

PROYECTO



PANDORA

Una aventura para



Autor: Manuel Belizón
Ilustraciones: Ana Pérez García

A MJ, por aceptar mi pasión sin reservas.



Esta obra está sujeta a la licencia Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional de Creative Commons. Para ver una copia de esta licencia, visite http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/deed.es_ES.

Aviso: Aunque las localizaciones que aparecen en esta aventura son reales, pueden haber sido modificadas. Los personajes y la trama de esta aventura son totalmente ficticios y cualquier parecido con la realidad es pura coincidencia.

Esta aventura está diseñada para jugarse en la sexta semana de infección, transcurre en la ciudad de *Topeka, Kansas*. La partida está pensada para un grupo de 3 a 6 jugadores que formen un equipo Z-corps. La aventura es fácil de situar en otra ciudad o momento y se desarrolla en un escenario abierto, por lo que la trama o sucesos son fáciles de modificar.

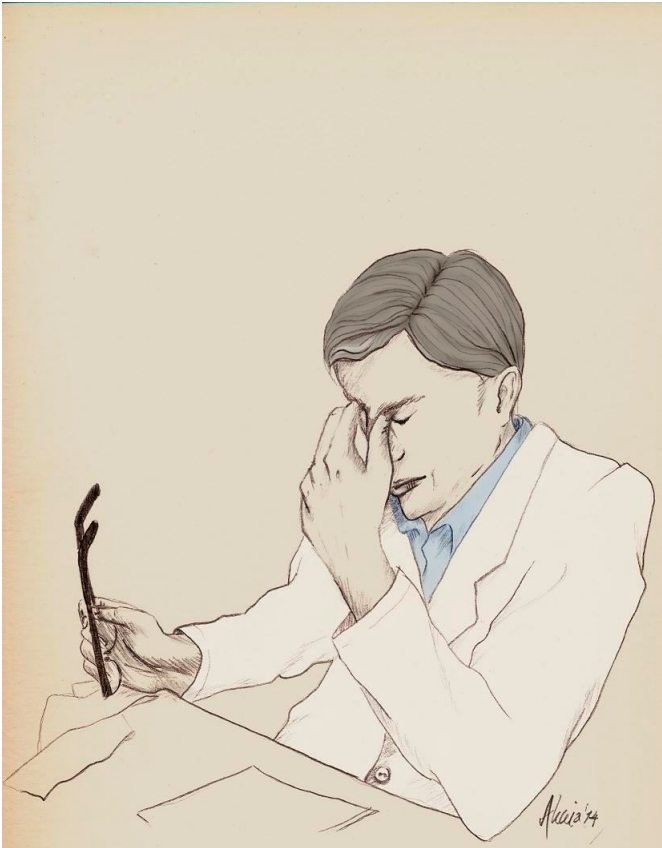
Sinopsis

El equipo Z será enviado en su primera misión al norte de la ciudad de Topeka. Se han tomado unas fotografías aéreas rutinarias y en ellas se ha identificado a un importante neurólogo. Se trata de rastrear la zona para comprobar si sigue con vida y sacarlo para que empiece a trabajar en el equipo de investigación de OneWorld.

Los jugadores descubrirán que Topeka no está tan desértica como parecía, que no será tan fácil encontrar al objetivo y que éste no se ha quedado de brazos cruzados desde que estalló la pandemia.

Dramatis Personae

Christopher Miles



El Doctor Christopher Miles es un hombre cuarentón en plenitud de uso de sus facultades mentales. Tiene complexión delgada, rostro afilado y común adornado solamente por unas gafas pequeñas, tiene el pelo moreno con un corte clásico. En estos momentos está muy desmejorado, sus ojeras son profundas y el cansancio acumulado está a punto de vencerlo. Su mirada se ha vuelto nerviosa y desconfiada, con un punto de desesperación. Lleva pantalones de vestir arrugados que no se cambia desde hace días o semanas y una camisa que una vez fue celeste, encima lleva una bata blanca de laboratorio con bastantes agujeros y salpicada de sangre en algunos sitios.

El Doctor Miles es un prestigioso neurólogo de Estados Unidos cuyo nombre ya ha resonado varias veces para el premio Nóbel. Desde que murió su esposa, la única preocupación del Doctor ha sido darle el mejor futuro que pueda a su hija Claire, volcando todo su esfuerzo y tiempo en su trabajo de investigación. Aunque ha

descuidado la atención que le dedica a su hija, no duda que hace lo correcto.

Desde que se desató la epidemia la obsesión de este hombre es poner a salvo a su hija, por eso decidió obedecer los consejos del ejército y no salir de su casa de Topeka. Cuando su hija enfermó el Doctor hizo lo mismo que ha estado haciendo los últimos años, hacer lo necesario por su hija. Tomó la decisión de llevarla a su laboratorio y hacerle unas pruebas para encontrar la ansiada cura. Su obsesión lo ha llevado al borde de la locura. El Doctor hará lo que haga falta para encontrar una cura al mal que afecta a Claire.

Agilidad (2D+2): Esquivar.

Destreza (3D): Conducir.

Fuerza (2D+1): Correr, Resistencia.

Conocimientos (5D): Medicina 6D+2, Neurología 8D+1.

Percepción (3D+2): Investigación 6D.

Presencia (4D): Empatía, Voluntad 7D.

Desplazamiento: 4

Bonif. al daño: 1D

Claire Miles

Esta niña de diez años se siente muy sola desde que murió su madre y su padre se volcó en su trabajo. Tiene el pelo largo, liso y de un rubio angelical. Como muchas niñas de su edad es muy coqueta y siempre lleva vestidos. Nunca deja su mochila con forma de conejito que también usa como muñeco de trapo.

Lo que más le gustaría a Clarie sería pasar más tiempo con su progenitor, aunque no se lo reprocha porque sabe que lo hace por ella no puede evitar sentirse sola. Desde que se puso mala, su padre le da inyecciones de insulina (que lleva en su mochila) y que tiene que ponerse cada vez que su reloj suena. Ella sabe para lo que sirve porque su madre también estaba mala como ella y tenía que ponerse las inyecciones. Está deseando hacer algún amigo con el que jugar y no tendrá mucho reparo en acercarse a los desconocidos.

Agilidad (3D+2): Esquivar, Discreción 6D.

Destreza (3D): Dedos ágiles 4D.

Fuerza (2D): Correr 3D, Resistencia.

Conocimientos (2D)

Percepción (4D+2): Buscar.

Presencia (2D): Engañar 4D, Voluntad 3D.

Desplazamiento: 5

Bonif. al daño: 1D



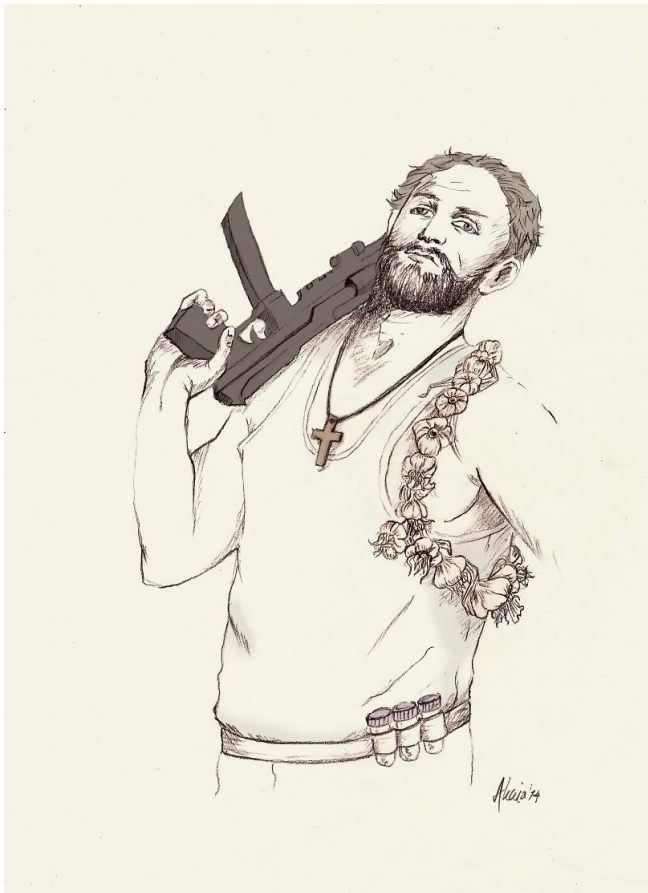
Taylor

Este joven es el quaterback del equipo de fútbol local, ronda la veintena y está totalmente convencido de que el mundo es suyo. Rebosa confianza en sí mismo y enfrenta el mundo con su perfecta media sonrisa. Es moreno y su pelo tiene demasiado fijador incluso en estos días de infección. Viste con vaqueros caros y demasiado ajustados, camiseta de fútbol del equipo local con su apellido a la espalda y cazadora deportiva con un gran "C" de capitán en el pecho.

