

MINIAVENTURAS

1 PARTE



AVENTURA 1: VOLVIENDO A CASA

Entorno: Aeropuerto Municipal de Wamego, a 40 km de Topeka.

Recomendaciones: es altamente recomendable que esta partida la vivan jugadores que no sepan que van a jugar a Z-Corps. Simplemente entrérgales sus fichas en hojas escritas a mano, y no reveles nada del juego al que están jugando. Di que el sistema es Open D6, y explícales lo que quieran del sistema... pero nada más.



SUPERVIVIENTE 1: Tom Vassel, estudiante de económicas.

Agilidad: 3D: contorsión, esquivar +2, melé 1D, trepar 2D, saltar.

Destreza: 3D+2: armas de fuego, pilotar 2D.

Fuerza: 3D:

Conocimientos: 3D+1: informática, negocios 1D.

Percepción: 3D: buscar.

Presencia: 2D: empatía +1, engañar.

Desplazamiento: 6 **Bonificación al daño:** 2D

SUPERVIVIENTE 2: Alexander Vassel, encargado de almacén.

Agilidad: 3D+2: acrobacias, esquivar 1D, saltar +1, trepar 1D+2.

Destreza: 4D: armas de fuego 1D, conducir.

Fuerza: 3D+1: resistencia 1D.

Conocimientos: 2D: electrónica.

Percepción: 2D: buscar +2.

Presencia: 3D: intimidación, ordenar 1D+1.

Desplazamiento: 6 **Bonificación al daño:** 2D

Equipamiento en común: 2 Mochilas (50 lts cada una), 60 mts de cuerda, crampones, 2 piolets (+1D+1 Daño), raciones de comida para 2 días (12 ptos de Alimentación), 2 tiendas de campaña, 2 sacos de dormir, hornillo de gas, 1 machete de monte (+1D daño), equipamiento menor de escalada (magnesio, anclajes, pies de gato...), ropa de abrigo, botas de montaña, gorros de montaña, guantes gruesos, 2 linternas grandes, 2 linternas pequeñas, 4 recambios de pilas, 2 cantimploras.

Introducción: Tom y Alex se han tomado un mes sabático. En un paraje del interior de los montes Wamego, se han dedicado a su hobby particular, la escalada. Aislados y enfrascados en las verticales, y sin cobertura de ningún tipo, ahora vuelven a la civilización, sin saber nada de lo acontecido en Topeka, Wamego y los alrededores. En la avioneta particular de su padre regresan al Aeropuerto de Wamego una noche lluviosa y con unas condiciones nada favorables.

Datos para el aterrizaje: La torre de control no contesta a las posibles llamadas que se hagan desde la avioneta. Una prueba de **Conocimientos (Pilotar) DIF 12** puede indicar al piloto que las luces indicativas típicas de las pistas están en un estado anómalo, no son las correctas o, sencillamente están apagadas. Pide algunas tiradas para hacer un aterrizaje correcto, pero sin muchas consecuencias. La DIF será 15 y, de no superarla, la avioneta sufre algún tipo de daño el cual necesita una reparación.

El Aeropuerto: Aunque son las diez de la noche, hay una niebla baja en toda la zona y un temporal que los deja calados hasta los huesos a pie de pista, los hermanos no observan a nadie, ni indicadores, ni otros vuelos, ni... NADA. Una tirada de **Buscar DIF 13** puede revelar a lo lejos, en la zona de aparcamientos, algunos coches mal posicionados, incluso una camioneta atravesada y empotrada contra la entrada al parking. Ten en cuenta que no hay luz, todo permanece a oscuras, y es muy difícil la observación a larga distancia.

Conforme los hermanos se acerquen a la terminal verán la cruda realidad... la zona ha sido bombardeada, atacada al parecer desde el aire, y una gran cantidad de cuerpos se encuentran en las pistas, cerca de la terminal, calcinadas como el resto del edificio. Se pueden observar múltiples impactos de cohetes aire-tierra en la fachada y en el suelo, que han arruinado el edificio, que más tarde ha ardido hasta sus cimientos. Los cuerpos están calcinados, hay al menos 150 y son enteramente irreconocibles.

