

DECISIONES DIFÍCILES



Una aventura para

Agonía *La Horda*

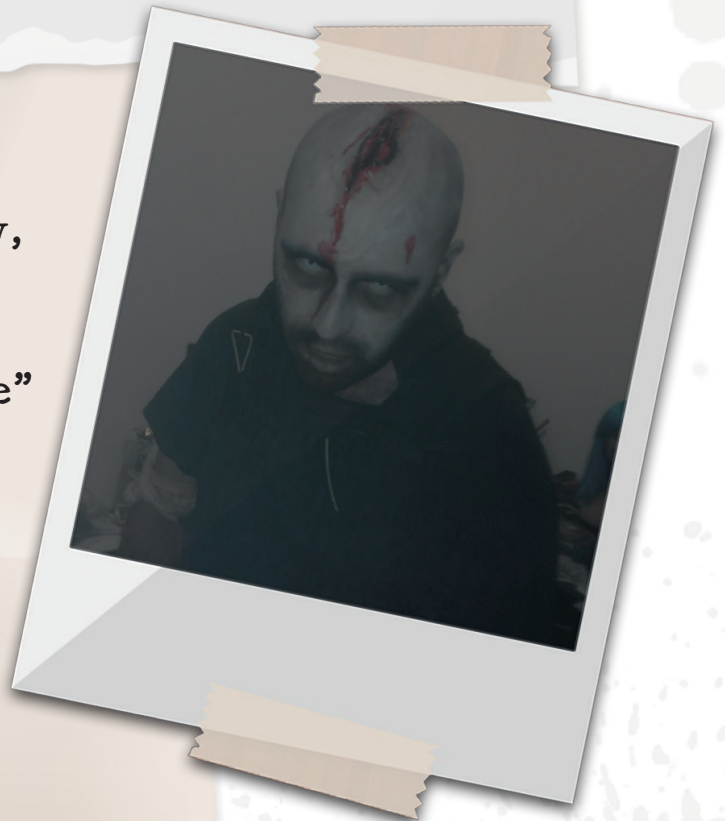
Por Kuma Almasy

ÍNDICE:

Introducción.....	3
Detalles antes de empezar.....	3
Un pequeño pueblo.....	4
El lugar del accidente.....	4
La situación en la clínica.....	5
Huir por aire, tierra o quedarse.....	5
Rutas de escape.....	6
Las rutas de escape.....	6
Las misiones.....	8
Otras misiones.....	10
Resolución.....	13
El equipo Delta 2 y su misión Hope.....	17
PNJ.....	18
Sucesos opcionales.....	20

ACERCA DEL AUTOR

¡Hola! Soy Kuma Almasy, autor de la novela Tras la segunda Gran Guerra y el suplemento “made in home” A la sombra del fresno. Adoro el genero zombi y gracias a los muchachos de Midgar, con esta aventura, regreso a mis orígenes en el mundo del rol. ¡Espero que la disfrutes!



Introducción

Este documento propone una aventura para *Agonía: La Horda*. Para su elaboración se ha usado la guía de inicio disponible en las redes de la editorial Midgard y que será fundamental para consultar detalles, equipamiento, etc.

Se recomienda un grupo de tres a cinco jugadores y queda en mano del Director de juego, modificar, añadir o quitar cualquier parte de la aventura que considere.

Detalles antes de empezar

El grupo puede estar formado por civiles, soldados experimentados o incluso una mezcla de ambos arquetipos. Este detalle puede variar enormemente el inicio de la aventura. Al tratarse de un grupo de civiles tratando de sobrevivir, lo más factible es que se den cuenta de que algo sucede en ese pequeño pueblo en medio del camino al ver el fuego y el helicóptero o al captar la transmisión militar reclamando ayuda. En el caso de ser un grupo militar, pueden ser enviados al lugar como único equipo capaz de ayudar y asegurar el paquete con el nombre en clave "Hope".

El equipo Delta 2:

En caso de que los jugadores estén allí por mandato del ejército, las directrices que recibirán de sus superiores serán sencillas. Reunirse con el equipo Delta 2, con el teniente Vargas y asegurar el paquete denominado "Hope". Si alguno de los miembros del grupo tiene una graduación alta o supera una tirada de Elocuencia (Imposible), el mando que les ordene la misión le dará los detalles sobre Hope y el proyecto.

Sea de un modo u otro, es importante que viajen en un solo vehículo (un coche a poder ser) o a pie. Si llegasen con un camión, helicóptero o cualquier otro transporte con gran capacidad o movilidad, no tendría sentido que se quedasen ayudando al escuadrón (sería mucho más sencillo movilizarlos, incluyendo al paquete).

Otro detalle a tener en consideración es la proximidad de una horda relativamente grande que a su paso por la población, sin duda crecerá. La opción más viable sería no pararse en dicho lugar y continuar el camino, pero también hay alicientes para quedarse: ¿Cuánto tiempo hace que no saben nada del ejército?; Puede que ayudarles les granjeé una recompensa en munición o raciones; ¿Qué hace el ejército en un lugar tan pequeño y apartado?; y no menos importante, ¿moralmente los personajes pueden obviar una señal de socorro?

Sea como fuere, procura animarles a explorar qué ha sucedido y a sacar partido de la situación o a cumplir con su ética pese a la proximidad de la horda. Puede ser difícil según el grupo, pero no imposible (aunque si se niegan en rotundo, siempre pueden continuar el viaje sin más).

Como comprobarás durante la lectura de la aventura, se intenta hacer del pueblo el lugar más común del mundo. El motivo es sencillo: que lo puedas encajar en tu aventura o campaña como tengas a bien. Si quieres añadir alguna localización extra, más personajes, más jugadores o posibilidades, no lo dudes, siéntete libre de hacerlo, pero trata de que tenga una coherencia adecuada en la resolución de la aventura, durante el fase de "Resolución".



Un pequeño pueblo

Amanece. Cerca de una carretera secundaria, en un valle que en algún momento fue idílico, nos encontramos con un pequeño pueblo costero, de unos mil o dos mil habitantes. Desde las afueras, se puede observar el ayuntamiento, la plaza mayor, lo que aparenta ser la comisaria y el hospital, además de una gasolinera y otros edificios comunes. En uno de sus márgenes del noroeste, un edificio está en llamas, algo que no reclamaría mucha atención de no ser por el helicóptero que se encuentra, aparentemente intacto y abandonado, en un parque alejado.

Desde la distancia, se pueden escuchar algunos disparos que provienen de la zona, pero es imposible ver de dónde salen. Toda la imagen queda empalidecida al mirar al este, por donde una horda de unos doscientos zombis avanza en dirección al pueblo. Si siguen su paso y dirección, pasaran por el norte del pueblo en menos de un día.

Toda esto podrá ser observado por el grupo al llegar por la carretera, que se encuentra más elevada que el pueblo, antes de descender hacia el valle. En este lugar, de tener el equipo necesario, podrán usar una radio de onda corta o similar para captar la emisión de los soldados. Por desgracia no será nada clara a causa de las interferencias y solo les otorgará

un par de pistas: "equipo delta2" "nos encontramos en la clínica de aborto" "paquete en peligro" "necesitamos extracción o apoyo inmediato".

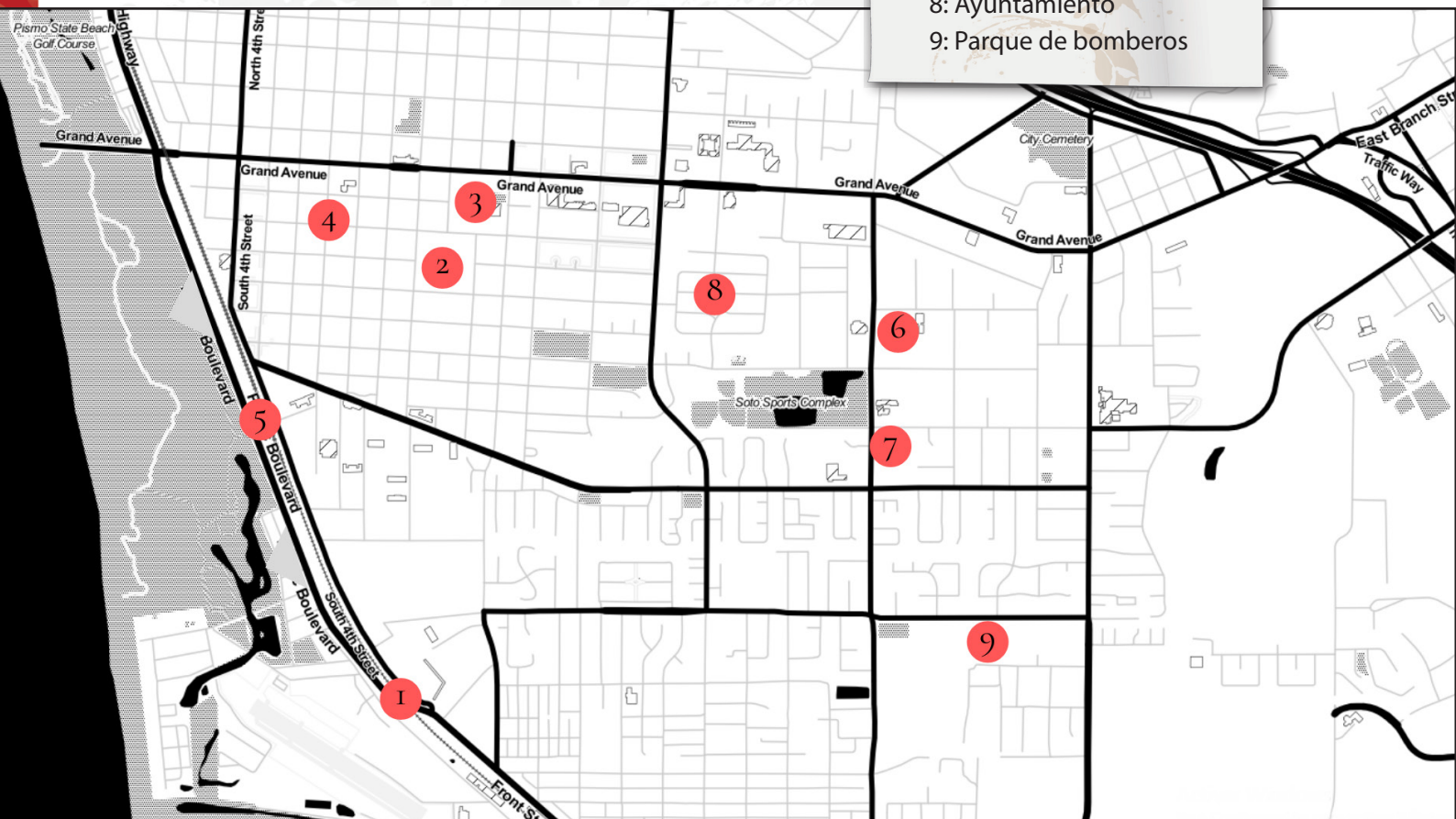
En caso de ser un grupo militar, será suficiente para saber que son su objetivo. En caso de ser un grupo de paso, llega el momento de que decidan si ayudaran o huirán del lugar antes de que se convierta en un pueblo zombi.

