

# EL FIN DEL MUNDO

## X-OUT

### Holocausto zombie – Año uno

#### Ambientación 6

Yo pasé por un pueblo abandonado.

Fue al principio, las personas huían de otras personas (que no parecían humanas), pero era inútil. Siempre las alcanzaban y las asesinaban.

Yo no salí del coche. Tuve suerte. No como mi hermana y su hijo.

Aún me pregunto si podría haber hecho algo, como arrollar con el coche a los que los estaban devorando. Pero sólo aceleré y huí del lugar, atropellando a todo el que se ponía por delante. Gracias a eso conseguí llegar a la ciudad.

Todas las noches sueño con aquello, y todas las noches me pregunto si podría haber hecho algo.

Y dentro de mi corazón hay una respuesta que surge todas las noches: “sí”.

#### **LO QUE SABES**

De repente, el salir de la ciudad se ha vuelto muy peligroso: hay cientos de noticias sobre ataques en el campo producidos por personas muy furiosas. Y no sólo en el campo, en las zonas periurbanas de las ciudades también se han detectado ataques, aunque a un menor escala.

Los medios de comunicación han intentado realizar reportajes fuera de la ciudad, pero todos han acabado igual: con los periodistas siendo atacados y (en ocasiones) devorados en directo ante millones de espectadores por la gente del campo. Los únicos que han conseguido volver han sido los cámaras que viajaban en helicópteros.

Además de su hambre humana, las personas que atacan en el campo tienen una característica bastante inquietante: no se mueren. Unidades completas tanto del ejército como de la policía han acabado aplastadas por oleadas de personas furiosas, y tanto los militares como la policía, a su vez, una vez muertos han engrosado las filas de los atacantes.

Todo esto ocurre a mayor escala en los países desarrollados que en los no desarrollados. De hecho, parece que toda África, y una gran parte de Sudamérica está libre de todo este efecto, y que sin embargo, se propaga con gran virulencia a los antaño países del primer mundo: EE. UU., Canadá, norte de México, Europa, Japón y Australia. También hay grandes bolsas de este fenómeno en China, India y Pakistán.

Al principio las grandes ciudades “civilizadas” intentan seguir con la vida normal, pero cuando hay un corte de suministro eléctrico o de agua cuyo origen es la “zona roja” (fuera de la ciudad) o de la “zona amarilla” (periferia urbana), comienzan los problemas. Con el tiempo, comienzan a escasear en las ciudades alimentos básicos, porque las líneas de suministros han sido cortadas.

Los distintos gobiernos intentan coordinarse para intentar salir de esta situación en la que se han visto envueltos, pero es muy difícil encontrar una solución cuando realmente no se sabe cuál es el verdadero problema que produce esa furia fuera de las ciudades industrializadas.

## **LO QUE OCURRE**

### **SÓLO PARA EL DJ**

Todo ha sido una gran cagada de una empresa proveedora de productos para la agricultura, MiSaint. Esta empresa ha estado experimentando con ondas de alta frecuencia, radiaciones y ultrasonidos que provocan que los insectos se devoren unos a otros. Esto permite prescindir tanto insecticida como de semillas genéticamente modificadas en los cultivos. Todo son ventajas (agricultura ecológica y sin costes adicionales). Y llevaron la idea a término: pusieron máquinas que producían estos efectos a funcionar en todas las zonas agrícolas de los países desarrollados. De esta manera, cuando tanto los agricultores como los estados vieran los magníficos resultados de la ausencia de parásitos, pedirían a la empresa que las máquinas siguieran funcionando y la empresa podría pedir una suma exorbitada de dinero por sus servicios.

Sin embargo, no tuvieron en cuenta los efectos secundarios: estas ondas de alta frecuencia en conjunción con las radiaciones y los ultrasonidos provocan que el sistema nervioso de los insectos se vuelva frenético y se ataquen los unos a los otros, sí. Pero el problema surge cuando los muertos (desde recientes hasta los de unas cuantas semanas) siguen teniendo un sistema nervioso básico que reacciona de igual manera que el de los insectos.