A sus espaldas, de pronto, un helicóptero (del ejército de los USA, pero debido a las luces proyectadas desde el helicóptero, a la niebla y el temporal, no podrán verlo con claridad) se acerca desde la lejanía, les ilumina durante unos dos minutos y de pronto, la megafonía exterior del aparato se activa: "Están dentro de una zona en cuarentena, no pueden abandonar esta zona al menos hasta que transcurran 72 horas. Permanezcan dentro de los límites de la ciudad de Wamego."

Este mensaje se repetirá en dos ocasiones, acto seguido el helicóptero se emplazará sobre la avioneta del padre de los PJs y... la acribillará. El tableteo de la ametralladora destroza las alas del aparato y la cola, dejándola por completo inutilizable. Después, el helicóptero se aleja.

QUE ESTA PASANDO

Estamos en la semana 4 del contagio. La zona está controlada por el ejército, existe una importante neurosis con los últimos acontecimientos y OW aun no ha tomado el control de la situación. Los bombardeos son inminentes, los ataques zombis en los puntos calientes se vuelven incontrolables, y el destacamento militar estacionado en las inmediaciones de Wamego a cargo del **Comandante Ben Richards** no se está tomando las cosas muy bien. No dan opciones, controlan las carreteras y están intentando contener a los infectados como pueden. Nadie, y nadie es NADIE, saldrá de Wamego en las próximas 72 horas, sea vivo o muerto-andante, mientras Richards este al mando. En las ultimas 40 horas, 15 de las cuales bajo la actual tormenta, se ha dedicado a bombardear los núcleos de concentración de hostiles, uno de ellos el Aeropuerto Municipal, sin pensar en si es un punto de importancia estratégica o no.



Accesos a la Terminal: Los PJs tienen dos opciones, saltar el muro de 3 mts. que rodea casi toda la terminal, coronado por alambradas, y luego caminar horas por campo a través, y todo bajo la torrencial lluvia... o atravesar la Terminal y acceder al aparcamiento para coger su coche... u otro coche, pasa salir de aquí.

Pronto queda claro, entren por donde entren a la terminal, que el caos aquí ha

sido monumental. Hay señales de lucha interior, aparte de los socavones de las paredes y la cantidad de muertos calcinados. El edificio está al borde del colapso, y la lluvia cae en muchas zonas a través del destrozado tejado. Por supuesto no hay luz ni electricidad, y todo está en la más absoluta oscuridad.

Los PJs tendrán que lidiar con 3 zonas principales: la **Salida Principal**, la **Terminal de Carga** y las **Oficinas**.

Evidentemente, desde su primer contacto con los Muertos no realizarán tiradas de Estrés; los PJs directamente estarán todo el tiempo en estado Nervioso o Estresado. Las tiradas necesarias de Estrés serán para aumentar este estado a uno superior, pero por ahora, NO PUEDEN relajarse.

→**Salida Principal:** La zona de salida principal (una pared de unos 50 mts donde se encuentran, cada 15 metros una puerta de doble hoja) está plagada de cadáveres, unos calcinados, otros tiroteados, y cascos y partes de techo por todas partes. Si intentan salir por aquí, que se antoja incluso fácil, algunos "cadáveres" comienzan a levantarse. Los Muertos Vivientes de esta zona están como aletargados hasta que son alertados por nueva presencia humana. Si los PJs

intentan salir por aquí, serán atacados por 25 Muertos Vivientes (gener. 5). Si se las ingenian para pasar entre ellos sin consecuencias, habrán salido al exterior, pero en ningún momento debería ser fácil.

**escena: "veís a uno de los empleados del aeropuerto de espaldas a vosotros, frente a una arruinada máquina expendedora... tiene la camisa desgarrada y ennegrecida, le falta un zapato y permanece impasible mirando el cristal opaco. Parece haber escuchado algo, pues se gira poco a poco y podéis comprobar como tiene al menos 15 heridas de bala en el cuerpo, la sangre mancha toda su parte frontal, y parte de su cara ha desaparecido bajo el efecto de un disparo. Os mira con odio y comienza a trotar hacia vosotros"*

En una máquina expendedora medio arruinada por el fuego es posible conseguir **10 pts de Alimentación**.

