

THE WALKING DEAD IMPULSADO

Ambientación para sistema Impulso

Autor: Antonio Guarás

Diseño y maquetación: Ernesto Orellana Domínguez

Las imágenes utilizadas provienen de archivos libres de derechos y legalmente reproducibles y modificables. Los tipos de letra utilizados son propiedad de sus autores y su uso está permitido con fines no comerciales.

Esta obra hace referencia al reglamento Sistema Impulso y la serie Línea Impulso, disponible en www.sugaareditorial.com. Sistema Impulso, Línea Impulso y todos los logos y marcas asociadas son propiedad de Sugaar Editorial, S.L. y son utilizados con su permiso. Sugaar no se hace responsable de la calidad o idoneidad de este producto.



I. PRESENTACIÓN

Esta ambientación está pensada para jugarse de dos maneras diferentes, y aporta información de como abordar cada tipo de historia. La primera es mediante el método de improvisación con 11 preguntas, donde se incluyen una serie de guías sobre la manera más indicada para ir construyendo cada una de las preguntas que serán necesarias con cada incremento de la amenaza. Es un modo de juego que se acomoda a un escenario en el que destacan la exploración, la sorpresa, la imprevisibilidad, y la necesidad de mantener el ritmo alto aunque queden preguntas sin resolver. Por ello los one-shot y las historias con un alto componente de narración compartida quedan mejor recogidas con esta opción.

La segunda alternativa plantea una alternativa más tradicional y basada en un mundo abierto (Open World). La idea es jugar una campaña en dos fases, una primera en la que los personajes vagan por los restos del antiguo mundo buscando un lugar que llamar hogar, y la segunda en la que tratan de asegurar y acomodar dicho espacio para consolidar una comunidad. Quizás sea como jugar dos temporadas de la serie. Pensándolo mejor, creo que es posible unir las dos cosas, y concatenar diferentes historias de improvisación con este hilo conductor para crear una campaña... vosotros veréis.

En cualquier de los dos casos, cuando decidí jugar *Walking Dead* usando el sistema Impulso, pensaba en las primeras temporadas de la serie, donde los personajes aun están buscando su sitio en el nuevo mundo que han heredado, adaptándose, y descubriendo los nuevos peligros. Por ello, los zombis¹ suponen un riesgo importante, aunque la esencia de este tipo de historias trata sobre los roles dentro de un grupo o comunidad, la lealtad frente al instinto de supervivencia, la capacidad de sacrificio, y las cosas que estamos dispuestos a hacer para proteger a los nuestros o prevalecer.



¹ A lo largo de todo el texto, usaremos *zombi*, *caminante* o *pellejudo* de forma indistinta durante todo el texto para hablar de los infectados por el virus Zombi.

2. CREACIÓN DE PERSONAJES

Los personajes se construyen con normalidad, pero aplicando una serie de pequeñas modificaciones. Siguiendo estas guías conseguimos crear personajes mucho mejor definidos para la experiencia de juego que buscamos. Por ello, además de explicar los cambios, incluyo algunos pensamientos del porqué de esas decisiones. De este modo cualquiera puede hacer sus propios cambios para ajustar la ambientación a sus propias preferencias.

Los tres conjuntos

Lo primero es redefinir los tres conjuntos. El conjunto Profesional se sustituye por el de **Superviviente**, en el que incluiremos los descriptores que definen al personaje en la vida que ha tenido que emprender tras el apocalipsis zombi vivido. Esto está muy vinculado al rol del personaje dentro de grupo de supervivientes del que forma parte, las tareas que ha decidido asumir como propias, etc. Es posible que guarden relación con sus aptitudes anteriores, pero también es verdad que seguramente ha tenido que reciclarse y adecuarse al nuevo mundo del que forma parte. Por ejemplo, un antiguo soldado está acostumbrado a combatir en un tipo de conflicto y ante unos enemigos que no tienen nada que ver con lo que se encontrará como superviviente. Es decir, sus tácticas y habilidades le serán útiles sobre todo al ponerlas en práctica contra otros supervivientes, pero le resultarán menos útiles al aplicarlas contra grupos de caminantes. Los descriptores de este conjunto serán más efectivos para explorar el mundo devastado, encontrar recursos entre las ruinas, y enfrentar o escapar de grupos de zombis.

El conjunto Social se sustituye por el de **Antigua vida**, donde incluiremos la información referente a quién era el PJ antes de que todo esto comenzara. En este caso los descriptores están más vinculados con la convivencia con humanos, la vida en comunidad, y la gestión de problemas con otros supervivientes. Por ello sus descriptores es más fácil que ayuden a crear o mantener una comunidad, tratar con los demás miembros del grupo, y defenderse o combatir a otros grupos de supervivientes.

Por último, el conjunto personal se sustituye por el de **Creencias** van a marcar el tipo de decisiones y

riesgos que toma el personaje durante la historia. Es importante tener en cuenta que es posible que un personaje tenga conflictos internos, derivados de que aún necesita adecuar su mente y valores a la nueva realidad que le toca vivir. Por eso es interesante que los personajes, muestren en sus descriptores (o cualidades) dicho conflicto de alguna manera, como por ejemplo: Remordimientos por su cobardía o Ya he hecho bastante daño. Otra opción es usar algún descriptor (o cualidad) con el potencial de generar conflictos dentro del grupo o con otros supervivientes, como por ejemplo: Hacer sacrificios es necesario, No caer nunca en el salvajismo o Odio las mentiras. De esta manera, es más sencillo introducir los conflictos internos o grupales en la historia, y que tomen un papel importante en las decisiones de los personajes.

Personajes dentro de un grupo

El segundo punto es que los personajes forman parte de un grupo de supervivientes, con cuyos miembros han creado unos lazos. Esta asunción es relevante y debe resultar trascendente durante el juego. Por ello, **todo personaje debe tener obligatoriamente un Foco que lo vincule al grupo**. No a un miembro concreto del mismo, si no al concepto de grupo o comunidad de la que forma parte. Puede ser querer mantenerlo a salvo, hacerlo crecer, usarlo como herramienta... no importa, el grupo es importante para el PJ y por eso debe quedar reflejado en uno o varios focos.

Por el mismo motivo, y para reforzar el concepto de grupo, el descriptor principal del conjunto Superviviente va a ser uno de los cinco roles disponibles, y que regulan el papel y labores del personaje para con sus compañeros. Luego las cualidades ya permitirán diferenciar mejor a aquellos con un mismo rol, pero cada miembro del grupo siempre acaba asumiendo un rol definido y reconocible de entre estas opciones. Por eso el descriptor principal del conjunto Superviviente debe ser uno de los siguientes, que además describe el tipo de situaciones en las que es posible activarlo:

- El **Explorador** es el responsable de abrir camino en la búsqueda de refugio, encontrar recursos necesarios como gasolina, alimentos o fuentes de agua potable, así como de localizar los grandes

grupos itinerantes de caminantes.

