

# HACK: 7 DÍAS DE ASEDIO

AUTORÍA - SERGIO MATEOS (@YOPITEAS)



## PRÓLOGO

Hace mucho, mucho tiempo, Gudmedos no existía: **solo era una pequeña torre en mitad de los páramos.**

Por aquel entonces se le conocía como **«Paso de Monstruos»**: *un lugar desde donde vigilar las tierras salvajes y avisar cuando las señales advirtiesen del regreso de las bestias de la Era Oscura.*

Como os podéis imaginar, no era un lugar al que la gente quisiese ir.

Pero pasó el tiempo: *los héroes derrotaron al Orbe Oscuro, las naciones libres derrocaron al Falocratado y hace más de cinco siglos que nadie ha visto un monstruo. No, al menos, como detallan los antiguos escritos.*

Los nuevos reinos florecieron, pero un grupo de gente quiso tener un lugar donde medrar libres de todo yugo (*y de los impuestos*). Marcharon a las tierras salvajes y, alrededor de Paso de Monstruos, fundaron Gudmedos.

Aunque es una ciudad mucho más pequeña que Astol, y con muchos menos palacios que Vynburgo, bulle de vida a todas horas. Un lugar capaz de lo mejor y lo peor.

El invierno pasado, el consejo tuvo que bajar la cabeza y aceptar impuestos con el Reino Norteño: *les sacudieron problemas de plagas y bandidos y comenzaron a pagar un pequeño diezmo (del que se intentan escaquear miserablemente, todo sea dicho).*

**Pero ayer algo cambió:** *hubo señales en el cielo y varios exploradores avisaron de seres extraños en las colinas.* **Los monstruos han vuelto.** Pero la defensa de la ciudad esta demasiado destrozada por años de expolio y corrupción como para plantear una plaza fuerte.

Aun así, el alguacil de la ciudad ha prometido que protegerá como pueda a quien desee quedarse, organizando una defensa hasta que lleguen refuerzos. Tu eres una de las pocas personas que, por alguna razón, has dicho que sí.

Los mensajeros han partido y, en 7 días, el Buen Rey del Norte debería haber enviado refuerzos.

¿Estaréis aquí para entonces?

## ¿QUÉ ES ESTO?

Esto es un escenario para 7 días de travesía, que a su vez plantea un pequeño giro al ambiente clásico. **Las jugadoras van a formar parte de la precaria defensa de una pequeña ciudad, totalmente asediada por criaturas terribles.**

Como existen algunos cambios al flujo habitual del juego, te recomiendo que leas tanto el escenario completo como el manual básico del juego antes de dirigirlo.

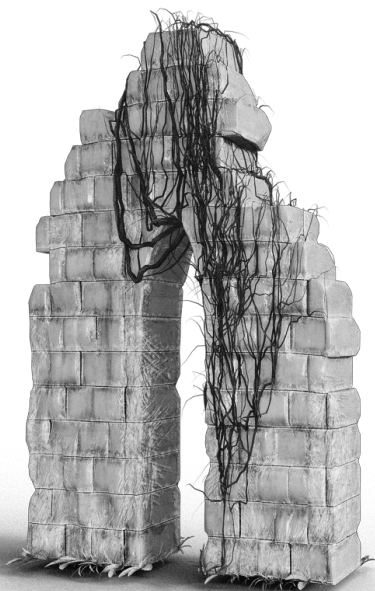
Aunque, evidentemente, el trasfondo va a ser bélico, **lo que buscamos no es un wargame ni una partida nutrida de escenas de combate**; planteamos una defensa angustiosa desde el punto de vista de civiles. **Queremos ese aspecto personal: vivir los lazos, las emociones y la esperanza.**

## HACKEANDO EL HACK

**¿Puedes ambientar esta historia en tu mundo de fantasía favorito?** Este escenario se ha planteado en un «mundo en blanco» para dar más libertad creadora a las jugadoras al responder a las preguntas, pero **SÍ, SE PUEDE.**

Lo único, respeta determinados pilares de narración:

- No hay una muralla efectiva; lo mejor con lo que cuentan es una empalizada (*al estilo de lo que se ve en el musical de los miserables*) que les toca reconstruir cada noche.
- No hay soldados; puede haber guerreras, incluso puede que haya alguna guardia, pero la defensa está siendo improvisada por la gente civil que ha quedado atrás.
- Las jugadoras son responsables de su puesto; seguramente se involucren en muchos más asuntos de la ciudad, pero cada noche van a recibir un fuerte ataque y necesitan volver a su puesto para defenderlo.