→**Terminal de Carga:** en la parte izquierda de la Terminal, después de pasar por un corredor largo, casi tapado con escombros, está la Terminal de Carga. Aquí, multitud de equipajes se encuentran desparramados y arruinados, varios vehículos de carga y descarga del Aeropuerto y un camión de una empresa de transporte que se ha estrellado contra las puertas cerradas de uno de los almacenes. La escalera que permite el acceso a esta planta se ha desprendido, y ahora hay una caída de 12 metros hasta el suelo del almacén de carga. El tejado se halla arruinado en esta parte, y enormes cascotes cubren el suelo. Los PJs pueden intentar un descenso con **Trepar DIF 15** (el equipo de escalada bien utilizado puede dar un bonificador a esta tirada, pero montarlo puede llevar entre 8 y 10 minutos, según la escena y si se ven asediados por los zombis de la Salida Principal, pueden no tener tiempo para ello. Aun así, unos pies de gato y una cuerda atada rápidamente a un saliente puede dar un **bono de +5**).

Una vez en el piso de los almacenes pueden comprobar que esta zona está ciertamente desprovista de cadáveres, y es posible salir por un lateral del camión siniestrado.

→**Las Oficinas:** en la parte derecha de la Terminal se encuentran las oficinas. Después de subir dos tramos de escalera, por la que chorrea agua de lluvia, se llega a una zona en penumbra de unos 8 despachos, 2 servicios y una sala de recepción. Un pequeño ojo patio comunica con los corredores inferiores de la terminal, tras sufrir una caída de 6 metros. Por estos corredores se vuelve a la Salida Principal.

Cinco de los despachos se encuentran vacíos, unas cristalerías ennegrecidas por el humo permiten intuir su interior. En uno de ellos, un hombre sentado a una mesa se ha volado la tapa de los sesos. La pistola, una **Colt 17 9mm**, permanece en su mano, con un cargador al que le quedan **7 balas** aun en su interior.

A través de la oficina del fondo se puede ver una silueta enorme (un Blob) de pie, impasible. Si los PJs no se mueven por las Oficinas con una tirada Discreción DIF 10 en cada turno, el Blob escuchará algo extraño y saldrá de la sala echando la puerta abajo. A partir de este momento les perseguirá, escuchando y rastreando cuando sea posible. Utiliza el Blob como un elemento amenazante que casi los ve, que siempre está a punto de sorprenderles, pero si se lo montan medio bien, les debe ser posible evitarlo. No permitas que nunca lo vean claramente y, si se empeñan en verlo, búscate la forma de que este les ataque.

En otro de los despachos, el penúltimo de la izquierda, permanece aterrada y oculta en un armario una oficinista llamada **María Santiago**, de 35 años, que se ha refugiado aquí. Lleva 15 horas metida en el armario, muerta de miedo, cansada, hambrienta y sedienta... pídeles a los PJs que hagan una tirada de **Percepción DIF 14** para escuchar un leve sollozo en la zona, antes de que vean a la criatura de la oficina del fondo. Esta escena será una lucha de conciencia; si dejar a la chica encerrada ahí con una criatura horrible rondando, o jugársela para salvarla y salir de allí con ella.

Si es preciso, María puede ser otro PJ para la partida. O un PNJ si nadie quiere o puede llevarla. Crea su ficha si es necesario. Como PNJ estará aturdida, asustada y en constante estado semi delirante, por lo que habrá que casi tirar de ella.

****Salvar a María, o al menos sacarla de la zona de Oficinas, reporta 5 PP.**

Otro de los despachos, el último a la derecha, tiene en el suelo a un guardia de seguridad con la cabeza arrancada de cuajo en el suelo, tirado cuan largo es, pero que aun agarra obstinadamente un **hacha de bombero** (3D de daño) con la que intentó hacerle frente a la criatura.

Una vez los PJs salgan de la Terminal del Aeropuerto Municipal... los dejaremos, entrando en un coche del siniestrado parking, esquivando a los Muertos Vivientes que por allí campan, y les desearemos suerte en su periplo personal. Enfrentarse a los hombres del Comandante Ben Richards por un lado, y las hordas de caminantes hacia el centro de Wamego por el otro les auguran un futuro nada halagüeño.

¿Encontrarán un refugio? ¿Sobrevivirán a las próximas 72 horas? ¿Se toparán con algún superviviente interesante o con algún loco desquiciado? Eres libre de ampliar esta aventura como desees. Los hermanos Vassel están destinados a sobrevivir.