La inauguración del plan junto con las máquina X-Out (así fue como las denominó MiSaint) se llevó a cabo con mucha pompa y boato, asistiendo a dicha inauguración los principales directivos de la compañía. Lo que no sabían estos directivos es que

el lugar donde ellos estaban se encontraba bastante cerca del cementerio del pueblo. Si existe el karma, aquel baño de sangre fue una prueba palpable de su efectividad.

Las máquinas fueron muy fáciles de producir y de distribuir (pesan menos de 5 kilos), y funcionan tanto con electricidad como con unos pequeños paneles solares (los hay de los dos tipos y algunos de ellos incluso con ambas fuentes de energía). Eso sí, nadie (excepto los difuntos directivos e ingenieros del proyecto) conoce qué forma tienen dichos aparatos.

## **EL ENEMIGO**

Los zombies de X-Out son muy numerosos en las zonas de influencia de las máquinas (fuera de las ciudades). A medida que uno se adentra en la ciudad, la influencia de las ondas de esas máquinas va desapareciendo hasta llegar ser nula. Esto hace que la ciudad sea un espacio libre de zombies, pero no de preocupaciones ya que hay que conseguir tanto comida como agua.

Una vez en el campo, los zombies pueden atacar de múltiples formas: pueden pegar, patear, morder e incluso se ha visto a algunos que usaban objetos para golpear a los que no han sido afectados. Estos zombies no son lentos precisamente y son capaces de ver a cualquiera que no está influenciado por las ondas y de atacarles sin piedad.

### **Zonas rojas y zonas amarillas**

Se ha designado a las zonas más virulentas de zombies como “zonas rojas”, que son casi toda las zonas de cultivo y de campo, mientras que las zonas con menos incidencia zombie se la designa “zona amarilla” y suele estar cerca de la periferia de las grandes ciudades. En teoría las grandes zonas del centro de las ciudades serían “zonas verdes”, pero apenas nadie las designa así.

### **¿Cómo los mato?**

En realidad, es bastante fácil acabar con estos zombies: un tiro en la cabeza y se acabó. El problema es que son muy rápidos y resistentes (su único punto débil es la cabeza), ya que no aparentan sentir ningún dolor por las heridas que se les infrinja.

Si alguien le realiza un examen médico a un zombie en una “zona roja”, se dará cuenta de que “sigue vivo” incluso si se le extirpan los pulmones y el corazón. Esto, que choca frontalmente con todo conocimiento científico, podría empujar a los personajes a pensar en algo “mágico” o “maldito” en las “zonas rojas”. Sin embargo hay una razón científica subyacente a todo esto: la energía con la que los zombies pueden moverse la toman directamente de las ondas en las que las “zonas rojas” están influenciadas por las máquinas.

Para que un muerto se levante como un zombie no hace falta que sea atacado por otro zombie, aunque los ataques de los zombies han creado la falsa sensación de contagio. Simplemente con que alguien muera en cualquier “zona roja” se levantará como zombie.

## **LAS REACCIONES**

Todo empezará en los pueblos, cuando gente recientemente fallecida vuelva a caminar por las calles, atacando a todo aquel desdichado que tenga la mala suerte de cruzarse en su camino. La zombificación no sólo afecta a los humanos, también a muchos animales (perros, gatos, vacas, etc.), se comportarán de la misma manera: atacando a animales y a personas.

Posiblemente se intente encerrar a los primeros zombies, ya que aparte de que son muy violentos (y de que hasta hace poco estaban muertos), no aparentan ser distintos de los vivos.

Los primeros sitios problemáticos serán, lógicamente: el cementerio, el hospital y el matadero.

## **LO QUE OCURRE EN EL MUNDO**

EE. UU. es el país que se ha llevado la peor parte con estos acontecimientos. La nación está desbordada: los estados del gran cinturón de cereales (Iowa, Illinois, Indiana, Nebraska, Kansas, Minnesota, las dos Dakotas, Ohio, Wisconsin, Michigan, Kentucky y Misuri) están totalmente perdidos, incluidas las grandes ciudades de esos estados.

