenes de la actual cúpula militar no "desafiará" a su mando, el Teniente Harrelson, pero no estimará oportuno ninguna posición de fuerza en contra de los Z-Corps.

- ✓ La Controladora Líder Cochran sabe de la importancia de la misión de los Personajes y estará en todo momento de su lado, pero siempre de un modo discreto (más que nada por dar el protagonismo a los Personajes, que son quienes juegan). Del mismo modo "Gunner" si está con ellos, apoyará a los Personajes pero dejando que sean estos quienes negocien por Leonard Ramskin.

Finalmente, el Director de Juego decidirá quienes se hacen cargo de Leonard Ramskin, dependiendo de cómo interpretaron los Personajes la negociación.

Se pueden tener en cuenta ciertas acciones que pudieran darse y que se mencionan por si algún Director de Juego desea añadirlas en este momento, ya sea una u otra, o las dos:

- ✓ Si el Teniente Harrelson percibe que Ramskin está infectado ordenará que se le elimine e incinere de inmediato... ¿Los Personajes logran salvar el móvil?

- ✓ Aterrorizado por lo que escucha o supone, Ramskin "roba" la pistola de alguien próximo, sea un Personaje, un militar... y apunta... dispara... o amenaza solo... ¿Qué sucede?

Consecuencias

Los Personajes que sobrevivan a esta aventura, si la terminan sin conseguir la grabación, seguirán trabajando como Z-Corps, pues no se les responsabilizará del fracaso de la operación.

Si logran recuperar la grabación para OneWorld, el conocimiento de Apokalupsis y del "poder" de Clarence

Luther ante los hostiles, puede hacer que los Personajes pasen a formar parte de un grupo “especial”. Si el Controlador Líder “Gunner” también ha sobrevivido gracias a los Personajes, solicitará que formen parte de su nuevo equipo.

Si además de la grabación, logran llevar a Leonard Ramskin, explicando que es portador de la infección y resistente a la misma, los científicos y laboratorios de OneWorld pueden “desarrollar nuevas vías de investigación directamente”, lo que derivará en posibles mejoras para combatir la epidemia. Y se tendrá en cuenta la labor del grupo de Personajes, arriesgando más de lo que se esperaba de ellos.

Y por último, si los Personajes ofrecen información a OneWorld sobre el proyecto “FN-Hostil”, serán ampliamente recompensados, pues aunque ellos lo desconozcan, tras ese proyecto puede surgir un enorme interés.