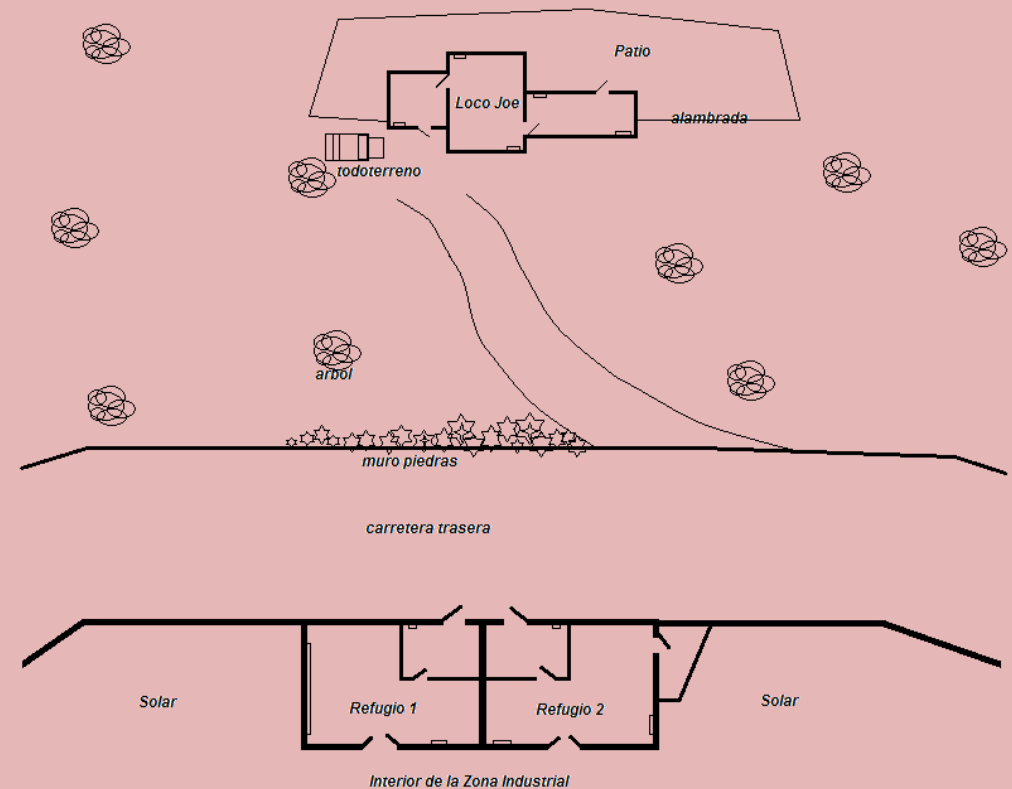
AVENTURA 2: EL LOCO JOE

Entorno: Zona industrial de Wamego, a 15 Km del Aeropuerto Municipal

Introducción: *"...es impresionante que sigamos vivos... huímos de esas cosas como podemos. Ayer salimos del infierno del Aeropuerto en un furgón destartado y poco más adelante, por la carretera, un monumental atasco nos ha obligado a seguir a pie. Nos hemos internado en una zona industrial esperando encontrar alguien que nos diga que diablos ha pasado aquí, pero al poco estábamos rodeados por esas cosas, escondiéndonos tras los coches, cagados de miedo. Hemos visto de lejos una muchacha que nos hacía señas desde un portalón, y sin pensarlo, hemos ido hacia ella, con la mala suerte de que los caminantes nos vieron justo antes de entrar... ahora compartimos este refugio con ella y... dos personas mas... y no sé si sería mejor seguir ahí fuera."*

Esta aventura comienza con los PJs escapando de los zombis en una zona industrial de Wamego. No es necesario que sean los mismos PJs que la partida anterior "Volviendo a Casa", pero en la introducción se ha hecho así. Cualquier Arquetipo puede ser usado en la aventura, pero es recomendable que no vayan armados con armas de fuego, debido al desarrollo de la misma.

Emplazamiento: Cuando los PJs son acogidos dentro del "Refugio 1" por Lucía (ver Los Supervivientes) toda la zona industrial que queda a sus espaldas está infectada de zombis. Debe quedar claro que cualquier intento de volver por aquí es muy difícil, ya que en todo momento habrá no menos de 25 zombis pululando por el "Interior de la Zona Industrial" (ver grafico del refugio). Junto a las dos naves en las que se meten los PJs hay dos solares, pues esta era una zona industrial todavía en desarrollo.



