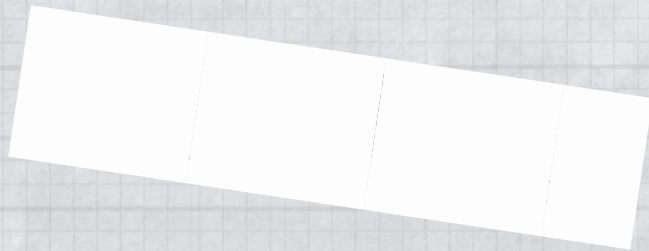


# LOS MERODEADORES

*por José Joaquín Rodríguez*





*No os disparéis a vosotros mismos. No disparéis a vuestros compañeros. Y sobre todo... no me disparéis a mí.*

*Sheriff Hague, Planet Terror*

Esta aventura está pensada para jugarse tras la conclusión de *Abierto toda la noche*, la primera aventura del libro básico de Z-Corps, y justo antes de comenzar *Apocalipsis Clínico*, la aventura incluida en la pantalla del juego. Aunque la historia se desarrolla en el estado de Kansas durante los primeros días de la epidemia, en el apartado para el Director de Juego se dan algunas ideas por si se quiere adaptar a otra zona u otro momento en el que la epidemia esté más avanzada. En general, la trama es bastante abierta, por lo que se anima a los Directores de Juego a modificar o añadir cuantos detalles consideren oportunos.

## Sinopsis

Tras haber sido evacuados del campo de refugiados instalado en el aeropuerto de Kansas, los personajes se dirigen en una furgoneta de One World hacia Wichita, donde esperan poner fin al horror de los últimos días en una de las prestigiosas clínicas de la multinacional (de hecho, allí es donde se desarrollará *Apocalipsis Clínico*). Sin embargo, su viaje se interrumpe a mitad de camino cuando el vehículo sufre lo que parece un accidente fortuito. Alejados de la civilización, sin ningún medio de transporte más que sus propias piernas y acosados por los hostiles, los personajes tendrán que mantenerse en movimiento y forjar alianzas con los desconfiados supervivientes que encuentren en su camino.

Lo que no saben ni los personajes ni los escasos supervivientes es que un nuevo peligro les acecha: una secta religiosa local ha creído ver en los sucesos de los últimos días la prueba inequívoca de que el mundo se encamina a su fin, considerando que los hostiles son los ángeles de la venganza enviados por su irascible deidad. En su huida hacia adelante, los personajes tendrán que enfrentarse a algo tan aterrador e implacable como propio los hostiles: al fanatismo humano.

## Introducción para los jugadores

Los personajes llevan un par de días hacinados en el campo de refugiados que el ejército ha establecido en el aeropuerto de Kansas. Pero lo que en un primer momento les pareció el fin de una pesadilla pronto demostró ser poco más que una breve pausa. Las condiciones del campamento son bastante precarias, los refugiados se encuentran hacinados y las autoridades parecen tratarlos más como a prisioneros de guerra o apestados, que como a compatriotas que han tenido que sobrepasar durísimas pruebas para sobrevivir. Varias veces al día, siempre acompañados por militares fuertemente armados y con mascarillas, un grupo de médicos toman pruebas de sangre, apuntan datos sin querer mirar a los ojos de los pacientes y separan a unos de otros sin dar explicación alguna. Por la noche, se escuchan disparos que no parecen dirigidos contra lo que aguarda más allá de las rejas del perímetro de seguridad, y por la mañana una capa de ceniza cubre todo como si en la noche hubiesen puesto a funcionar los hornos de una fábrica. Aunque mucha gente está inquieta por lo que intuyen que está sucediendo, la esperanza de que uno de los próximos vuelos que salgan esté destinados a ellos y el miedo a lo que les espera fuera del perímetro de protección han ayudado a evitar problemas.

Los personajes parecen ser algunos de los afortunados que han conseguido un billete de salida, tras confirmarse que no están infectados, y van a ser trasladados a la clínica de One World de Wichita. Es posible que a esta altura los jugadores tengan algunas ideas preconcebidas (posiblemente totalmente equivocadas) sobre One World, pero deben tener claro que sus opciones son o quedarse atrapados en el campo de refugiados hasta quién sabe cuando o ir a la clínica, donde se les ha prometido que simplemente quieren tomar algunas muestras para intentar desarrollar una vacuna; los militares no perderán el tiempo discutiendo con los supervivientes, y si no quieren marcharse seleccionarán a otros refugiados con mejor criterio.



Los personajes pueden haber sobrevivido juntos a la última partida, pero también pueden ser vecinos de Lawrence que se reencuentren o completos desconocidos unidos por el azar. Esta es una buena ocasión para introducir a nuevos personajes si parte del grupo falleció en la última aventura. Tras una breve presentación, los supervivientes, son introducidos en una camioneta todoterreno de la famosa multinacional, con suficiente espacio para incluir a los personajes, algunos víveres para el camino (bocadillos, algunos snacks y agua embotellada, lo más parecido a un buen almuerzo que han tenido es estos últimos días) y dos acompañantes: el conductor y un agente de seguridad armado cuya misión es proteger a los ocupantes del vehículo. Sin más, el vehículo parte y, tras unos minutos, el aeropuerto termina por desaparecer, siendo sustituido por los armazones de coches calcinados, los restos sanguinolentos inidentificables y las figuras amenazantes que pueblan las calles.