- El **Defensor** se preocupa de mantener a salvo al resto de miembros del grupo, es quien toma mayores riesgos ante los zombis o ante otros grupos de supervivientes. Por ello suele contar con más experiencia y recursos para enfrentarse a los grupos de zombies y proteger a sus compañeros de las hordas de caminantes.
- El **Negociador** es necesario porque antes o después el grupo topará con otros humanos. Nadie confía en nadie, ya que el resto de supervivientes son competidores por los escasos recursos. Por ello, este personaje trata de alcanzar acuerdos y de evitar conflictos. Ya hay bastantes problemas con los caminantes, como para tener que preocuparse del resto de seres humanos.
- El **Confidente** es el pegamento que une al grupo. Ayuda a quienes necesitan apoyo para sobrellevar momentos difíciles a no rendirse, y trabaja para que todos se comporten como algo parecido a una familia. Todos deben cuidar de todos, no solo porque así sea más fácil sobrevivir, si no porque también debe merecer la pena hacerlo.
- El **Seguidor** es quizá el menos relevante del grupo en una primera impresión. Pero al final todo grupo existe porque existen personas que lo forman. Un seguidor que pueda seguir las ordenes o indicaciones de un compañero, siempre cuenta como ayuda de cara a reducir la dificultad de una situación de conflicto (ver Ayudar a un compañero en la página 14 del Sistema Impulso). Además de eso, las activaciones parciales (se valora el descriptor como si tuviera un nivel inferior) de este descriptor, permiten usarse como cualquier otro rol, siempre que no haya un personaje presente con él. De este modo, un PJ con Seguidor 2, podría activar el descriptor como Defensor 1 en caso de no haber ningún Defensor presente.

MEJORA Y DESARROLLO DE PERSONAJES

Los personajes pueden obtener puntos de cambio o de experiencia a lo largo del juego. Eso permite dos tipos de modificación: la evolución y la mejora. Los puntos de cambio van a permitir que los personajes vayan modificando los descriptores secundarios y los focos, en arreglo a las vivencias que más les impacten durante el juego. Un personaje que comience con un descriptor como *Mantenerse alejado de los zombis 1*, podría modificarlo tras varios meses luchando contra los caminantes por *Clavar cuchillo en la cabeza a los zombis 1*. El PJ ha aprendido a controlar su miedo, a dejar que se acerquen de uno en uno, y con facilidad, clavar la hoja de su cuchillo corto para acabar con la criatura; pero sigue siendo bastante incapaz de enfrentarse a un superviviente armado con un arma de fuego. La idea es que el cambio, no debería suponer una mejora, si no una evolución del personaje que ahora resuelve el mismo problema de otra manera. Otra opción es la mejora, gracias a los puntos de experiencia. Estos permiten desarrollar nuevos descriptores, o incrementar el nivel de los ya inexistentes. Lo mismo puede aplicarse con los Focos.

Es importante usar los puntos de cambio y de experiencia, ya que el mundo de *Walking Dead* moldea a las personas que consiguen sobrevivir, y posiblemente tras unas cuantas historias, el PJ debería haber cambiado y mejorado para adecuarse al nuevo entorno en el que ha de sobrevivir.

3. Derrota de los Personajes:

Salud, Ego, Infección.

Esta ambientación utiliza tres condiciones de derrota para los personajes. La primera es la **Salud**, ya que los personajes pueden recibir heridas y morir de forma normal. Aun así este tipo de derrota, debería venir de accidentes, del entorno o de otros humanos, no de los zombis. Es decir, un pellejudo nunca debería de causar heridas a un PJ, aunque enfrentarse a uno, podría provocar daño como consecuencia, debido a golpes, caídas y demás.

En segundo lugar los personajes van a enfrentar situaciones que pondrán a prueba sus nervios, su moral y su dureza emocional. Por ello, es posible que un personaje padezca crisis de terror o de estrés, e incluso llegado el momento acabar perdiendo la cordura si quedan con cero puntos de **Ego**. Por ello la ambientación incluye una serie de sucesos que podrían llevar a los personajes a tener que enfrentar una situación de conflicto para evitar perder **Ego**.

- Ver morir a un miembro del grupo: El grupo y los seres queridos son el soporte de los personajes en una vida tan dura. Verlos caer es doloroso, pero además hace que tu vida aun valga menos la pena que antes. Es una mierda. Ver como un compañero del grupo muere, sea un PJ o un PNJ, obliga al jugador a enfrentar una situación de conflicto a dificultad Difícil (NO 18) o perderá un punto de **Ego**. Si el compañero es un ser querido, como por ejemplo alguien incluido explícitamente en un foco o en un descriptor, la dificultad asciende a Temerario (NO 21).
- Ver a un compañero levantado como zombi: Siempre y cuando no lo acabes de ver morir claro. Esta situación refiere a un suceso a priori inesperado, o que reabre una herida ya curada. Puede que sepas hace tiempo que tu compañero cayó, pero hasta ahora no lo habías visto levantado como zombi. Incluso puede que no supieras que había muerto. En todo caso una situación de conflicto a dificultad Difícil (NO 18) para evitar perder un punto de **Ego**. Si además el PJ debe acabar con su antiguo compañero, creo que la situación merece elevar la dificultad a Temerario (NO 21). Es una mierda, ¿recuerdas?
- Verse acorralado por caminantes: Una situación en la que el personaje se sienta acorralado y sin

escapatoria contra un grupo de caminantes, implica una tirada a dificultad Difícil (NO 18), que en caso de fracasar conllevará la pérdida de un punto de **Ego**. Si el grupo de caminantes es especialmente numeroso, y las posibilidades de escapar parecen nulas, la dificultad debe incrementarse a Temerario (NO 21). Esto sí que es una puta mierda...

Y ahora llega la nueva condición de derrota: **la infección**. Y es que el riesgo con los zombis se mide de otra manera, ya que es suficiente con que un zombi muerda a un PJ para que sea su condena a muerte, a pesar de ser tan solo un rasguño. Pero es que además, los zombis actúan la misma manera que un humano. No sienten miedo, cansancio o dolor. Las heridas normales, no los detienen, con suerte los frenan. Es necesario un daño cerebral masivo para acabar con un caminante. Por ello, existen unas reglas especiales:

1. Para que un zombi pueda infectar a un personaje, necesita por este orden: acercarse a él, apresararlo o arrinconarlo, y morderlo. Como quiera que los zombis no son capaces de preparar emboscadas, o de usar tácticas, simplemente avanzan (inexorablemente) hacia el personajes. Si el personaje no tiene problemas para mantenerse alejado, seguramente el caminante no sea capaz de alcanzarlo, por lo que un caminante es un peligro en dos situaciones, en grandes grupos que pueden cortar el camino de huida del PJ, o cuando aparecen de modo que se interponen en el camino del superviviente (sea para alcanzar su objetivo o para huir). Si la situación en la ficción justifica que el zombi o grupo de zombis aparezca en, o alcance esa posición, el PJ se verá **acorralado**. Otra opción más habitual, es que el personaje pueda detectar a los zombis a tiempo, y tenga la opción de tratar de escapar o acabar con ellos antes de que estos sean un verdadero peligro. Esto puede resolverse con una situación de conflicto, en la que la situación en la que se encuentre el personaje debería de marcar la dificultad de la tirada, tomando dificultad Media (NO 15) como punto de partida. Un éxito permitirá al personaje escapar, aunque sea temporalmente del peligro, mientras que un fracaso implica que el personaje

no ha conseguido librarse del problema y ha quedado **acorralado**. Esto significa que el personaje ha sido alcanzado por uno o varios zombis, que van a atacarle. El narrador podría usar dos consecuencias para saltarse el Paso 2, y declarar que el personaje ha resultado directamente **atrapado** (ver más abajo).

