



Partida de 21 de Abril de 2012

LA HISTORIA DE A2, EL EXPERIMENTO

Finalmente Esparza se pone en contacto con nosotros, nos viene a ver a Barcena Mayor y nos conmina a visitarle en su casa y a que indemnicemos a la comunidad de Bárcena Mayor por la comida que nos ha dado durante estos veinticinco días. Decidimos devolverle la visita en cuanto nos recuperemos.

Su casa está en una ladera, la pista que conduce a ella está bien vigilada y fortificada, hay lo que parecen ser cámaras, minas, bengalas y otros materiales. Esto nos hace pensar que Esparza es un hombre del C.N.I. o de alguna organización similar, creemos que tiene recursos. Y efectivamente los tiene. Nos invita a entrar en su casa, y nos ofrece ¡CAFÉ!, sí, café de verdad del que había antes de la guerra. La casa tiene electricidad. Hoy podemos dormir y comer allí. Nos pregunta si hay alguien herido para administrarle nanomeds hasta que se cure. Jarza nos dice en que habitaciones podemos entrar y a que cuarto de baño podemos ir. Todas las demás habitaciones están cerradas con cerradura electrónica y solo se abren con la huella del pulgar de Jarza por el que esté circulando sangre. De todas las comodidades quizás lo que más agradecemos es un cuarto de baño limpio con ducha caliente ¡y champú con olor a caramelo! Ah, esos olores de antes del Desastre...

Mientras estamos allí intentamos descubrir por los indicios en la casa quién es realmente Jarza y si nos podemos fiar de él. Entre todos encontramos estas pistas:

Hay muchos libros en árabe y en ruso en su casa.

Al pasar por la cocina vemos que hay una mesa puesta para dos personas, pero Jarza dice vivir solo.

En la mesa del salón hay un móvil con acceso a satélite; el fondo de pantalla es una chica joven, con uniforme de piloto de caza israelí.

En la pared hay un título que dice que Jarza es médico por la universidad de La Habana.

La charla es distendida y nos convence para que hagamos unos trabajos para él: Quiere conocer la situación general en Torrelavega, que investiguemos en Valdecilla y localizar



una emisora de radio independiente, algo que ahora mismo es extraño que exista, pues todo el mundo parece estar en un bando u otro...menos nosotros, aunque ahora hemos decidido colaborar con Esparza, el cual, sospechamos, tiene sus propias motivaciones. Más adelante ya veremos qué pasa.



La chica en el móvil de Jarza

Al irnos tenemos una sorpresa. Durante la última noche alguien ha alineado en el puente de entrada a Bárcena Mayor las cabezas de los pandilleros que controlaban el pueblo y que dejamos huir. No hay ningún mensaje pero de todo los cuellos cuelga, blanca y repulsiva, la tráquea.

Las condiciones de Jarza

Jarza no dirá a los Pj la ubicación del Laboratorio 2. Si cumplen unas misiones para él quizás se lo diga. Por cada misión dará equipo y tal vez asistencia.

Misiones de Jarza

Nadie debe saber que los manda él.

1-Explorar la ciudad libre de Torrelavega.

A-Fuerza militar. Cuantos soldados, carros y VCI, y de qué clase.

Defensas: disposición y tipo. (80 px)

B-¿Cómo se compran armas en Torrelavega? ¿Cómo se compran armas pesadas y explosivos? (150 px)

C-Lista del gobierno, los mandos intermedios (administración, unidades militares, policía, caravanas, científico, producción de comida) y jueces. (80 px)

D-Como obtener un permiso de residencia y si se puede falsificar. (100 px)

E-Que edificios públicos están en funcionamiento y que se hace en cada uno. (50 px)

F-Que zonas son los bajos fondos y que se hace allí. (50 px)

G-Que organizaciones criminales hay. (100 px)

H-Que entidades políticas tienen presencia en la ciudad y a quien controlan. (150 px).

Recompensa por cabeza por responder a todas estas cuestiones de manera completa, a su juicio: 50 MRE, 1 nanomed, 1 prevemed y 30 balas del calibre que quieran. Además dará un AK-74 de condición 12 a todo el grupo.