## Objetivos

Si *Abierto toda la noche* tenía como objetivo acercar a los supervivientes al horror del contagio, *Los merodeadores* plantea lo que ocurre justo después, cuando el caos se extiende, la civilización se desmorona y la razón es sustituida por las emociones y miedos más primitivos. Nadie espera que los personajes sean héroes, simplemente que sobrevivan sin perder su humanidad en el intento. Sin duda, para mantenerse con vida tendrán que tomar decisiones difíciles, pero es posible que muchas de las decisiones que tomaron se vuelvan contra ellos a medida que avance la aventura y descubran que los hostiles no son su única preocupación.

## Notas para el Director de Juego

Como ya hemos comentado, esta aventura está pensada para ser jugada entre *Abierto toda la noche* y *Apocalipsis clínico*, y tiene lugar en el estado de Kansas durante la primera semana de contagio. No obstante, es posible modificar la mayoría de los elementos que aparecen en esta

aventura para adecuarlos a las necesidades de cada grupo de juego. La aventura puede desarrollarse en cualquier momento hasta la tercera semana, cuando los militares aún tenían esperanzas de controlar la situación y OneWorld poseía escaso margen de maniobra. Respecto al lugar, la aventura puede situarse prácticamente en cualquier zona rural amplia que de juego para que exista una pequeña población sitiada, y aunque a lo largo de estas páginas haremos referencia al pueblo real de Eudora, basta con cambiarle el nombre.

Si los supervivientes son de la zona, imprime un mapa de Google Maps y permíteles consultarlo, incluso puedes darles información valiosa que solo conozca la gente de la zona (qué carreteras son más transitables, dónde hay un supermercado, etc.). Por el contrario, si los personajes no conocen la zona, dales la menor información posible, tal vez un mapa de carretera o un mapa sin detalles ni nombres de la región; si solo hay una persona de la región, haz que el grupo tenga presente que sin él no sabrán hacia dónde se mueven.

Los hostiles que los supervivientes encontrarán en su camino, serán zombis comunes (fase 1) y necrobestas (fase 3) que se describen en la página 208 y 210 del manual de reglas; no es recomendable incluir hostiles en otras fases porque lo fundamental de la aventura no son los muertos vivos, sino los humanos. Respecto a los humanos, poseerán en características y habilidades un código D de 2D, salvo que tengan alguna habilidad profesional, en cuyo caso esta podrá alcanzar los 4D.

## Los Lugares

Tras unos días inusualmente cálidos, el verano comienza a abandonar Kansas. Las máximas todavía son agradables, de unos 25°, lo que permite recorrer a pie grandes distancias sin que el cuerpo se resienta demasiado. Sin embargo, las noches se han vuelto tremendamente inhóspitas, puesto que la temperatura desciende hasta los 13° y, al no haber energía eléctrica (un accidente con la presa dejó a toda la región sin suministro), aventurarse en la oscuridad resulta una muerte casi segura. Los pocos insensatos





que intentaron combatir el frío y la falta de luz haciendo una hoguera acabaron siendo devorados por los hostiles, que acudieron atraídos por el brillo de las llamas.

Los principales lugares por los que pasarán los supervivientes serán la autopista estatal K-10, la rivera del río Kansas, los campos de maíz de la zona, la localidad de Eudora y, quizá, el campamento de los Últimos Fieles, el grupo religioso que acosará a los personajes a lo largo de toda la aventura. También es posible que quieran pasar por localizaciones en las que ya estuvieron, como las inmediaciones de Lawrence y la Interestatal 70, la base militar o el aeropuerto; dichas localizaciones se encuentran descritas en las páginas 215 a 220 del manual de reglas de ZCorps.

## ***La autopista estatal K-10***

La autopista estatal K-10 parte de Kansas City al este, atraviesa Eudora y llega hasta Lawrence en el oeste, integrándose en la Interestatal 70. A diferencia de la I-70, cuyas vías amplias y modernas discurren por la orilla superior del río Kansas sin atravesar ninguna población, la K-10 discurre por la orilla sur, atravesando diversas localidades y presentando un aspecto algo destartalado, si bien sigue siendo bastante funcional.

Compuesta por dos carriles en cada sentido, la K-10 apenas fue utilizada durante la huida improvisada de los residentes de Topeka y Lawren-



ce, y ningún vehículo de grandes dimensiones sufrió ningún accidente, razón por la cual aún se puede circular por ella. De tarde en tarde puede encontrarse algún coche volcado, generalmente resultado de alguna persona que sucumbió al contagio, pero durante el día es fácil localizar dichos despojos y esquivarlos sin problemas. De hecho, la zona está relativamente libre de hostiles, aunque algunas necrobestias deambulan por los alrededores. No obstante, como los supervivientes acabarán descubriendo, el principal peligro son las minas antipersona que los Últimos Fieles han colocado en mitad del camino.