A salvo: El interior del refugio al que los PJs llegan es una tienda de un polígono industrial, de unos 60 m2. ("Refugio 1"). Es propiedad de José Mendes, un mexicano que emigró a USA para probar fortuna junto a toda su familia... y que todavía se encuentra aquí (ver "Los Supervivientes"). Ambas naves están bastante desocupadas de todo lo que pudieran tener. A continuación se describe cada estancia.

Refugio 1- Es al que acceden los PJs. Tiene el inconveniente de tener un gran ventanal que hacia las veces de muestrario de productos. Ahora los Muertos Vivientes pueden observar el interior a través de él. Una acumulación de 20 zombis golpeando el ventanal darán al traste con él. Cada vez que un PJ se deje ver en esta zona, tira 1D6: esos serán los Muertos Vivientes que se sumarán a los que ya estuvieran golpeando el ventanal.

Por lo demás, en el suelo hay gran cantidad de material para caballos: sillas de monta, arreos, espuelas, bocados, peines, grasas y otras cosas por el estilo. Las estanterías fueron desmontadas y llevadas a otro lugar, por lo que el local permanece diáfano.

Oficina del Refugio 1: será donde los PJs se deben refugiar si el ventanal salta, pero la puerta de la oficina no está. Según Lucía, José le indicó que se usó como camilla para llevarse a un herido... En su interior permanece postrado José Mendes y Lucía Sogorb. Hay una mesa de despacho volcada, dos sillas y varias pilas de documentos y carpetas esparcidos por todas partes. En un cajón de la mesa hay un **juego de destornilladores**.

Refugio 2: Antiguamente una nave de suministros de fontanería, ahora solo alberga en su interior algunas **correas de 1,5 metros** (muy resistentes), **tuberías** de diversos tamaños y grosores de cobre (todas de 5m de largo), acero y otros materiales aislantes y un montón de estantes de tienda. La caja registradora y un montón de papeles aún se conservan en el mostrador. Además hay una buena cantidad de **palets**, bastante deteriorados.

Oficina del Refugio 2: Aquí hay un **plástico negro enorme** (5x5 mts), dos o tres **mantas**, y algunas cajas con cientos de folletos y documentos informativos, además de un escritorio de despacho con 3 cajones: en el interior de uno de ellos hay **varios rollos de cinta aislante negra**.

Trastero del Refugio 2: aquí aguarda una sorpresa a los PJs. Nada más abrir la puerta, un olor nauseabundo asalta sus fosas nasales... el antiguo dueño de este local se colgó de la viga del trastero y aún permanece ahí, abotargado e hinchado. Aparte de la tarea de deshacerse del cadáver, pueden encontrarse aquí **varias latas** con un pegamento de contacto muy fuerte, **un foco** de obra con batería interna para 20 horas, **dos impermeables** amarillos y las **llaves** de todas las puertas.

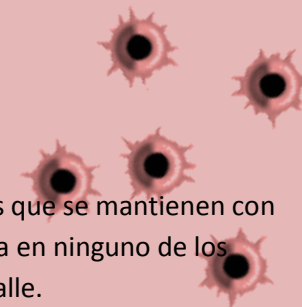
***Puertas del Refugio 2:** todas las puertas del Refugio 2 se encuentran cerradas con llave. Es necesario superar una prueba de Fuerza de DIF 16 para abrirlas por la fuerza o, con el material correspondiente, abrirlas con Forzar Cerradura DIF 14.

***Butrón:** es posible hacer un butrón en el muro que divide ambas oficinas, pero hay que buscar alguna herramienta apropiada. Solo basta un buen rato y esfuerzo para hacerlo.

LOS SUPERVIVIENTES

Es hora de que conozcas a los tres Supervivientes que se mantienen con vida en este lugar desolado. Uno de ellos no se encuentra en ninguno de los Refugios, sino que vive en su propia casa... cruzando la calle.