2-Localizar Radio Sotileza. No quiere hacer ningún mal a la emisora, sólo saber desde donde emiten. Recompensa para todo el grupo: 20 MRE, 30 antibioticos +/-, 200 balas 5,47 y 6 equipo de escalada. (800 px)



3-Entrar en el hospital Valdecilla y averiguar cuanto más mejor sobre lo que ocurre allí. Esta misión será fuente de nuevos premios en equipo si la información es buena. Recompensa: ira dando MRE, balas, armas y armaduras según vayan trayendo información. Cuando considere la misión completa entregará un vehículo: un cañonero. (2000 px)

Para informarle

Nunca deben volver directamente a la casa. Deben subir al monte Sobrecomillas y encender una hoguera a las 10 de la noche. Luego él los encontrará.

Si cumplen con todas la misiones

Los llevará a ver a Sara Salvarey y si ella quiere les dirá donde está el Laboratorio 2.

Adelanto de equipo

Antes de hacer la primera misión entregará a cada uno:

1 pistola makarov y 30 balas 9mm M (tratarlo como Parabellum)

1 mochila de 10 kilos

1 cantimplora de joroba

6 MRE

También entregará para todo el grupo un juego de herramientas de ladrón, 1 manual Programación 30% y 1 manual Abrir cerradura 30%.

LA HISTORIA DE A2, EL EXPERIMENTO

Decidimos partir hacia Torrelavega, parece ser la misión más accesible para nosotros. Como el camino este está cortado en las Caldas, bajamos el parque nacional por el lado oeste, hacia Los Tojos.

Precisamente por la carretera al pie de ese pueblo, tenemos un encuentro curioso. Un grupo de chinos están persiguiendo y disparando a un grupo de ghoulés. La pregunta es ¿qué hacen un grupo de chinos aquí?, los chinos parecen nerviosos con el encuentro aunque no se muestran violentos, y los ghoulés ... parecen estar muertos. Hablamos un rato con los chinos y finalmente se dirigen hacia los Tojos no sin antes decidirnos que hay una colonia bastante importante de ellos allá arriba.

Nuestro médico decide reconocer a los ghoulés muertos y para su sorpresa uno de los ghoulés le habla, ¡Se estaba haciendo el muerto! Nos habla del asentamiento chino porque después de todo él es uno de los chinos que vivía en los Tojos. La gente de los Tojos llegó huyendo de los musulmanes y ahora no saben que hacer, de hecho hay una facción que quiere entrar en contacto con algún grupo español para unirse a él.



LA HISTORIA DE MARCOS PEÑA EL MEDICO

En el tiempo que llevo fuera del refugio he comprendido que el problema sanitario número uno de esta España postapocalíptica es la ghoulicación. Hasta ahora no he encontrado otro médico pero imagino que quien quede debe estar trabajando en ello... el tiempo que le reste tras curar heridas de bala, tifus, intoxicaciones alimentarias y el cólera. Recuerdo que el Cazador se jactó de que el Gobierno ha encontrado una cura. Desde luego no la ha traído a esta comunidad si bien siendo chinos y estando además en Postapocaliptia, no es de extrañar.

Pero yo sí estaba allí, así que me apliqué a tomar muestras de los ghoules caídos para estudiarlas al microscopio (Peña tiene el Pro Visión Microscópica). Pretendía estudiar el cerebro de uno de ellos pero no puede: el ghoul esta vivo y se hacía el muerto para que no le dispararan. Me di cuenta de que los perseguidores chinos habían sido muy renuentes a seguir adelante en cuanto se apercebieron de que nosotros estábamos allí y que en la conversación que tuvieron con mis compañeros los demás chinos riñeron severamente a quien nos había dicho (en perfecto castellano) que existía una comunidad oriental en Los Tojos. Es decir, que nuestra presencia llevaba a los perseguidores chinos a querer irse de allí cuanto antes, para no revelar su existencia. Sabiendo esto, es una jugada muy inteligente hacerse el muerto puesto que los chinos no iban a comprobar si efectivamente los ghoules estaban acabados. Todo esto debió pensarlo el ghoul en unos segundos mientras corría bajo las balas. Esta inteligencia no es propia de ghoules. Su característica principal es que carecen de raciocinio y se mueven sólo por un odio ciego a los humanos.