## Rivera sur del Río Kansas

Si intentan ir hacia el norte, rumbo a la I-70 o el aeropuerto de Kansas City, los personajes acabarán topando con el río Kansas. En esta época del año alcanza un ancho de cerca de 200 metros y posee más de 10 metros de profundidad, por lo que la única forma de atravesarlo es empleando algún tipo de embarcación (aunque tendrán que internarse en un núcleo urbano para encontrar alguna); intentar atravesar el río sin una embarcación es realmente complicado (Nadar, muy difícil). Por la zona solo existen dos puentes que crucen el río, uno en Eudora y otro en Lawrence.

En la rivera sur apenas hay hostiles, aunque en algunas partes la corriente ha apilado numerosos cadáveres que se descomponen a gran velocidad, posiblemente desdichados que intentaron cruzar a nado o que saltaron desde alguno de los puentes aterrorizados ante la aparición de los muertos vivientes.

## Campos de cultivo

Kansas es uno de los estados menos poblados del país, y sus carreteras pueden recorrerse durante kilómetros y kilómetros sin encontrar a otro ser humano. Entre los grandes centros de población surgen ocasionalmente alguna casa solitaria o un pueblo diminuto; el resto del tiempo, el viajero se encuentra con campos salvajes

y, sobre todo, con grandes extensiones de maíz cultivado.

La mayoría de las personas que viven en el campo se negaron a abandonar sus propiedades, en parte porque no confiaban del todo en el alarmismo de las noticias, en parte por miedo a perder la cosecha y dejar sus casas desprotegidas. Esta decisión acabó siendo fatal para la mayoría de ellos, ya fuese porque algún hostil les cogiese por sorpresa, ya fuera porque los Últimos Fieles diesen buena cuenta de ellos. Así, por el camino, se podrán ver algunas casas calcinadas recientemente, mientras que en otras aguarda una desagradable sorpresa a los supervivientes. No obstante, todavía quedan algunas familias aisladas que no se han topado con problemas y que esperan, inútilmente, a que se restablezca el suministro eléctrico.

## Eudora

La pequeña localidad de Eudora cuenta con poco más de 6.000 habitantes, aunque es una localidad moderna que se ha desarrollado mucho en la última década. A pesar de vivir cerca de dos grandes ciudades, sus habitantes siempre se han considerado a salvo de los problemas de las grandes urbes, lo que sin duda jugó a favor del contagio en los primeros momentos.

Los primeros infectados fueron residentes que trabajaban en Lawrence y Kansas City, donde entraron en contacto con la epidemia. El contagio comenzó a propagarse durante la noche, cogiendo a la mayoría de los vecinos por sorpresa, incapaces de reaccionar a tiempo y de asimilar lo que estaba sucediendo. El apagón en la región no hizo nada por mejorar la situación, aunque un grupo de personas ha logrado refugiarse tanto en el instituto como en la iglesia, manteniéndose por el momento con vida, si bien están rodeados por cientos de hostiles.

A continuación presentamos algunos de los lugares de interés y a los principales supervivientes que los jugadores pueden encontrarse:



## Iglesia

La iglesia es uno de los edificios más antiguos del pueblo, una construcción de piedra y madera que se levanta cerca del centro de la localidad y que se remonta a los últimos años del siglo XIX. Sobria y recia, destaca por su campanario, uno de los puntos más altos del pueblo, y por poseer un sótano amplio que ha sido convertido en un hospital improvisado. Afortunadamente, en el edificio había almacenados víveres que iban a ser destinados a un comedor social en Kansas City, además de algún equipo de primeros auxilios, linternas y un pequeño hornillo de gasolina, por lo que los ocupantes han podido aguantar sin demasiados problemas hasta el momento.

En total hay 18 personas en el interior de la iglesia, contando al pastor, 12 adultos y 5 niños. La mitad de los adultos y uno de los niños se encuentran acomodados en el sótano, aquejados de diversas lesiones. Uno de los enfermos se encuentra, de hecho, contagiado, y antes o después terminará por transformarse en un hostil.

Pastor Luther Hickman: Este hombre de cabellos grises y piel quemada por el sol roza ya los 60 años, aunque está dotado del vigor y la fuerza de los hombres que se han criado en las zonas rurales, azotados desde la infancia por las inclemencias del tiempo. Siempre ha sido un hombre práctico, y quizá por ello es muy apreciado por su comunidad, sobre la que tiene un gran poder moral. Aunque intenta consolar a todos, es consciente de que los alimentos se van agotando lenta pero inexorablemente, y cada vez tiene menos esperanzas de ser rescatados. Si llegado el caso se le presentase algún plan de huida, lo abrazaría incluso si tuviese pocas posibilidades de éxito, aunque querrá que se evacue tanto a las personas sanas como a los heridos.

Rose Richards: A pesar de su juventud, Rose posee bastante experiencia como enfermera, si bien tiene escasos materiales con los que trabajar. Quien más le preocupa es Sara Parker, cuya fiebre alta y vómitos continuos la tienen muy preocupada, pero no tiene la suficiente experiencia con la pandemia como para saber que esos son los síntomas que preceden a la transformación del enfermo en un hostil.

Sara Parker: Uno de los espectáculos más horribles que se pueda presenciar es, sin lugar a dudas, ver cómo los hostiles destrozan a tu pareja delante de tus ojos, sin que puedas hacer nada para evitarlo. Sara apenas escapó con vida, y los arañazos que le dejaron sobre las piernas y los brazos fueron más que suficientes para contagiarla. Aunque lucha con toda sus fuerzas contra la infección, su voluntad es cada vez menor, y cada vez le cuesta más y más mantener la conciencia y no dejarse arrastrar por el olvido.