2. Acorralado. En caso de que los zombis hayan alcanzado al personaje y lo hayan **acorralado**, tratarán de atacarle. El personaje deberá de enfrentar una situación de conflicto (si está en condiciones de evitarlo) para evitar lo peor. En caso de éxito, el personaje ha conseguido continuar ileso, y si además consiguió 3 impulsos podrá usarlos para dejar de estar **acorralado**. Aunque eso no elimina el peligro definitivamente, otorga un respiro al personaje, que podría seguir estando en riesgo en función de lo que ocurra en la ficción. A todos los efectos, el personaje se encontrará de nuevo en el Paso 1. En caso de fracaso el PJ todavía no ha sido mordido, pero no consigue zafarse y es **atrapado** por uno o más zombis. Este forcejeo puede generar consecuencias adicionales con las que complicar aún más la situación, de modo que se pueden usar de la manera normal que indica el Sistema Impulso para perjudicar la siguiente tirada del PJ o de un aliado, causar daño, o alimentar la reserva de consecuencias. Recuerda que dos dados de la reserva de consecuencias, permiten activar un peligro inmediato y automático (sin derecho a tirada) que reduciría en uno la fuerza de un foco del personaje. Y con tres consecuencias de la reserva, puede aplicar la pérdida automática de un punto de **Ego**. No dudes en aplicar estos peligros para transmitir el terror de una situación que pone al personaje entre la espada y la pared. Además, estos peligros pueden activarse en cualquier momento, y no respetan el orden de actuación de un turno de combate. El narrador los aplica cuando quiere, porque así lo pide la historia. Si, lo sabes, es una mierda. No obstante hay que recordar que esto no es una competición jugadores vs narrador. Este tipo de usos se deben llevar a juego atendiendo a lo que pide la historia, y no para...fastidiar a nadie. Esto último es importante, porque en caso de que el jugador obtenga un fracaso con 4 consecuencias el narrador podría aplicar el estado de **infectado** al personaje, y de nuevo la pregunta es si la historia está pidiendo esto, o no. En caso negativo, no debe hacerse. Atrapa al personaje, y usa las otras dos consecuencias para incrementar en un nivel la tirada del Paso 3 y hazlo tirar en desventaja... pero déjale tratar de salvarse.

3. Atrapado. Vale, uno o varios zombis te han **acorralado y atrapado**. Estas jodido, pero aún tienes una última oportunidad. Lo normal es que el narrador obligue al jugador a enfrentar una nueva situación de conflicto en la que evitar ser mordido. Pero ojo, porque mientras el PJ esté atrapado, cualquier fracaso durante una situación en la que un zombi estaría en disposición de morderlo, provocará que el PJ quede **infectado**. Si además genera dos o más consecuencias, el narrador debe gastar dos de ellas para provocar un **final aciago**. Por ello el jugador necesita de conseguir un éxito con 3 impulsos para dejar de estar **atrapado**. Incluso podría llegar a usar 5 impulsos de una tirada para eliminar también la condición de **acorralado**, y volver de nuevo al Paso 1.

Vale, ¿y qué significan los estados **infectado** y **final aciago**? ¿De verdad necesita explicación? Es una puta mierda mierdísima. El estado **infectado** es una condena a muerte para el personaje, pero el narrador debería dar la oportunidad al jugador de escoger un momento dentro de la siguiente escena para encontrar un final adecuado para su PJ, antes de que se convierta en un zombi. A fin de cuentas, no todos los infectados se transforman igual de rápido. A mí me gusta la idea de que sea el jugador el que busque un momento adecuado y trascendente para que su personaje se despidiera de la historia, pero hay quien podría querer explorar lo que pasa por la cabeza de un personaje que sabe que ha sido mordido y que se acerca el final. Podemos en ese caso, enfrentar al personaje a una situación de conflicto de dificultad Temerario (NO 21) para evitar perder un punto de **Ego**. Recuerda que puedes usar las consecuencias de la tirada, tal y como indica el capítulo 8.2 del Sistema Impulso, usando 4 consecuencias provenientes de un nivel de fracaso de 7 o más, para aplicar la pérdida de 2 puntos de **Ego** en lugar de 1, y provocar un crisis en el personaje que dure toda la escena en curso (en la que fue mordido) y de la que no es posible salir de ningún modo. En todo caso, aun tendrá la siguiente escena para tratar de poner sus cosas en orden...o para continuar con su crisis en caso de tener un **Ego** inferior a 3, ya que estará bajo una crisis que no desaparece hasta haber descansado o incluso más tarde. El estado **final aciago**, pues está claro joder. Los zombis te están devorando y verás tu final llegar en los próximos segundos. Podrías quizá decir unas últimas palabras hacia sus compañeros, o si parece adecuado llevar a cabo una última acción de sacrificio o venganza. Ya está, al menos ya no hay más mierdas para ti, esto es todo.

4. Zombis por todos lados

ZOMBIS COMO Oponentes

Lo primero que debemos hacer es entender que los zombis son oponentes especiales que no siguen las reglas de otros antagonistas. Para empezar, ignoran las heridas convencionales y solo pueden ser detenidos permanentemente al dañar su cerebro seriamente, sea con un disparo, un cuchillo o un bate de béisbol. Para enfrentarlos es importante contar con algún tipo de arma si es posible, pero esta no causa daño según los impulsos obtenidos mediante la acción de Atacar como haría con un humano, ya que **los zombis no tienen casillas de herida**. En lugar de ello, es posible asignarles el estado de **dañado** usando 2 Impulsos. Un zombi **dañado**, normalmente tendrá serias dificultades para alcanzar a su presa, haciendo que cualquier situación de conflicto que lo incluya, sea un grado de dificultad más fácil para el PJ. Con el gasto de 4 Impulsos es posible **acabar definitivamente** con el caminante. No obstante es necesario tener en cuenta el tipo de arma que esté usando el personaje.

ESTADO	DESCRIPCIÓN
Desarmado	No es posible destruir al zombi y la dificultad aumenta un grado al combatirlo.
Arma improvisada	No es posible destruir al zombi, pero sí dañarlo.
Cuchillo o arma ligera	Es posible destruir al zombi en cuerpo a cuerpo.
Revolver, ballesta o espada.	Es posible destruir al zombi, sea en cuerpo a cuerpo o a distancia.
Arma automática	Es posible destruir al zombi, pero además entrega un impulso adicional en caso de éxito.

Por otro lado, los zombis son buenos persiguiendo a sus presas, pero no son especialmente hábiles como combatientes. Además algunos caminantes que llevan tiempo sin alimentarse puede acabar debilitándose, de modo que pierden velocidad e iniciativa.

Tipo de Zombi	Descripción
Común	Perseguir inexorablemente a su presa 1. Motivación: alimentarse de humanos 3.
Debilitado	Estado: Dañado (-1 dificultad). Motivación: alimentarse de humanos 1.

Estas reglas para acabar con un caminante, solo deben usarse en momentos de gran tensión o de una dificultad inherente a la situación que se da en la ficción. Por ejemplo, un defensor y un explorador que se topan con dos zombis, pueden acabar con ellos sin ningún tipo de problema si anticipan su llegada y pueden prepararse de para acabar con ellos uno a uno. Sin embargo si se topan con el zombi de repente y deben enfrentarlo sin tiempo para pensar o mientras deben prestar atención a otras variables, deberán combatir con ellos de modo normal.

En ocasiones, también puede ocurrir que los personajes deban enfrentarse a un grupo de zombis. Un grupo de zombis requiere de 4 consecuencias para adquirir el estado de **dañado**, y requiere 6 Impulsos para **destruirlo**, sin embargo los personajes pueden ir acumulando los impulsos durante la escena en sucesivas tiradas, incluso colaborando entre varios PJ.

Grupo de Zombis	Descripción
Comunes	Perseguir inexorablemente a su presa 1. Superioridad numérica 1. Motivación: alimentarse de humanos 3.
Debilitados	Superioridad numérica 1. Estado: Dañado. Motivación: alimentarse de humanos 1.