Otras grandes ciudades como Nueva York o Los Ángeles, están libres de momento, pero es que incluso en Texas y Nuevo México, el brote es muy virulento, debido a las cabezas de ganado.

En Europa, tanto en Gran Bretaña, como en Francia y Alemania, la cosa no está tan mal, pero aún así, solamente en las grandes ciudades parece haber un poco de respiro.

## **LO QUE OCURRE EN ESPAÑA**

España es un caso excepcional en Europa: su relieve abrupto favorece que las ondas del X-Out no sea tan fuertes e incluso no tengan influencia en muchas poblaciones.

Casi la mitad sur de España está bajo la influencia de X-Out. Sólo algunos grandes núcleos de población (Sevilla, Málaga, Cádiz, Jerez y Dos Hermanas) están libres del

estallido. La provincia de Jaén, incluida su capital, está totalmente influenciada por el X-Out. Un caso muy particular es Granada y alrededores que gracias su orografía montañosa (en la mayor parte de la provincia), se mantiene casi totalmente libre del estallido.

Otros lugares fuertemente influenciados por el X-Out son Extremadura, Castilla la Mancha, Murcia, Valencia y el sur de Cataluña. El resto del territorio nacional o la influencia es baja (Galicia, Navarra, el País Vasco) o simplemente no existe tal influencia (como por ejemplo las Islas Baleares o Canarias por ser insulares o toda parte montañosa como el pirineo o el sistema central)

## **LO QUE OCURRE EN TODA GRAN CIUDAD**

El centro de toda gran ciudad que se precie está libre de la influencia del X-Out y por tanto de zombies. Pero a medida que nos vamos alejando del centro y nos acercamos a la periferia, se puede observar que la influencia del mismo va en aumento: algunos zombies muy poco rápidos o animales que siguen vivos tras “morir”.

Eso sí, el que la gran ciudad esté libre de zombies, no significa que no haya problemas: luz, agua, comida y pandilleros están entre las mayores preocupaciones de los habitantes de las ciudades de todo el mundo.

A todo lo anterior se le suma la llegada de refugiados de las zonas rurales: un goteo continuo que tiene como consecuencia el hacinamiento en las ciudades y provocando que los problemas anteriores se multipliquen con cada grupo que entra en la ciudad.

## **LO QUE OCURRE EN UNA PEQUEÑA POBLACIÓN**

Está tomada por los zombies. Es muy improbable que nadie haya podido sobrevivir en una pequeña población en medio del campo: la violencia que desatan los zombies, tanto los humanos como los animales dificulta enormemente la supervivencia.

A veces, gente de la ciudad hace batidas en pequeñas poblaciones en busca de alimentos, ropa, enseres, etc. Es en esos momentos cuando la población “autóctona” ataca a dichos forasteros.

## **LO QUE PASARÁ**

SÓLO PARA EL DJ

A continuación tienes la cronología para esta ambientación. Puede ser modificada a conveniencia por el DJ o malinterpretada por los medios de comunicación que se hagan eco de la noticia.

La información exacta que les llegue a los PJ dependerá de lo que se quiera contar. El orden en que les llegue también será importante, ya que puede modificar sus decisiones y hacer que prefieran ir a uno u otro lugar para protegerse del holocausto.

-18 meses. La rama de I+D+i de MiSaint ha descubierto que combinando diferentes tipos de efectos (radiación, ultrasonidos y ondas de alta frecuencia) consiguen que la gran mayoría de insectos que se encuentran bajo la influencia del mismo, luchen entre sí hasta que acaban matándose unos a otros. Comienzo de la planificación de la producción a gran escala de aparatos para que produzcan los mismos efectos fuera del laboratorio.

- 2 meses. Comienzo de la producción de los aparatos X-Out a gran escala.

- 1 mes. Distribución por casi todas las zonas agrícolas del mundo “civilizado” de los aparatos X-Out. Todo bajo estrictos controles a todos los niveles.

- 7 días. Reunión en la sede central de MiSaint de los más altos directivos para decidir en qué lugar se dará comienzo con la “Ola X-Out”. Se toma la decisión que será en un pueblecito de Wisconsin.