Michael Parker: El hijo de Sara apenas tiene 16 años, pero todo lo que ha vivido en los últimos días le ha hecho madurar a una gran velocidad. Antes de morir, su padre le pasó su revolver, que él guarda sin decírselo a nadie, creyendo que llegado el momento puede ser la llave para permitirle sobrevivir junto a su madre. Si alguien hablase siquiera sobre la posibilidad de acabar con la vida de su madre, Michael perdería los nervios y se liaría a tiros contra aquellos que lo hayan insinuado.

## Instituto

A pesar de su reducido tamaño, Eudora reúne a estudiantes de varias poblaciones cercanas, disponiendo de un instituto muy bien equipado. El edificio se encuentra a las afueras de la ciudad, y posee un total de 8 aulas, un pequeño gimnasio con duchas, un taller de informática y otro de manualidades, un comedor con capacidad para 100 personas y una pequeña enfermería. También posee un patio adyacente rodeada por una muralla de 3 metros de altura, aunque si un coche chocara a suficiente velocidad lo más probable es que esta cediese.

Según el plan de emergencias de la localidad, el instituto es el edificio que se emplearía en caso de catástrofe natural, ya que tiene un amplio comedor, duchas, generador y espacio suficiente para alojar a un número grande de personas. Algunos policías y parte del personal médico que habita en Eudora acudieron, por lo tanto, al instituto tan pronto como se dieron cuenta de que algo extraño estaba sucediendo. Desgraciadamente, la situación pronto fue mucho más complicada de lo que esperaban, y tuvieron que encerrarse a cal y canto en el interior del edificio. En la azotea siempre hay una persona apostada,



que avisa a cualquier persona que deambule por la calle con la esperanza de que se refugie en el edificio. Desde el interior, los policías han intentado contactar con las autoridades y con otros supervivientes, pero a algunos les ha parecido que las promesas de ayuda son demasiado vagas. De las 30 personas que se refugian en el interior del edificio, un tercio (los policías y parte del personal médico) creen que de seguir atrincherados acabarán por agotar las reservas de alimentos antes de que puedan ayudarles, pero el resto de los supervivientes no entienden la magnitud de lo sucedido y están convencidos de que la ayuda del gobierno está a punto de llegar.

**Jim Simon:** El jefe de policía es un hombre joven e inteligente, que antes de llegar a este puesto trabajó en varias catástrofes naturales cerca de la costa, lo que le ha enseñado a no confiar en la eficacia del gobierno. Aunque él y sus hombres son los únicos con armas, sabe que no puede abandonar al resto de los refugiados y, en caso de intentar obligarlos a huir, la situación se le podría escapar de las manos. De momento intenta organizar un plan de huida y reunir más alimentos, pero cada vez tiene más claro que el tiempo se les agota.

**Samuel Nicholson III:** El alcalde de la ciudad siempre ha sido un hombre carismático, si bien sus capacidades parecen agotarse más allá de su amplia sonrisa y su habilidad para infundir confianza a los demás. Durante 18 años ha sido alcalde de la ciudad, pero esta es la primera crisis realmente seria a la que se enfrenta. Totalmente incapaz de decidir qué hacer, se ha convencido a sí mismo de que el gobierno acudirá a rescatarlos de manera urgente, y ha logrado convencer a la mayoría de los refugiados de que lo único que tienen que hacer es esperar cómodamente a que un helicóptero de rescate aterrice sobre el tejado del edificio. Por supuesto, se opone a cualquier plan de huir por cuenta propia, y considera que Jim Simon no es más que un peligroso aventurero de gatillo fácil.

## ***Campamento de los Últimos Fieles***

Los Últimos Fieles son un grupo de medio centenar de fanáticos religiosos (unos 15 hombres, siendo el resto mujeres y niños) que vive en unos terrenos situados a 30 kilómetros hacia el sur de Eudora. Producen toda su comida y han construido tanto una escuela para los niños de la comunidad como un diminuto hospital, si bien reniegan de todas las comodidades del mundo moderno, como los teléfonos, la luz eléctrica o la radio; las dos únicas cosas que toleran son los vehículos de motor y las armas de fuego, sobre todo si son grandes. Los vecinos de Eudora han tenido bastantes roces con esta comunidad en el último año, y los ánimos se caldearon unas semanas atrás cuando un grupo de excursionistas penetraron sin darse cuenta en los terrenos de cultivos de la secta y fueron recibidos a disparos, por suerte no hubo que lamentar ningún herido. Los Últimos Fieles suelen llamar a Eudora con el apelativo de “Babilonia”, y consideran que los lujos y el modo de vida de dicha localidad son una tentación continua contra los miembros de la comunidad.

Al estar aislados y ser autosuficientes, los Últimos Fieles no han tenido problemas con los hostiles, que de momento se concentran en las áreas urbanas. Sin embargo, han querido ver una señal divina en su buena suerte y están convencidos que su deidad ha convocado el Juicio Final y ha traído a los muertos del infierno para acabar con los pecadores. Siendo tan creyentes y piadosos como son, los Últimos Fieles han decidido echar una mano por si a los muertos se les escapa algún pecador, para lo cual cuentan con diversas armas de fuego y con minas anti-persona que ellos mismos fabrican con pólvora y metralla.