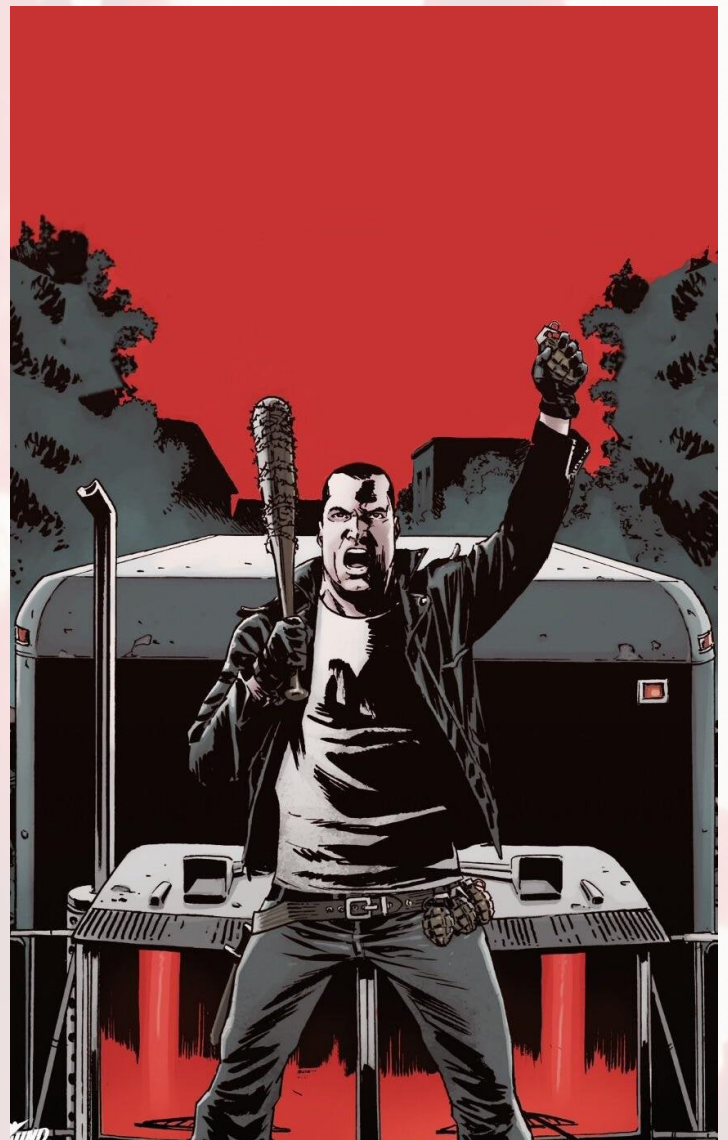
ARSENAL DE PELIGROS ZOMBIS

Los zombis son el telón de fondo de muchas de las escenas en esta ambientación. Pero cuando nos referimos a los peligros, debemos tener en cuenta que por reglas, un peligro se resuelve con una tirada, más allá de las consecuencias o impulsos que pueda generar. Esto quiere decir que por ejemplo es posible usar los peligros ya existentes, tan solo incluyendo a los caminantes en la forma de llevarlos a la ficción. Recuerda que los peligros para el **Ego** y la Salud pueden aplicarse a varios PJ gastando 1d12N adicional de la reserva de consecuencias.

Pero si hay algo que diferencia los Peligros zombis del resto, es que disponen de usos propios para las consecuencias. Y es que, por dos consecuencias es posible aplicar el estado de **acorralado** a un personaje, y por cuatro consecuencias el de **atrapado**. Ojo, porque como hemos visto, esto puede suponer un terrible riesgo para el personaje. Pondremos algunos ejemplos:

- **Huida por los tejados.** Peligro Moderado para la **Salud**. Situación de conflicto a dificultad Difícil (NO 18) para evitar marcar la casilla de Herida. El personaje debe escapar de un nutrido grupo de caminantes atravesando una ruta propicia para padecer un accidente. Caídas, golpes, enganchones o cortes pueden ser un riesgo. En caso de fracaso, el personaje marca la casilla de Herida (o una superior si esta ya estuviera marcada). Con el gasto de dos consecuencias es posible agravar el daño para marcar la casilla de Herida grave, o aplicar el estado acorralado al PJ. Con cuatro consecuencias, es posible obligar a marcar la casilla Moribundo, aplicar el estado atrapado, o bien endurecer la herida a herida grave y además acorralar al PJ.
- **¡No es justo!** Peligro Moderado para el **Ego** de todos los personajes. Situación de conflicto a dificultad Difícil (NO 18) para evitar perder un punto de **Ego**. El personaje es testigo de algo capaz de provocarle una punzada en el corazón. Quizá vea a un bebe convertido en zombi, los restos de una niña medio devorada por caminantes, o una fosa con docenas de caminantes atrapados pero vestidos de forma que varios se pueden reconocer como miembros de una comunidad normal (un cartero, el tipo de la gasolinera, una agente de policía), lo que los humaniza de un modo al que el PJ no está acostumbrado.

- **Agotamiento emocional.** Peligro Débil para los **Descriptor**es. Situación de conflicto a dificultad Difícil (NO 18) para evitar que un descriptor secundario quede inhabilitado. El personaje es testigo de una enorme horda de zombis en la lejanía, de un campamento de supervivientes con un grupo de zombis deambulando (claramente alguno era uno de los habitantes del campamento). En caso de fallar la tirada, el personaje inhabilita un descriptor de nivel 1 en el conjunto de creencias. Sus convicciones están puestas en duda al quebrarse la esperanza.
- **¡Huid, insensatos!** Peligro Dañino para la **Reserva de Impulso**. Situación de conflicto a dificultad Difícil (NO 18) para evitar perder 6 dados de la reserva de impulso (si no tienen suficientes la diferencia se suma como dados negros a la reserva de consecuencias). Un grupo de caminantes aparece de la nada, e irrumpe en el campamento temporal del grupo en el peor momento. Estos deben tratar de escapar de la horda, y pierden algunos de sus enseres, provisiones y recursos en la huida.



ARSENAL DE PELIGROS CONVENCIONALES

Existen una serie de peligros inherentes a la ambientación, y que no están relacionados con los zombies. Vamos a incluir algunos como muestra para que los narradores puedan crear los suyos propios.

- **Enfermedad.** Peligro Débil que genera una **Condición** (capítulo 9.5 del Sistema Impulso). Situación de conflicto a dificultad Difícil (NO 18) para evitar adquirir la Condición de Enfermo. Mientras el personaje continúe con dicha condición todas las tiradas tendrán un grado adicional de dificultad. Para eliminar la condición los personajes deberán encontrar medicinas, mediante una **Búsqueda de recursos**, destinando dos impulsos a ello. Si el resultado genera cuatro consecuencias, es posible gastarlas para que el estado sea Enfermo grave. esta situación impone una penalización de 2 niveles adicionales de dificultad a cualquier tirada, y requiere de 6 impulsos para localizar las medicinas adecuadas para eliminar la condición. Si un personaje pasa enfermo más de una semana, deberá de comenzar a realizar Tiradas de Salud como si se encontrara moribundo (página 29 del Sistema Impulso). Por cada casilla de salud marcada, reduce el tiempo en dos días antes de comenzar a realizar tiradas de Salud.
- **¡Una trampa!** Peligro Moderado para la **Salud**. Situación de conflicto a dificultad Difícil (NO 18) para evitar marcar la casilla de herida. En caso de fallar es posible gastar dos consecuencias para marcar la casilla de Herida grave en su lugar. Alguien ha dejado una trampa escondida. Puede ser para cazar, contra intrusos o anti zombies. El caso es que el personaje puede caer en ella.
- **¡Nos han robado!** Peligro Moderado para la **Reserva de Impulso**. Situación de conflicto a dificultad Difícil (NO 18) para evitar perder 4d12R de la reserva de impulso. No sabemos si el ladrón es un animal salvaje, un miembro del grupo o un desconocido, pero en todo caso el grupo pierde algunos recursos. ¡Esto puede llevar a tomar contacto con desconocidos!. Es posible usar las consecuencias para definir que alguien resulta herido al pillar al ladrón con las manos en la masa, o del mismo modo usar el impulso para tener una oportunidad de capturar al ladrón con la mejora expandir el éxito por ejemplo.