Taylor muestra la misma confianza que siempre, pues es el capitán del equipo y se siente responsable de la gente que se ha quedado esperando el rescate. En los últimos días su temor a quedar totalmente desamparados va creciendo, su inseparable novia Jenny, la animadora, es lo único que lo sostiene. Su reacción será la de cualquier persona que siente que la situación se le está escapando de control lentamente, se mostrará agresivo ante cualquiera que intente "invadir" su territorio.

Agilidad (4D): Esquivar 5D.
Destreza (5D): Dedos ágiles 4D.
Fuerza (3D): Correr 6D, Lanzar 5D.
Conocimientos (2D)
Percepción (2D+2): Juegos 4D.
Presencia (3D): Intimidación 4D, Voluntad 3D.
Desplazamiento: 7
Bonif. al daño: 2D
Equipo: Glock 17 (daño 3D+2) 2 cargadores

Dale



Dale es un hombre de mirada nerviosa, algo metido en carnes, el pelo castaño despeinado y una frondosa y descuidada barba. Está tan perturbado que tiene una noción de la realidad un tanto desvirtuada. Está totalmente convencido de que los hostiles son en realidad vampiros, así que sobre su ropa (vaqueros desgastados y camiseta interior) lleva toda clase de artilugios anti-vampiros como ristras de ajos, crucifijos, estacas y frascos de agua bendita. También lleva colgada al hombro una escopeta totalmente real.

Dale se mostrará desconfiado ante cualquier desconocido, ve conspiraciones vampíricas por todos lados y cualquiera tendrá que demostrar primero que no es un vampiro y segundo que está dispuesto a luchar contra ellos. Se negará a aceptar cualquier explicación que no coincida con su percepción de la realidad y si se le insiste mucho acusará al que intenta convencerlo de ser un espía de los vampiros y se pondrá violento.

Agilidad (2D+2): Esquivar 3D+2, Melé 3D, Lucha.
Destreza (4D): Armas de fuego, Reparar.
Fuerza (3D+1): Levantar 4D.
Conocimientos (3D): Ciencias Ocultas, Orientarse 3D+2.
Percepción (3D+2): Rastrear 4D+1, Camuflaje.
Presencia (2D+2): Voluntad 4D.
Desplazamiento: 5
Bonif. al daño: 2D
Equipo: Escopeta recortada (daño 6D) 12 cartuchos.

Introducción para los jugadores

Lunes, 10-09-2012, 13:00.

“Maldita sea novatos, sólo tenéis que bajar ahí y sacar la rata de laboratorio de su escondrijo. Mi abuela lo hacía todas las mañanas y no sabía leer.”

Karl “Sargento” Mallone,
en la sala de reuniones.

El equipo Z acaba de terminar su adiestramiento acelerado en *Savannah*. En su último día fueron constituidos como equipo y se designó al Controlador Principal, a continuación fueron destinados al aeropuerto cívico militar de *Forbes Field*, 10 kilómetros al sur de *Topeka* sin ningún tipo de explicaciones. Allí, recibirán la noticia de que “El Sargento” les está esperando en una sala de reuniones para su primera misión.

En la sala de reuniones sólo están los jugadores y “El Sargento”, que empezará a hablar como es habitual bruscamente en cuanto entre el último de los controladores.

Durante la mañana se tomaron unas fotografías aéreas en la zona norte de Topeka, en ellas se puede ver muy pobremente cómo aparecen dos personas, una de ellas parece llevar ropa deportiva y la otra una especie de vestido blanco. Son dos hombres, que miran al cielo en un movimiento casual. Mientras “El Sargento” hace aparecer en la pantalla de plasma que hay a su espalda la fotografía en cuestión, explica quién es el Doctor Christopher Miles, que parece haber sido identificado en la fotografía en cuestión. Aparecerá un pequeño informe sobre el hombre junto con dos fotos suyas en alta resolución, una de frente y otra de perfil. El Doctor Miles no es médico, es un prestigioso científico que andaba desaparecido desde que se acordonó la ciudad de Topeka en la segunda semana de infección.

Si preguntan, no se ha identificado al otro hombre que aparece en la foto, aunque los análisis preliminares indican que es un varón joven.

La imagen del plasma cambiará y mostrará la zona norte de Topeka donde fue tomada la foto, luego se hará zoom a otra zona más pequeña mientras “El Sargento” proporciona los datos. La zona está aleja del centro y por lo tanto no estuvo muy expuesta al bombardeo, aunque obviamente será casi inaudito encontrar supervivientes u hostiles. Los edificios han recibido pocos daños, gran parte aún está en pie. Obviamente, no habrá ninguno completamente intacto, y será raro el edificio que al menos no esté en parte derruido, pero tampoco tendrán que abrirse paso entre ruinas como en las zonas más afectadas. La zona tiene una avenida importante que en su momento fue usada por cientos de coches para intentar salir de la ciudad y que aún siguen ahí, algunos carbonizados, otros inutilizados y los menos simplemente atrapados en mitad del tráfico. Las fotos muestran algún cráter en mitad de la avenida. En particular, la foto fue tomada sobre el aparcamiento del *Hummer Sports Park*, un complejo deportivo bastante conocido y usado de *Topeka* para practicar deporte los días laborables y celebrar eventos deportivos locales y regionales los fines de semana.

A continuación “El Sargento” ordenará al grupo ir a recoger su equipo, buscar su helicóptero asignado y partir de inmediato. La extracción del equipo será 6 horas después de entrar en territorio hostil.

“Novatos, la prioridad principal y única de esta misión es descubrir si el genio con bata sigue vivo y traerlo. No quiero que os entretengáis con excursiones inútiles o practicando tiro al zombi. ¿Entendido?”

Karl “Sargento” Mallone,
en la sala de reuniones

Datos de la misión

Misión EXT-KS-TOP-P0T0H5-12090104.

Tipo: extracción de superviviente.

Objetivo: Doctor Christopher Miles.

Tiempo: salida a las 14:00(HI) – recuperación a HI + 6.

Terreno: zona muerta de Topeka.

Personal: grupo ZC gamma/gamma.

La historia, desde el principio

Área restringida: esta sección explica la historia del personaje principal de la aventura. Se detalla parte del trasfondo del juego, por lo tanto se recomienda que el lector haya leído el manual básico en su totalidad. No es necesario leer esta parte para dirigir la aventura, aunque se puede usar para continuarla o trasformarla en una pequeña campaña.

Antes de la epidemia, el Doctor Miles era un prestigioso neurólogo que trabajaba en el centro de neurología de Kansas, cuya sede principal está al norte de Topeka, muy cerca del complejo deportivo *Hummer Sports Park*. Es alguien que ha destacado durante años en su campo y los rumores sobre un posible premio Nóbel son constantes.

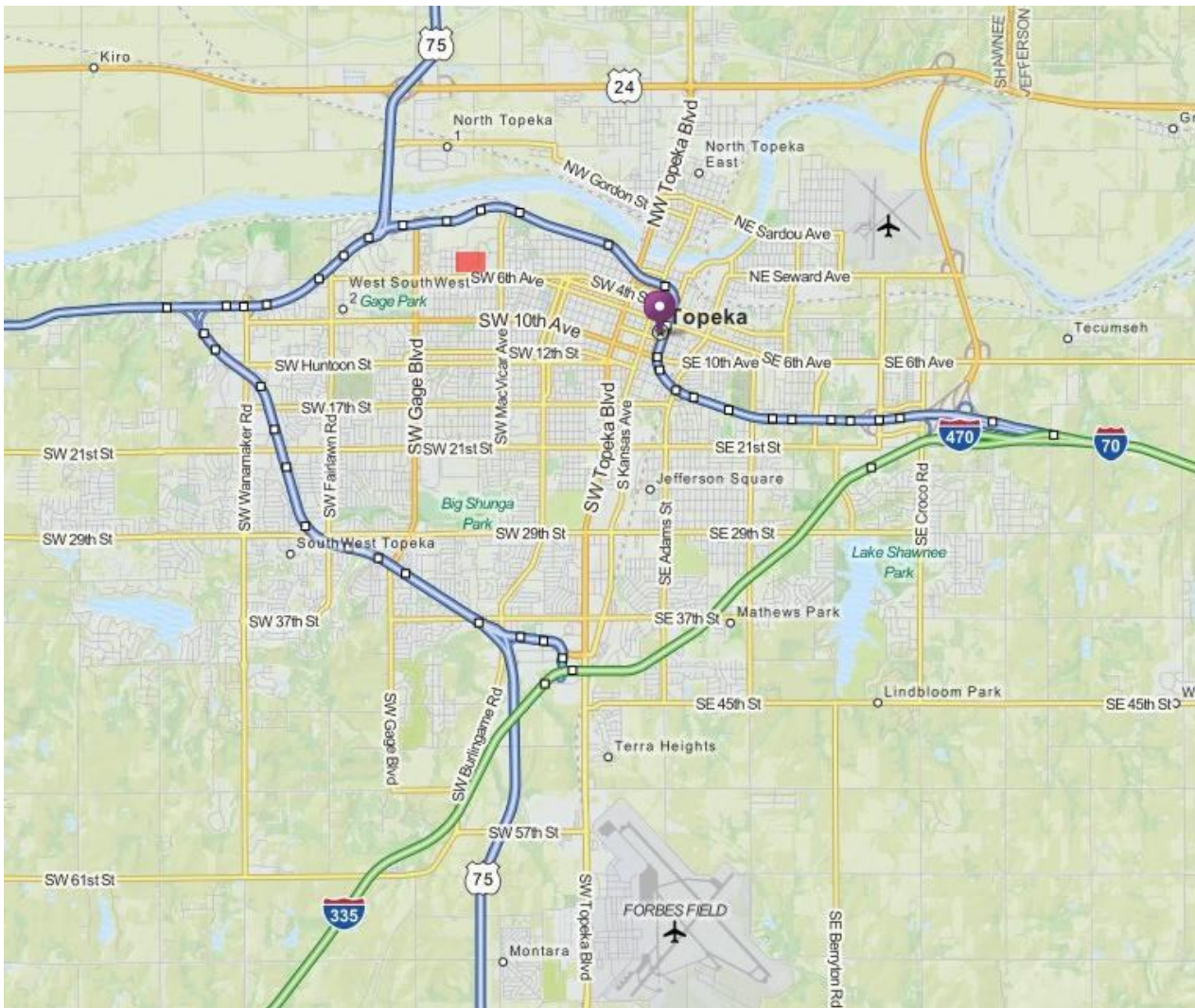
Al comenzar la infección el suyo fue uno de los nombres que empezaron a manejar en *Genomic Trust* y “*La Villa*” para, a partir del virus, tratar de alcanzar la vida eterna (o al menos alargar la vida) sin el desagradable efecto colateral de tener que morir. Así pues, *Genomic Trust* se las apañó para infectar a la joven hija del científico y así darle una motivación que de otra forma sería imposible conseguir.