El lugar del accidente

Lo más inteligente para el grupo, sería comenzar la búsqueda por el lugar del fuego y el helicóptero. Nada más acercarse hasta el mismo, podrán comprobar que la presencia de zombis es abundante (alrededor de unos 20) y que un enfrentamiento abierto con ellos no será una buena idea. Si logran ver con detenimiento el helicóptero, podrán com-

Leyenda del mapa:

- 1: Punto de llegada al Valle
- 2: Helicóptero y parque
- 3: Edificio en llamas
- 4: Clínica abortista
- 5: Gasolinera
- 6: Hospital
- 7: Comisaria
- 8: Ayuntamiento
- 9: Parque de bomberos



probar que del rotor de cola sale humo y que el piloto, convertido, sigue dentro del mismo; por lo demás está intacto. No pasará mucho tiempo (sobre todo si llaman la atención) antes de ser encontrados en la zona por dos soldados (son García y Hudson, los conocerás más adelante). Sin dar muchas explicaciones, les cubrirán y ayudarán a salir del lugar y dirigirse a una pequeña consulta médica, una clínica de aborto, a unas cuantas calles de allí.

Al llegar hasta la clínica, los personajes comprobarán que los militares se han atrincherado como han podido en el edificio y que han dado muerte a cualquier zombi que se ha acercado. Llega el momento de las presentaciones. El grupo está comandado por el teniente Vargas y cuenta con los soldados García y Hudson, una médico civil llamada Palmer y Hope una chica a punto de dar a luz. Puedes revisar sus datos más adelante para saber más sobre ellos, sus motivaciones y su estado, además de su historia.

La situación en la clínica

La clínica es un edificio de una sola planta, con un aparcamiento a su alrededor, todo ello dentro de una valla de metal, sustentada por un muro de un metro, que ha servido para defenderla de los zombis. Dentro se encuentra dividida por la recepción, una sala de espera, dos despachos, una sala de reuniones, dos quirófanos y varias salas de post-operatorio.

Los militares han hecho de uno de los quirófanos su sala segura, donde una muchacha está por dar a luz. Una vez que las presentaciones han sido hechas, Vargas reclamará al grupo que ayuden a su escuadrón a proteger a Hope a cualquier precio. Por supuesto, sus explicaciones sobre la importancia de la muchacha serán ambiguas y se basarán en su código moral: ayudar a una civil en apuros. La doctora Palmer se mostrará reservada ante dichas explicaciones y huirá de las preguntas de los personajes hasta el punto de recurrir a la autodefensa si tratan de sonsacarle más información (algo que por su lado, Vargas no permitirá).

Los militares se han quedado sin alternativas, dado el estado de Hope, no pueden moverse de allí hasta que dé a luz. En ese momento los jugadores deberán decidir qué curso de acciones llevar a cabo. Si se trata de un grupo militar no tienen más opción que ayudarles, en el caso de un grupo civil, pueden abandonar a los militares en cualquier momento, aunque en tal caso, Vargas será sincero sobre la verdadera importancia de Hope y su bebé.

Huir por aire, tierra o quedarse

Solo hay tres posibilidades para los personajes que decidan quedarse y ayudar a Delta 2 y a Hope: lograr que el helicóptero los saque de allí, conseguir un vehículo terrestre para huir todos juntos o asegurar la clínica para el embiste de la horda.

A continuación se muestran tres rutas de "misiones" para lograr acabar la aventura con un objetivo u otro. Dichas misiones pueden ser entremezcladas entre sí y se pueden añadir cualquiera de las ideas de los personajes (y tuyas como Director) para crear nuevas posibilidades, pero el final es muy posible que se ajusten a uno de los tres finales propuestos en la fase de "Resolución".

Los tiempos y el suspense:

Si tus jugadores deciden dividirse en uno o varios grupos de acción es una oportunidad perfecta para poner en práctica tus dotes como maestro del suspense. Puedes saltar de un grupo a otro, dejando siempre la situación en el momento más tenso, horrible o peligroso.

Te verás obligado a contabilizar el paso del tiempo por cada grupo de acción, pero también podrás hacer que un grupo sufra las consecuencias de las acciones de otro. ¿Qué sucedería si mientras un grupo saquea el helicóptero el otro pasa por las inmediaciones del parque disparando a todo lo que se mueva? Alejarían a los zombis del helicóptero o atraerían a más. ¿Y si uno de los grupos queda atrapado, el otro iría en su busca? La división del grupo no es una dificultad añadida ¡es una maravillosa oportunidad!

Rutas de escape

MEDIR EL TIEMPO

Mientras los personajes llevan a cabo sus misiones, ya sea como un solo equipo o dividiéndose para cubrir más posibilidades, debemos llevar un cálculo del paso de tiempo. Los personajes han llegado al amanecer al pueblo y hacia media mañana a la clínica. Desde ese momento tendrán hasta el anochecer, momento en el que la horda llegará hasta el edificio. Para poder determinar bien el paso del tiempo hemos dividido el resto del día en dos fases y cada fase en cinco tiempos. Cada misión o tarea, conllevará un tiempo dentro de cada fase, por lo que apremiará más hacer unas u otras misiones y obligará a los jugadores a gestionar su tiempo. A efectos prácticos, los personajes lo interpretarán como horas dentro del juego, por lo que no hay motivo para ocultar este detalle a los jugadores; puedes decirles abiertamente el tiempo que conllevarán sus acciones y el que les resta hasta la llegada de los zombis.

Solo para aclarar, el día está dividido en dos fases: la F1 o Fase matutina y la F2 o Fase vespertina. Dentro de cada fase hay cinco tiempos o 5T. Si se diera la necesidad de realizar tareas como reparaciones, vigilancia, etc, 1T es equivalente a cinco tiradas de este tipo. Todos los tiempos se reducen en 1T si los personajes se desplazan mediante el uso de vehículos, aunque aumentará, debido al sonido ocasionado, la presencia de zombis haya donde vayan.

Durante la F1, la horda estará en el margen este de la ciudad, lejos de los personajes y haciendo de la misma un lugar relativamente seguro. Durante la F2 la horda habrá tomado todo el margen este, hasta el centro de la población, haciendo imposible avanzar sobre la zona tomada por éstos, y más peligroso el movimiento por el pueblo en general.

Ten en consideración que los militares serán claros a la hora de hablar de las posibilidades. La doctora Palmer no dudará en pedir una ambulancia asistida para trasladar a Hope o al menos, medicamentos y equipo para ayudarla a dar a luz. Vargas, García y Hudson apoyarán a los personajes e incluso, a pesar de su estado y heridas, accederán a acompañarlos siempre y cuando alguien proteja el "fuerte". Ninguno

no está muy convencido de quedarse para luchar contra la horda, pero saben que hasta que Hope no dé a luz, es imposible moverla.

Las rutas de escape

RUTA 1 EL AIRE

Puede que sea el primer pensamiento de los jugadores. Recuperar el helicóptero es una muy buena idea. Al tratarse de un helicóptero de salvamento marítimo, no está equipado para el combate, pero tiene capacidad para dieciséis personas o carga equivalente (a no ser que los jugadores sean más de once, será espacio suficiente para que todos salgan del pueblo y se pongan a salvo).

Hay varios inconvenientes en este plan: el rotor de cola comenzó a fallar y como los personajes pudieron ver, lanzaba humo cuando pasaron cerca del mismo. El piloto sigue dentro de la cabina convertido en zombi, a lo que se ha de añadir los zombis que los personajes vieron antes de ser encontrados por García y Hudson (que pueden ser más o menos, dependiendo de cómo pasaron por el lugar).

Después se unen otras tres dudas: ¿Quién lo puede pilotar? ¿Quién lo puede reparar? Y ¿Cómo protegerlo hasta poder usarlo? Hudson sí es capaz de pilotarlo (pero sería peligroso que lo hiciera en su estado) por lo que lo optimo sería que alguno de los personajes supiera pilotar o lo hiciera mediante Conducción, con un modificador de Difícil o Muy difícil. Para el tema del rotor, solo si el equipo cuenta con un mecánico y herramientas, podrán repararlo como es debido y eso, conllevaría tiempo (más si se han de buscar las herramientas). Y por último el emplazamiento, puesto que no es casualidad que el helicóptero se encuentre en ese lugar. A pesar de poder tomarlo y repararlo, no hay ningún otro lugar cercano a la clínica donde poder aterrizarlo con seguridad. Por lo que se plantearían dos opciones: proteger el lugar donde está o moverlo fuera de la ciudad a la espera de que los demás lleguen hasta él de otro modo.

Son muchos detalles a tener en consideración, pero es cierto que podría ser el billete de huida de la pesadilla para todos los implicados.

La ruta de misiones propuesta es:

- El helicóptero (pág. 8)
 - El manitas (pág. 8)
- La gasolinera (pág. 9)
 - El tirador herido (pág. 10)
 - Huyendo por aire (pág. 13)

RUTA 2 POR TIERRA

La impulsora de este plan puede ser la necesidad (a falta de un piloto apto o de medios para reparar el rotor) o la doctora Palmer. Si los personajes llegaron en un vehículo propio, lo que queda de Delta 2 cabe en otro. Si consiguieran un vehículo apropiado, podrían irse de allí en cuanto Hope diera a luz. Palmer, no dudará en pedirles que tomen una ambulancia asistida del hospital de la población.

Los inconvenientes de esta operación son pocos, pero muy obvios: la plaga comenzó en gran medida en los hospitales, por lo que adentrarse en uno, aunque sea solo para tomar una de las ambulancias, puede parecerle un suicidio a cualquiera. Otro detalle a tener en cuenta, es que el hospital se encuentra en la mitad este del pueblo, por lo que la horda no tardará en llegar hasta éste. Si los personajes quieren llevar a cabo esta ruta de escape, más les vale ponerse rápido en marcha. Desde luego, es la ruta de acción más peligrosa, de primeras, pero la más factible y sencilla, una vez logrado el vehículo.