-10:00:45. Llegada de los directivos y personal de I+D+i a la localidad de Excelsior, ubicado en el condado de Sauk, en el estado de Wisconsin. Preparación de la presentación.

- 01:00:32. Llegada del presidente de MiSaint a Excelsior. Comienzo del evento. Agradecimientos varios y videos sobre las bondades del X-Out.

+ 00:00:00: Señal de comienzo de funcionamiento de las máquinas de X-Out para que comiencen a funcionar en todo el mundo (en realidad sólo en los sitios donde se han colocado, que es prácticamente todos los países del primer mundo).

+ 00:03:10. Los primeros zombies comienzan a dar señales de “vida”.

+ 00:20:04. Los zombies que han salido del cementerio de Excelsior se dirigen hacia el lugar de celebración del “X-Out”, pillando totalmente desprevenidos a todos los integrantes de dicho evento. Perecen todos.

+ 01:16:31. Las radios de muchas localidades comienzan a reportar ataques muy violentos de diferentes personas sin ningún tipo de explicación. En la mayoría de estas informaciones se suprimió las referencias a las vidas pasadas de los atacantes.

+ 05:24:44. La práctica totalidad de las pequeñas poblaciones del primer mundo han sucumbido al “X-Out”.

+ 13:02:21. Los gobiernos de diferentes países comienzan a coordinarse para intentar solucionar lo que está ocurriendo. No llegan a soluciones de ningún tipo.

## **LO QUE NO CONOCERÁS**

SÓLO PARA EL DJ

Personajes no jugadores

### **Zombie humano de “zona roja”**

Físico 2, Mental –, Social –

Reglas especiales

*“No muerto”*. Nunca resta su puntuación de Estrés Físico ni los efectos de las Secuelas a las tiradas, y es inmune a Desgaste y Frustración.

*“Frágil”*. Todo el Estrés Físico Temporal se convierte en Estrés Físico Permanente. Sólo puede adquirir la Secuela Permanente Pérdida.

### **Zombie humano de “zona amarilla”**

Físico 1, Mental –, Social –

Reglas especiales

*“No muerto”*. Nunca resta su puntuación de Estrés Físico ni los efectos de las Secuelas a las tiradas, y es inmune a Desgaste y Frustración.

*“Frágil”*. Todo el Estrés Físico Temporal se convierte en Estrés Físico Permanente. Sólo puede adquirir la Secuela Permanente Pérdida.

### **Vaca zombie**

Físico 3, Mental –, Social –

*“No muerto”*. Nunca resta su puntuación de Estrés Físico ni los efectos de las Secuelas a las tiradas, y es inmune a Desgaste y Frustración.

*“Frágil”*. Todo el Estrés Físico Temporal se convierte en Estrés Físico Permanente. Sólo puede adquirir la Secuela Permanente Pérdida.

“Torpe”. Tiene este Aspecto Físico que penalizará sus tiradas.

### **Perro zombie**

Físico 2, Mental –, Social –

“No muerto”. Nunca resta su puntuación de Estrés Físico ni los efectos de las Secuelas a las tiradas, y es inmune a Desgaste y Frustración.

“Frágil”. Todo el Estrés Físico Temporal se convierte en Estrés Físico Permanente. Sólo puede adquirir la Secuela Permanente Pérdida.

### **Rebaño de ovejas zombie**

Físico 4, Mental –, Social –

“No muerto”. Nunca resta su puntuación de Estrés Físico ni los efectos de las Secuelas a las tiradas, y es inmune a Desgaste y Frustración.

“Rebaño”. A efectos de juego, el rebaño se trata como un solo ente con 4 puntos Permanentes de Estrés Físico. Aunque este enemigo puede usarse perfectamente con las características que se indican aquí, en el libro “*La ira de los dioses*”, de esta misma serie, se ofrecen reglas más extensas para tratar con grupos grandes.

“Torpe”. Tiene este Aspecto Físico que penalizará sus tiradas.