Durante la segunda semana de infección el ejército acordonó la ciudad de Topeka y algo después ordenó a los habitantes que no salieran de donde estuvieran. El Doctor Miles se atrincheró en su casa con su hija Claire. Desgraciadamente durante la quinta semana, justo antes de que el ejército bombardeara Topeka, Claire se infectó con un virus de quinta generación. Hubiera tardado en transformarse varios días, pero Christopher no es alguien que se vaya a quedar de brazos cruzados mientras su hija muere. Así que cogió su moto y se llevó a Claire a toda prisa a las instalaciones de su lugar de trabajo, un laboratorio de alta seguridad donde podría desarrollar una cura para su hija. Desde entonces apenas come y duerme y no se asea en absoluto, su única obsesión es curar a su hija, y el tiempo juega en su contra. Tardó poco en dejarse llevar por la desesperación y en buscar sujetos vivos que usar como cobayas para avanzar más rápido. En ese momento, la ciudad de Topeka ya había sido arrasada con Napalm, así que Miles tuvo que salir en busca de supervivientes a los que poder embaucar y a los que inyectar el virus. Así fue como encontró un grupo de supervivientes en el *Hummer Sports Park*, un grupo de jóvenes ingenuos a los que ha dejado un walkie-talkie de corto alcance. Cada pocos días avisa de su llegada y se lleva un superviviente con la excusa de vacunarlo y evacuarlo de la ciudad a un lugar seguro (cosa que es absolutamente falsa). Cada vez que lleva a un nuevo superviviente al laboratorio le inyecta el virus y a continuación prueba una nueva versión de la vacuna.

El doctor nunca llegará a encontrar una vacuna, aunque está seguro de estar casi a punto de conseguirla y llegado el momento lo afirmará sin dudar. Sí ha conseguido sintetizar un suero que retrasa el avance de la infección bastante (dependiendo de la generación de virus) y que oculta totalmente sus síntomas (algo que puede ser muy peligroso). Claire Miles tiene que inyectarse el suero casi cada hora para mantener a raya la infección, así ha conseguido

sobrevivir hasta el principio de la sexta semana, aunque está a punto de consumir su transformación.

El complejo deportivo



El complejo deportivo *Hummer Sports Park*, situado al norte de la ciudad de Topeka se usaba para actividades deportivas cotidianas los días laborables y para eventos deportivos regionales los fines de semana.

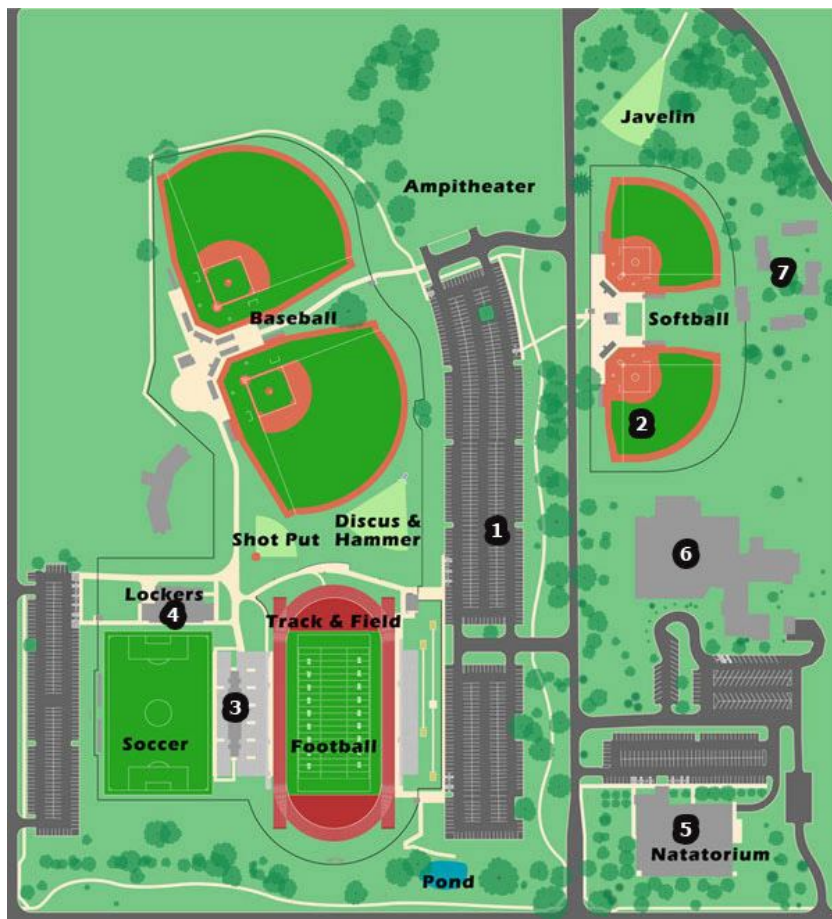
Se puede practicar atletismo, natación, fútbol, fútbol americano, baseball, softball, tiro de jabalina, lanzamiento de martillo, peso y disco. Además tiene cientos de aparcamientos, gradas o anfiteatros en todas sus pistas, vestuarios con taquillas y un edificio puramente burocrático.

Se encuentra pegado a la sexta avenida, lo cual hace que el lugar sea muy accesible desde la I-70 que atraviesa Topeka, así como muy fácil de salir.

El norte de Topeka se ha librado de lo más intenso del bombardeo, de forma que bastantes edificios aún están en pie en esta zona (aunque casi no hay edificios totalmente intactos). El grupo no tendrá que andar sobre escombros. La sexta avenida, como calle principal y cercana a la salida, está atestada de coches, atrapados en lo que parece un atasco congelado en el tiempo. Justo un poco apartado se puede ver un cráter del bombardeo en mitad de la avenida, con los coches carbonizados y hundidos.

El complejo no tiene seguridad de ningún tipo, es un lugar público al que podía ir cualquiera a practicar o ver algún deporte. Toda vegetación ha desaparecido.

El equipo será llevado en helicóptero a la zona donde fue tomada la fotografía al Doctor Miles. La eterna ceniza que flota en el aire en la ciudad de Topeka desde el bombardeo provoca la sensación de vivir en un día eternamente nublado. Cuando los jugadores estén en el complejo, habrá dos cosas que les llamarán la atención: el olor acre a quemado y el total y absoluto silencio. El sol está casi en su punto más alto, no habrá hostiles a la vista, el principal edificio está totalmente devastado y en los extensos aparcamientos apenas hay varios coches inservibles. La caza comienza.



Leyenda:

1 – Aparcamiento. Zona de aterrizaje del equipo Z, en esta misma zona fue tomada la fotografía aérea en la que se reconoció al Doctor Miles.

2 – Restos del kit de supervivencia de OneWorld. No queda nada, incluso los tabloncillos más grandes han desaparecido, apenas quedan un jirón del paracaídas y algún trozo de madera.

3 – Instalaciones deportivas que comparten el campo de fútbol americano y el fútbol tradicional, con algunas gradas en su parte superior mirando a ambos campos, algún vestuario, salas de reunión, zonas de trofeos y fotografías de los deportistas más destacados que salieron del HSP.