La ruta de misiones propuesta es:

- El hospital (pág. 9)
 - La gasolinera (pág. 9)
- Huyendo por tierra (pág. 14)

RUTA 3 QUEDARSE

Ninguno de los soldados estará de acuerdo con esta opción, pero entenderán la decisión de tomarla si es por el bien de Hope. No es seguro cuando nacerá el bebé aunque Palmer considera que será en las próximas horas, pero ¿Y si no llega a nacer a tiempo? ¿Y si la horda les alcanza antes? Si este fuera el caso, mejor estar preparado para luchar contra ésta y rezar por que sean capaces de frenarla. En este desenlace son muchas las rutas que se pueden tomar, pero se presentan de nuevo una serie de misiones que podrían aportar lo que requieren los jugadores.

Los inconvenientes son obvios, solo cuentan con sus armas y las maltrechas fuerzas de Delta 2. Desplazar a Hope es imposible mientras no dé a luz y la clínica, aunque defendible, puede ser el ataúd de todos si algo sale mal.

Vargas les avisará del equipo militar, la radio y los medicamentos que dejaron en el helicóptero, que podrían ser de mucha ayuda. La comisaría podría ser una fuente de recursos y la gasolinera del pueblo, con restaurante y taller, podría aportar herramientas, raciones y gasolina.

La ruta de misiones propuesta es:

- El helicóptero (pág. 8)
- La comisaría (pág. 10)
- La gasolinera (pág. 9)

Las misiones

EL HELICÓPTERO

● Información previa:

Los personajes ya fueron testigos del estado del helicóptero antes de ser rescatados por los militares. Dentro del mismo, estaba encerrado el piloto, lo rodeaban una veintena de no muertos, su rotor de cola echaba humo, justo delante (a unos veinte metros) un edificio estaba en llamas y se encuentra dentro de un parque, bien aterrizado.

Los soldados no dudaran en decirles qué hay dentro del mismo: medicamentos (que podrían ayudar a Hope o Hudson) algo de munición con un par de armas abandonadas, explosivos y un equipo portátil de radio. Quieran o no, mientras se llevan a cabo las reparaciones del rotor, los personajes deberán asegurar el lugar y defender al mecánico.

● **Tiempo:** llegar y asegurar el helicóptero y su carga se puede hacer en 2T. Llegar hasta el helicóptero, entrar, tomar lo que se requiera de él y volver hasta la clínica, llevaría el mismo tiempo.

● **Enemigos:** en la F1 los personajes se encontrarán con lo que hayan dejado más las consecuencias de su paso anterior por el lugar. Durante la F2, el número de infectados aumentará al doble y el fuego del edificio se habrá consumido.

● Si logran asegurar el helicóptero, podrán realizar las misiones: la radio, el "manitas", la gasolinera y el tirador herido.

EL "MANITAS"

● Información previa:

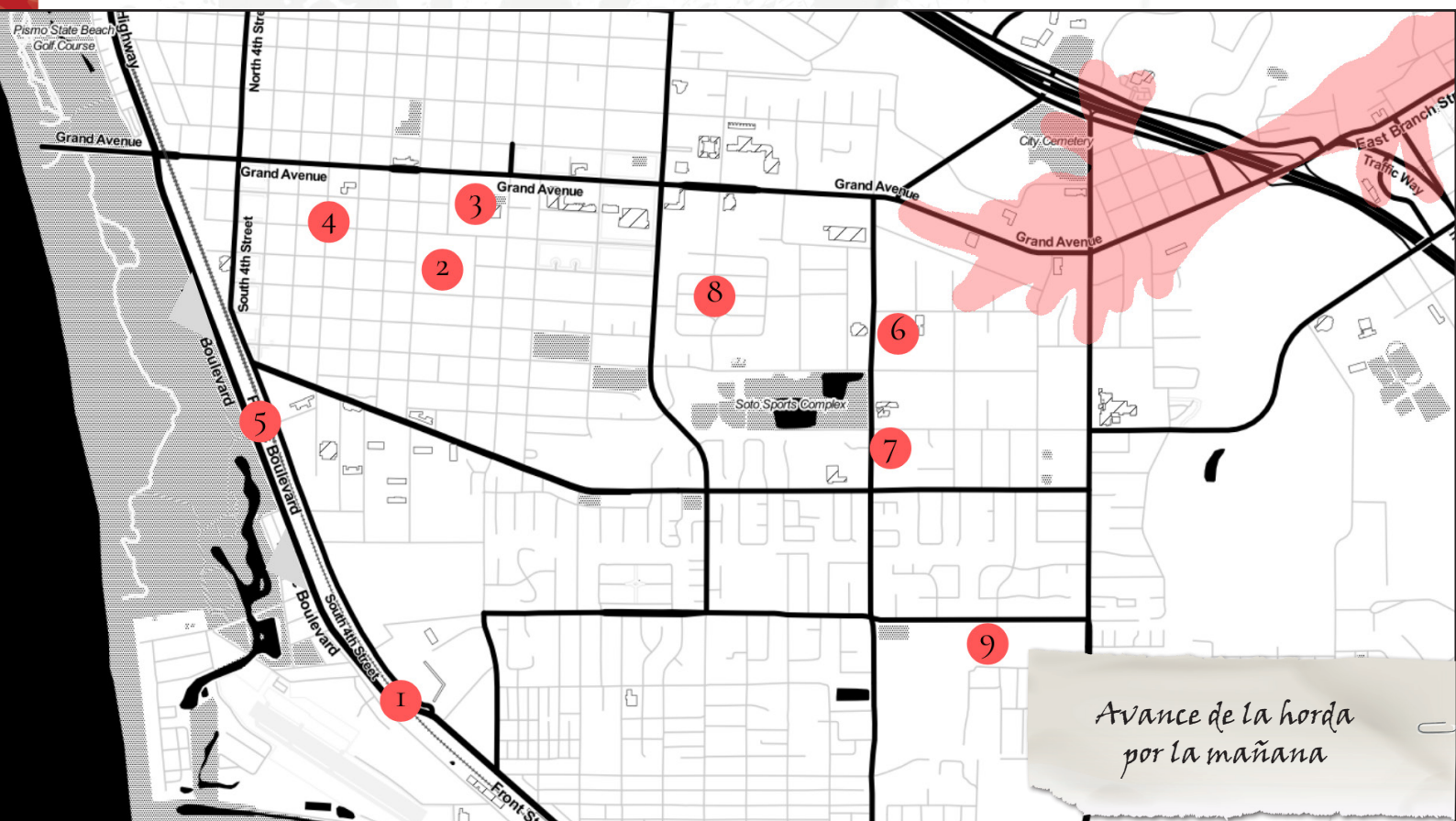
El helicóptero ha sido asegurado, aunque eso no quiere decir que no lleguen nuevos zombis.

Reparar el rotor de cola requiere cuatro tiradas superadas a dificultad Muy difícil si no se poseen las herramientas adecuadas, en el caso de que si, se realizarán a dificultad Difícil. Si los personajes quieren tener más posibilidades, además de lograr otros recursos útiles, podrían realizar una visita a la gasolinera del pueblo, donde encontrar herramientas y gasolina.

● **Tiempo:** cada cinco tiradas que haga el personaje para arreglar el rotor, pasará 1T (incluyendo las no superadas).

● **Equipo:** si el personaje porta equipo mecánico y herramientas, la dificultad puede reducirse a Difícil en todas las tiradas. Si se obtienen herramientas de la gasolinera, disminuiría hasta Complicado.

● **Enemigos:** en la zona del helicóptero aparecerán 1d4 zombis por cada 2T en la F1 y 1d8+4 en la F2.



- Realizar esta tarea y solucionando el asunto del piloto, permite el desenlace "Huida por aire".

LA GASOLINERA

● Información previa:

Al sur de la posición de la clínica, casi a las afueras del pueblo, se puede encontrar una gasolinera bastante grande, con un restaurante, un motel y un taller completo. Ir hasta ella puede conllevar la adquisición de todo tipo de recursos, desde recambios para un automóvil, gasolina, herramientas para el rotor de cola, comida para el asedio... Queda en la mano del director y en el curso a seguir de los personajes, ver qué recurso será el que obtengan o prioricen recoger al llegar hasta el lugar.

- **Tiempo:** llegar hasta la gasolinera les llevará 2T, asegurarla 2T, saquearla 1T y regresar otros 2T, siendo está una de las opciones que más tiempo puede conllevar, pero también uno de los lugares donde más recursos podrán recoger.

- **Enemigos:** en la F1 los personajes se encontrarán con 1d20+10 enemigos repartidos por el lugar y los diferentes edificios. Durante la F2, el número será el mismo, dado que se encuentra muy lejos del paso de la horda.

- Se generoso con los jugadores, es muy arriesgado llegar hasta aquí, por lo que, aparte del objeto de misión (las herramientas para el rotor, la batería para la ambulancia, la gasolina o las raciones) dales algo de munición de un coche de policía abandonado, gasolina extra para hacer bombas o los brulotes, armas de cuerpo a cuerpo, etc.

EL HOSPITAL

● Información previa:

Ni los militares ni los personajes sabrán nada del estado del hospital. Sus datos se basaran en lo ya vivido desde el inicio de la pesadilla. Desde luego es muy factible que queden muchos recursos médicos sin usar en el edificio y alrededores, pero también se toparan con una cantidad ingente de zombis de primera generación (que por suerte, aunque numerosos, son más lentos).

Palmer aprovechará para avisar a los personajes que necesita medicamentos para ayudar a Hope a dar a luz.

Por lo que la ambulancia deberá estar asistida y lo más nutrida posible. Si por alguna de aquellas no consiguieran obtener los recursos del hospital, la doctora les informará de que dentro del helicóptero también hay medicamentos que abandonaron al aterrizar.

- **Tiempo:** llegar hasta el hospital llevará 3T, dado que se encuentra en el centro y no son pocas las calles cortadas. Saquear lo necesario 1T y regresar solo 2T al hacerlo por el camino ya descubierto antes.

- **Enemigos:** en la F1 los personajes se encontrarán con un hospital bastante tranquilo, al menos por fuera, con algún zombi solitario en los jardines. Una vez dentro, hallarán salas enteras de zombis, zonas derruidas, pasillos cortados, etc. Durante la F2, el número de infectados en el exterior no parará de aumentar en 1d12+6 por 1T, a los que se sumarán los del interior.