### **Militar**

Físico 3, Mental 1, Social 0

Reglas especiales

“*Entrenamiento militar*”. Tiene este Aspecto Físico que podrá utilizar para mejorar sus tiradas.

### **Pandillero**

Físico 2, Mental 1, Social 2

Reglas especiales

“*Miembro de banda*”. Tiene este Concepto que podrá utilizar para mejorar sus tiradas.



## **Nota sobre cómo implicar a los jugadores en esta ambientación**

Esta ambientación es especial ya que si el grupo de jugadores se encuentra en el centro de una gran ciudad, posiblemente no se enteren de lo que está pasando hasta pasados varios días. Las ideas que se pueden realizar para implicar a los jugadores son:

- a) Los jugadores están en plena salida al campo: una barbacoa, un albergue rural, la playa, la montaña...
- b) Por la televisión hay noticias del pueblo del familiar de alguno de los PJ sobre las muertes de casi todos los habitantes. Ese PJ quiere ir allí y sus amigos lo acompañan.
- c) Ídem anterior pero el grupo piensa que sería buena idea ir a alguno de esos pueblos a ver qué se está cocinando por allí.

De cualquiera de las maneras el grupo se verá implicado en esta ambientación ya sea porque esté en una zona roja, amarilla o decida desplazarse hasta alguna de las mismas.

## **ESCENARIOS**

### **Granja**

Aunque haya muchas menos personas que en un pueblo, existen otras amenazas.

Los animales son el principal peligro. Existen dos tipos de animales: los lentos y los rápidos. Los lentos (vacas, bueyes, cerdos), aunque parezca que no son una amenaza, pueden (si trabajan de forma coordinada) tirar paredes o cercados si poseen el tiempo suficiente. Entre los rápidos tenemos los perros que son bastante peligrosos y las gallinas, cabras, ovejas... Que si bien no parecen un gran peligro, su gran número puede hacer que cambien las cosas.

No hay manera humana de saber desde la distancia si una granja está tomada por los zombies o si por el contrario los humanos han ganado la partida. Para saberlo, hay que aproximarse y comprobarlo.

Cosas que hacer:

- ⊕ Buscar supervivientes y acabar con los zombies.
- ⊕ Asegurar todos los animales de la granja que se puedan salvar y sacrificar los que no.
- ⊕ Huir dejando todo atrás.
- ⊕ Negociar con los que viven en la granja por sus productos: carne, leche, grano...

- ⊕ Intentar crear una zona segura (colonia) para poder autoabastecerse, cuidando especialmente de las muertes tanto de personas como de animales.

### **Pequeño pueblo**

Las primeras horas en un pequeño pueblo pueden ser las más dramáticas para este tipo de ambientaciones: ver cómo los muertos (humanos y animales) atacan a las demás personas y cómo estas terminan uniéndose a los “irascibles” puede llegar a ser traumático.

Si además es el sitio del comienzo de la hora cero, es muy posible que los personajes no sepan a dónde dirigirse, ya que creerán que las grandes ciudades están en la misma situación o peor.

Cosas que hacer:

- ⊕ Sobrevivir las primeras horas del holocausto. Reunir un grupo de supervivientes.
- ⊕ Buscar un lugar seguro o fácilmente defendible y aguantar durante un tiempo determinado.
- ⊕ Realizar labores de intendencia: búsqueda de munición, comida, transporte.
- ⊕ No acercarse al cementerio o al matadero del pueblo.
- ⊕ Trazar una ruta de escape y llevarla a cabo.

### **Base militar**

Estas bases pueden, o bien estar dentro de grandes ciudades o en las afueras de la misma. Las órdenes de los mandos son claras: no dejar entrar a nadie en la base. Aún así, hay que tener cuidado con los que mueran dentro de la base, ya sea de forma fortuita o por estar malheridos tras encontrarse con un zombie.