## MODIFICACIONES EN LAS MECÁNICAS

### Preguntas de introducción

Para poder ubicar mejor a las jugadoras, viene bien hacer una serie de pequeñas preguntas. Estas son **ADICIONALES** a la pregunta de la primera noche.

1. En qué lienzo está vuestro puesto? (*Norte, sur, el del río, el pobre...*)
2. ¿Con qué habéis improvisado, de una forma rudimentaria y débil, un «murete» defensivo? (*Que les quede una imagen clara de lo frágil que les resulta*)
3. ¿Qué es lo que había antes en esta zona de las afueras? ¿Qué se ve ahora, después del primer asedio?

Con las respuestas ya tienes material para ubicarlas mentalmente y puede que hasta te den una pista sobre qué les está atacando.

### Flujo de la partida e inventario

Para que sea dramáticamente apropiado, dejando la sensación de un acoso continuo, el día de las protagonistas se divide en dos partes: Mañana y tarde. Si quieren resolver algún evento planteado o ir a buscar refuerzos para la muralla (*ver más abajo*), habrán de dividirse o cuadrarlo en estos momentos.

Luego, sustituyendo a la necesidad de acampar y dormir, llegará una fase de asalto en la que los enemigos atacarán la muralla. Finalmente, el día cierra con la fase de noche, a la manera clásica.

Añadido a esto, **el inventario de los personajes será solo de tres objetos.**

### La comida y la muralla

Aunque la organización es precaria, no falta comida. Si quieres, puedes incluir el cómo las raciones van siendo cada vez más simples y escuetas conforme pasan los días (*de hecho: te lo recomiendo*), pero solo será un elemento dramático.

El problema diario, y la posible ganancia de Esperanza, **vendrá con la defensa de la muralla.**

Esta empalizada improvisada comienza en 4 puntos de armadura (*anótalo con contadores*). Si las jugadoras lo desean, **pueden renunciar a uno de sus objetos de salida para aumentar en 1 la armadura.**

Cada día, en lugar de buscar comida, **las jugadoras pueden elegir adentrarse en la ciudad para buscar repuestos para la muralla.**

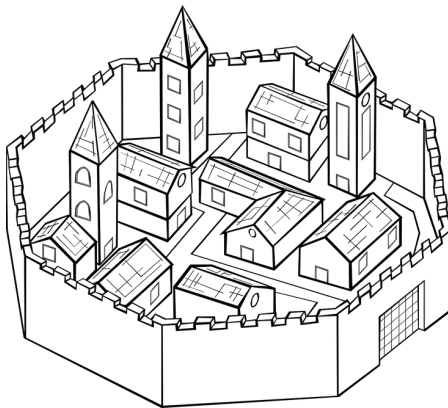
La búsqueda no tiene por qué hacerse en solitario (*se pueden ayudar con CONFIANZA*) y sigue estando limitada a 2 búsquedas al día (*ya sea dirigiéndolas o ayudando en ellas*).

**Cada éxito supondrá un punto más de armadura para la muralla;** conseguir aunque sea 1 solo éxito le granjeó un punto de esperanza a quien dirija la expedición. No hace falta ninguna gestión de equipo: **que la búsqueda les ocupe tanto tiempo ya implica el traslado a la muralla de cuanto encuentren y poder prepararlo en condiciones.**

Pero, más importante que el sistema: **HAZ PREGUNTAS.**

1. Las jugadoras te tienen que dejar claro **DÓNDE** van.
2. **QUÉ RELACIÓN** existe con la emoción.
3. **QUÉ OBJETOS** aprovechan tras ver la armadura que ganan.

**Poco a poco se irá construyendo un mapa de la ciudad plagado de recuerdos agrídulces:** *este es uno de los placeres del escenario;* puedes pasarlo a papel si lo deseas y tendrás un hermoso recuerdo.



## El asalto

Cada noche, antes de poder descansar, la ciudad se ve sometida a un terrible asalto donde se pondrán en jaque las defensas.