- La ambulancia será fácil de encontrar en la misma puerta de urgencias, pero no estarán equipadas o no les quedaran casi medicamentos. Si son algo avisados, podrán buscar en el sótano del hospital, donde estará la farmacia del mismo y las ambulancias que no llegaron a salir, pero esperaban equipadas para ello. Por supuesto, esta opción es muy peligrosa, pues implica entrar en el hospital y enfrentarse a los zombis.

- Si toman la ambulancia del exterior deberían pasar por el helicóptero a recoger el equipo médico abandonado si desean salvar a Hope y Hudson. Si logran tomar una de dentro del hospital, tendrán todo el equipo médico necesario para tratar a Hope, las heridas de los soldados y cualquier daño que ellos mismos sufran.

- Al llegar hasta la clínica, podrán comprobar que no queda apenas combustible en el vehículo y que algo va mal con la batería. Una manera de solucionar estos inconvenientes sería realizar la misión "La gasolinera" o mediante las herramientas y gasolina que ellos mismos porten encima o encuentren en los alrededores.

- Una vez realizada la misión “La gasolinera” o solucionados los problemas de la ambulancia por otros medios se puede llevar a cabo otras misiones o pasar directamente al desenlace “Huyendo por tierra”.

LA COMISARÍA

• Información previa:

Al sur del hospital, en el margen este de la ciudad se encuentra la comisaria de policía, una pequeña estación con capacidad para unos cincuenta agentes. Muchas comisarias cayeron a las pocas horas de comenzar las invasiones, debido a que muchas personas buscaban refugiarse en ellas de la amenaza. Una vez más, nos encontramos con un edificio atestado de zombis pero repleto de recursos para aquellos suficientemente locos como para adentrarse en ellos.

La comisaria es un edificio de dos plantas, flanqueado por una valla de hierro forjado y una rampa que conduce al sótano (donde se guardan los vehículos). Las armas se encuentran en el mismo, en uno de los cuartos más seguros y también está el cuarto de pruebas, donde se pueden encontrar objetos de todo tipo, desde drogas hasta armamento.

- **Tiempo:** llegar hasta la comisaria les llevará 3T, dado que se encuentra en el centro y no son pocas las calles cortadas. Saquear lo necesario 1T y regresar solo 2T al hacerlo por el camino ya descubierto antes.

- **Enemigos:** en la F1 los personajes se encontrarán con 1d12+8 enemigos repartidos por exterior más lo que consideres oportuno en su interior. Durante la F2, el número de infectados en el exterior no parará de aumentar en 1d12+6 por 1T, a los que se sumarán los del interior.

- Se generoso con los jugadores si logran llegar y entrar en el almacén de pruebas y armas. Ten en cuenta que esperan una dura batalla contra los zombis, prácticamente a la desesperada. Llegado el momento será tortuoso ver como se acaba la munición, pero si esto sucede demasiado pronto, solo será irritante.

Otras misiones

No solo se podrán centrar en ver cómo salir de la ciudad. Hay otros detalles que pueden entretener sus pensamientos y en los cuales pueden incidir para lograr cambios en el momento de la verdad.

EL TIRADOR HERIDO

• Información previa:

Hudson tiene una herida realmente fea en el brazo izquierdo que le impide usar su rifle de francotirador como es debido. Aunque se ofrecerá a ayudar a los personajes en sus misiones, hacerlo en dicho estado puede ponerlo en peligro e incluso acabar con su vida (sobre todo si es llevado a la comisaria o el hospital). Si los personajes poseen suministros médicos o un medico en el equipo podrán tratar sus heridas (lo cual modificará el desenlace).

- Hudson es un gran tirador que podría dar un gran apoyo a la defensa de la clínica o pilotar el helicóptero.

- Si los jugadores toman el helicóptero podrán usar los medicamentos en él o en Hope.

- Si los jugadores van al hospital y toman la ambulancia de la salida de urgencias, podrán usar los medicamentos en él o en Hope.

- Si los jugadores van al hospital y toman la ambulancia del sótano, podrán usar los medicamentos en él y en Hope.

- Curar a Hudson, con las medicinas adecuadas, llevará 1T, aunque tardará en recuperarse por completo 5T, desde ese momento, estará en perfectas condiciones para luchar.

PALMER Y HOPE

• Información previa:

Lo único que le importa a Palmer es que Hope dé a luz y sobreviva al parto. Para ello no perderá la ocasión de pedir material médico a los personajes hagan lo que hagan. Se han propuesto varios modos de hacerlo (como el helicóptero o el hospital) pero solo de obtener la ambulancia del sótano, los personajes obtendrán de una sola vez medicamentos suficientes para Hope y para Hudson. De solo

tomar los del helicóptero o los de la ambulancia de la entrada de urgencias, se verán en la necesidad de decidir a quién le darán los medicamentos y por ende a quién salvarán.

- Hope esconde un gran secreto y la doctora Palmer es una experta médica.
- Si los jugadores toman el helicóptero podrán darle los medicamentos a ella o usarlos en Hudson.
- Si los jugadores van al hospital y toman la ambulancia de la salida de urgencias, podrán darle los medicamentos a ella o usarlos en Hudson.
- Si los jugadores van al hospital y toman la ambulancia del sótano, podrán darle los medicamentos a ella o usarlos en Hudson.
- Dar o no dar el equipo y medicinas a Palmer modificará el desenlace.

EN SHOCK

● Información previa:

García es el miembro más joven del equipo Delta 2, poco más que un recluta forzoso a falta de individuos más capaces o cualificados. Pese a su edad y sus pocas palabras es el responsable de que los personajes sean rescatados y llevados hasta la clínica. Desde que llegan, siempre se mostrará en guardia, atento a cualquier sonido o movimiento

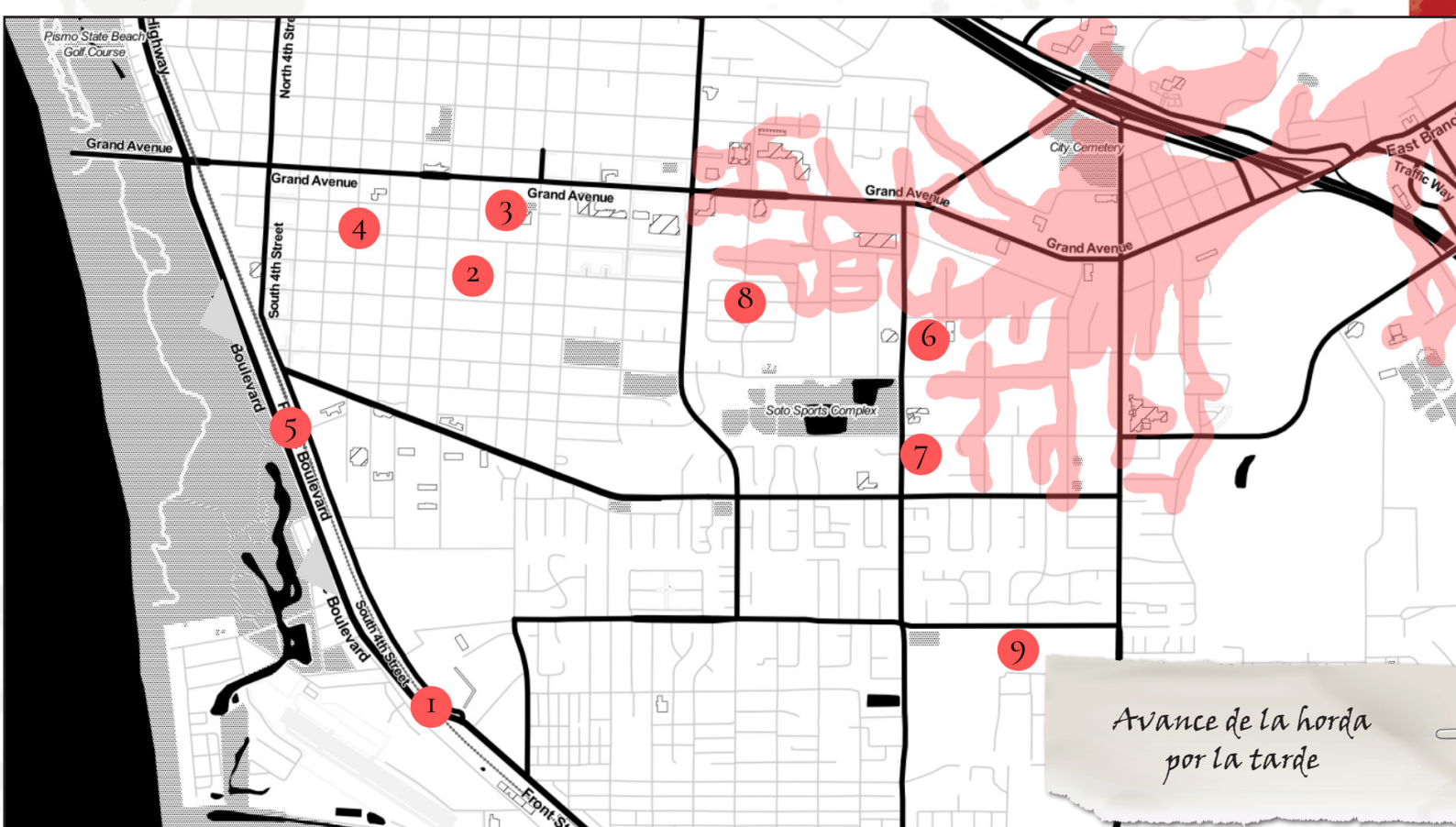
pero muy lento a la hora de contestar preguntas (y además poco coherente). El motivo es sencillo, está en shock, lleva demasiado tiempo en tensión, sin comer ni descansar. Si los personajes se dan cuenta de este detalle, podrán pasarlo por alto o enviarlo a descansar, darle algo de comer, etc. Una decisión u otra, variará el desenlace.

- García es el miembro más joven del pelotón. Es un buen tirador aunque mejor conductor.
- Si los jugadores le dan algo de comida y lo mandan a descansar, dormirá durante 6T si no es molestado. Una vez que descanse, estará en plenas facultades para luchar.
- Que descanse o no, modificará el desenlace.