- **Compañero extraviado.** Peligro débil para el **Ego**. Situación de conflicto a dificultad Difícil (NO 18) para evitar perder un punto de Foco relacionado con el grupo o con la situación. Un miembro del grupo se ha extraviado, o al menos eso es lo que parece. Puede ser un PJ o un PNJ, y lo importante no es que desaparezca, si no que el personaje o personajes afectados por el peligro sientan que es lo que ha ocurrido realmente. Aunque luego la persona aparezca fuera de peligro, el mal rato ya ha pasado factura emocionalmente.

REGLAS OPCIONALES PARA HISTORIAS DE ZOMBIS

Una opción para transmitir dramatismo puede ser utilizar algunas de las reglas opcionales del Sistema Impulso. La mayoría tiene más sentido en el desenlace, a partir de la Amenaza 7 u 8. En historias que quieran hacer foco en la supervivencia frente a caminantes o grupos de supervivientes enemigos, sin duda usaría la regla de Escenas de peligro (Página 95 del Sistema Impulso) para contar con más herramientas capaces de poner a los personajes en peligro. La regla de Reserva máxima de impulso (también página 95), se puede usar en historias en las que queramos adentrarnos en un final muy cinematográfico, ya que obliga a gastar gran parte del impulso obtenido, y por tanto a que cada tirada cambie de manera más fuerte la ficción y no se puedan trazar planes muy complejos; se trata de actuar ¡ya!. Por último, en historias en las que quiera dar mucho peso al componente psicológico, me inclinaría a activar el Modo de juego Terror (página 87 del Sistema Impulso) en el desenlace.



5. Campañas y aventuras tradicionales

Como he explicado, la idea de una campaña tradicional con esta ambientación se basa en hacer algo parecido a dos temporadas de la serie. En la primera, los personajes deambulan por el mundo en ruinas que ha dejado el apocalipsis zombi. Su objetivo es mantenerse vivos el tiempo suficiente para lograr encontrar un lugar que poder llamar hogar. Durante esa primera temporada, el entorno es el principal problema al que deben hacer frente: la necesidad de recursos es acuciante, la seguridad inexistente, los riesgos omnipresentes...sobrevivir es el principal objetivo, pero si lo consiguen durante suficiente tiempo, ese hogar que estaban buscando acabará por aparecer, y si tienen suerte podrán fundar una **comunidad** en él.

En la segunda temporada los personajes han conseguido establecer la **comunidad**, pero esta todavía es débil y debe consolidarse y endurecerse para prosperar. Por ello los personajes deben de afrontar una serie de retos y dificultades, que una vez superadas permitirán a la comunidad tener verdaderas posibilidades de perdurar en el tiempo, y quizás crear un lugar donde poder llevar una vida que merezca la pena.

5.1 EL ENTORNO

El entorno es más duro para los personajes de esta ambientación que para muchos de los participantes en otro tipo de aventuras. Pueden padecer falta de recursos, la obligación de moverse por territorio desconocidos, o la necesidad de huir de algún peligro que no permite establecerse. Adicionalmente la necesidad de encontrar lugares en los que descansar física y mentalmente son más importantes que el mero paso del tiempo. Unas noches en lugar seguro y con buenos alimentos, pueden hacer más por ayudar a los personajes, que un par de semanas sin incidentes, pero vagando por zonas abandonadas y con la tensión de cuándo podría llegar un peligro inesperado.

El Desgaste

Esta situación de falta de recursos y privaciones, tiene relevancia en el juego con la regla de **Desgaste**. Cada día, al salir el sol la reserva de impulso de los personajes se reducirá en 1d12R por cada dos jugadores (redondea hacia abajo). Esto significa que el grupo va a requerir constantemente de reunir los recursos que va consumiendo. Si el grupo no dispone de suficientes dados rojos en la reserva, el narrador deberá sumar dados negros a la reserva de consecuencias.



Esta regla tiene mucho más sentido en las historias tradicionales que en las de improvisación, ya que el propio avance de la amenaza está desarrollando peligros y problemas de forma constante. Sin embargo en las aventuras convencionales, permite poner foco sobre la necesidad constante del grupo de conseguir alimento, agua, refugio, herramientas etc. Determinadas situaciones podrían llevar al narrador a modificar el tiempo necesario antes de que el **Desgaste** reduzca la reserva de Impulso. Un grupo que ha conseguido en la ficción un buen montón de comida y se encuentra en un Refugio, podría duplicar el tiempo; mientras que un clima extraordinariamente cálido unido a la carencia de agua potable, podría llevar a reducir el tiempo a la mitad.

El grupo en el entorno

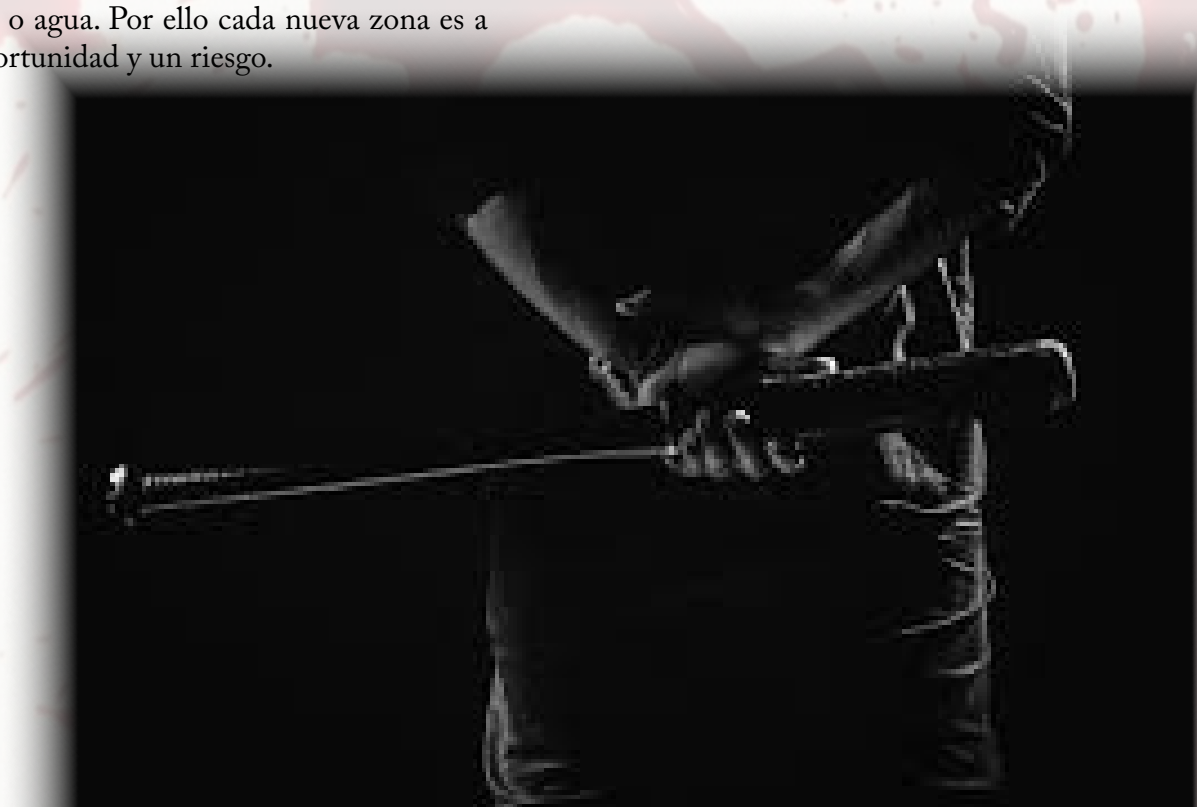
Sabemos que los personajes tienen unos roles concretos dentro del grupo, reflejados en su descriptor principal del conjunto Superviviente. Pero este descriptor no solo puede activarse, sino que también permite realizar una tarea específica, en la que el personaje es especialista.