→ **José Mendes:** Inmigrante mexicano, José vino a Wamego con su mujer e hijos. Gastando los ahorros de toda su vida, montó una tienda de distribución de piensos y material equino: herrajes, monturas, bocados y transporte de animales. La catástrofe le cogió de vuelta de unas adquisiciones, y le dejó aislado en su tienda en la zona industrial. Llamó a su casa desde su celular y le cogió, en lugar de su mujer, un tipo extraño con habla de macarra. José se ha derrumbado, algo en su interior se ha roto y le mantiene en estado catatónico desde entonces. Si no fuese por Lucía, moriría de inanición. Habla poco, muy poco, y hay que sacarle las cosas con cucharilla... no es claro en lo que dice, está aturdido, hosco y nada colaborador. En otras palabras, se está rindiendo a ojos vista.



→**Lucía Sogorb**: Estudiante de Filología Inglesa, Lucía se encontraba de vacaciones cuando la infección (y el ejército) la dejó aislada en Wamego. Junto a dos amigas suyas, ha vivido una huida que casi da al traste con su cordura. Sus amigas han muerto, es más, una de ellas aun se pasea por delante de la tienda de José. Está histérica, no ve salida alguna, y la llegada de los PJs supone para ella su único billete de vuelta a casa. Mantener con vida a José se ha convertido en su rutinario motivo de lucha, pero lo que realmente quiere es mandarlo todo al carajo y volver a su casa, a España. Odia al Loco Joe que acabó con su amiga Marta de varios disparos cuando intentaron una salida trasera.



→**El Loco Joe**: Joe Meats, más conocido como Loco Joe, es un ex veterano de guerra que volvió a su Wamego natal un poco tocado del ala. Se negó a vender su modesta propiedad a los apoderados industriales que estaban *“destruyendo las antiguas tradiciones”*. Se rodeó de gatos, los amaba, mucho más que a las personas, y emprendió una cruzada personal para defender su casa de aquellos que querían arrebatársela. Adquirió un buen arsenal armamentístico y, ante los rumores de infección y enfermedad en la zona, se pertrechó para resistir un sitio; y eso es lo que está haciendo. Nadie va a sacarlo de ahí *“como no sea con los pies por delante”*. Al inicio de la invasión **Z** tuvo algunas malas experiencias con un grupo de moteros y varios trabajadores de la zona industrial y ha acabado por disparar más y hablar menos. Está armado, es peligroso y no permitirá que nadie se acerque a su casa: *“¡Queréis robarme mis gatos, malditos caníbales!”* ... ¡BOOM!

ACONTECIMIENTOS PRINCIPALES

1.-Salgamos de aquí

A los PJs se les plantea un bonito interrogante cuando se pregunten como van a salir de este refugio. El Loco Joe ya ha demostrado que no tiene compasión y no sabe escuchar. Los cadáveres de Marta (la amiga de Lucía) y dos trabajadores de la zona industrial adornan el camino hasta su casa. Salir por la zona industrial es poco menos que imposible, con la cantidad de Muertos Vivientes que pueblan ahora la zona, y que indudablemente se habrán visto atraídos por su llegada o a través del ventanal. Hacia derecha e izquierda, por la “Carretera Trasera”, les espera un periplo de varios kilómetros por una carretera secundaria desierta... no está demasiado poblada de criaturas, pero si es esta la ruta que escogen, a los 100 o 150 metros déjales ver de lejos una manada de Necrobestias que olfatean entre los despojos que encuentran... aun no les han visto, pero es cuestión de tiempo. De todas formas esta es una salida plausible, si no fuese porque, para tomarla, los PJs tienen que aguantar algún disparo que otro... Hay pocos vehículos a ambos lados de la “Carretera Trasera”, pero invariablemente a todos ellos les falta gasolina, batería o tienen otro problema grave y se encuentran abandonados de cualquier manera en la calzada.

La única salida plausible y visiblemente la mejor es escapar en el todoterreno que el Loco Joe tiene dentro de su alambrada. Está en perfecto estado, tiene bastante gasolina y es ideal para moverse por la zona aledaña a la propiedad del viejo y la zona circundante. La parte complicada: llegar a él.

2.-“Quedaos donde estáis”

Cualquier intento por parte de los PJs de salir por la puerta trasera de cualquiera de los refugios o si intentan saltar el muro (para lo cual antes tienen que arriesgarse en la Zona Industrial) dará como resultado que Joe los vea (mantiene una férrea vigilancia continua solo posible para alguien totalmente ido de la cabeza) y les advierta... solo una vez. Joe es de gatillo fácil... MUY fácil, y después de avisar una vez a los PJs la empleará a tiros con ellos. Tiene comida a mano, tiene sus gatos, tiene munición, tiene armas y no tiene NADA más que hacer.