**Hermano Daniel:** Tras su apariencia calmada y su sonrisa plácida se oculta una persona tremendamente inestable, capaz de tomar las decisiones más dramáticas sin ni siquiera inmutarse. Su don de gentes y la sensación de seguridad que transmite le han permitido crear una pequeña comunidad de fieles seguidores dispuestos a



morir por él, aunque por otra parte, si Daniel muriese, lo más probable es que sus seguidores perdiesen toda la voluntad de seguir luchando. Aunque tiene gran aprecio por su seguridad personal (no por razones egoístas, por supuesto, sino por no dejar sin guía a su rebaño), acude en persona a las operaciones de erradicación de pecadores.

**Fieles:** A Daniel suelen acompañarlo entre 4 y 8 hombres armados con escopetas de caza, quedándose el resto de los hombres en el campamento, dispuestos a defenderlo a cualquier precio. Serían capaces de dar su vida por su líder y por sus compañeros, aunque en caso de ser capturados se puede apelar a su aire de superioridad para que desvelen parte de sus planes (obviamente no dirán abiertamente dónde se encuentran ni qué armas poseen, pero sí explicarán con orgullo su misión).

## Acontecimientos principales

A continuación incluimos las escenas más importantes en las que se verán envueltos los personajes. Aunque aparecen ordenadas según la secuencia cronológica en que ocurrirían, ten en cuenta que los jugadores pueden tomar decisiones inesperadas por lo que tal vez tengas que adaptar los lugares y las horas en las que suceden los acontecimientos o, incluso, añadir algunos nuevos eventos. Ten siempre presente que no existe una forma correcta de jugar esta aventura, y que el objetivo principal es que los jugadores pasen un buen rato.

### El misterioso accidente

#### ¿Dónde? En la autopista K-10, una vez pasada Eudora

Al amanecer, la furgoneta de One World en la que van los personajes sale rumbo hacia Wichita. El viaje está programado para unas 5 horas, puesto que el conductor debe conducir por vías

poco transitadas, con la intención de evitar que un grupo grande de hostiles asalte el vehículo o los restos de un accidente en cadena obstaculice el paso. Durante la primera hora y media de viaje no hay demasiados problemas, aunque el espectáculo que ven es desolador: vehículos colisionados, restos de saqueos y gritos esporádicos desde lo alto de algún edificio pidiendo ayuda. Tras cruzar el río Kansas, el vehículo se introduce en Eudora, donde se divisan algunos hostiles. La ciudad, más pequeña que Lawrence, parece mucho menos afectada por el contagio, pero igualmente se puede percibir un ambiente desolador. Si superan una tirada de Percepción (dificultad normal) podrán ver un nutrido grupo de supervivientes que les contemplan desde las ventanas de lo que parece un instituto, pero el conductor se negará a parar o volver a pasar por delante. Como mucho consentirá en dar la situación del lugar a las autoridades una vez hayan llegado a Wichita. El conductor permanece en todo momento con la mirada fija en la carretera y los alrededores, mientras que el agente de seguridad que les acompaña tiene su arma a mano y lista para disparar.

A medida que avanzan por la autopista K-10 todos los presentes sienten una sensación de alivio, puesto que la vía se encuentra bastante despejada y no se divisa ningún hostil. No obstante, de repente, un ruido ensordecedor parece taladrarles los oídos, y una sensación de ingravidez les embarga a la par que sienten cómo el vehículo se eleva del suelo. Antes de que puedan reaccionar, el vehículo se ha estrellado y está dando vueltas de campana, recibiendo todos los jugadores 5 puntos de daño que podrán resistir de manera normal.

Salvo que superen una tirada de Resistencia (dificultad normal), los personajes permanecerán aturdidos durante varios minutos, hasta que sean conscientes de que los cinturones de seguridad les han salvado la vida. Al parecer, el chófer y el agente de seguridad que les escoltaba no tomaron la misma precaución, posiblemente para poder reaccionar con más facilidad en caso de que la situación se complicara, lo que ha resultado ser fatal. El primero se clavó el volante contra el pecho, y está más allá de cualquier ayuda; el segundo salió disparado por la ventana, y su cuerpo adopta una postura antinatural sobre el frío asfalto. Si los supervivientes desean





## ZONA CONTAMINADA



investigar lo que ha sucedido, verán que la parte baja del coche ha sido destrozada por algún tipo de explosión, y si alguien saca una tirada Buscar (dificultad fácil) descubrirá varias minas dispersas por la zona. Una tirada de Demolición (dificultad fácil) permite saber que la manufactura es tosca y casera.