LA RADIO

● Información previa:

El equipo ha tenido problemas para conseguir ayuda debido a que solo poseen el equipo básico de comunicaciones que llevaban encima en el momento del aterrizaje. En el helicóptero, todavía se puede encontrar un equipo de radio portátil completo, que de ser recuperado, podrían usarse para pedir ayuda. No sería necesario asegurar el helicóptero dado que la radio puede ser transportada, por lo que una opción es entrar en él, acabar con el piloto, tomar lo necesario y abandonar el lugar.



Avance de la horda
por la tarde

- **Equipo militar:** el equipo militar sabe que no es factible ir a por la radio, dado que han sido enviados ellos como apoyo a la misión y no queda nadie más en las cercanías que les pueda ayudar.

- **Tiempo:** los pertenecientes a la tarea Asegurando el helicóptero.

- Realizar esta tarea permite realizar la tarea Pidiendo ayuda.

PIDIENDO AYUDA

- **Información previa:**

Una vez recuperado el equipo de radio, los jugadores pueden hacerlo funcionar desde el mismo helicóptero, desde la azotea de la clínica o desde cualquier otro lugar donde la puedan emplazar.

Como director puedes pedir un par de tiradas de Mecánica para ponerla en marcha, pero no es necesario. De un modo u otro, podrán enviar un mensaje de ayuda, indicando donde se encuentran, aunque la respuesta será entrecortada (queda en tu mano si les ofreces más información) y no volverán a establecer contacto por mucho que lo intenten.

- Este recurso solo está disponible para el equipo "civil" como se ha mencionado antes.

- **Tiempo:** instalarla, usarla y enviar el mensaje de ayuda llevará 1T.

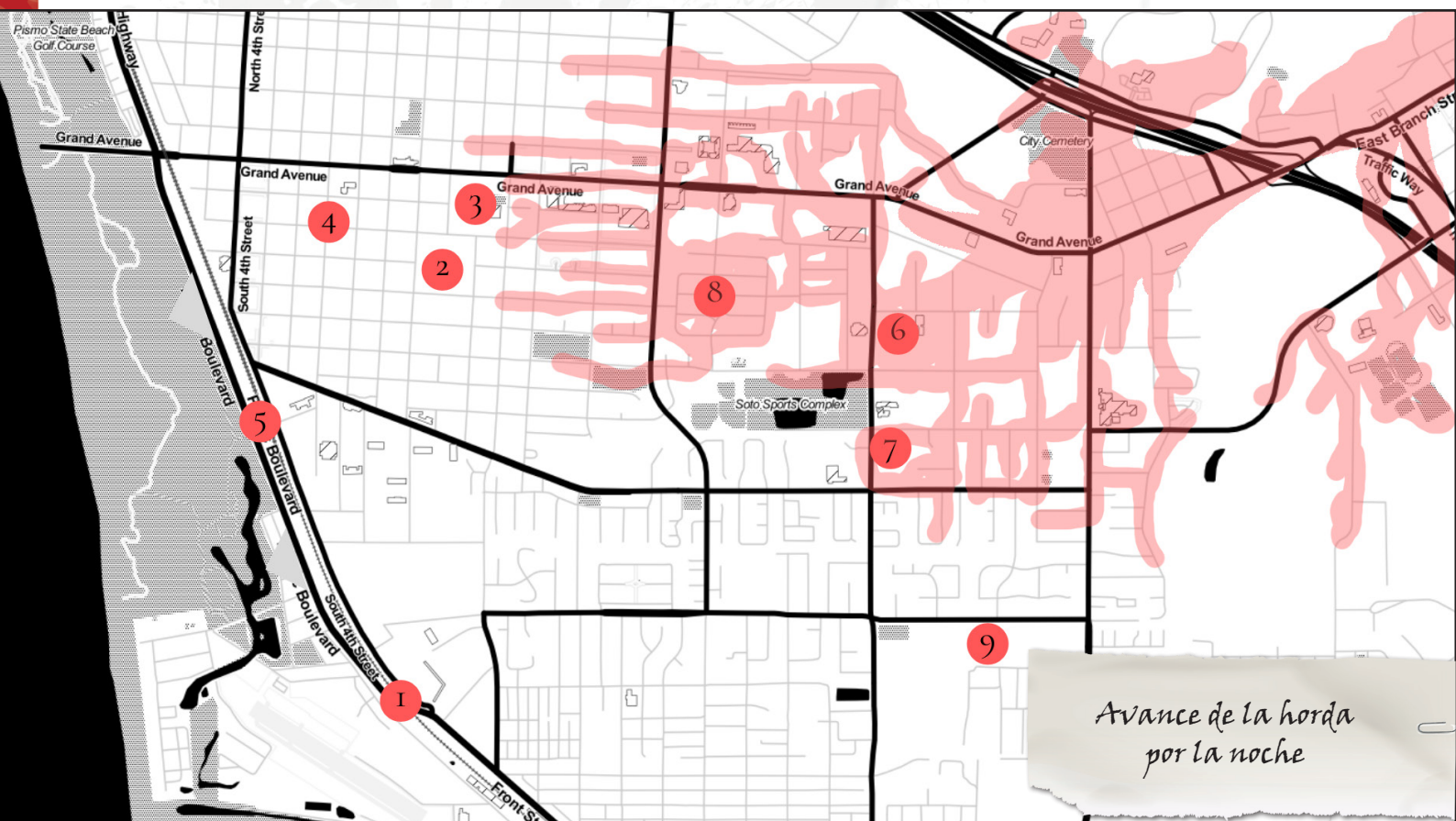
- Realizar esta acción, modificará los tres desenlaces.

EL MURO DE HIERRO

- **Información previa:**

La clínica se encuentra rodeada por una valla de hierro que da directamente a la calle por sus cuatro costados. En estas calles de doble sentido, hay numerosos coches aparcados o estrellados entre sí. Aunque la gasolina y los objetos útiles han sido saqueados hace tiempo por otros viajeros, los mismos vehículos aún pueden ser usados para crear un segundo "muro" que ralentice a los zombis cuando lleguen hasta ellos.

Tanto esta misión como "Brulotes" queda en mano del director determinar el tiempo que lleva crear lo que los jugadores desean. Mover un coche aparcado no es difícil entre tres personas, tal vez aplicar una tirada de Aguante por cada movimiento del coche sea lo adecuado. Sea como fuere, tal vez hacer un esbozo de la "base" con la valla, los coches y los brulotes, donde los personajes puedan visualizar el avance de los zombis y el funcionamiento de sus planes, sea una magnífica idea a explorar.



BRULOTES

• Información previa:

El muro de hierro no es la única opción para frenar a los zombis en su avance. Otro modo de usar los coches que rodean la clínica, es convertirlos en bombas haciendo uso de gasolina. Llegado el momento, los personajes podrían prender fuego al vehículo, causando su explosión si dejan en su interior un bidón de gasolina, rellenando su depósito o usando el explosivo que se encuentra en el helicóptero.

Deja que los jugadores planteen su estrategia y sé abierto y coherente con sus ideas y los efectos de éstas. Un "brulote" no solo causará daño al explotar, lanzará metralla, prenderá fuego a cualquier zombi que pase cerca e iluminará la zona (recuerda que el combate final será durante la noche).



Resolución

LOS TRES DESENLACES

Llega el momento de ver qué sucede con las acciones que los personajes han llevado a cabo. En cada uno de los desenlaces se muestra qué sucede con Hope, con la niña y con el camino elegido para acabar la aventura.

Ten en consideración que ésta se considera la F3 o Fase nocturna, también dividida en 5T. A diferencia de las anteriores, estas fases determinan el tiempo que tardarán los zombis en llegar a la clínica:

1T	Rodean la zona del helicóptero.
2T	Toman todo el norte y este de la población. Solo se puede huir por el sur.
3T	Invaden el parque, es un suicidio tomar el helicóptero.
4T	Rodean la clínica y calles aledañas.
5T	Llegan hasta la clínica, es imposible salir de ella sin luchar.

Una vez que una zona es tomada, la cantidad de zombis impedirá que se puedan llevar acciones en el lugar sin combatir a muerte contra ellos. Por ejemplo, será prácticamente imposible en el 4T salir de la clínica y llegar hasta el helicóptero. Si eres un Director especialmente sádico o dramático, puedes aplicar una cantidad de acciones por T, entre cinco y quince por cada personaje, que determinarán si son capaces de cumplir sus planes y sobrevivir.

• El nacimiento:

Justo en el último turno de la F2, Hope dará a luz a una preciosa niña, en perfectas condiciones. Aquí viene el primer desenlace a tener en cuenta. Si la doctora Palmer no recibió suministros médicos, Hope morirá nada más dar a la luz, por lo que ella misma deberá hacerse cargo del bebé. No esconderá su frustración ante la muerte de su paciente y requerirá de 1T (ya en la F3) para sacar todas las muestras que le sean posibles del cadáver antes de moverse a ningún lugar con el bebé. Si por el contrario recibió lo que necesitaba, cogerá a la madre y al bebé y se pondrá en marcha hacia la ruta terrestre o aérea, o tomará su pistola y ayudará a la defensa de la clínica.

HUYENDO POR AIRE

Los personajes han asegurado el helicóptero, reparado el rotor y conseguido un piloto. Si han dejado el helicóptero en el mismo parque, tienen 2T para llegar con Hope antes de que la zona sea invadida. Haber dejado a algunos en el lugar para defender el parque es una buena idea (aunque seguro que lo están pasando mal), igual que desplazarse con el coche de los personajes. Si Hope a muerto, el tiempo es realmente ajustado y podrían llegar cuando todos los zombis estén sobre el lugar.