Antes del asalto, haz una pregunta sobre los invasores a las protagonistas y perfila al enemigo en base a sus respuestas. Una lista recomendada es:

1. ¿Qué es lo que más angustia te produce de los atacantes?
2. ¿Qué es lo que más te desagrada del aspecto de los atacantes?
3. ¿Donde se refugia el enemigo de la luz del sol y de la luna?
4. ¿Qué leyendas hablaban sobre este enemigo?
5. ¿Qué es lo que más cristaliza tu rabia contra el enemigo? ¿Cómo actúas en base a ello?
6. Y, para la última noche **¿Por qué sabes que, tras este asalto, vendrá otro AÚN más grande?**

Después, la directora tirará 1d6 y, si es menos que las defensas, se lo restará a estas. Si es mayor... habrá problemas. **Las jugadoras perderán un punto de esperanza cada una**, puedes sustituir un punto de esperanza por herir a un personaje no jugadora (PNJ) de gravedad (*ver más abajo*).

**Comentario del autor:** en algunas narraciones bélicas, se enseñan las dos partes del conflicto para poder entender mejor el sinsentido de la guerra. Este no es el discurso principal de este escenario: *desde luego, la crudeza y horror de la guerra es un punto importante, pero el enemigo ha de ser MALO hasta lo plano. Hay un trasfondo importante de antibelicismo, si, pero el meollo es un enfrentamiento contra algo monstruoso con lo que no hay negociación posible.*

## Los personajes no jugadores (PNJ)

Los PNJ siempre han sido importantes en 7 días de travesía, pero en esta partida -*donde las jugadoras forman parte de un grupo coordinado por un fin mayor*- todavía más.

Recomiendo que vayas incluyendo 1 PNJ con nombre por día, para desarrollar su personalidad y cómo se relaciona con el grupo. No incluyas más de 3 (4, si solo tienes dos jugadoras).

Los PNJ ayudarán al grupo. Si, sencillamente, están ayudando "a bulto", sumarán un dado independientemente de su número. Si están ayudando en algo en lo que sean PARTICULARMENTE BUENOS, el PNJ en cuestión aportará 2d extra (si sigue habiendo otros PNJ, estos aportarán 1d entre todos).

Si un PNJ está herido, tendréis que curarlo. Seguramente habrá un hospital de campaña donde lo puedan llevar pero, si es dramáticamente apropiado, les puedes plantear a las jugadoras el tener que realizar alguna misión extra (lo desarrollare en la sección de eventos).

**Si un PNJ muere, todas las protagonistas perderán un punto de esperanza:** puede que la muerte se haya vuelto dolorosamente común, pero detrás de las siglas «PNJ» hay alguien con nombre con el que has compartido comida, defensa y descanso.

### Los conflictos

Aunque resulte paradójico, un cambio tan sencillo como que las jugadoras no están en pleno viaje, hace que los conflictos dejen una sensación abrasiva de pérdida continua.

Esto no es inherentemente malo, la sensación de «responsabilidad necesaria» que tiene este hack ambiental me ha pedido plantear una interpretación alternativa a los éxitos en las tiradas a las que se enfrentan las protagonistas.

Siéntete libre de usarla o seguir usando la idea clásica:

Si las jugadoras NO se involucran - Pasa LO PEOR que podría pasar: **peor aún que un fallo**. Se convierten en meras espectadoras del sufrimiento y una de ellas (o todas) pierde un punto de esperanza. **Tienes carta blanca para plantear complicaciones ficcionales a partir de este evento.**

- **0 éxitos** - Un fallo desagradable, la jugadora que haya liderado la acción pierde 1 punto de esperanza y sus actos no tienen la consecuencia que ella esperaba. Pero, dramáticamente, al menos alguien ha intentado hacer algo: puede que solo hayan salvado una persona del incendio, o que se salven pero quedan con cicatrices de por vida.

- **1 éxito** - No has conseguido lo que querías, pero has logrado parte de lo que necesitabas. La jugadora no se ve premiada con esperanza, pero dramáticamente consigue un éxito menor: quizás atempere POR AHORA los ánimos de la turba o mantenga un enemigo a raya hasta que vengan refuerzos.
- **2 éxitos** - Un logro: atesorarlo. La persona que dirige la acción recibe un punto de esperanza porque, oye, a lo mejor hay un buen final para nuestra historia. Ni que decir que consiguen una versión humilde y apañada de lo que pretendían: todo el mundo vuelve vivo a casa ese día o consiguen que su compañero sobreviva mientras lo trasladan al hospital de campaña.
- **3 éxitos** - Un GRAN éxito. Has conseguido lo que querías e incluso más. Puede que hayas encontrado el único laud que queda entero en toda la ciudad o que tu idea para rechazar a Los Otros cambie la forma en la que os defendéis. De una manera u otra, la ventaja es solamente dramática.