4 – Los vestuarios más amplios de todo el complejo. Hay varios para cada género. Con decenas de duchas, taquillas, alguna

oficina administrativa y un par de saunas. Edificio de una sola planta.

5 – Piscina cubierta con vestuarios.

6 – El edificio administrativo del complejo, ahí se organizaban las actividades, se recibía a la gente que deseaba practicar deporte, con salas de reunión y descanso del personal administrativo y de seguridad. Totalmente arrasado por el bombardeo.

7 – Algunos edificios auxiliares de poca importancia para guardar herramientas de jardinería y equipo deportivo sin tener que transportarlo más lejos.

Deja que sean los jugadores los que descubran el escenario por ellos mismos. Serán sus decisiones las que influyan en cómo se desarrolle la aventura y tendrán que ingeniárselas para lidiar con los diferentes obstáculos. Si ves que están demasiado recelosos como para explorar con convicción, algo perdidos, o simplemente les gusta más que les lleves de la mano, haz que alguno de los PNJ sea los que aborden al grupo. Estos son los principales encuentros que pueden darse.

El equipo de fútbol americano

Los vestuarios principales del complejo (señalado con el 4 en el mapa) están en un edificio rectangular de una sola planta. El lado oeste del edificio está totalmente derruido, la parte dañada es menos de un tercio del total y se compone de una montaña de escombros aparentemente infranqueable. El resto del edificio se mantiene en pie a duras penas, algunas paredes parecen algo vencidas y se aprecian multitud de grietas. Desde el exterior se puede ver claramente que todas las entradas obvias al edificio, la principal y un par de secundarias han sido atrancadas desde dentro, se puede ver un montón de mobiliario amontonado con más o menos acierto, esto debería hacer pensar a los jugadores si podría haber alguien dentro.

En efecto, un grupo de estudiantes y deportistas permanece dentro. Son jóvenes vigorosos en los últimos años de la adolescencia, la situación les ha sobrepasado totalmente, sólo les mantiene unido el capitán del equipo, un joven llamado Taylor con una sonrisa perfecta, y una seguridad en sí mismo totalmente desproporcionada, siempre lleva bien visible la Glock 17 que recuperó del kit de supervivencia. Junto a Taylor estará Jenny, su inseparable y manipuladora novia, una rubia que viste el uniforme de instituto más corto de lo que debería.

Siempre habrá uno de los jóvenes haciendo guardia en el tejado de edificio con una mira telescópica que encontraron entre el equipo de supervivencia (marcado en el mapa con 2). Si los PJ buscan un lugar alto (como unas gradas) y superan una tirada difícil de percepción podrán ver el reflejo de la mira en el tejado del edificio.

Si el grupo se acerca con cierto sigilo podrá tener la iniciativa, la entrada y salida al edificio se hace a través de un camino en particular por entre los escombros por donde cabe una única persona si se arrastra (algo imposible de sortear para un hostil y muy difícil de imaginar para un humano). En cambio si el vigía ve al grupo, avisará a Taylor, que saldrá a darles la bienvenida junto con Jenny y los 4 chicos más corpulentos para proteger su “territorio”. Van equipados con bates, barras de hierro y palos. Taylor es el único con un arma de fuego pero no se amedrentarán ante las armas los Z-corps, ya que dispararlas “sería un suicidio y atraería a un montón de jodidos zombis” (y esto es totalmente cierto).

La actitud del grupo será agresiva, rozando la violencia. Han estado incomunicados desde que el ejército declarara la cuarentena y no saben qué son los Z-corps (el kit de supervivencia de OneWorld incluía un informe sobre los acontecimientos y qué son los Z-corps pero se lo quedó otro grupo). Sólo confían en el ejército. Pedirán a los jugadores un “peaje” por invadir su territorio en forma de agua y comida. De hecho están desesperadamente hambrientos y sedientos, y si los PJ se dan cuenta de eso, podrían minar el liderazgo de Taylor ofreciendo al resto comida y agua a cambio de hablar un rato. Jenny apelará a la masculinidad de su novio si los PJ empiezan a poner la situación a su favor.

Hay otra joven, Susi, que es algo menor pero está mucho más centrada, no se ha hecho con el liderazgo del grupo porque no pertenece al equipo, pero sería una líder mucho más competente. En el momento de la cuarentena estaba viendo a su hermano Sammy entrenar y desde entonces no se ha separado de él. Si los PJ logran suprimir (por las buenas o no) a Taylor y Jenny será Susi la que se haga con la situación.

En total son 9 jóvenes, Taylor, Jenny, Susi, su hermano Sammy, otros cuatro muchachos del equipo de fútbol y otra joven. Si los jugadores logran anular de una forma u otra el liderazgo de Taylor el resto no será un problema y seguirán las órdenes o sugerencias de los Z-corps sin cuestionarlas.

Su historia no tiene nada de especial, la cuarentena les cogió en el complejo y decidieron hacer caso al ejército (y a sus familiares), quedándose allí. La situación empezó a empeorar y lo que parecía algo temporal resultó ser permanente, alguno de los chicos incluso escuchó a sus padres ser devorados mientras hablaban por el móvil antes de que se agotaran las

baterías. Entonces empezaron a sobrevivir con la ayuda aérea que envió OneWorld, en ese momento tuvieron algún problema con otro grupo de supervivientes que están en la piscina, nada importante. Luego se produjo el bombardeo, no saben quién lo hizo ni por qué, aunque su principal teoría es que los enemigos del país han aprovechado la debilidad de Estados Unidos para atacar. Después de varios días cada vez más pesimistas se toparon con un científico que trabaja para el ejército y va a visitarlos cada poco tiempo, cada vez se lleva a uno de ellos (es más seguro desplazarse en grupos pequeños) lo vacuna y lo envía a una zona segura. Esa misma mañana se llevó al último. Cada vez que va a llegar avisa por el walkie-talkie que dejó la primera vez para evitar que lo confundiesen con un hostil.

Una vez los jugadores sepan la historia de los deportistas, no será difícil convencerlos de que les dejen el walkie-talkie para intentar comunicarse con Miles, al fin y al cabo con su líder y su novia fuera de juego, sólo son un grupo de jóvenes asustados que empiezan a entender poco a poco que quizás todo esto no sea pasajero. El investigador contestará a la llamada, pero se negará categóricamente a salir de su escondrijo con la excusa (totalmente falsa) de estar sintetizando más antídoto, pero será posible hacerle confesar su ubicación si los PJ saben presionar los puntos adecuados. Está obsesionado con encontrar una cura y teme que su último conejillo de indias va a morir, así que recibirá con gusto a cualquier otro infectado o a cualquiera que diga llevar una cura (si los PJ tienen alguna otra idea relacionada o totalmente distinta pero plausible, el Doctor Miles morderá el anzuelo sin dudar).

La clase de natación para personas mayores

El edificio de la piscina cubierta (marcada con un 5 en el mapa) tiene gran parte de techo derruido, habiendo caído los restos en la propia piscina. La parte de vestuarios y alguna oficina está relativamente intacta.

Allí se refugian 5 personas desde que se implantara la cuarentena, 3 de ellas de edad bastante avanzada y que asistían a su clase de natación. Las otras dos son el monitor de dicha clase y un guardia de seguridad bastante pasado de peso.

La Sra. Williams, con su marido el Sr. Williams. La anciana se cayó durante sus clases y tiene un hueso astillado, nada grave en alguien joven pero que le impide moverse. Estaban esperando una ambulancia que nunca llegó. Los dos son bastante religiosos y apelarán a la misericordia de Dios en cualquier conversación.

La Sra. Dansky, que padece del corazón y hace tiempo que dejó de tener pastillas, al principio se quedó preocupada por la Sra. Williams y acabó quedando atrapada como ellos. Es una chismosa sin remedio.

El monitor, Fred Brown es un tipo que ronda la treintena, a pesar de su profesión no está muy en forma. Moreno con la cara llena de acné, simpático pero poco agraciado y sin una conversación muy interesante, un solterón irremediable.

Tim es el guardia de seguridad, lleva años trabajando en el complejo y poco a poco fue dejándose llevar. Es un tipo grande, peludo como un oso y tremendamente gordo. Sólo lleva porra y un par de esposas.

El Sr. Williams es un inseparable de su gastada radio a pilas, por lo que el grupo ha estado escuchando las noticias regularmente. Acogerán a los Z-corps como auténticos héroes, les suplicarán que les saquen de allí y mantengan al ejército a ralla. La Sra. Dansky además intentará cotillear con ellos alguna anécdota o pedirá que cuenten algún salvamento heroico o matanza épica de hostiles.

Si los PJ preguntan, les podrán contar alguna cosa sobre la zona. Cerca de los campos de softball (marcado con el 7 en el mapa), se han escuchado disparos algunas noches. Cerca de los campos de fútbol a veces hay concentraciones de hostiles y por allí se esconden un grupo de jóvenes psicópatas y asesinos sedientos de sangre que sólo intentan aprovechar la

situación para saquear, emborracharse, robar, asesinar y atentar contra otros pecados cristianos como la castidad.