● Sucesos:

- Si realizaron la misión "Pidiendo ayuda" un helicóptero militar aparecerá para ofrecerles cierta cobertura mientras despegan. Son un equipo de cuatro o cinco soldados como mucho, por lo que, si el helicóptero no despegue por el motivo que sea, no aterrizarán en medio del caos para ayudar ni locos.
- Si realizaron la misión "el tirador herido" y sanaron su herida del brazo, Hudson se ocupará de sacar a todos de ahí sanos y salvos como piloto o será un gran aliado junto a su rifle.
- Si no realizaron la misión "el tirador herido", Hudson logrará hacer despegar el helicóptero, pero tras alejarlo hacia el margen sur de la población, perderá el control del mismo y deberá aterrizar (dejando inutilizable de nuevo el helicóptero y esta vez sin reparación posible) cerca de la gasolinera. Queda en mano del director definir cómo de duro será el aterrizaje y si causa daño a los ocupantes del mismo.
- Si los personajes repararon el rotor con herramientas de la gasolinera, se reducirá en un nivel la dificultad de las tiradas que hagan para conducir el helicóptero.
- Si realizaron la misión "en Shock" y dejaron descansar a García, éste les cubrirá con gran habilidad, asegurándose de que los personajes suban al helicóptero y sacrificándose por ello si fuera necesario.
- Si no realizaron la misión "en Shock" o no dejaron descansar a García lo suficiente, éste se mostrará confuso durante el viaje hasta el helicóptero. Una vez en el combate, cuando esté por subir, se desmayará tras vaciar su cargador sobre la horda.
- Si Hope sobrevive, Palmer se ocupará de ella y el bebé en el helicóptero y posteriormente, en el aire o al aterrizar, podrá hacerse cargo de las posibles heridas de los personajes.
- Si Hope no sobrevive, Palmer se ocupará del bebé en el helicóptero y posteriormente, en el aire o al aterrizar. La doctora ignorará las posibles heridas de los personajes.

Si los personajes movieron el helicóptero a cualquier lugar que no sea el norte o el este, podrán desplazarse hasta éste con relativa tranquilidad, pero no dudes en asaltarles con algún grupo o persiguiéndolos de cerca con la horda.

HUYENDO POR TIERRA

Los personajes han conseguido una ambulancia, han cambiado la batería, cuentan con su propio vehículo y gasolina para ambos. Si los vehículos están alrededor de la clínica, tienen 4T antes de que la zona comience a ser invadida y dificulte la extracción de Hope y el bebé. Es tiempo suficiente incluso ante la muerte de Hope y la necesidad de Palmer de tomar muestras, pero aún así, hay algunos detalles a tener en cuenta.

- Si realizaron la misión "Pidiendo ayuda" un helicóptero militar aparecerá para ofrecerles cierta cobertura mientras suben a los vehículos. Son un equipo de cuatro o cinco soldados como mucho, por lo que si la horda llega hasta el equipo de tierra y no se mueven, no podrán rescatarlos por mucho que quieran. Al ponerse en marcha los seguirán y los cubrirán hasta alejarse lo suficiente, momento en el que les harán señas para reunirse.
- Si realizaron la misión "el tirador herido" Hudson se ocupará de disparar a cualquier zombi que se acerque a la ambulancia hasta que todos estén a salvo. Podría ocupar el lugar de García, como conductor, en caso de que caiga en shock.
- Si no realizaron la misión "el tirador herido" Hudson cubrirá torpemente a los aliados, frenando a muy pocos zombis (lo que puede causar su muerte).
- Si los personajes repararon la batería con herramientas de la gasolinera, se reducirá en un nivel la dificultad de las tiradas que hagan para conducir la ambulancia en caso de que lo hagan ellos.
- Si realizaron la misión "en Shock" y dejaron descansar a García, éste montará en la ambulancia y demostrará ser un gran conductor, acercando la parte posterior hasta la puerta de la clínica y asegurándose de que Hope (si está viva) el bebé y Palmer suban sin peligro.

- Si no realizaron la misión “en Shock” o no dejaron descansar a García lo suficiente, este será presa de los nervios. Lanza 1d10. Con un 1, empotrará y dejará inutilizada la ambulancia en la puerta de la clínica. Con 2, 3 y 4 la empotrará contra otro coche, sin dejarla inutilizada, pero quedándose inconsciente. Con el resto de tiradas se desmayará nada más subir al asiento del conductor.
- Si Hope sobrevive, Palmer se ocupará de ella y en la ambulancia y posteriormente podrá hacerse cargo de las posibles heridas de los personajes.
- Si Hope no sobrevive, Palmer se ocupará del bebé y posteriormente ignorará las posibles heridas de los personajes.

La huida tranquila:

Queda en tu mano decidir cómo de difícil es para el grupo huir. Es cierto que si los jugadores han hecho bien sus deberes, la huida puede ser un paseo (e incluso, se lo merecen). Pero, siempre puedes acelerar los sucesos para dar dramatismo o añadir un inconveniente puntual para aumentar la tensión... ¿Dónde están las llaves de la ambulancia? ¿Por qué justo ahora no arranca el coche de los personajes? Queda en tu mano, analiza bien a tu grupo y otórgales lo que quieren o merecen.

QUEDARSE

Los personajes han decidido quedarse y defender la clínica. Los preparativos pueden cambiar mucho el ritmo de los sucesos. Si por ejemplo formaron la barricada de coches o prepararon los brulotes, tienen tres líneas defensivas (la valla que rodea el lugar, el muro de coches y la zona de brulotes) antes de que los zombis lleguen hasta las paredes de la clínica. Si han logrado sacar material de la comisaria, también contarán con más armas, lo mismo que sin han saqueado el helicóptero.

Como director solo ten en cuenta que la calma dará pasó a un goteo incesante de zombis, que aumentará cada T, hasta ser una marea de más de cuatrocientos.

- Si realizaron la misión “Pidiendo ayuda” un helicóptero militar aparecerá en el 4T para dejar a tres o cuatro soldados sobre el techo de la clínica (que es plano y se puede acceder por una trampilla interior). Su apoyo puede dar un respiro a los personajes, pero ni de lejos será suficiente para ganar.
- Si realizaron la misión “el tirador herido” Hudson estará listo para acabar con cualquier zombi que se ponga en su mira.
- Si no realizaron la misión “el tirador herido” Hudson disparará torpemente, frenando muy poco a los zombis.
- Si realizaron la misión “en Shock” y dejaron descansar a García, éste podrá unirse a la contienda, demostrando ser un gran tirador en medias distancias.
- Si no realizaron la misión “en Shock” o no dejaron descansar a García lo suficiente, este será presa de los nervios. Cuando los zombis lleguen hasta las paredes de la clínica se desmayará sin remedio tras vaciar su cargador y gritar como un loco.
- Si Hope sobrevive, Palmer se ocupará de ella y el bebé, pero no dudará en disparar a cualquier zombi que esté a tiro.
- Si Hope no sobrevive, Palmer se ocupará del bebé, refugiándose en el techo del lugar y disparando solo en autodefensa.

A continuación puedes usar este sistema para el asedio:

Divide cada T en cinco tiradas de aparición de zombis usando la siguiente tabla:

1T	1d6+4
2T	1d8+6
3T	1d10+8
4T	1d12+10
5T	1d20+12

De este modo determinas, cuántos de los zombis van hacia la clínica (no todos tienen por qué acabar en ella, solo los que se sientan atraídos o escuchen los disparos). Tras determinar cada tirada (que ade-

más los personajes estarán haciendo sus cosas, seguramente combatiendo) puedes usar la siguiente ayuda para definir cómo las decisiones de los personajes influyen en el combate contra los zombis. El resultado se aplica a la ronda en completo, no a cada tirada.

- Llegada del apoyo militar en la 4T: Resta 10 al resultado obtenido.
- Hudson ha sido curado: Resta 5 al resultado.
- Hudson no ha sido curado: Resta 2 al resultado.
- García ha descansado: Resta 4 al resultado.
- García no ha descansado: Resta 2 al resultado. Si los zombis llegan a las paredes de la clínica se desmayará y no restará nada.
- Hope sobrevive y Palmer se defiende: Resta 1 al resultado si los zombis llegan a las paredes de la clínica.
- Hope no sobrevive y Palmer se esconde en el techo de la clínica, sin ayudar en el combate.
- Los personajes tomaron equipo de la gasolinera: Resta 2 al resultado.
- Los personajes tomaron equipo de la comisaria: Resta 3 al resultado.
- Los personajes tomaron equipo del helicóptero: Resta 1 al resultado.
- Por cada brulote usado, resta 5 al resultado en el momento que explote y 1 por cada T.

Si los jugadores colocaron trampas, añadieron sus propias ideas o inventos o han diseñado un modo de defender la clínica, resta el número que consideres oportuno, pero se coherente.

CONTINUANDO LA HISTORIA SI SOBREVIVEN

Si los personajes logran huir, ya sea por tierra o aire, llega el momento de hacer recuento de lo conseguido.

Salir del valle con el helicóptero es una gran ventaja a la hora de desplazarse, aunque si Hudson pierde el control y cae en el sur del pueblo, estarán

en el mismo punto que empezaron, pero con más responsabilidades y posibles aliados. Si escapan con la ambulancia, el grupo podría dividirse una vez pasado el peligro o seguir unidos hasta llegar a la base a la que los militares viajaban en un principio (y tal vez, obtener una recompensa). Si el grupo son militares enviados para ayudar, las opciones, en ambos casos, son más limitadas. Podrían recibir noticias del mando para que escolten a los supervivientes o incluso que se hagan cargo del paquete o simplemente, que continúen con otra misión y abandonen a los recién rescatados.

En el caso de luchar a muerte en la clínica y lograr sobrevivir, aún se puede extender un poco la misión.

Una vez superada la horda, esta continuará su paso por el norte de la población hasta llegar a la playa del oeste, donde girará para avanzar por la línea de la costa en dirección norte. Los supervivientes pueden aunar esfuerzos para recuperar el helicóptero, conseguir la ambulancia o cualquier otra idea, pero esta vez encontrando menos actividad zombi en toda la población. ¿Quién sabe? Puede que los jugadores incluso decidan acampar o asentarse en el pueblo, recogiendo todo aquello que les sea útil en la población.

Sea como fuere, Palmer dejará claro que ha de llegar hasta la base a la que se dirigían con Hope (si sobrevive) y el bebé, para seguir con su investigación. Para ella esto es crucial, pues está segura que ha logrado grandes avances con la vacuna y ella es la única superviviente del proyecto. Si ella no lo retoma, todo lo conseguido se perderá para siempre. Puede que los personajes se unan a ella a la espera de obtener la mencionada vacuna si se logra replicar sus efectos (algo sencillo si sobrevive Hope).

Desde aquí, queda todo en tu mano y en la mano de los jugadores.



El equipo Delta y su misión Hope

En este apartado, solo para los ojos del Director se dan a conocer a los miembros supervivientes de Delta 2 y la importancia de su misión, con el nombre clave "Hope".

EL PROYECTO SECRETO

El equipo Delta 2 es lo que queda del destacamento dedicado a defender una instalación secreta en la que se desarrollaba una vacuna contra el virus zombi. Al verse superados y perder la instalación, Vargas y los que quedaban en el laboratorio decidieron huir con los supervivientes del equipo científico. Es así como llegaron hasta el pequeño pueblo del valle, donde por un problema en el rotor del helicóptero se vieron obligados a aterrizar y buscar un lugar seguro donde Hope, la única superviviente inoculada con la vacuna, diera a luz.