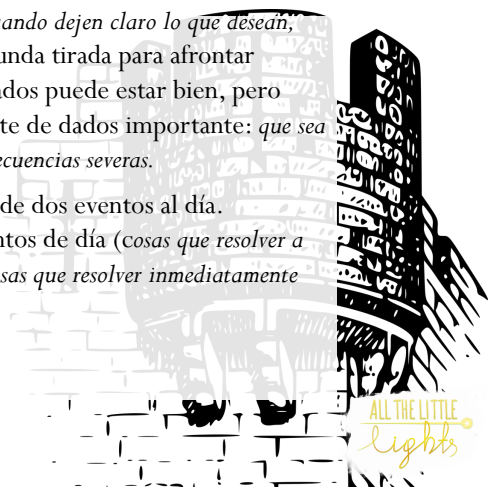
Estoy de acuerdo en que las puntuaciones de esperanza pueden ser un poco más altas al llegar el asalto final (ver más abajo), pero creo que esto va acorde con la narración y la historia siempre se puede torcer siempre en un asalto final si las jugadoras tienen mala suerte.

## Los eventos

A la hora de plantear un evento a las jugadoras, como ya hemos comentado, **plantéalo complicado y amenazador**: *déjales claro, desde un primer momento, que si no intervienen las cosas se pondrán mucho peor.*

**Céntrate en una resolución sencilla**: *cuando dejen claro lo que desean, una sola tirada debería bastar.* Realizar una segunda tirada para afrontar consecuencias o salir de atolladeros complicados puede estar bien, pero date cuenta de que estarás gastando una fuente de dados importante: *que sea por cosas que valgan la pena o para afrontar consecuencias severas.*

Igual que en el juego base, no presentes más de dos eventos al día. Plantéate, eso sí, que puedes plantearles eventos de día (*cosas que resolver a la mañana o a la tarde*) y eventos de asedio (*cosas que resolver inmediatamente después de la tirada de asalto*).



No juegues contra las jugadoras, que bastante contra las cuerdas van a estar. Si consiguen justificar el uso de un objeto, **concédeles el bonus pertinente**; de la misma manera, si tienen un objeto sin usar o aliados con habilidades claras, plantea un evento en el que puedan tener algún beneficio.

### El asalto final

Tras el asalto del sexto día y la Fase de Noche, tendrá lugar un brutal asalto que podría borrar a la ciudad del mapa. En esa fase de noche, ofrécete a recapitular la historia de los PNJs respondiendo tú una pregunta por cada uno de ellos (*escogida por las jugadoras*)

Cada jugadora tirará su esperanza y, además, recibirá un bonus por el muro que haya quedado en pie (*1 éxito asegurado por cada 6 puntos, 1 dado si sobra una fracción*).

Que tengan muy claro que la pelota está en su tejado, salvarse una de ellas costará dos éxitos, salvar un PNJ que se les haya unido costará uno (*dos si el PNJ está en una situación muy vulnerable, como debatiéndose entre la vida y la muerte en el hospital, capturado, etc...*), cada éxito adicional les permitirá incluir un pequeño detalle de cómo mejorará la vida de Gudmedos después de esto.

Pero lo que pase ahí es su decisión y responsabilidad. Permíteles narrar, en base a como vayan a salir las cosas, su enconada defensa, el cómo se salvan o sucumben y las formas en las que salvan a los PNJ. **Es su momento de gloria.**

### La muerte en combate

La muerte de las jugadoras sólo debería producirse en el asalto final. Las alternativas, siendo una historia bélica, son numerosas y truculentas (mutilación, heridas que no van a curarse en breve, causar la muerte de un ser querido, destrucción...)



Aunque el cine «bélico-antibélico» suele presentar la muerte de forma cruda (*para enviar mejor su mensaje*), el vivirlo en primera persona puede ser frustrante.

Además, esta no es la historia de soldados o guerreras, sino una historia de esperanza.