La razón de tanto resentimiento se encuentra en el enfrentamiento que tuvieron con el equipo de fútbol cuando lanzaron el equipo de salvamento. Los dos grupos fueron a buscar provisiones y tuvieron un enfrentamiento, la situación se caldeó bastante hasta que al final una joven colegiala le dijo algo al que parecía el líder y éste golpeó en la cabeza al Sr. Summers, que era un hombre muy bueno y honesto que iba a clase de natación. El pobre Sr. Summers murió al día siguiente y este grupo sólo pudo llevarse algo de agua y el informe de situación del kit de supervivencia donde se habla de los Z-corps.

El loco Dale

Cerca de los campos de softball (marcada con un 7 en el mapa) hay cuatro pequeñas estructuras de cemento de las cuales 2 aún están en pie. Allí se encuentra Dale, es un hombre cercano a la cuarentena, más sucio y maloliente de lo normal incluso para ser un superviviente, los detalles más llamativos son la ristra de ajos colgada al cuello junto al crucifijo y la escopeta. Según su extraña forma de pensar, el lugar donde ha establecido su base es el mejor sitio para sobrevivir ya que el terreno está bastante despejado y así ve venir a los vampiros de lejos. Porque es obvio que lo que está atacando a Kansas es una horda de vampiros sedientos de sangre, él mismo ha visto muchas veces cómo los vampiros mordían y bebían la sangre de gente inocente. Entonces esa gente caía en un profundo sueño del que era imposible despertarlos y después de un tiempo se levantaban vampirizados y sedientos de sangre ¿qué van a ser si no vampiros? De hecho tiene sus dos refugios llenos de estacas, ajos, cruces, agua (que asegura que está bendecida) y todo tipo de trastos anti-vampiros. También lleva este tipo de artilugios encima.

Se negará a aceptar cualquier explicación que le puedan dar los jugadores, la lógica de Dale definitivamente hace mucho que dejó de tener algún sentido. Si los PJ empiezan a dar motivos de por qué los hostiles no pueden ser vampiros, como por ejemplo que el sol no parece afectarles, Dale siempre encontrará alguna razón totalmente válida en su perturbada mente para refutarla, como que las cenizas provocadas por el bombardeo tapan la luz directa del sol (cosa totalmente cierta).

Por cierto, es evidente que el bombardeo fue orquestado por el grupo de vampiros en la sombra que está llevando a cabo el ataque, fue una bomba para vampirizar a los humanos, ocultar el sol y así comenzar con esta tenebrosa conquista de los Estados Unidos.

Al encontrar a Dale, éste intentará asegurarse que los PJ no son vampiros, les dará ajos crudos para comer, los empapará de agua bendita y alzará ante ellos un crucifijo mientras grita a viva voz versos de la Biblia. Una vez se ha asegurado que los PJ no son vampiros, también tendrán que convencerlo de que no trabajan para ellos y que de hecho están ahí para acabar con los chupasangres o para buscar a alguien que les ayude a acabar con la amenaza.

Si alguno de los jugadores se niega a entrar en este juego el loco Dale se pondrá cada vez más nervioso y violento, hasta el punto de usar la escopeta que lleva al hombro.

Si el grupo le sigue la corriente lo suficiente y lo interroga siguiendo su extraña idea de vampiros conquistadores, Dale comentará de pasada que no es el único cazador de vampiros de la zona y que a veces pasa un templario que anda en busca de supervivientes para unirlos a su causa. Obviamente sabe que es un templario porque lleva una capa blanca de cruzado (se refiere a la bata de científico) y cuando le preguntó si luchaba contra los vampiros el otro respondió que sí. Todo el mundo sabe que los miembros de la orden del Temple no pueden mentir.

Si el grupo insiste en el tema, Dale dirá que sabe dónde se esconde el templo. Claro que puede enseñárselo a los PJ (sobre todo si le han convencido de que luchan contra los chupasangres) pero antes tendrán que limpiar su huerto de vampiros. Su huerto no es más que una pequeña zona de tierra situada en los antiguos campos de baseball en la que está intentando plantar algunas semillas (da igual que no sea la época del año adecuada, casi no haya luz solar directa o la tierra no sea fértil debido al bombardeo). Dale querrá limpiar la zona de hostiles, que según él le están sabotando la plantación.



Los hostiles

El complejo fue hasta hace no mucho un lugar muy importante en la vida de cientos de personas: los deportistas, los padres que iban a llevar y recoger a sus hijos, los trabajadores (entrenadores, gente de mantenimiento, algunos oficinistas encargados del funcionamiento burocrático, limpiadores). Sin duda es el sitio ideal para que muchos de los hostiles se dirijan hacia el *HSP* siguiendo alguna rutina que su subconsciente aún mantenga. Aunque será un lugar relativamente poblado de zombis, los PJ tienen algo a su favor: la misión comenzará poco tiempo después del mediodía, cuando el sol está en lo más alto y más molesta a los muertos vivientes, así que la zona está despejada. Los condenados se han ido retirando a los lugares menos iluminados poco a poco durante la

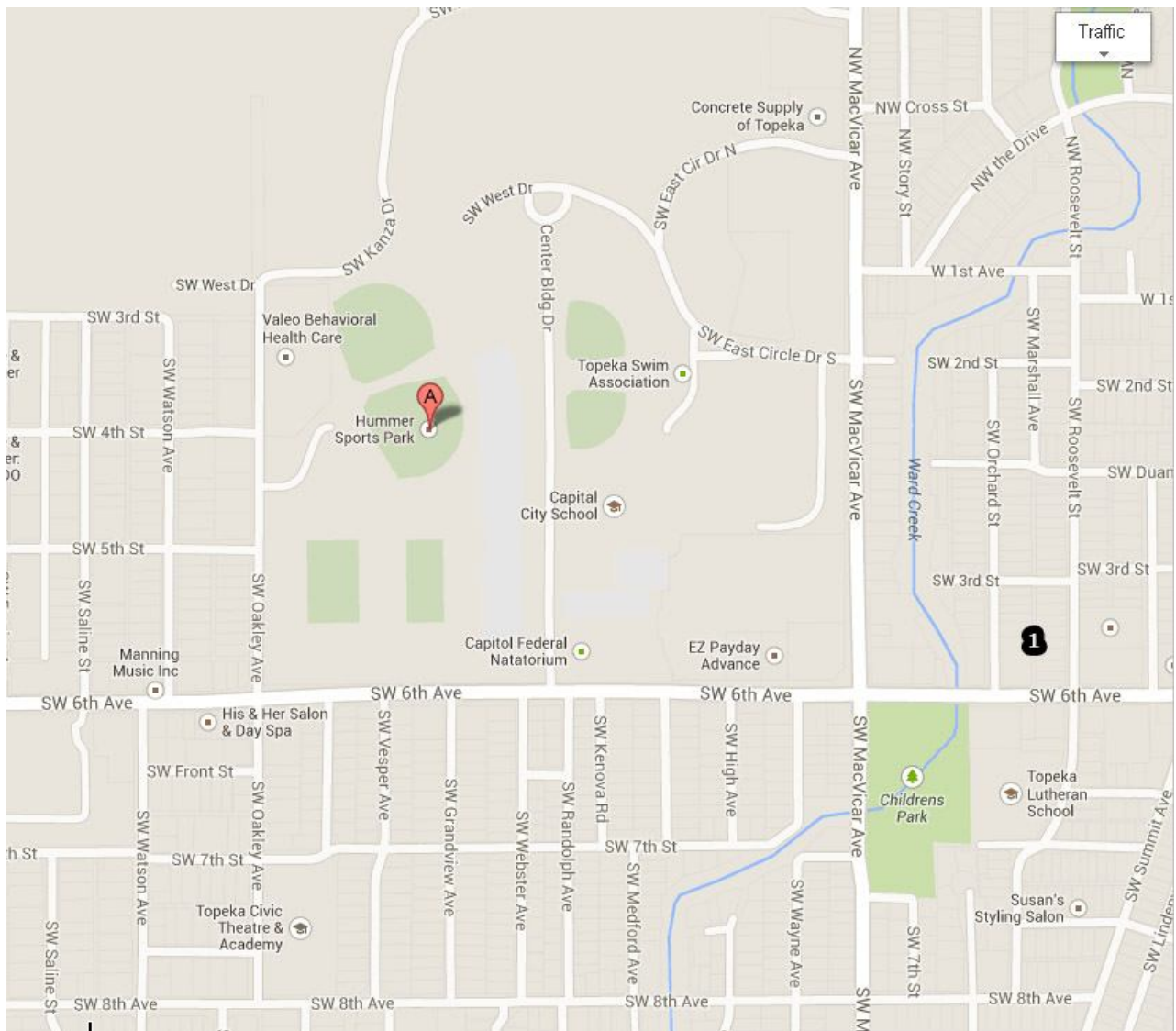
mañana, aunque siempre se ve alguno despistado en el horizonte. Los PJ no deberían tener problemas en evitarlos si no hacen mucho ruido de forma intencionada. En los campos de baseball sí que hay entre seis y media docena (dependiendo del número de jugadores y la dificultad de la partida).