Otorga a los personajes varios minutos para equiparse. El chófer poseía un móvil con GPS y el agente de seguridad iba armado con una Beretta M9-A1 con dos cargadores, una Uzi de 9mm con un cargador completo y una porra. También pueden recuperar sus raciones de comida en caso de que no las hubiesen ingerido y en el maletero pueden hallar un pequeño botiquín de mano, pero más allá de eso no hay ninguna otra cosa útil. El ruido de la colisión habrá atraído la atención de algunas necrobestias que hay por la zona, principalmente perros que se alimentaron de carne contaminada y que ahora deambulan por los alrededores. Permite a los jugadores realizar una tirada de Percepción (dificultad normal) para escuchar ruidos distantes que parecen acercarse, y si aún así no se ponen en marcha, aparecerán algunas necrobestias (un

número igual a la mitad del grupo redondeando hacia arriba). Si llegasen a combatir y emplearan armas de fuego, atraerían aún más la atención de otras necrobestias, en cualquier caso dales siempre la opción de ponerse en marcha entre una oleada y otra.

### *La larga marcha*

**¿Dónde? Por la autopista K-10 o por los campos de cultivo**

Perdidos en mitad de la nada, los supervivientes se encuentran con el problema de ha-



cia dónde ir. Wichita está a 3 horas y media en coche, un viaje demasiado largo para hacerlo a pie, mientras que el campamento de refugiados se encuentra a una hora y media, una distancia menor pero igualmente difícil de recorrer sin equipo ni apenas provisiones, máxime teniendo que avanzar con cuidado para no toparse con hostiles.

Si emplearan el móvil para contactar con One World (el número de la clínica de Wichita está apuntado en el móvil del conductor), no serán capaces de explicarles qué hacía una mina en mitad del camino y no podrán ofrecerles más consejo que el que busquen un lugar donde atrincherarse con agua y alimentos, recomendándoles que acudan a Eudora, donde tienen constancia de que hay varias personas en el instituto. Puesto que la clínica simplemente quería personas que se hubiesen expuesto al contagio pero no hubiesen sido afectadas por el mismo, One World no está dispuesta a preparar una misión de rescate de ningún tipo; obviamente lamentan la situación de los personajes, pero es mucho más fácil, seguro y rápido conseguir nuevos supervivientes que ir a rescatarlos.

Los personajes se encontrarán básicamente ante el dilema de hacia dónde ir, pero también ante el miedo de cómo avanzar. Seguir por la autopista tiene dos inconvenientes, primero que de seguirla sin más llegarán a Lawrence, una zona infestada de hostiles; en segundo lugar, es obvio que quien colocó las minas puede seguir por la zona. Atravesar los campos de cultivo parece más seguro, pero también resulta mucho más lento y sería muy fácil perder el rumbo. Realmente, decidan lo que decidan, la zona posee escaso peligro y, si no hacen demasiado ruido ni encienden ninguna luz, las necrobestas que pululan por la zona no les descubrirán.

## La granja

### ¿Dónde? A mitad de camino hacia cualquier lugar

Según avancen, los supervivientes irán comprendiendo que con la escasa comida y agua

que tienen, sumado a lo poco y mal que se han alimentado en los días anteriores, no tendrán fuerzas para continuar la marcha y enfrentarse a los peligros que les aguardan. La mejor posibilidad de aprovisionarse y descansar será entrar en alguna de las granjas que, de tarde en tarde, se divisan a lo lejos. Existen diversas posibilidades, y sería bueno jugar con ellas para mantener siempre en tensión a los jugadores:

### La granja abandonada

Los habitantes se marcharon y se llevaron con ellos todo cuanto pudieron, soltando a los animales y atrancando puertas y ventanas para disuadir a los saqueadores. Si logran entrar, describe el lugar con detalle, haciendo hincapié en la oscuridad y en los ruidos que creen oír, de tal modo que nunca terminen de estar seguros de si hay alguien o algo en la casa. Puesto que la marcha fue apresurada, es posible que los antiguos habitantes hayan dejando tras de sí cosas útiles que los supervivientes puedan utilizar, como algunas latas de comida, cuchillos, ropa de abrigo, etc. No obstante, no conviertas la granja en una cueva del tesoro: la ropa puede que no les quede bien, los cuchillos puede que sean viejos y poco útiles en combate, la comida tal vez no sirva de nada sin un abrelatas...

### La fortaleza

Muchos de los agricultores de la región se negaron a abandonar sus casas y cultivos, y se han atrincherado a la espera de que la epidemia remita. Aunque muchos de ellos no han tenido contacto directo con la enfermedad, temen que alguien que proceda de la ciudad pueda contagiarles o intentar robarles. Estas granjas son auténticas fortalezas: los vehículos están a buen recaudo en el garaje, y aunque algunas personas estarán dispuestas a arrojar algo de comida o agua a los supervivientes, no dejarán de apuntarles en todo momento con armas de fuego (generalmente escopetas de caza) por si intentan algo violento. En la mayoría de los casos simplemente son familias asustadas que no entienden lo que está sucediendo, pero si creen que sus seres queridos pueden hallarse en peligro no dudarán en recurrir a la violencia.



## La granja contaminada

A simple vista, esta granja es idéntica a aquellas que estaban abandonadas, solo que hay uno o más hostiles en su interior. Tal vez sea un viajero contaminado que paró en la casa a descansar y se transformó allí mismo, quizá sea una familia infectada que no pudo huir. En cualquier caso, existe la posibilidad de que haya algún vehículo que se pueda utilizar, aunque es posible que tenga poca gasolina o no funcione demasiado bien.