Ojo, que hundirte en el drama está bien (*¡fétén!*), pero he creado **una pequeña lista de lugares comunes de este tipo de historias para poder estructurar la muerte o desaparición del personaje en un asalto**. No es tanto para dulcificarla como, al menos, darle un sentido.

Sentíos libres de usarla o prescindir de ella.

- ¿Qué es lo último que ven de tí, que hará que inventen pequeñas leyendas?
- Caes llevándote algo más poderoso por delante ¿el qué? ¿Como?
- Salvas la vida de alguien que luego hablará sobre tu heroicidad ¿quien? ¿Cómo lo haces?
- ¿Cuál es el último pensamiento positivo que pasa por tu cabeza?
- Cuando todo parecía perdido, conseguiste al resto tiempo para reorganizarse ¿cómo?
- Cuando os sobrepasaban en número fuerza, tus palabras eran de ánimo e infundieron valor. ¿Cuáles fueron? ¿Por qué se recordarán para siempre?



# ENCUENTROS EN 7 DÍAS DE ASEPIO

## Eventos de día

- Se pega fuego el hospital de campaña.
- Escasea una medicina clave para curar una infección o maldición.
- Hay un tumulto por una discusión con un vecino que no quiere que destruyan su casa.
- Un grupo de extranjeros (poco queridos) se ha visto atrapado en la batalla y piden asilo.
- El grupo descubre que hay un traidor intramuros.
- La moral cae y comienzan a escucharse voces que abogan por intentar escapar.
- Alguien está MUY herido y hace falta mantenerlo con vida y llevarle al hospital

## Eventos de asalto

- El enemigo usa un hechizo para maldecir a los defensores en lugar de atacar.
- El enemigo entra en la ciudad por un puesto cercano a los personajes.
- El enemigo bombardea con piedras y flechas por encima de la muralla.
- Un campeón del enemigo se adelanta, salta la muralla y se enzarza en combate con las jugadoras.
- Alguien es secuestrado y expuesto como cebo.
- Hace falta salir a hacer una batida o destruir alguna construcción.

### BANDA SONORA EN DÍA



### BANDA SONORA EN ASALTO



# ÚLTIMAS NOTAS

Si os decidís a jugar a este escenario, por favor, tened muy en cuenta las herramientas de seguridad.

**SIEMPRE deberíais hacerlo** pero, en un contexto bélico, aún más. En el mejor de los casos, vais a jugar en un ambiente abrasivo, que puede fomentar sentimientos de fatalidad y agotamiento.

Puede que, como directora, te plantees «No les falta comida, están a tope de esperanza y han construido un muro alto», pero ese no va a ser su punto de vista. Por ello, no te quedes solo en las herramientas previas (*líneas y velos*) y las reactivas (*Tarjeta X o sustitutos*). Sé **PROACTIVA**.

Si vas a narrar una escena con contenido sensible (*mutilación, angustia, privación sensorial, presenciar muertes escabrosas, victimizar inocentes...*) **ADVIERTE a tus jugadoras y dales la opción de cambiar el tono**.

No hacen falta litros de sangre y descripciones truculentas para entender lo desagradable de la muerte, ni tampoco describir violencia contra niños o animales para «avisar» de lo terrible que es el enemigo.

Como ya he comentado al principio, he buscado una ambientación de alta fantasía genérica para que las jugadoras puedan generar personajes y lore sin la interrupción de historiadores aficionados o maestros del fandom.

No obstante, puedes encontrar sugerente utilizar escenarios inspirados en series y películas para jugadoras que no están tan familiarizadas con aquel género: La premisa inicial de la serie *Godless* o «Los 7 samurais» (*pero sin samurais*) son buenas ideas.

La guerra es HORRENDA, pero plantea ideas fascinantes. Hay mucha literatura sobre asedios, y aquí te expongo varios elementos de los que coger ideas, pero recuerda siempre donde tiene el corazón este escenario:

- La idea visual de la barricada está directamente extraída del musical «Los Miserables».
- Jotapata y Jerusalén son dos asedios históricos increíbles.
- El abismo de Helm es un asedio clásico en la fantasía.
- «Asalto a la comisaría del distrito 13» y su precursora en espíritu «Río bravo» trasladan el sentimiento de asedio a un plano reducido y personal.
- El sitio de Tortosa (*que llevó a la fundación de la Orden del Hacha*) es un evento real, cercano y que debería ser más conocido.