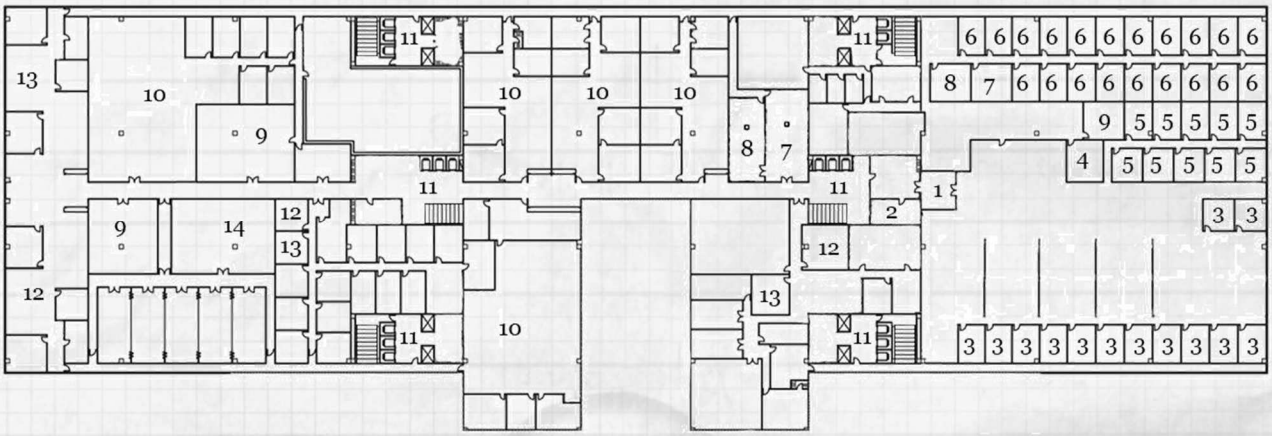
ANEXO I

Plano de Russellville

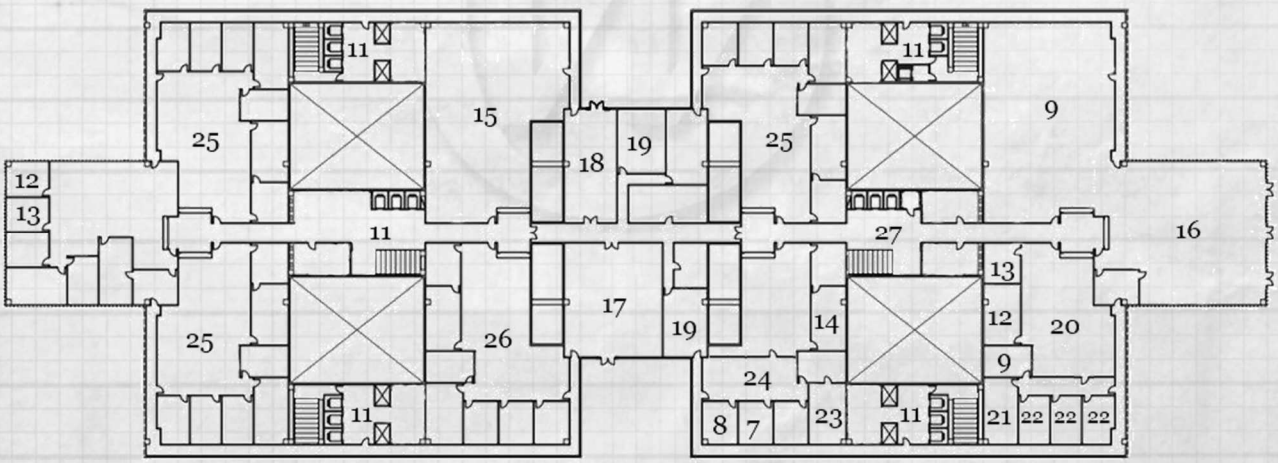
1 GreenTerra
2 Parroquia
3 Aeropuerto

Plano de GreenTerra

Planta -1



Planta Baja



Los cuartos no especificados se explican cómo despachos o pequeños laboratorios.

1. Zona de desinfección
2. Control de Acceso a FN-Hostil
3. Celdas de sujetos FN-Hostil
4. Zona de vertido de aguas
5. Refrigeradores de muestras
6. Celdas de animales de pruebas
7. Zona de Servidores y Comunicaciones
8. Cuarto de Sistemas de Alimentación Independientes (SAI)
9. Almacén
10. Áreas de investigación
11. Ascensores y escaleras
12. Vestuarios y aseos femeninos
13. Vestuarios y aseos masculinos
14. Enfermería
15. Salón de Actos
16. Entrada de Camiones
17. Recepción de Visitas
18. Entrada de Empleados
19. Cuarto de Control
20. Comedor
21. Cocina
22. Refrigeradores
23. Cuarto de Seguridad
24. Área de Seguridad y cadáveres de ZCorps (Gothik y Sargento)
25. Zonas Administrativas
26. Zona de Reuniones
27. Escaleras y Cadáver de ZCorp (Kindle

ANEXO II

"En cada lucha, aquel que va a muerte, es el que gana."
Un domingo cualquiera

Proyecto FN-Hostil

La bacteria de la Fascitis Necrotizante destruye todo el tejido blando, matando las células vivas y creando úlceras necrosas a gran velocidad, mientras provoca fiebres muy altas, un hedor putrefacto e infecciones, que finalmente provocan un fallo multiorgánico en el paciente. El proyecto FN-Hostil trata de mutar esta bacteria para que solo afecte a los Hostiles, pero el proyecto no está funcionando como se esperaba... ¡Al menos de momento!

