

LA ÚLTIMA COSECHA

Sobrevivir no es una opción. Es una obligación.





El Silencio de la Radio

La última transmisión fue hace semanas. Un informe fragmentado sobre el “**Síndrome del Hambre Feroz**” y la caída de las ciudades. El protocolo de defensa fracasó.

Las últimas palabras del locutor antes del corte abrupto fueron una advertencia: "Aíslense. Desconfíen de todos. La escasez y el conflicto son tan letales como los infectados".

Ahora, solo queda esta granja. Vuestro último bastión.

Alacenas Vacías



Las conservas de invierno se han agotado. Los suministros están en niveles críticos. Un pequeño grupo ha localizado una tienda de ultramarinos abandonada en el pueblo fantasma más cercano. La zona parece sospechosamente tranquila. Hay que actuar rápido.

- 1. Planificación:** Asegurar el perímetro de la tienda antes de entrar.
- 2. Infiltración Rápida:** Entrar y salir sin un plan previo, confiando en el sigilo.
- 3. No Hacer Nada:** Racionar lo poco que queda y esperar.

¿Qué opción vais a escoger? ¿Quién va a ser el elegido? ¿Quién lo va a acompañar? (0-2 personas)

El Pozo Contaminado



El ruido de un goteo en el sótano se ha convertido en un torrente. La tubería principal que trae agua del pozo ha reventado, inundando el almacén de provisiones. Si no se repara, el agua potable se contaminará con el fango o se perderá para siempre. Sin el pozo, la granja muere.

- Reparación Metódica:** Drenar el sótano y arreglar la tubería de forma permanente (lento).
- Parche Temporal:** Contener la fuga con un apaño rápido para ganar tiempo (rápido).
- No Hacer Nada:** Sellar el sótano y perder el acceso al pozo.

¿Qué opción vais a escoger? ¿Quién va a ser el elegido? ¿Quién lo va a acompañar? (0-2 personas)

Extraños en la Cerca



Una camioneta oxidada con un grupo de supervivientes, visiblemente armados y hambrientos, ha llegado a la puerta principal de la granja. No piden ayuda, exigen una parte de vuestras reservas y ganado, afirmando que tienen más bocas que alimentar. La decisión es simple: ceder o defender lo vuestro.

1. **Negociación:** Intentar parlamentar, comerciar o buscar una solución pacífica.
2. **Defensa Armada:** Abrir fuego y expulsarlos por la fuerza.
3. **Ceder:** Darles parte de lo que piden y rezar para que se marchen.

¿Qué opción vais a escoger? ¿Quién va a ser el elegido? ¿Quién lo va a acompañar? (0-2 personas)

La Fiebre del Granero



El estrés y la mala nutrición han desatado una enfermedad que se extiende rápidamente. Los enfermos, aislados en el granero, caen en la desesperación. La fiebre consume sus fuerzas y la histeria se contagia. Necesitan medicinas del botiquín de la casa y apoyo urgente.

- 1. Tratamiento y Apoyo:** Usar los escasos medicamentos y cuidar de los enfermos.
- 2. Cuarentena Estricta:** Sellar el granero para evitar que la enfermedad se propague al resto.
- 3. No Hacer Nada:** Dejar que la enfermedad siga su curso natural.

¿Qué opción vais a escoger? ¿Quién va a ser el elegido? ¿Quién lo va a acompañar? (0-2 personas)

El Sonido de la Horda



Una horda de infectados, inusualmente grande y organizada, avanza por los campos de maíz. No se dirigen a la casa, sino directamente al taller, donde guardáis las armas, la munición y el combustible. Si lo alcanzan, perderéis toda capacidad de defensa.

1. **Enfrentamiento Directo:** Formar una línea de defensa y proteger el taller a toda costa.
2. **Distracción:** Usar fuego o ruido para desviar a la horda hacia otro punto.
3. **No Hacer Nada:** Atrincherarse en la casa y sacrificar el arsenal.

¿Qué opción vais a escoger? ¿Quién va a ser el elegido? ¿Quién lo va a acompañar? (0-2 personas)

La Última Barrera



La presión constante ha funcionado. Una sección de la valla perimetral ha cedido. Los muertos empiezan a entrar por la brecha. El sol se pone y la noche traerá al resto de la horda. Debéis sellar la brecha ahora, o la granja caerá antes del amanecer.

- 1. Reparar la Brecha:** Intentar arreglar la valla bajo el asalto de los primeros infectados.
- 2. Barricada de Sacrificio:** Usar el tractor para bloquear el hueco, perdiéndolo para siempre.
- 3. Huir:** Abandonar la granja, es vuestra última oportunidad de escapar.

¿Qué opción vais a escoger? ¿Quién va a ser el elegido? ¿Quién lo va a acompañar? (0-2 personas)