## El buen samaritano

En una granja en particular, un hombre recibirá con bastante agrado a los supervivientes, les dará algo de comer y preguntará a los personajes si tienen algún tipo de conocimiento médico, pues su mujer e hijos necesitan atención. En verdad, su mujer e hijos hace ya un par de días que se convirtieron en hostiles, pero él está convencido que siguen siendo ellos mismos, solo que confundidos por la enfermedad, y se negará a acabar con ellos de cualquier manera. La mujer y los niños están encerrados en el cuarto del matrimonio, aunque es posible que logren echar abajo la puerta si escuchan ruido y se lanzan contra todos cuantos vean, sin importarles quienes fueran ni qué significaran para ellos en otra vida.

## La gasolinera

### ¿Dónde? A 2 kilómetros de Eudora

Eudora dispone de una pequeña gasolinera que también hace las veces de taller mecánico y tienda de alimentación. Al llegar, los supervivientes no encontrarán rastros de hostiles, pero sí que se toparán con tres cadáveres recientes que han sido cosidos a balazos. Uno de ellos lleva un uniforme de policía, aunque su pistola y la munición han desaparecido. Por el suelo, desperdigadas, hay una gran cantidad de herramientas de coche, garrafas de aceite y gasolina.

El agente de policía lleva consigo una radio por la que, de vez en cuando, se escucha una voz pidiendo que indiquen su posición. Quien habla no es otro que Jim Simon, el jefe de policía, que desea saber qué ha sucedido.

### Lo que ha pasado:

Jim Simon mandó a uno de sus hombres y a un par de voluntarios a la gasolinera para coger gasolina, herramientas y cuantas provisiones pudieran con la idea de preparar la huida en el autobús escolar, un trasto renqueante aparcado en un garaje anexo al colegio, y que necesita un buen repaso antes de emprender un viaje tan peligroso. A pesar de que los hombres de Simon fueron capaces de evitar a los hostiles gracias a la distracción que organizaron desde el colegio (conectaron los altavoces y atrajeron a la fachada delantera a un gran número de hostiles, permitiendo la salida por atrás de los tres voluntarios), en la gasolinera se toparon con los Últimos Fieles, que estaban cogiendo gasolina. Los hombres de Simon los reconocieron, pero imaginaron que se encontraban en los mismos apuros que ellos, y dejando de la lado cualquier rencilla pasada se acercaron; no fue una buena idea, puesto que fueron tiroteados al momento de ser vistos.

## El instituto

### ¿Dónde? A la entrada de Eudora

Si los supervivientes hablan con Joe Simon, este se mostrará contrariado por lo sucedido pero rápidamente intentará aprovechar la situación a su favor, pidiendo a los personajes que les lleven las provisiones y se unan a ellos en su plan de huida, explicándoles de paso por dónde han de entrar mientras que organizan una distracción desde la fachada frontal del edificio, aunque es posible que un puñado de hostiles les vean y empiecen a perseguirles. Por otro lado, si los supervivientes no hablan con Simon o le ignoran, igualmente pueden pasar por delante del instituto e intentar entrar, aunque rápidamente serán asediados por una marea de cerca de un centenar de hostiles, teniendo que correr por sus vidas hacia las puertas del centro; lo más pro-





bable es que desde el centro un par de francotiradores disparen contra los muertos vivos que se acerquen demasiado a los supervivientes, pero solo hay dos tiradores.

En el interior del edificio, la gente pedirá información de lo que ha sucedido en el mundo exterior en los últimos días. El relato de los personajes dejará, sin lugar a dudas, de piedra a todos, y hasta el alcalde Nicholson aceptará la realidad y apostará por escapar. Simon querrá discutir con los personajes el plan de huida, máxime cuando ellos saben cómo se encuentran las carreteras y los peligros que pueden afrontar.

## La iglesia

### ¿Dónde? En el corazón de Eudora

La iglesia se encuentra en una pequeña plaza donde apenas hay hostiles, aunque cualquier ruido especialmente fuerte comenzará a llamar la atención de más y más muertos vivos. En lo alto del campanario siempre hay un vigía, que hará señales a los supervivientes para que acudan hacia las puertas, que se abrirán en el momento justo de que lleguen siempre y cuando no sean seguidos de cerca por una gran cantidad de hostiles.



Realmente, la iglesia es un callejón sin salida en el que solo queda esperar. Además, Sara Parker puede despertar como un hostil en cualquier momento, atacando a todos cuantos estén cerca y propagando el contagio. Por supuesto, los personajes deberían de tener la posibilidad de escapar (de hecho, pueden darse cuenta que desde el tejado de la iglesia es fácil alcanzar la azotea de un edificio cercano), pero el encuentro debería enseñarles a no dar por sentado que un lugar es seguro.

## La huida

### ¿Hacia dónde? Hacia cualquier parte

Llegado cierto punto, se hará obvio que Eudora no ofrece más que un breve respiro a los personajes. No obstante, para huir de la ciudad necesitarán un vehículo, tal vez el autobús escolar en el que puedan escapar junto a los demás refugiados del instituto, tal vez un vehículo al que logren hacer un puente.