Exploración

Siempre que un grupo de supervivientes se adentre en un lugar desconocido, corre el riesgo de encontrarse con caminantes, otros humanos hostiles, o cualquier otro tipo de peligro. A su vez, podría encontrar vehículos, gasolina, alimento, objetos útiles, alimentos o agua. Por ello cada nueva zona es a la vez una oportunidad y un riesgo.

Siempre que el grupo se adentre en una zona nueva tratando de atravesarla, el personaje que guie al grupo deberá afrontar una situación de conflicto a dificultad Difícil (NO 15). El descriptor principal de **Explorador** es el adecuado para reducir la dificultad, aunque en algunos casos concretos es posible activar otro que encaje bien con la situación en su lugar. Por ejemplo, un personaje con un descriptor de senderismo y deportes de aventura en su conjunto de Antigua vida, podría usar ese descriptor para explorar una zona que en el pasado fue un parque nacional, en lugar del descriptor Explorador.

En caso de fracaso, el grupo deberá afrontar un peligro Débil que afectará a todos los jugadores, o bien un peligro Moderado para uno de sus integrantes. En caso de generar consecuencias, estas se almacenan en la reserva y deberían de ser usadas para causar algún nuevo percance antes de abandonar la zona. Un éxito, permite a los jugadores atravesar la zona sin desatar ningún peligro. Los impulsos generados pueden permitir obtener información sobre oportunidades en la zona, y por ejemplo es posible usar la mejora de Ayudar a una tirada destinada a la Búsqueda de recursos (ver más abajo), reducir el tiempo o Pasar desapercibido, lo cual debería de impedir al narrador lanzar peligros zombis contra el grupo en esa zona. Los peligros zombis se explican posteriormente, aunque son peligros del arsenal, como los del Sistema Impulso, pero usando zombis para ello. Aunque son similares...¡introducen el riesgo de la infección!



Búsqueda de recursos

Un grupo que se **encuentre en una zona ya explorada**, podría destinar tiempo a la búsqueda recursos, ya sea en forma de alimento, medicinas, gasolina, herramientas, armas, etc. No se pretende mantener un inventario exhaustivo de todo lo que porta el grupo de supervivientes, y todo lo encontrado queda reflejado en la reserva de impulso. Esta reserva permite superar el **desgaste** al grupo, pero también podría utilizarse para dar forma a herramientas o útiles rescatados durante el registro de una zona. Siempre que un jugador se enfrente a una tirada en la que una herramienta le sería útil, puede gastar 1d12R de la reserva para explicar que dispone de ella, y por tanto lanzar en ventaja. La siguiente vez que le pueda hacer falta podría haberla perdido, dejado atrás o prestado a un compañero. No la tendrá disponible, a no ser que vuelva a gastar 1d12R de la reserva de impulso. Si quieres que tu herramienta favorita de acompañe siempre, quizás deberías pensar en que adopte la forma de un descriptor secundario. Esta es simplemente, una manera sencilla de gestionar el equipo y de llevar a la ficción el uso de la reserva de impulso.

Para realizar una tarea de registro y búsqueda de material y provisiones, los personajes deben correr riesgos, lo que supone una situación de conflicto de dificultad Media (NO 15), en la que es posible usar cualquier descriptor que ayude al personaje. Cada personaje que tenga éxito en la tirada, podrá sumar 1d12R a la reserva de impulso. Del mismo modo los impulsos obtenidos pueden almacenarse o usarse en mejoras. En todo caso, no es importante describir los elementos que ha encontrado el grupo, y podemos entender que comprenden una amalgama de cosas útiles y alimentos. En caso de fracasar en la tirada, no ocurrirá nada más allá de no poder sumar dados rojos a la reserva, y por tanto ser más vulnerables al Desgaste. Las consecuencias obtenidas se pueden aplicar para generar peligros durante la búsqueda, o bien almacenarse en la reserva para obligar a realizar tiradas en desventaja más tarde.

Crear un Refugio

Para crear un **Refugio**, lo primero es necesario encontrar un lugar válido, lo cual suele requerir de una situación de conflicto. La dificultad puede variar en función del lugar donde se encuentren los PJ, pero el punto de partida debería ser dificultad Difícil (NO 18), y de nuevo el rol de **Explorador** sería el mejor descriptor para reducir la dificultad, aunque en al-

gunos casos concretos pueda valorarse otro si el entorno así lo permite. Una vez encontrado un lugar defendible o bien oculto, hay que limpiarlo de caminantes y asegurarlo. Esta suele ser una tarea en la que es posible aplicar como descriptor el descriptor de **Defensor**, enfrentando una situación de conflicto de nuevo partiendo de dificultad Media (NO 15).

En caso de fracasar, el grupo no consigue crear un refugio seguro y es posible que incluso deba afrontar consecuencias. En caso de tener éxito, si los personajes deciden pasar al menos un día descansando y recuperando fuerzas, podrán activar un **Descanso**. Tras un descanso, la reserva de impulso de los jugadores se reduce a la mitad (los jugadores eligen si redondear hacia arriba o hacia abajo). Esos dados rojos que abandonan la reserva pueden usarse para recuperar puntos de foco gastados o perdidos, o descriptores inhabilitados. Básicamente un **Descanso** funciona de la misma manera que un cambio de capítulo (página 47 del sistema Impulso). Además, cada día en un **Refugio** cuenta como dos días de descanso completo para la recuperación de heridas (página 29 del sistema Impulso). ¡Te recuperarás el doble de rápido que estando tirado en cualquier otro lugar!

Encuentro con otros supervivientes

Los personajes necesitan recursos para salir adelante, pero estos son escasos y difíciles de encontrar. Pero es que además cada vez quedan menos. Y el resto de supervivientes también los necesitan. Así que es evidente, que cada humano que no pertenezca a tu grupo, es un rival para hacerse con todo lo que te hace falta para seguir vivo. Ese es el motivo de que todos los encuentros entre desconocidos estén cargados de una tensión y una desconfianza que pueden acabar fácilmente en hostilidad. Por ello, cada vez que el grupo se tope con un grupo de supervivientes donde no haya ningún PNJ conocido, deberá tratar de evitar una confrontación directa negociando...a no ser que sea eso justamente lo quieran.