Lo que el equipo no se esperaba es que guarnecerse en el edificio abandonado más cercano, sería la peor decisión posible. La llegada del helicóptero no solo atrajo la atención de los zombis, sino también de otros supervivientes que ansiaban su vehículo y equipo. Tras un intenso tiroteo, todos los científicos (excepto Palmer) y parte del pelotón fallecieron a manos de los atacantes o los zombis. La solución de los soldados (llevado a cabo por García) fue hacer explotar el edificio con sus atacantes dentro y refugiarse en el edificio médico más cercano, obligados por el inminente parto.

De los trece miembros que llegaron hasta el pueblo, solo cinco siguen con vida y aunque acabaron con sus atacantes, sus problemas no han hecho más que empezar con la llegada de la horda. La única opción de los soldados, es atrincherarse y esperar ayuda.

LA VACUNA

Aunque Hope sigue con vida y está a punto de dar a luz, los efectos de la vacuna no han sido probados por completo. Se desconoce si el recién nacido mostrará algún síntoma o inmunidad al virus, pero Palmer asegura que los otros pacientes, que cayeron ante la invasión zombi en el complejo, no

se alzaron al morir. Si fuera cierto, podría ser un primer paso para lograr la inmunidad ante el virus y el recién nacido, podría ser la clave para seguir con el desarrollo de la vacuna.

Vargas cree que la vacuna puede tener éxito y no dudará en dar su vida por la misión. Por su lado, Hudson y García están comprometidos con su objetivo, pero tienen serias dudas de lograrlo, por lo que se centran en sobrevivir. Palmer ha dedicado los últimos años a la creación de dicha vacuna y con la caída del laboratorio, todo lo que le queda para lograr su objetivo es la muchacha, de la cual ni siquiera sabía que estaba embarazada cuando comenzó con las inoculaciones y pruebas, meses atrás.

Si las decisiones de los personajes llevaran a la muerte de Hope, podrán comprobar cómo la muchacha no revive como un zombi al morir. Por otro lado, el bebé será completamente humano, sin mostrar ningún síntoma que pueda hacer pensar que es inmune o no, al virus. Si alguno de los personajes es médico y ayuda en el parto o llega a tener una buena relación con Palmer, Vargas o la propia Hope, le mostrarán o le harán saber que tiene una cicatriz de un mordisco en su espalda, lo que hará entender, qué de algún modo a sobrevivido infectada un largo tiempo.

La vacuna de Hope, que puede ser obtenida a través del tratamiento de su sangre sí tiene efectos sobre el virus zombi. A efectos de juego, un personaje con dicha vacuna multiplica por dos el efecto de los sueros y las vacunas. Por ejemplo: el suero antiviral aumenta las tiradas de Aguante en +40; la vacuna definitiva hace efecto en menos de un minuto; la vacuna reductora disminuye el porcentaje de infección en un 50% en menos de un minuto; la vacuna temporal hará que el avance de la infección se detenga en seco durante 12 horas (siendo estas pastillas, parte de la medicación diaria de Hope desde hace meses). Recuerda que como director, tu puedes decidir si los efectos son tal y como se describen o los modificas, al final, el estado de Hope podría no ser más que una anomalía genética...

PNJ

Todos los personajes poseen puntuaciones obtenidas de la página 31 de la guía de inicio, con algunas modificaciones para hacer ver su especialización y estado en el momento que son encontrados por los personajes de los jugadores.

TENIENTE VARGAS

Vargas es el responsable del equipo militar y científico que ha sobrevivido a la invasión a la base secreta donde se desarrollaba la vacuna. Es un hombre de carácter rudo, seguro de sí mismo y diligente. Carga con la responsabilidad de poner a salvo a Hope y a lo que queda de su equipo, pero sabe que posiblemente no sea capaz de ello.

Puede que al leer la aventura te hayas dado cuenta que Vargas no tiene cabida en los sucesos que ocurren y ninguna misión gira a su alrededor. Para saber por qué, revisa los "sucesos opcionales" al final del documento. A grandes rasgos está infectado y lo más seguro es que muera por culpa de ello, a no ser que los personajes obtengan material para evitarlo (que podrían encontrar en el helicóptero o el hospital si quieren).

TENIENTE VARGAS

VIDA	10/20	CANSANCIO	5/10			
MOVIMIENTO	3	ESTABILIDAD	8/12			
AGI	DES	FUE	INT	PER	RES	VOL
20	22	17 (0)	17	19	21	20
COMBATE	Lucha: 60%, Daño variable Armas CC 70%, Armas de fuego (todas): 60% Explosivos 75%					
HABILIDADES	Buscar 40%, Callejeo 40%, Deportes 51%, Elocuencia 47%, Escuchar 42%, Lanzar 45%, Observar 41%, Seducir 39%, Rastrear 42%, Sigilo 40%, Supervivencia 45%, Vigilar 46%					
ESPECIAL	Infectado al 60%					

CABO HUDSON

El cabo se ha convertido en la mano derecha de Vargas desde que sus compañeros fueron abatidos nada más aterrizar. Es un hombre seco, pero se preocupa por los demás, siendo colaborador cuando se requiere y solitario cuando puede. A causa de la explosión, su antebrazo se abrasó y tiene algo de metralla clavada en él. La herida es mucho más fea de lo que es en realidad. Con unas curas, retirando la metralla (con las herramientas y medicamentos adecuados) y algo de descanso, podrá usarlo con normalidad.

CABO HUDSON

VIDA	7/20	CANSANCIO	5/10			
MOVIMIENTO	3	ESTABILIDAD	8/12			
AGI	DES	FUE	INT	PER	RES	VOL
20	22	17 (0)	17	19	21	20
COMBATE	Lucha: 42%, Daño variable Largas: 75%, Armas de fuego (resto): 60%					
HABILIDADES	Buscar 40%, Callejeo 40%, Conducción (helicóptero) 70%, Deportes 51%, Elocuencia 47%, Escuchar 42%, Lanzar 45%, Observar 41%, Seducir 39%, Rastrear 42%, Sigilo 40%, Supervivencia 45%, Vigilar 46%					



CABO HUDSON

SOLDADO GARCÍA

García es el más joven del grupo y para colmo, su experiencia real de combate es casi nula. Él era el conductor del operativo y antes de eso, no era más que un cadete (la plaga el día uno de su instrucción como militar). Se mostrará colaborador con los personajes, pero trata de introducir en tu interpretación algún chiste sin gracia, momentos en los que se quede en blanco, comentarios propios de antes de la plaga, para que éstos se den cuenta de que algo no va bien en su cabeza.

SOLDADO GARCÍA

VIDA	17/20		CANSANCIO	3/10		
MOVIMIENTO	3		ESTABILIDAD	3/12		
AGI	DES	FUE	INT	PER	RES	VOL
20	22	17 (0)	17	19	21	20
COMBATE	Lucha: 42%, Daño variable Armas de fuego (todas): 60%					
HABILIDADES	Buscar 40%, Callejeo 40%, Conducción (vehículo) 65%, Deportes 51%, Elocuencia 47%, Escuchar 42%, Lanzar 45%, Observar 41%, Seducir 39%, Rastrear 42%, Sigilo 40%, Supervivencia 45%, Vigilar 46%					

DOCTORA PALMER

La doctora Sara Palmer lleva desde el día uno del apocalipsis trabajando en una vacuna definitiva para el virus zombi. Es una mujer de ciencia, dedicada a su investigación hasta casi la obsesión. En el momento que es conocida por los personajes, lo único que le importa es que Hope y el bebé sobrevivan o su vida dejará de tener sentido tras años de investigación perdida. Su actitud será fría e imperativa con los personajes, pero también con los militares.

DOCTORA PALMER

VIDA	14/15		CANSANCIO	7/10		
MOVIMIENTO	2		ESTABILIDAD	10/12		
AGI	DES	FUE	INT	PER	RES	VOL
15	21	16 (0)	16	16	18	15
COMBATE	Lucha: 33%, Daño variable Armas CC: 45% A distancia 44% Cortas: 42%					
HABILIDADES	Buscar 35%, Callejeo 38%, Deportes 41%, Elocuencia 33%, Escuchar 39%, Investigar 65%, Lanzar 42%, Medicina 65%, Observar 35%, Oficio (científica) 65%, Seducir 33%, Rastrear 34%, Sigilo 40%, Supervivencia 55%, Vigilar 44%					

HOPE

Laura es el nombre real de Hope. Es la única superviviente del proyecto "Hope" y tal vez por eso, por protegerla o por lo que simboliza, todos han comenzado a llamarla así. Fue "reclutada" hace meses de un campo de refugiados y desde entonces escapó de la pesadilla, pero una vez más, su vida ha dado un vuelco y tendrá que luchar, siempre y cuando logre sobrevivir al parto.

Los personajes no podrán tratar mucho con ella, pero no es más que una muchacha, apunto de traer una nueva vida a un mundo muerto, aterrorizada por su futuro y el de su bebé. Perderá el conocimiento en más de una ocasión y con solo un vistazo se podrá entrever que está agotada, deshidratada y demasiado delgada para su estado. Si se pregunta a Palmer por su estado, admitirá que el uso extendido del tratamiento sobre ella, le ha causado severos problemas de salud. Incluso la doctora admitirá que es un milagro que no haya abortado de manera natural meses atrás.

HOPE

VIDA	15/15		CANSANCIO	4/8		
MOVIMIENTO	3		ESTABILIDAD	11/12		
AGI	DES	FUE	INT	PER	RES	VOL
16	18	16 (0)	13	18	15	12
COMBATE	Lucha: 35%, Daño variable Armas CC: 40% Cortas: 38%					
HABILIDADES	Buscar 41%, Callejeo 35%, Deportes 35%, Escapismo 38%, Intimidar 30%, Observar 33%, Robar 40%, Rastrear 36%, Trampas 39%, Vigilar 40%					
ESPECIAL	Infectada al 50%					



LAURA (HOPE)

Sucesos opcionales

¿Quieres más material para la aventura? ¿Crees que le hace falta más dramatismo? ¿Tal vez alguna sorpresa inesperada? Te proponemos algunas posibilidades coherentes que puedes usar en la sesión de juego para aumentar la profundidad de la partida, pero ¡cuidado! La dificultad puede aumentar mucho para los jugadores hasta el punto de hacer imposible sobrevivir a la horda o huir de la misma.