Cuando los PJs intenten una salida trasera **lanza 2D**: con un resultado de 11 o 12, el Loco Joe se encuentra en cualquier otro sitio (echándoles de comer a los gatos, en el servicio, preparando algo de comida, dormitando) y los PJs tendrán unos valiosísimos 2 minutos (aunque para cruzar la calle solo son necesarios 30 o 40 segundos) para cruzar la calle a la carrera y colarse en la vivienda de Joe.

3.- "Soltad al gato"

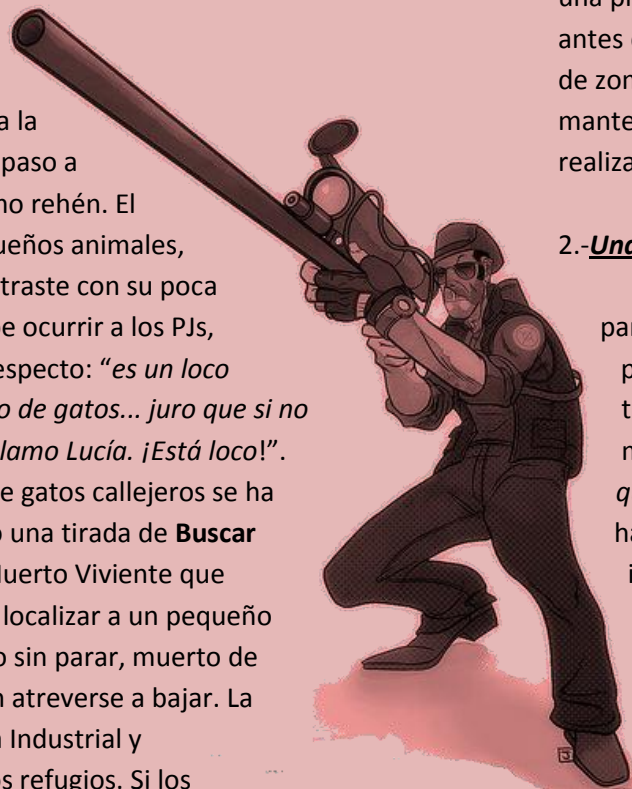
La mejor estrategia para acercarse a la vivienda de Joe es hacerlo tranquilamente, paso a paso, dejándose ver... llevando un gato como rehén. El viejo está tan loco y ama tanto a estos pequeños animales, que ver a uno en peligro de muerte dará al traste con su poca razón y depondrá las armas. Esto se les debe ocurrir a los PJs, aunque Lucía dará algo de información al respecto: *"es un loco testarudo, un exguerrillero que vive rodeado de gatos... juro que si no he visto 20 gatos distintos ahí atrás no me llamo Lucía. ¡Está loco!"*.

En las inmediaciones la población de gatos callejeros se ha reducido drásticamente, pero consiguiendo una tirada de **Buscar DIF 18** o de **Escuchar DIF 15** (+1 por cada Muerto Viviente que haya en el ventanal del refugio 1) se puede localizar a un pequeño felino subido a un árbol cercano, maullando sin parar, muerto de miedo y que parece llevar varios días allí sin atreverse a bajar. La parte mala es que está en medio de la Zona Industrial y que el árbol se encuentra a 50 metros de los refugios. Si los PJs eligen hacerse con este gato para usarlo como escudo felino ante Joe, indudablemente les dará resultado, pero hacerse con él será tarea complicada y deberán luchar con no menos de 10 Muertos Vivientes en el transcurso del rescate del negro animalito.