En todo caso, quedar enfrentado a uno varios desconocidos requerirá de una situación de conflicto Media (NO 15), para evitar ser considerados enemigos. El descriptor de **Negociador** es el indicado para reducir esta dificultad, aunque en algunas situaciones el narrador podría admitir otro descriptor. No sirve simplemente con caer bien a los demás, tener labia o transmitir calma. Este tipo de encuentros van a requerir todo un grupo de aptitudes, que de forma natural, tan solo los Negociadores han desarrollado.

Cuidado mental

El problema de verse afectado por pérdidas de **Ego** es que los personajes no cuentan con centros de salud mental, doctores y paz y tranquilidad para poder recuperarse. Por esto es tan importante el rol del **Confidente**. Si bien cualquier personaje puede tratar de ayudar a un compañero a abandonar una crisis (Sufrir una crisis, página 64 del Sistema Impulso), el descriptor **Confidente** siempre va a poder usarse para reducir la dificultad de esa tirada si el PJ ayuda a su compañero. Además de eso, un confidente puede realizar un intento por historia, de calmar los nervios y mejorar la salud mental de otro miembro del grupo, sea PJ o PNJ. Para ello debe disponer de algo de tiempo para poder tener una charla en la que tratar de confortar al afectado, para posteriormente enfrentar una situación de conflicto a dificultad Difícil (NO 18). Un éxito permite al PJ recuperar 1 punto de fuerza en uno de sus Focos. Con dos impulsos, puede adicionalmente incrementar en 1 punto el Ego del paciente, y con cuatro impulsos aumentarlo en 2 puntos de Ego. Una vez finalizada la historia, un Confidente cuenta como ayuda profesional para la recuperación de Ego (página 65 del sistema impulso). Esto toma la forma de una o varias conversaciones en las que tratará de ayudar a recuperar la esperanza y el valor a su compañero. Esta es la única manera de recuperar puntos de **Ego**, más allá de la mejora **Ganar confianza** (página 45 del Sistema Impulso), por eso los confidentes son tan importantes.

5.2 COMUNIDADES

La inspiración para este tipo de historias parten de un grupo de personajes tratando de alcanzar un lugar adecuado en el que poder formar una Comunidad. Los **Refugios**, son lugares donde el grupo puede lamerse las heridas y descansar de sus malos momentos, pero al final no resuelve el problema del **Desgaste**. Por ello los jugadores pueden tratar de crear una **Comunidad**, que no es otra cosa que un lugar seguro, que cuenta con la posibilidad de dotar de varios de los requisitos mínimos de supervivencia al grupo: seguridad, alimento y agua.

Buscar el lugar

Encontrar el lugar adecuado debería ser el objetivo de una aventura en sí mismo, aunque es posible integrar pistas durante una historia con otra trama inicial. Las acciones de **Exploración**, **Búsqueda de recursos** o **Encuentro con otros supervivientes**, podrían arrojar una pista que podría llevar en la dirección de un lugar con posibilidades. Los personajes pueden destinar impulsos obtenidos durante estas tareas. Una vez el grupo haya acumulado 10 impulsos a lo largo de su búsqueda (pueden acumularse incluso durante diferentes aventuras), habrá localizado un candidato. Un fracaso no supone ningún problema, pero en caso de generar consecuencias, estas deberían manifestarse como un peligro padecido a lo largo del día. Otra opción sería usar las consecuencias para eliminar impulsos de entre los acumulados en la tarea, pero eso solo tiende a alargar el proceso, y debería haber algún motivo para que eso sea más interesante que un peligro zombi.

Acondicionarlo

Acondicionar el lugar para poder acoger al grupo es una tarea compleja. La primera parte es limpiarlo de caminantes, a la vez que es necesario asegurar cualquier acceso para evitar la entrada de nuevos pellejados. La segunda tarea es fortificarlo o asegurar sus accesos de modo que los habitantes puedan encontrarse a salvo con una simple labor de vigilancia y patrulla para asegurarse de que las medidas de seguridad no se deterioran. Para ello es necesario realizar una tarea similar a la de crear refugio. Cualquier personaje con el rol Defensor puede tratar de asegurar el lugar, enfrentando una situación de conflicto de dificultad Media (NO 15). Deberá sumar



10 impulsos para completar la tarea, y podrá realizar una tirada por día. En caso de haber más de un defensor, pueden colaborar para reducir la dificultad, o separarse y tratar de sumar impulsos cada uno por su cuenta. Un fracaso no supone ningún problema, pero en caso de generar consecuencias, estas deberían manifestarse como un peligro padecido a lo largo del día. Otra opción sería usar las consecuencias para eliminar impulsos de entre los acumulados en la tarea, pero eso solo tiende a alargar el proceso, y debería haber algún motivo para que eso sea más interesante que un peligro zombi. Si ya lo he dicho antes, pero es que es verdad, ¿qué queréis?

Dotarlo de Recursos

El siguiente paso, es conseguir un suministro constante o suficiente de agua potable y alimentos. Puede tratarse de cultivos, corrales con animales de granja, pozos de agua corriente, aljibes de gran capacidad, o acceso seguro a un río. En todo caso, el grupo deberá luchar para conseguir esos recursos que permitan algo parecido a la auto suficiencia. De nuevo, deberán acumular 10 impulsos en situaciones de conflicto vinculadas a actividades de **Exploración, Búsqueda de recursos o Encuentro con otros supervivientes**.

¿Mucha tirada, no?

Pues hombre, si te limitas a hacer la tirada y anotar los impulsos, sí, ¿pero esto no va así, verdad?. La idea es que todas esas tiradas, **no pueden realizarse si la ficción no lo sustenta**. Es decir, los personajes deberán realizar acciones en el juego que justifiquen cada una de esas acciones de **Exploración, Búsqueda de recursos o Encuentro con otros supervivientes**. Es decir, deben moverse, hacer cosas, buscar, interactuar. Y el narrador debe preparar ganchos de historias que los lleven a interactuar con el **entorno**, y que las acciones de los PJ les permitan encontrarse en situaciones donde sea posible acometer esas tareas. Bueno, si os divertís tirando los dados, e interpretando de manera narrativa los éxitos y las consecuencias generadas...pues hacedlo, lo importante es divertirse.

Los problemas

Bueno pues ya está, habéis completado el refugio. Fin de la primera temporada. Nos vemos en unos meses.

Ya estoy de vuelta, soy el trailer de la temporada dos, y spoiler: volvéis a estar jodidos, no hay descanso. En el comienzo de esta temporada el grupo ya se ha tomado un respiro de su deambular por el **entorno**, y la comunidad disfruta de una aparente paz y tranquilidad. Y así es como debería comenzar el juego llegado esta altura. Los jugadores y el narrador deberían decidir, narrar o contarse como de bien van las cosas a todos en estos momentos. ¿De qué disfrutan?, ¿qué problemas han dejado atrás?, ¿qué les da esperanza o les hace felices?. Es un buen punto de partida para romper la baraja. Ahora el grupo deberá enfrentar una serie de peligros que serán los que se interpongan en el camino de la **comunidad**, y que podrían destruirla antes de ser lo suficientemente fuerte.

Lo primero sería escoger el número de peligros que deberá enfrentar el grupo. Cada uno de esos peligros supone una historia en sí misma, aunque es posible jugar varios a la vez, y que las historias y sus ramificaciones se entrecruzan. En ocasiones ocurre y todo se complica, es una mierda. ¡Ah!, ¿ya lo había dicho?. Yo que se...En todo caso, el grupo puede decidir cuántos problemas deberá enfrentar antes de que la comunidad se asiente. Si el grupo consigue resolver todos los problemas, de un modo más o menos satisfactorio, la temporada dos acaba siendo un éxito para los jugadores. Si las cosas salen mal...pues la comunidad ha fracasado. Id pensando como ocurre todo, pero malas noticias: el grupo debe volver a los bosques, las campiñas...al **entorno**. Otra vez a la intemperie, otra vez a escapar de los zombis y padecer el **desgaste**, otra vez a buscar **refugio y recursos**, otra vez tras un nuevo hogar donde formar otra **comunidad**. Los peligros que el grupo no haya podido resolver satisfactoriamente deberían ser los que supongan el fin de la comunidad, pero creo que es algo que se resolvería mejor de una manera narrativa. Narrador y jugadores, podéis dar ideas y decidid entre todos como ocurrió, pero cerrad al salir, ¿vale?