La mayor concentración de hostiles se encuentra en la construcción situada entre el campo de fútbol y el de fútbol americano (marcado en el mapa con un 3). Son un conjunto de gradas con accesos muy amplios que miran a cada uno de los campos de juego, debajo de las gradas hay una serie de instalaciones, unos vestuarios para varios equipos y árbitros, una pequeña sala de trofeos y sala de la fama, donde hay una serie de biografías de los deportistas más exitosos que pasaron por el *Hummer Sports Park*. Este edificio ha servido de refugio frente a la luminosidad del sol para decenas de hostiles, sus entradas amplias han facilitado mucho el acceso a los condenados. La mayoría simplemente están vagando por dentro hasta que algún estímulo los atraiga masivamente. Si los PJ hacen demasiado ruido en los alrededores (por ejemplo tratando con el equipo de fútbol escondido en 4) o entra para inspeccionar el edificio los hostiles podrían ponerlos en aprietos.

Marcha forzada

“Mantened los ojos bien abiertos en la sexta avenida y alejaos de los coches amontonados si no queréis convertirlos en desayuno de zombi, equipo.”

Karl “Sargento” Mallone,
por radio



De una forma u otra, ya sea hablando directamente con el Doctor Miles o con la ayuda de Dale, los jugadores deberían haber descubierto que el científico se esconde en el centro de neurología de Kansas (marcado como 1 en el mapa), así que tendrán que dirigirse hacia allí si quieren sacarlo de Topeka porque él no va a salir al menos durante el próximo día y el transporte debe estar a punto de llegar. El viaje no parece muy difícil, aunque en una ciudad en un estado de apocalipsis y anarquía no es fácil moverse.

Apenas son un par de calles pero el grupo puede encontrarse con dificultades para avanzar. La sexta avenida está plagada de coches entre los cuales pueden encontrarse hostiles esperando algún estímulo. Además es posible que se encuentren con un obstáculo inesperado, un edificio se ha derrumbado completamente sobre la sexta avenida a la altura del parque *childrens* (debido a un impacto directo durante el bombardeo). Obviamente se podrá rodear internándose en el propio parque, es más seguro pero se tarda más y recordemos que los jugadores deberían estar preocupados por la llegada del transporte. Si deciden atravesar las ruinas tendrán que superar una auténtica montaña de escombros de cuatro metros de altura, no es muy difícil pero si algo inestable. Entre los escombros hay enterrados algunos hostiles, no pueden moverse mucho y están en un estado lamentable después de haber sufrido un derrumbamiento, pero los que han tenido la suerte de conservar intacta la cabeza no dudarán en arrastrarse enloquecidos al exterior en busca de los jugadores cuando estos pasen cerca. Algunos han perdido la mitad inferior del cuerpo, otros

apenas conservan un amasijo de carne en lo que fueran pecho y extremidades. Una simple escalada puede convertirse en una auténtica trampa.

Cada jugador deberá tirar por Tregar dos veces (dificultad 10) para sortear sin problema los restos más inestables, si alguno falla entonces se producirá un leve derrumbamiento que dejará vía libre a un hostil o desplazará al personaje hasta una posición cercana a uno. Desembarazarse del abrazo mortal del condenado será tarea del jugador... aunque si los personajes se ayudan entre ellos (con cuerdas por ejemplo) tendrán más fácil avanzar.

El cubil de la rata

El centro de neurología de Kansas es un laboratorio de alta seguridad construido para soportar terremotos, así que el bombardeo no lo ha dejado muy afectado, hay alguna grieta pero ni siquiera parece haber ninguna ventana rota. Se trata de una construcción de tres plantas en las que se hacen pruebas avanzadas a pacientes con enfermedades neurológicas poco comunes, se hacen análisis de muestras de tejido y se llevan a cabo investigaciones con ratas. En su entrada principal aún se puede adivinar que había un letrero con las palabras Centro de Neurología de Kansas y un dibujo esquemático de un cerebro que aún se puede ver. Por el momento el edificio puede seguir consumiendo electricidad debido a los generadores propios que hay en el sótano.

El acceso al edificio no debería ser muy difícil. En la última planta es donde se llevan a cabo las investigaciones más delicadas, con los virus y bacterias cerebrales más peligrosos, allí es donde están el Doctor y su hija. Aunque dicha planta tiene una fuerte seguridad es posible acceder de diferentes formas, la puerta de acero de alta seguridad que conecta la azotea con la tercera planta está deformada porque le ha caído algo de napalm, así que será fácil abrirla sólo con algo de fuerza bruta. Los conductos de ventilación tienen rejillas de seguridad que son fáciles de forzar con un soplete portátil que los jugadores deberían llevar.

Si el grupo va por la vía directa y sube por las escaleras verán que no hay ascensor a la tercera planta y la escalera da a un rellano donde hay una puerta metálica muy segura (se puede burlar la seguridad con una tirada muy difícil de electrónica) y a su lado un cristal (a prueba de balas) con una pequeña caja sobre unos raíles que sirve para pasar objetos de una parte a otra.

Si los PJ hacen ruido o se llevan mucho tiempo en la puerta aparecerá el Doctor Miles, llevará tantas jeringuillas como jugadores, las pondrá en la caja y las pasará al otro lado, hacia el equipo Z. Entonces dirá que la única posibilidad de que pasen será que cada uno de ellos se inyecte el antídoto. La instalación es demasiado importante como para que se vea contaminada por accidente, toda precaución es poca.

El Doctor no consentirá abrir la puerta bajo ningún concepto hasta que alguien se inyecte la vacuna, y el cristal y puertas deberían ser casi imposibles de forzar por la fuerza bruta, así que la única opción será inyectarse la dosis que les suministra el científico o buscar otra forma de entrar. El contenido de las jeringuillas debería ser imposible de identificar sin el equipo adecuado, y los activímetros sólo están preparados para analizar sangre, no un suero.

Si alguien se inyecta la supuesta vacuna, su activímetro empezará inmediatamente a pitar y marcará de forma automática un 80%. En efecto, en realidad la supuesta vacuna no es más que un suero con una gran cantidad del virus. En ese momento el Doctor abandonará su mentira y reconocerá no tener una vacuna (por el momento) aunque está a punto de conseguirla, de hecho está seguro que la siguiente iteración de la cura funcionará completamente y revertirá el proceso de transformación. Además el Doctor está obsesionado con conseguir más sujetos de prueba para avanzar con su investigación, así que prometerá inyectar la cura al contagiado. Por supuesto, la cura fallará y el jugador estará sentenciado.

Una vez dentro de la planta de seguridad, la escena se llevará a cabo dependiendo de las acciones de los PJ, sobretodo si han entrado furtivamente o no. En estos momentos debería quedar poco tiempo para entrar en la ventana de extracción del equipo (sobretodo si se han entretenido demasiado en el camino), así que deberían darse prisa en encontrar al objetivo y convencerlo o forzarlo para salir a la azotea (donde podrán comunicar por radio su posición a la base si es que no están al corriente).

La planta es un pequeño laberinto construido sin mucho sentido, por lo que es relativamente fácil perderse. Tiene multitud de laboratorios con muestras conservadas en frío, algunas grandes salas de operación donde se intervienen a pacientes con enfermedades raras o se toman muestras de tejido vivo, una sala de descanso austera pero amplia y zonas de descontaminación. En uno de los laboratorios hay un paciente que el equipo Z podría reconocer si está atento, se trata del joven que salía en la foto junto al Doctor, incluso aún conserva la ropa de deporte, pero se ha transformado en un hostil. Está sobre una camilla y tiene todas las extremidades y la cabeza atadas, su cráneo está totalmente abierto y varias herramientas propias de cirugía salen de su cerebro, es un zombi pero poco podrá hacer más que gruñir.

En la sala de descanso el Doctor hace vida con su hija, la pequeña Claire de tan sólo 10 años. Se trata de una niña muy amistosa con el pelo largo y rubio, un vestido rosa muy sucio y un conejito de peluche que en realidad es una mochila. Si el grupo se entretiene en hablar con ella, les dirá que su papá está trabajando mucho para salvar a muchas personas que están malitas como ella. Porque ella misma está malita y tiene que ponerse inyecciones cada vez que suena su reloj, su papá le ha dicho que es diabética (no es difícil llegar a la conclusión de que no es diabetes lo que tiene, aunque no tiene ningún síntoma). Si los PJ son lo suficientemente paranoicos o astutos, un detalle importante es que está mala y tiene que medicarse desde hace sólo varios días, lo cual puede dar que pensar... otro detalle es que se tiene que inyectar cada muy poco tiempo.