Estuve hablando con él. Me dijo que se llamaba Cheng y que querían matarle sólo por ser un ghoul. Me suplicó que lo lleváramos lejos de allí. Se dejó examinar dócilmente. Aunque tenía la apariencia horriblemente deformada de todos los ghoules su dicción era normal y su voz no presentaba anomalía alguna.

Cuando estaba en eso, Sara tuvo la primera de las crisis que después iban a afectarle tanto. Empezó a ver a su madre caminando por la carretera alejándose de ella. Sabe que está muerta y así empezó a gritarlo pero al poco el delirio la superó y corrió tras ella llamándola “Mamá, mamá”. Naturalmente no pudo alcanzarla y la final la visión se desvaneció. Luego lloró durante horas y yo permanecí a su lado.

LA HISTORIA DE SARA LA AROQUERA

¿Me estoy volviendo loca?



LA HISTORIA DE A2, EL EXPERIMENTO

Decidimos retomar nuestros pasos y llevar el ghoul a Esparza, el cual se muestra encantado al verlo y lo encierra ante las quejas del ghoul y nuestra indiferencia. Esparza nos dice que es un ser extraño, es lo que se llama un ghoul sapiens. Es decir, un ghoul que no ha perdido las facultades mentales, una excepción que ni siquiera él había visto antes salvo en fotos.

Retomamos nuestro camino, llegamos a Jibaria sin incidentes mencionables, excepto que Lipr y Tania tienen un esgarce amoroso por el camino. Allí nos encontramos un pequeño destacamento de la Legión Extranjera Francesa. Como los americanos de Corrales, son los restos de grupos enviados como ayuda a España por los países aliados durante la guerra contra los invasores africanos.

Hay una situación delicada ya que entre otras cosas la gente de Jibaria y el destacamento de la Legión están extorsionando a los pequeños pueblos de alrededor para que les den comida a base de hacer disparos de mortero cada cierto tiempo contra el pueblo que no acepta la extorsión. De hecho nos dicen que si les conseguimos munición para su mortero del 81 nos pagarán con 50 kg de trigo.

Por su parte el páter decide ir a la iglesia del pueblo donde se encuentra una imagen dantesca: unos bichos gigantes y mutados se están llevando el cadáver del antiguo párroco del pueblo. El páter actúa con resolución, pero no logra impedir que se lleven el cadáver a lo que parece ser la madriguera de los bichos, un agujero que esta situado en la propia iglesia. Para exorcizar el lugar, nuestro páter decide dar una Santa Misa a la cual, por primera vez en mucho tiempo, acuden buena parte del pueblo e incluso de los militares de la Legión. A pesar de su satisfacción por haber tenido más asistentes que nunca, también notamos su tristeza pues este párroco era el primer clérigo que ha encontrado hasta ahora... y al final no ha encontrado ninguno.

Nos alejamos de Jibaria camino de Torrelavega. Cuando estamos llegando nos atacan un grupo de motoristas, piensan que pueden divertirse a nuestra costa y de paso conseguir robarnos nuestro escaso equipo, ¡cuán equivocados están!, logramos abatir a tres de ellos y los dos restantes huyen con el rabo entre las piernas, aún así han conseguido matar a uno de los nuestros, Erik, el mecánico es nuestra segunda baja desde que salimos del refugio y el primer muerto.

Nos llevamos las motos que suponemos deben tener mucho valor ¿De donde habrán salido? Son el primer vehículo a motor que vemos. Están modificadas para funcionar con metanol.

Al fin, llegamos a Torrelavega, pagamos la tasa de entrada de un gramo de oro por cabeza y nos adentramos en lo que parece ser un oasis de civilización, pero eso será otro capítulo de nuestra historia.