VARGAS Y LA DOLOROSA DECISIÓN

● Información previa:

La aventura está diseñada para que los personajes sean los que acaben tomando las riendas de la misión. Vargas es el líder, pero su infección está claramente avanzada y su equipo no posee medicamentos para frenar el avance. Está en tu mano permitir que los personajes comiencen la aventura con medicamentos que puedan usar en él o que los obtengan en alguna otra misión (como el helicóptero o el hospital). Sea como fuere, quitar de en medio a Vargas es recomendable si quieres que tus jugadores se pongan al mando y tomen las decisiones que consideren sin buscar en el teniente o los suyos

soluciones de prestado. Es su historia, la historia de sus personajes, ellos han de tomar las decisiones y afrontar sus consecuencias.

- Si quieres plantear una situación especialmente dramática, dale a uno de tus jugadores una única vacuna y no permitas que se obtengan más durante la partida. El grupo de jugadores o el jugador, deberá decidir si guarda la única cura que tiene para la infección o se la da a ese desconocido.

- Si Vargas no es curado, podrías utilizarlo para dar un buen susto al grupo. Tras regresar de alguna de las misiones, podrían encontrarse con Vargas convertido. La situación puede ser muy tensa al estar dentro de la clínica, con Hope y Palmer a su alcance y tal vez con Hudson y García descansado (cortando sus respectivos descansos y recuperación de la herida y el shock). Calcula muy bien este aspecto, si quieres ponerlo en uso, deja muy claro que el teniente se va a convertir, que tengan la oportunidad de acabar con él antes, llevárselo con ellos o dejar a alguien vigilándolo. Hacerlo a traición y más con las consecuencias tan negativas que puede aplicar, sería muy injusto y frustrante para los jugadores.



EL PISTOLERO SOLITARIO

● Información previa:

El grupo de militares fue atacado por un grupo de saqueadores armado. En la desesperación de verse contra las cuerdas, los militares prendieron fuego al edificio con sus perseguidores, zombies e incluso abandonando a algunos de los suyos en su interior. Pero ¿qué sucedería si uno de estos indeseables hubiera escapado?

Ahora imagina disponer de un saqueador con ganas de venganza y nada que perder, tras los pasos de los jugadores y los militares.

- Puedes usar este personaje para hacer las cosas realmente difíciles a los personajes. Podría colocar trampas en su camino, cerrarles las puertas de salida del hospital o la comisaría, colocar una bomba en su vehículo... las opciones son infinitas pero, una vez más, se coherente. No puede convertirse en un recurso fácil de usar por que aparece y desaparece mágicamente. Si atranca la puerta de la comisaría hará ruido y si un personaje se asoma por la ventana lo podrá ver y le podrá disparar. Sus capacidades y habilidades tienen una puntuación que usar y respetar, por muy bueno que sea poniendo bombas, siempre puede sacar una pifia.

- En el caso de que los jugadores acaben con él, podrían obtener un buen botín con el equipo que transporte o incluso un mapa para llegar a la guarida que él y los otros saqueadores poseían en el valle (o la llave del edificio en el que habitaban, su vehículo, etc).

LA COLONIA FELINA

● Información previa:

¿Qué puede haber peor con un gato cabreado? Un gato zombi cabreado. Esta opción solo está disponible si en tu partida los animales pueden ser infectados por el virus.

La llegada de la horda, los disparos, el fuego y todo el caos que ha golpeado a la pequeña población ha molestado a sus verdaderos dueños, los gatos. Durante el tiempo que la ciudad estaba "viva" era la poseedora de una de las colonias para felinos más grande de la región. Varios lugares del pueblo

tenían comederos, zonas con "cajas-casa" e incluso un refugio en el que se trataban a felinos de gran tamaño (tal vez ¿un puma? ¿un león rescatado de un circo? ¿un tigre de un zoológico cercano? Elige el némesis que más te guste).

- Para usar a los gatos como enemigos delimita zonas en el mapa en las que se encuentren sus colonias. Avisa de su presencia puesto que son muy territoriales y se dejan ver sin miedo alguno, aunque no atacaran a aquellos que no entren en su territorio (incluso podrían atacar a los zombies).

- La ficha de éstos sería como las de un corredor infantil pero con tan solo 3 puntos de vida, movimiento 6 y con sus capacidades de combate como máximo en 20%.

- Si decides usar a un gran felino como líder de las colonias, éste podría pasearse entre las diferentes localizaciones como todo un rey, aunque siendo mucho más agresivo que los gatos comunes. Moverse por la ciudad sabiendo que puede aparecer este ser en cualquier momento, puede poner los pelos de punta al grupo más aguerrido. Para aumentar su efectividad y de paso coherencia, úsalo en ataques sorpresa, siempre por la espalda o desde la oscuridad. Tras un fuerte ataque, haz que huya del lugar con su presa o sin ella. Tras cada ataque retíralo, déjalo descansar para que los jugadores esperen con nervios su siguiente ataque. Aunque tampoco abuses de él, es un enemigo muy peligroso y podría acabar con todo el equipo en tres o cuatro ataques.

- La ficha de éste sería como las de un corredor corpulento, con 22 puntos de vida, movimiento 5 y con las capacidades de combate como máximo en 60%. Las habilidades relacionadas con los sentidos tienen un 65%, mientras que las físicas 60%.





RECUPERAR LA INVESTIGACIÓN

● Información previa:

Quieres darle una vuelta completa a la aventura, sigue leyendo.

Esta posibilidad cambia por completo el inicio y el desarrollo de todo lo expuesto, pero puede ser una idea a explotar muy interesante.

El helicóptero salió de la instalación secreta del gobierno, bajo el ayuntamiento. El equipo militar perdió el control nada más despegar. Los personajes podrían ser enviados a recuperar los datos de la investigación de Palmer y su equipo, a recoger armamento e incluso a encontrar otro vehículo y por el camino, saber más sobre las pruebas que los militares llevaron a cabo sobre los sujetos de pruebas (queda en tu mano si fueron éticas o no).

- Crear un laboratorio secreto bajo el ayuntamiento da la oportunidad al Director de introducir un concepto de "dungeon" dentro de la partida. Deberá realizar una buena inversión de tiempo creando un plano de las instalaciones, tal vez puzzles con tarjetas de acceso u ordenadores que activan la electricidad de una u otra zona, el equipo a encontrar y los enemigos a abatir.

- Entrar en el complejo y salir de éste llevará muchas horas y será muy peligroso al haber sido tomado por zombis (la gran mayoría serán frescos y por lo tanto, corredores). Al salir del laboratorio, los personajes deberán tener equipo y una ruta de escape (con un nuevo vehículo) dado que no tendrán tiempo para atrincherarse o reparar el helicóptero.

- Queda en tu mano como Director direccionar el desarrollo y la trama dentro del laboratorio. ¿Solo estudiaban la posible vacuna? ¿Han experimentado de algún modo horrible con humanos o zombis? ¿Queda algún superviviente? ¿Cómo entraron los zombis? Son algunas de las muchas preguntas que deberás hacerte antes de plantear esta posibilidad.

LA HUIDA MARÍTIMA

● Información previa:

Otra posibilidad de escape para los personajes es dirigirse al oeste, donde encontrarán una gran masa de agua por la que huir en barco. exploremos las opciones de esta huida.

El grupo tendrá que llegar hasta un embarcadero o hacerse con un barco varado para poder escapar, por supuesto, con la capacidad adecuada para que todos puedan huir de él. El tipo de barco supondrá una serie de dificultades a la hora de huir. A diferencia de la ambulancia o el helicóptero que solo requieren de un piloto o conductor, un barco de vela requiere de un grupo de personas para usarlo correctamente, mientras que un remolcador solo necesita un capitán. Este paso es importante y una vez más, se requiere de un personaje con Conducción alta para ello (tal vez Vargas, dándole un nuevo uso a éste personaje, sobre todo si se anula su infección o los personajes lo curan).

Si deseas hacer una línea de misiones, una vez más se pueden ver obligados a ir hasta la gasolinera para hacerse con recambios y las raciones que puedan conseguir, también serán útiles para el viaje. Visitar el helicóptero seguirá siendo necesario para hacerse con medicamentos para Hope o Hudson.

Otro detalle a tener en cuenta, es que esta opción es la más segura sin duda. La horda avanzará desde el este, pero las misiones mencionadas, así como el propio barco se mantendrá en el oeste de

la población. Siempre puedes adelantar el avance de la horda durante la F3, para añadir dramatismo, aunque siguiendo lo expuesto anteriormente, la horda sería una amenaza lejana para el grupo todo el tiempo.

Hagamos un resumen de pros y contras:

- Se le puede dar un papel totalmente nuevo a Vargas como capitán del navío.
- Los personajes se mantendrán bastante lejos del peligro, algo aburrido para algunos grupos de jugadores y preferible para otros.
- Se puede crear una línea de misiones con facilidad: encontrar un barco, visitar el helicóptero, recuperar la radio, ir a la gasolinera y llegada la F3 con el nacimiento del bebé, ir hasta el barco y abandonar el lugar.
- La amenaza de la horda, por mucho que mantengas la tensión como director, queda lejos de ser tan real como en lo expuesto anteriormente.
- Tras partir con el barco, ya sea por un lago, río o mar, se abre una gran cantidad de opciones de viaje para los jugadores.
- Poseer un barco de tamaño razonable les da a los jugadores la posibilidad de tener una base móvil marítima, pudiendo mejorarlo, abastecerlo de puerto en puerto, etc. Es una opción realmente jugosa a explotar.

¡Muchas gracias por leer hasta aquí! Espero que tú y tus jugadores disfrutéis de "Decisiones difíciles" y de sus diferentes posibilidades y desenlaces. Es un placer para mí, colaborar con los autores de Agonía: La Horda, aportando mi pequeño granito de arena a su gran proyecto. Os ánimo a que me sigáis en mis redes sociales y me contéis cómo sobrevivisteis a la horda. Un enorme abrazo y ¡procurad que no os muerdan!

Instagram: @kumaalmasy_autor

Twitter: @almasykuma

¿Quieres más?

Entra en nuestro canal de Discord y prueba otras aventuras preparadas para

Agonía
La Horda

<https://discord.com/invite/maqVSpP>

MUERTE EN LA NIEVE

ANDRADA RUTINA

LA MADRIGuera

Más información en
www.midgardediciones.com

 MIDGARD EDICIONES