En cualquier caso, los Últimos Fieles no están dispuestos que nadie sobreviva, por lo que merodearán alrededor de los supervivientes con la intención de emboscarlos. Como no saben qué dirección tomarán, se dividirán en dos grupos de 5 hombres cada uno, esperando el primero en el puente que cruza el río Kansas a la salida de Eudora y el segundo en la K-10. La técnica a usar será siempre la misma: minar el suelo, apostarse escondidos con las armas y matar a todo aquel que salga del vehículo con vida. No obstante, los personajes que estén atentos no tendrán problemas para detectar las minas y, si se obtiene una tirada de Conducir (dificultad normal si se va a una velocidad segura y difícil si se fuerza el vehículo al máximo), se podrán evitar. En caso de que las minas no hagan efecto, los Últimos Fieles dispararán igualmente, pero debería de ser fácil dejarlos atrás pronto.

Si el encuentro resulta muy fácil, los Últimos Fieles podrían intentar perseguir a los supervivientes. Si por el contrario la situación es muy adversa para los jugadores, el ruido podría ha-

ber atraído un grupo de hostiles que atacasen a los sorprendidos fanáticos y diesen unos segundos valiosos a los personajes para huir.

## El campamento de los Últimos Fieles

### ¿Dónde? A 30 kilómetros al sur de Eudora

Existe la posibilidad de que los supervivientes hayan descubierto la implicación de los Últimos Fieles y quieran llevar la guerra a su propia casa. Aunque 5 hombres patrullan la zona, en general están bastante seguros de que nadie les molestará, ya que una verja con alambre de espino rodea todo el perímetro y el único acceso permite una visión clara del terreno. No obstante, una vez empiece el combate lucharían hasta la muerte, y es posible que uno de ellos intente llegar hasta las mujeres y niños para hacerles ingerir algún veneno y evitar que caigas en las garras de los pecadores.

## Acontecimientos opcionales

Según el tiempo que vaya a durar la partida, se pueden incluir acontecimientos alternativos que desvíen la atención de los jugadores, incluyan subtramas personales o simplemente den mayor variedad a la aventura. Aquí sugerimos algunas alternativas, pero siéntete libre de crear las tuyas propias y modificar las ya existentes.



## **Los otros supervivientes**

### **¿Dónde? En cualquier lugar apartado**

En su peregrinar, es probable que los personajes se topen con un grupo de supervivientes no muy diferente a ellos mismos, que lleva varios días intentando encontrar un lugar seguro donde descansar. Aunque las intenciones y objetivos de este grupo pueden variar, en el fondo no dejan de ser personas normales que simplemente quieren sobrevivir, por lo que posiblemente se muestren desconfiados pero dispuestos a intercambiar ayuda (por ejemplo, ayuda médica por munición o alimentos). Este tipo de encuentro puede dar lugar a momentos tensos, pero también puede ser una buena ocasión para conseguir aliados si las filas del grupo ha quedado drásticamente reducidas.

## **Asuntos pendientes**

### **¿Dónde? En Eudora**

Es posible que en las sesiones de juego anteriores los supervivientes dejasen atrás a personas queridas o a conocidos que parecían no tener demasiadas posibilidades de sobrevivir. ¿Pero qué pasaría si finalmente hubiesen logrado salir vivos y llegar hasta Eudora? Alguno de los supervivientes en la ciudad podría ser un antiguo conocido de los personajes, influyendo para bien o para mal en lo que los otros supervivientes de Eudora puedan pensar de ellos (“Este es el cerdo que me abandonó llevándose mi propio coche”).

## **Conflictos internos**

### **¿Dónde? En el instituto de Eudora**

Es posible que el alcalde Samuel Nicholson no quiera ni oír hablar de abandonar Eudora a

pesar del atroz relato hecho por los personajes. Nicholson puede acusarlos de alborotadores, y aprovechar el miedo de sus conciudadanos señalando que no ve razones para confiar “en unos extraños a los que nunca antes había visto.” Esto puede llevar a un choque entre los personajes, respaldados por Joe Simon y sus ayudantes, y el alcalde y la mayoría de los demás refugiados del instituto. A medida que la situación se caldee, será más difícil pensar con calma y llegar a una solución de compromiso.

## **Conclusiones**

A pesar de que la aventura puede desarrollarse de muchas maneras diversas, en el fondo solo hay tres conclusiones: o los personajes mueren, o acaban encerrados en algún refugio, o llegan a algún control del ejército en Wichita o Kansas City.

En el primer caso, si los personajes mueren, no hay mucho que decir: mejor suerte la próxima vez. Si quedan atrapados en alguna localización, las próximas aventuras pueden seguir conteniendo material de este módulo, si bien se centrarán en el intento de obtener alimentos y munición para resistir al largo asedio que les aguarda. Si logran sobrevivir, volverán a ser enviados (esta vez por aire) a Wichita, y es posible que One World tome buena nota de su hazaña, teniéndolos en mente cuando pocas semanas después creen a los Z-Corps.

Independientemente de cómo concluya la aventura, es importante que a lo largo de la misma los jugadores comprendan que los hostiles no son la única amenaza a la que se enfrentan. La propia naturaleza humana, una vez perdido el barniz de civilización que la recubre, puede ser un enemigo igualmente terrorífico y despiadado, siendo esta aventura un adelanto de los encuentros que tendrán en el futuro con otros grupos y organizaciones.