Cosas que hacer:

- ⊕ Resistir en la base, tanto a los ataques exteriores como a los posteriores ataques zombies desde el interior.
- ⊕ Manejar situaciones de estrés por parte de soldados y mandos. Alguno puede ver en esta ambientación la confirmación del día del juicio final e intentar hacerlo llegar más rápidamente.
- ⊕ El familiar de un pez gordo se encuentra en una población cercana y hay que ir a rescatarlo. El grupo de rescate irá muy bien pertrechado y en comunicación constante con la base. Posiblemente sea una misión avocada al fracaso desde el principio por estar este familiar muerto desde hace horas... O tal vez no.
- ⊕ Orden de evacuar la base lo más rápidamente posible en dirección a una gran población. Durante el viaje, por la noche, algún mando puede fenecer por causas naturales o un par de soldados morir en una discusión.

- ⊕ Unirse a unos compañeros que van a desertar.
- ⊕ Realizar labores de selección de los civiles que llegan en oleadas a la base.

## **Autopista**

Las autopistas serán las arterias de escape hacia las grandes ciudades. Eso al principio. A medida que los ataques se vayan concentrando en los alrededores de la autopista, estas irán quedando imposibles de transitar por la cantidad de coches abandonados en ellas.

Además de lo anterior, en las cercanías a los pueblos se pueden ver vehículos abandonados de aquellos desdichados pararon para ver qué ocurría, y ahora han pasado a formar parte de las huestes zombies.

Cosas que hacer:

- ⊕ Llegar desde la autopista hasta una gran ciudad solventado los diferentes problemas que surjan (gasolina, pinchazos, zombies...).
- ⊕ Organizar la noche en un sitio seguro y fácilmente defendible (en la medida de las circunstancias) y saber qué hacer en cada momento durante las horas oscuras.
- ⊕ Apartar los coches que bloquean la autopista para tu vehículo.
- ⊕ Defenderse de los pandilleros que atacan a todo ser vivo o muerto que ven.

## **Las afueras de la ciudad**

La ciudad apesta, pero el campo es peor. No te permiten vivir en el interior de la ciudad, pero al menos esta parte no está del todo mal... Si no fuera por los zombies, esto sería ideal...

Si bien las afueras de una gran ciudad no es tan peligroso como el campo abierto, no hay que desconfiar en los zombies de la “zona amarilla”, que si bien no son tan poderosos como los de la “zona roja”, un buen día lo puede tener cualquiera, incluso ellos.

Cosas que hacer:

- ⊕ Mantener el suministro de agua y corriente eléctrica al centro de la ciudad.
- ⊕ Defenderse del ataque de zombies de la “zona amarilla”.
- ⊕ Los pensamientos sectarios de un grupo que predica un castigo divino sobre la humanidad tienen que ser controlados. Hay que infiltrarse en el mismo, ver cómo actúan...
- ⊕ Realizar labores de selección de los civiles que llegan en oleadas a las afueras de la ciudad.
- ⊕ Con el tiempo, realizar labores de desescombro de las autopistas (ver autopista).

- ⊕ Pedir ayuda al ayuntamiento con las tareas a realizar en la periferia. Tanto a nivel de zombies (hombres y animales) como el de la gente que quiere salir sin ningún tipo de protección a “zona roja” e incluso la defensa frente a pandilleros.

## **El centro de la ciudad**

Si estás en el centro de la ciudad, te puedes sentir tranquilo... Excepto por los cortes de luz, agua, gas, la falta de alimentos, los pandilleros. No morirás a manos de un zombie, pero el hambre es muy mala consejera.

Cosas que hacer:

- ⊕ Defenderse de los pandilleros.
- ⊕ Hablar con el alcalde y tomar medidas en esta situación.
- ⊕ Realización de labores de intendencia (comida, agua), con posibles salidas del Centro de la ciudad hasta (ver) una graja, limpiar una (ver) autopista o simplemente buscar comida en un centro comercial (que se encuentra en zona amarilla).
- ⊕ Traer un zombie vivo hasta el centro de la ciudad (imposible) para intentar averiguar qué está pasando.

## **Reglas especiales**

Las reglas especiales para este escenario son idénticas a las que se encuentran en la página 92 del manual, que son “Dolencia: Podrido” y “Dolencia crónica: Gangrena”.