ACONTECIMIENTOS SECUNDARIOS

1.- "AAAHHG GGGG"

Vale, voy a ser claro... ESTE es el quid de la partida, el punto de inflexión, y saber usarlo es CLAVE para que esta aventura salga bien. En el momento que



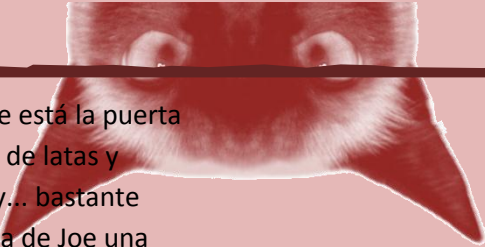
creas oportuno (justo cuando los PJs tengan decidido cómo van a acercarse a la vivienda del Loco Joe) José Mendes no aguanta más la presión. Decide de pronto acabar con todo... con todo y con todos, entregándose a lo inevitable. Su arranque de furia ciega y fatalismo debe coger a los PJs convenientemente lejos, pero no tanto como para que no tengan NINGUNA posibilidad de evitarlo. Con una prueba de Correr DIF 20 es posible lanzarse contra el corpulento mexicano antes de que (atención) *atraviese la cristalera del refugio 1* y haga entrar al tropel de zombis que se agolpan en el otro lado. Va armado con el Machete que ha mantenido oculto todo el tiempo, y puede atacar con él si se ve impedido para realizar su plan suicida.

2.- "Una magra ayuda"

Lucía quiere ayudara a todo lo que sea posible, quiere salir de aquí, y parece hiperactiva, nerviosa y útil, aunque está de los nervios todo el rato sin parar de hablar. Cuando se le encomiende alguna tarea y esta revista algún tipo de complicación, Lucía se tumbará en el suelo, en posición fetal murmurando entre dientes una letanía perenne: *"quiero volver a casa, quiero volver a casa, quiero..."* y de ese estado costará dios y ayuda sacarla hasta que las cosas no se hayan calmado. Ofrece a Lucía para alguna cosa importante, ofrece la imagen de que pueden confiar en ella y, justo en el momento clave, la muchacha se bloquea y habrá que ir a por ella y sacarla de ese estado.

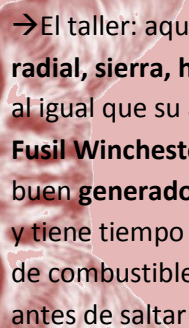
DESENLACE: LA CASA DEL LOCO

Si los PJs se lo montan bien para llegar a la casa de Joe Meats, pueden ocurrir dos cosas: que éste se encuentre en condiciones de presentar batalla o, por el contrario, se haya rendido. Si todo indica que va a haber trifulca, debes interpretar a Joe como un hombre que lo venderá todo caro, cada metro de su casa es una trinchera en la que él ya ha pensado como defenderlo, hasta cuando y dónde morir si es preciso. Este combate debe desarrollarse con la ventaja totalmente del lado de Joe, con una cobertura casi permanente de 2D por diferentes objetos que ha dispuesto para irse retirando hacia el taller, que tiene salida hacia el patio. Si no queda más remedio, morirá aquí. No huirá.



→ **La cocina/comedor:** la primera dependencia de la casa, en la que está la puerta de entrada, es la cocina/comedor. Aquí hay un verdadero almacén de latas y productos no perecederos, garrafones de agua, comida para gato y... bastante suciedad y cucarachas, por que no decirlo. Si los PJs saquean la casa de Joe una vez esté muerto o a buen recaudo, aquí es posible encontrar **150 ptos. de Alimentación.**

→ **El salón:** dispuesto más como sala de trofeos que como otra cosa, diferentes cabezas de caza mayor lo adornan, junto a dos cuernos de elefante y algunas aves disecadas. Aquí tiene Joe su puesto de vigilancia montado y es donde moran la mayoría de los gatos, que tienen camas, cuencos de comida y cajas de arena por todos sitios.



→ **El taller:** aquí guarda Joe sus herramientas (una buena colección) entre **cizalla, radial, sierra, hachas de mano, cuchillos de monte**, cosechadora, cortacésped... al igual que su arsenal armamentístico: **Escopeta Mossberg** y caja de **40 balas, Fusil Winchester 94** y caja de **60 balas**, y una **sierra eléctrica**. También tiene un buen **generador a gasóleo y combustible para 100 días**. Si Joe se atrinchera aquí y tiene tiempo para reaccionar, echará a arder su propia casa, y ante tal cantidad de combustible, será MUY DIFÍCIL salvar nada salvo lo que puedan coger justo antes de saltar por una ventana.

Hasta aquí la aventura del Loco Joe, un hombre que no se adaptó a su tiempo, o que quizá se adaptó demasiado bien, según se mire. Pondrá las cosas difíciles a los PJs, pero puede ser un medio para que se abastezcan en condiciones antes de otras historias... más truculentas.