La sala de operaciones principal es bastante espaciosa y tiene un reservado desde donde seguir la operación en vivo por algún estudiante o investigador novato, allí el Doctor Miles ha ido dejando todos los sujetos con los que ha fracasado. Se trata de un montón de hostiles totalmente libres que podrían poner en apuros al equipo Z, incluso podría haber algún blob. Si el grupo ha entrado furtivamente en la última planta, una buena forma de introducir a Miles sería que el grupo viera desde el final de un pasillo cómo el bueno del Doctor abre la puerta de la sala de operaciones y salen un montón de hostiles directos a por ellos. Si han convencido a Miles para que coopere, éste puede simular que colabora y guiar al grupo hasta una trampa mortal, justo hasta la puerta de la sala abarrotada de hostiles.

Epílogo

Llegados a este punto, el Doctor habrá sobrevivido o no según se haya desarrollado la aventura o según las ganas de venganza de los jugadores. Si Miles sigue vivo, tanto si lo han convencido o reducido, suplicará que se lleven a su hija con ellos, que es lo único que le queda. Si el Doctor ha muerto, entonces será la niña la que pedirá que no la dejen sola allí (por supuesto los PJ pueden negarse). En caso de que la lleven, justo cuando estén sobrevolando Topeka el reloj de la niña empezará a sonar, ella sacará de su conejito una jeringuilla y se la inyectará... pero no servirá de nada porque segundos después empezará a vomitar y a sufrir ataques. El Doctor se abalanzará sobre ella mientras la sujeta, intenta torpemente que no se trague su propia lengua y grita desesperadamente que aguante un poco más, que estaba a punto de conseguir una cura. En este momento debería ser evidente que Claire se está transformando (aunque no mostrara ningún síntoma antes del ataque). Para añadir un poco más de tensión los pilotos del helicóptero se darán cuenta de lo que está

pasando y empezarán a increpar a los jugadores por haber subido al “pájaro” a un infectado además de apremiarles para que “hagan algo para solucionar su cagada”. Si los PJ no hacen nada la niña morirá y consumará su transformación allí mismo.

“¡Muy bien, equipo! Ahora podéis decir a vuestras madres que habéis dejado de ser nenazas y sois Z-corps con los cojones bien puestos.”

Karl “Sargento” Mallone,
a los z-corps supervivientes

Continuar la aventura

Genomic Trust tenía bajo vigilancia al Doctor Miles por si sus investigaciones daban algún fruto relevante. Estando la ciudad ya sumida en el caos aprovechó la tercera y cuarta semana de infección para instalar alguna cámara y micrófonos en el edificio de neurología donde trabajaba. Con la aparición de los Z-corps podría ponerse en marcha para recuperar al científico (si ha sobrevivido) o los avances en su investigación, así que pocas horas después de que los PJ acaben su misión un grupo de mercenarios de GT se presentará en el lugar e intentará sacar todos los datos que pueda, desgraciadamente el edificio está infestado de hostiles (recordemos que Miles tenía a muchos encerrados y posiblemente los liberó), así que no tendrán más remedio que darse por vencidos, marcharse con unos pocos datos e incendiar todo el edificio para que nadie tenga acceso.

De esta forma llegará a manos de GT una información vital que el Doctor Miles podría dar directamente a los Z-corps (si no sobrevivió puede ser otro trabajador compañero del Doctor). Todos los datos referentes a investigaciones clasificadas como prioritarias (y Miles había concedido a su investigación sobre la vacuna los privilegios adecuados) tenían una copia de seguridad en servidores aislados. Es importante que los servidores de respaldo estén situados en otro lugar físico para protegerlos de posibles accidentes como incendios y aislados de cualquier red para protegerlos de ataques de hackers. Así que toca volver a Topeka para hacerse con las copias físicamente.

De esta forma comenzará una carrera contrarreloj que hará volver a la ciudad de Topeka tanto a los Z-corps como a los mercenarios de GT para buscar los datos de respaldo de la investigación.

Es de esperar que los PJ recuperen al menos parte de los datos, aunque si han salido derrotados de su encuentro con los misteriosos mercenarios estarán muy lejos de volver a retomar la investigación allí donde la dejó Miles. El equipo de especialistas de OneWorld empezará a descryptar los datos, pero incluso con los mejores avances el proceso tardará días enteros y la información irá llegando con cuenta gotas.

A continuación se describe una posible cronología de los sucesos futuros, que podrá y deberá ser modificada según las decisiones, acciones, éxitos y fracasos de los jugadores:

- Horas después de que el equipo Z abandone el centro de neurología de Kansas se toman fotografías aéreas donde aparecen unos individuos entrando. Poco después el edificio arde hasta los cimientos ¿Quiénes eran y qué querían?

- Se descubre (quizás en casa del Doctor) un diario en vídeo de Christopher Miles. En él habla de la infección al principio de la segunda semana, cómo el gobierno comenta que parece ser un virus que ataca el cerebro. También aparece cómo el investigador se pregunta si él podría hacer algo, hasta que finalmente, en la última entrada desvela que su hija ha sido infectada de forma deliberada por alguien que sabe que es uno de los principales especialistas en enfermedades cerebrales del país y que debe hacer todo lo posible por intentar hallar una vacuna.

- En una carrera contrarreloj por buscar los datos de la investigación en los servidores de respaldo, los PJ tienen sus más y sus menos con los mercenarios a sueldo de GT. Descubren que existe una mega corporación que está actuando para sacar provecho de la epidemia.

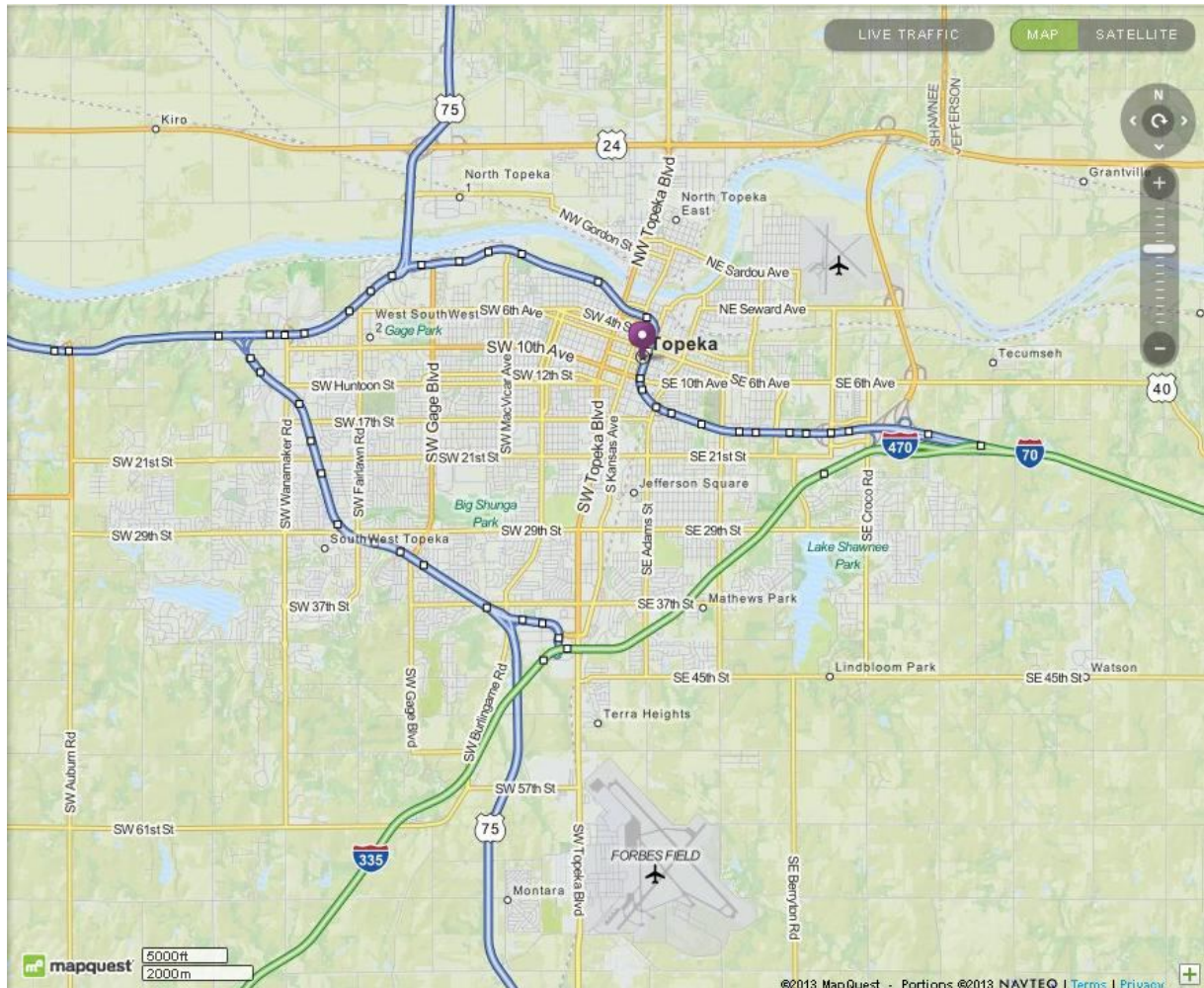
- Miles estaba mucho más lejos de la cura de lo que pensaba en un principio, aún así lo que consiguió supone un avance sorprendente al eliminar todos los síntomas y retrasar la transformación. Se puede llegar a sintetizar una verdadera cura, pero ¿qué faltará para poder llevarla a cabo? ¿Varias muestras de hostiles horriblemente mutados por el virus de diferentes formas? ¿La ayuda de otro experto, alguno relacionado con las infecciones contagiosas sanguíneas?