## ASEDIO

### Noche 0

### Flash back

¿Cómo te llamas? ¿A qué te dedicabas? Cuenta algo sobre ti y define un rasgo distintivo.

### Flash back

¿Quién eras antes de Gudmedos? ¿Que dejaste atrás para venir? (Si eres de Gudmedos, plantea en su lugar. ¿A donde soñabas siempre escapar y por qué? ¿Cuándo te diste cuenta de que eso no iba a pasar? ) Cuéntalo.

### Flash back

¿Cuándo descubristeis vuestro sitio en Gudmedos? Ese que se ha adaptado a vosotras, que parece que se había hecho a medida. ¿Gracias a quien? Cuéntalo.

### Flash back

Conociste a una de tus compañeras antes del asedio ¿como? ¿Qué impresión te dejó? ¿Se acuerda? Cuéntalo.

Resultados de 5 - 6 son éxitos

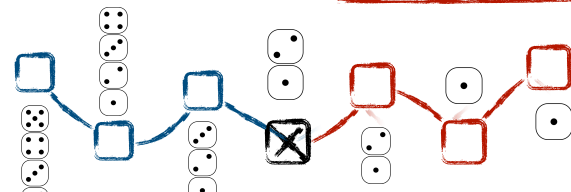
### Flash back

¿A quién de tus compañeras admiras más y por qué? ¿En qué has comenzado a imitarla casi sin darte cuenta? Cuéntalo.

### Flash back

El día que todo comenzó estabas a punto de conseguir algo importante ¿el qué? ¿Cómo truncó el asedio? ¿Cómo piensas volver a conseguirlo? Cuéntalo.

### - ESPERANZA -



Salva una vida, protege a alguien, encuentra comida...

Permite que alguien sufra, arrebatada una vida o deja morir a una persona, pasa hambre una noche...

### - DESESPERACIÓN -

## CARGA DE EMOCIONES

Miedo  
apoyo, cobertura, supervivencia, huida

6-dot die, 5-dot die, 4-dot die with X, 3-dot die with X, 2-dot die, 1-dot die

Confianza  
odio, intimidación, oposición

6-dot die, 5-dot die, 4-dot die with X, 3-dot die with X, 2-dot die, 1-dot die

Anticipación  
reflexión, meditación, análisis

6-dot die, 5-dot die, 4-dot die with X, 3-dot die with X, 2-dot die, 1-dot die

Alegria  
relación, integración, persuasión

6-dot die, 5-dot die, 4-dot die with X, 3-dot die with X, 2-dot die, 1-dot die

Ira  
violencia, destrucción, enfrentamiento

6-dot die, 5-dot die, 4-dot die with X, 3-dot die with X, 2-dot die, 1-dot die

Aversión  
reflexión, meditación, análisis

6-dot die, 5-dot die, 4-dot die with X, 3-dot die with X, 2-dot die, 1-dot die

Sorpresa  
reacción, esquivar, reflejo

6-dot die, 5-dot die, 4-dot die with X, 3-dot die with X, 2-dot die, 1-dot die

Tristeza

6-dot die, 5-dot die, 4-dot die with X, 3-dot die with X, 2-dot die, 1-dot die

### Flash back

¿Cómo fue tu primer enfrentamiento con El Enemigo? ¿Qué es lo que más te aterro? ¿Cómo pudiste escapar de ello? Cuéntalo.

### Flash back

¿Cuál fue la peor experiencia que tuviste en esta ciudad? ¿Con quién fue? Cuéntalo.

### Flash back

¿Que robaste para arreglárselas los primeros días? ¿Cómo te diste cuenta del daño que causaste? Cuéntalo.

### Flash back

¿Quién de tus compañeras se parece más a ti? ¿Qué te incomoda de ello? ¿Y de qué aspecto de ti querrías protegerla? Cuéntalo.

### Flash back

Hay algo en tu vida que, paradójicamente, ha mejorado tras comenzar el asedio. ¿El qué? ¿Cómo vas a mantenerlo cuando todo esto acabe? Cuéntalo.

### Flash back

¿Cuál es la mejor experiencia que has tenido en esta ciudad? ¿Con quién fue? Cuéntalo.

### Flash back

¿Que deseas de alguien del grupo y jamás conseguirás? Cuéntalo.

Normal = 2 éxitos  
Difícil = 3 éxitos