Diagnósticos en el Centro de Investigación de GreenTerra

Las diferentes dificultades sobre los diagnósticos médicos se explican en el manual básico (página 45), y es factible que ningún Personaje tenga conocimientos de Medicina, con lo que para no "pasar a los Personajes por encima", se les puede permitir realizar una tirada de Conocimientos elevando la dificultad en 6 para cada tipo de prueba o diagnóstico.

Contagio por Agente Biológico

En principio, los patógenos expuestos en esta aventura pueden infectar a los Personajes por el contacto (en la piel o fluidos corporales) o por ingestión (líquidos o alimentos contaminados). Así, los diferentes agentes podrán encontrarlos en diferentes maneras:

- ✓ Muestras de virus y bacterias en viales y probetas totalmente sellados que contienen muestras o cepas puras del agente patógeno biológico (antrax, ébola, fascitis necrotizante...). Todas las muestras se encuentran en suspensión en líquido con sales minerales y nutrientes para garantizar su viabilidad y calidad.

  Solo puede contagiar si el contenedor se rompe y entra en contacto con el Personaje.

- ✓ Ensayos y cultivos por lo general tratados en placas de Petri con tejidos o sustancias más o menos líquidas en las que se hacen la primera fase de las pruebas. En el laboratorio se prueba la reacción del FN-Hostil al entrar en contacto con muestras "frescas" de tejido de los Hostiles.

  Solo puede contagiar si el contenedor se rompe y entra en contacto con el Personaje.

- ✓ Animales de experimentación en sus jaulas (ratones y chimpancés), utilizados para crear grandes cantidades de la cepa patógena, contagiando la enfermedad al animal y así conseguir más cantidad del virus o bacteria para los experimentos.

  El contagio por los animales puede producirse al ser golpeado, arañado o mordido por uno de ellos.

- ✓ Hostiles que se encuentran en celdas estancas. Algunos de ellos están infectados con el patógeno FN-Hostil, pero las pruebas no han sido prometedoras y aunque los Hostiles pierden la carne, continúan "no vivos".

El contagio con los Hostiles es el conocido, pero los expuestos al patógeno FN-Hostil pueden además transmitir la fascitis necrotizante por el simple contacto directo.

Elementos de Protección Individual

Al no haber posibilidad de contagio por transmisión aérea, la protección provendrá de la precaución en la manipulación y el uso de elementos de protección individual (EPI): gafas, mascarillas convencionales de tela o PVC y los guantes. La máscara fisiológica que se ajusta al rostro y está provista de filtros contra partículas en suspensión en el aire ha sustituido a las gafas y mascarillas convencionales.

Como elemento de protección completo disponemos del traje de laboratorio, que se ajusta a la mascarilla fisiológica y está sellado con cinta en botas y guantes para evitar cualquier tipo de contagio.

Efectos de la Fascitis Necrotizante sobre los Hostiles

El patógeno de la Fascitis Necrotizante mutada por el doctor Elkwood cuando actúa sobre los tejidos de un infectado por el virus Z, devora capa tras capa de tejido celular blando y los reduce de forma lenta pero sistemática a puro hueso y tendón.

A efectos de juego, se traduce en que los hostiles infectados con el patógeno de la Fascitis Necrotizante mutada (a partir de la primera semana de infección), actuarán del mismo modo que si estuviesen permanentemente bajo el efecto del gas Agente Gris y sin olvidar, que también son portadores de la enfermedad tanto a Hostiles como a humanos.

Finalmente, a la cuarta semana de infección de la Fascitis Necrotizante, el Hostil morirá definitivamente.

El ataque de un Hostil infectado con la Fascitis Necrotizante

Cuando un Personaje es atacado por un hostil o animal infectado por el patógeno de la Fascitis Necrotizante, se contemplará la posibilidad de infectarse con dicha enfermedad del mismo modo que se trata la infección por virus Z (páginas 202 y 203 del manual básico), usando los valores de un zombi de generación 2 (si se quiere hacer la aventura más mortal) o de generación 3 (si se prefiere algo menos mortal).