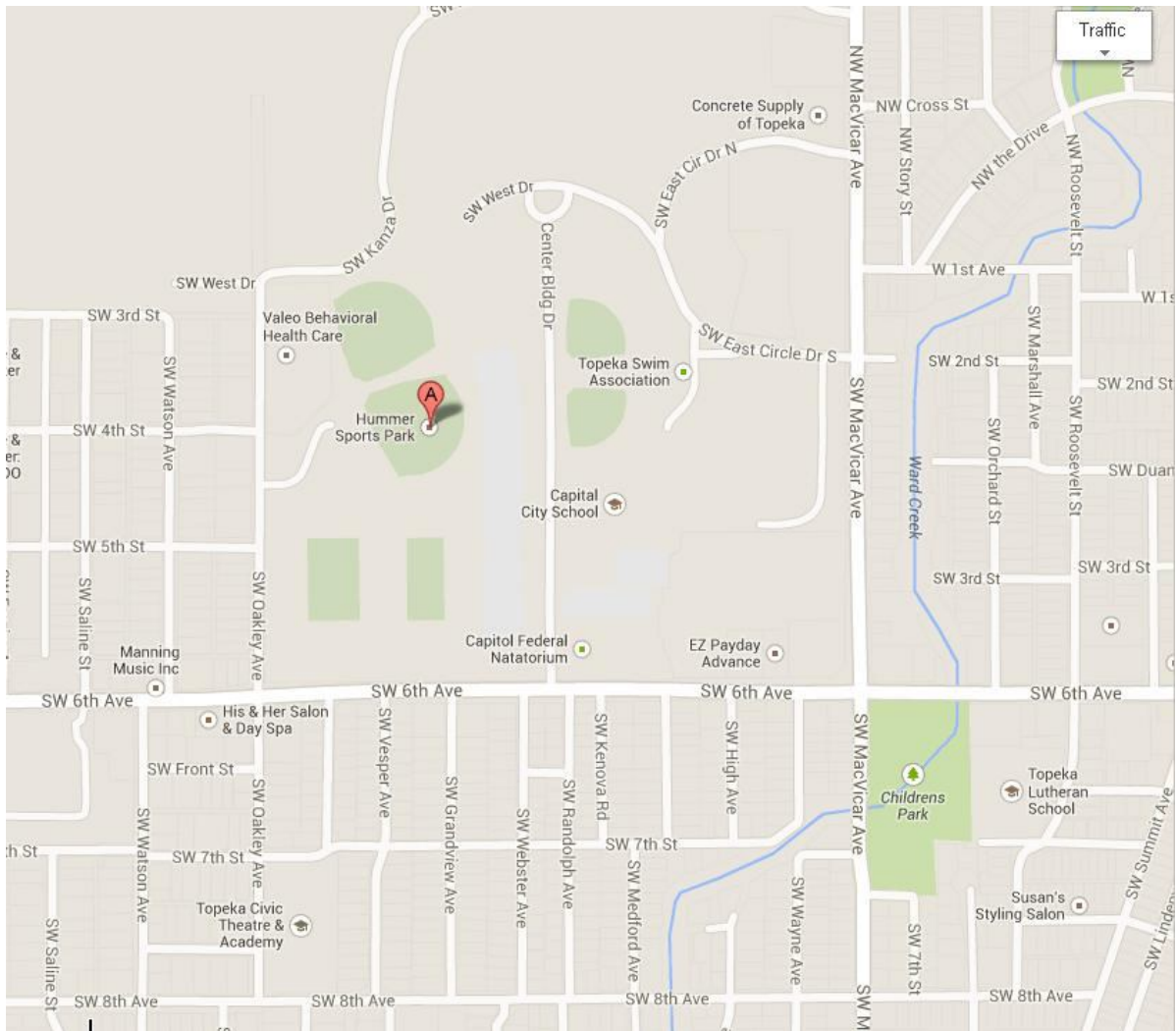
- Si los PJ han conseguido al menos una parte de los datos, la carrera para conseguir sintetizar una vacuna antes de que la epidemia sea global no ha hecho más que comenzar. GT por su parte seguirá enfocando todos sus esfuerzos en llevar la investigación por su propio camino, lo cual sin duda llevará a más conflictos con los z-corps de OneWorld. Poco a poco, los PJ irán descubriendo la identidad de GT y sus motivaciones.

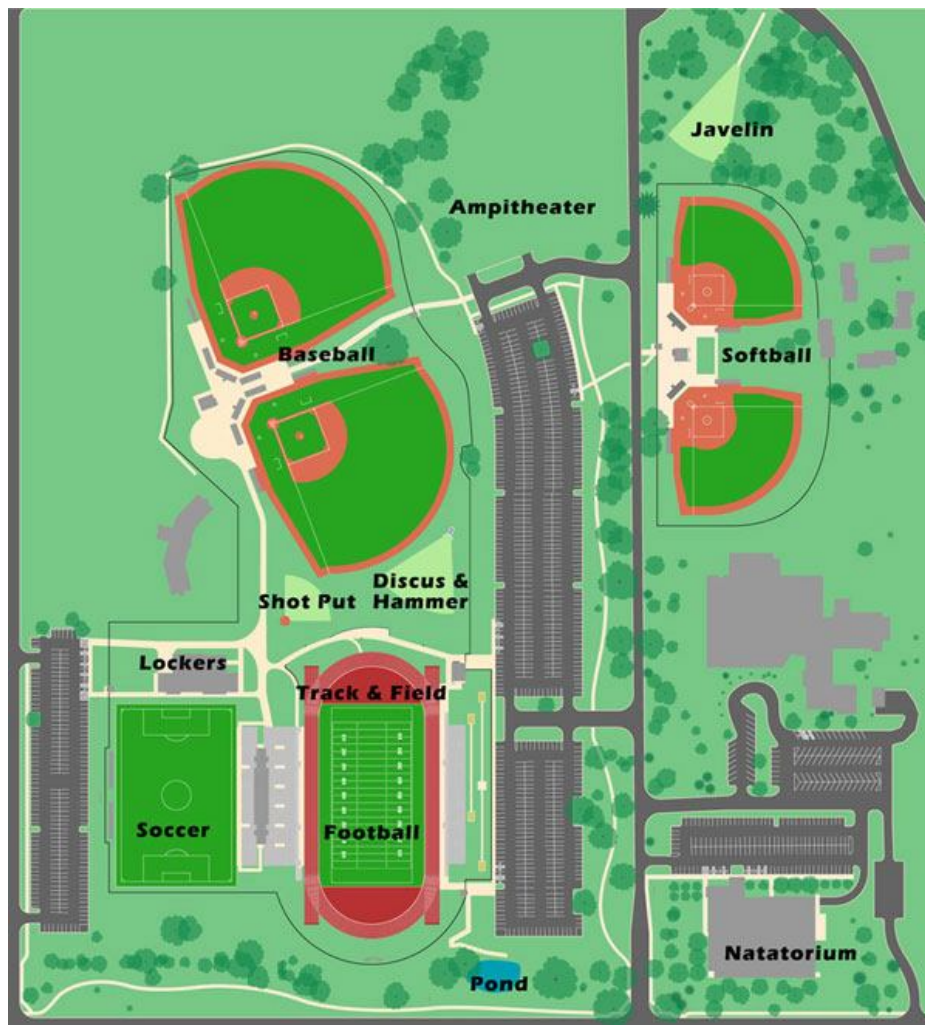
Dejando de lado esta propuesta de convertir la aventura en una campaña, una cosa está clara: El descubrimiento del Doctor Christopher Miles puede cambiarlo todo, un suero que anula los síntomas del contagio es extremadamente peligroso, pero el hecho de que retrase la transformación es la primera y única esperanza para acabar con la pandemia que ha aparecido desde que empezó. Inevitablemente, ya sea por el informe del equipo Z o por el propio investigador, OneWorld acabará enterándose de este descubrimiento revolucionario, entonces no dudará en abrir una línea de investigación en esa dirección y le asignará todo el tiempo y recursos que sean necesarios. El Proyecto Pandora acaba de nacer...

Anexo I: documentos gráficos

Mapas sin leyenda para mostrar a los jugadores:







Anexo II: referencias

<http://www.hummersportspark.com/>
www.nebraskamed.com/Neurology