Enemigos

Pues resulta que el grupo entra en contacto con algún grupo de supervivientes que va a acabar suponiendo un problema. No necesariamente debe ser hostil, puede suponer competencia por los recursos, puede querer algo que tiene el grupo, pretender tomar su refugio, someter a la comunidad. El caso es que va a darse un conflicto importante antes o después, y estos enemigos tienen suficientes recursos para suponer un problema importante, que obligue a los personajes a actuar para salvaguardar los intereses de la comunidad. Puede que deban recurrir a la violencia, a la negociación o al engaño, pero tratar con seres humanos es más difícil que tratar con zombies: suelen ser inteligentes, hacer planes, usar armas, y sobre todo guardar rencor.

Hambruna

Algo va a suponer un problema para el suministro de comida y/o agua. Puede que el pozo se contamine, la barrera que impide que los zombies lleguen desde el río ceda, o quizá las tuberías se estropeen y sea necesario encontrar repuestos. También puede que haya una plaga que mate la cosecha, una enfermedad en el ganado o animales de granja. El problema pone en jaque la sostenibilidad del grupo, y los personajes deberán salir al exterior a buscar alimentos mientras encuentran una nueva solución, y posiblemente gestionar el descontento dentro de la comunidad.

Horda de zombies en camino

Una gran...no, no, una enorme horda de zombies se dirige hacia el hogar del grupo. ¿Lo hacen atraídos por algo?, o quizás alguien los este guiando. Puede que tan solo sea mala suerte. No importa, la realidad es que las defensas de las que dispone el lugar no serán capaces de aguantar. ¿Pueden los personajes desviar la hora, o al menos ralentizarla mientras refuerzan las defensas? Este tipo de problema mola, porque vuelve a poner de nuevo a los zombies en el foco de la acción, y porque si un zombi da miedo, muchos zombies dan mucho miedo. Fácil, ¿no?

Reclutamiento

Hace falta gente nueva en la comunidad. Quizás sean necesarios mecánicos, o agricultores, o simplemente gente para realizar los trabajos propios de mantenimiento del lugar. Además una comunidad

mayor podría permitir que la comunidad de el paso a algo mayor, algo que recuerde a una vida normal. Como antes del apocalipsis.

Moral de la comunidad

Mierda de vida. La moral de la comunidad está por los suelos. Sobrevivís, sí. Pero ahora que estáis seguros y con el estómago lleno (al menos no vacío), seguir adelante requiere de algo más: ver un futuro. Para eso, pueden ayudar las comodidades, el ocio, poder cerrar los ojos a lo que hay fuera de vuestras defensas. El grupo necesita imperiosamente hacer algo para subir la moral, o antes o después la apatía y la depresión podrían ser un problema más gordo que los zombies que hay ahí fuera esperando para entrar.

Responsabilidades

La comunidad ha decidido adquirir una responsabilidad. Puede ser cuidar de alguien ajeno al grupo, asegurar una infraestructura como una presa o un puente, o algo similar. El caso es que esa responsabilidad llama a la puerta ahora. Sea lo que sea, está en serio peligro, y el grupo tendrá que actuar para evitar un desastre.

El enemigo interior

Alguien dentro de la va a actuar contra el grupo. Puede ser alguien despedido, dolido o celoso. O quizás puede ser objetivo de chantaje. El caso es que un compañero, normalmente un PNJ va a sabotear la comunidad. El grupo tendrá que hacer frente a las consecuencias del sabotaje, averiguar el culpable y tratar de poner solución, y quién sabe si imponer justicia. Y evidentemente, puede que no todo el mundo esté de acuerdo.

Disensiones

También es posible que haya disensiones y se generen bandos dentro del grupo. No es difícil que aparezcan situaciones donde llegar a un acuerdo pueda ser difícil. Admitir a unos desconocidos, encontrar la mejor manera de solventar un problema, elegir en que gastar los recursos, o simplemente decidir quién está al mando. En todo caso, el leitmotiv de esta historia, es la rivalidad entre dos o más grupos dentro de la comunidad, más que los propios sucesos que generaron el enfrentamiento.

6. Improvisación con 11 preguntas Zombi

Si quieres dirigir una aventura de improvisación con esta ambientación y temática, puedes hacerlo a tu modo, siguiendo las indicaciones del capítulo 10.4 del Sistema Impulso. Pero si quieres, puedes seguir las siguientes pautas. Y por supuesto, puedes usar la guía anterior para jugar las dos temporadas, pero haciendo que cada aventura sea una historia de improvisación con las 11 preguntas. Solo tendrás que acomodar la Premisa y las preguntas de inicio. Por lo demás, la estructura que sigue está pensada sobre todo para one-shots individuales.

Premisa

Los jugadores encarnan a unos supervivientes en el universo de Walking dead. Pertenecen a un grupo, que se ha visto obligado a separarse al menos en dos hace poco tiempo. Quizá días, quizá horas. Aunque es posible que ni siquiera esté claro del todo el motivo de la separación al comenzar el juego, los personajes deberían tener entre sus objetivos a corto plazo, reunirse con sus compañeros.

Preguntas de inicio

Para la primera de las preguntas iniciales, cada jugador podría contestar una de las siguientes, o similar. ¿Dónde se encuentra el grupo ahora mismo, descríbelo?

¿Cuál es peligro más inmediato al que se enfrenta el grupo?

¿Qué necesitáis o a quién estáis buscando?

¿Qué recurso es un problema y porqué?

Otras opciones serían otras preguntas del tipo: ¿De qué estáis huyendo?, ¿hacia dónde os dirigís?, etc.

En la segunda pregunta, cada jugador debe presentar un PNJ, hablar sobre él, e indicar si se encuentra con los PJ o si se separó de ellos y forma parte del grupo que están buscando. Cuando cada jugador haya creado un PNJ, deberán establecer una relación o situación personal del PNJ que creó cada uno, bien sea con otro PNJ o con un personaje jugador. No olvidemos que una de las partes más importantes de la ambientación es la relación del PJ con el grupo, y los PNJ son una herramienta inigualable para plantear situaciones que ayuden a mover la historia, a plantear escenas, o para generar conflicto o drama. El

narrador debe estar dispuesto a usarlos sin contemplaciones para obligar a los PJ a ponerse en peligro, para sentir que lo que hacen tiene un sentido, para provocar dudas y decisiones difíciles y por las que luego se odien, para llevarlos al éxtasis y a la agonía. Para finalizar, cada jugador debería especificar qué es lo que está haciendo su PJ al comenzar la historia y dónde.

Ejemplo: El grupo se encuentra en un resort vacacional en una playa, que están adecuando para convertirlo en un hogar permanente. El peligro más inmediato es una gran horda zombi en las cercanías, que de hecho es la responsable de la separación del grupo. Los personajes deben asegurar un perímetro antes de que la horda llegue al lugar. Pero además necesitan más gasolina o vehículos para buscar a sus compañeros extraviados, así como terminar de asegurar las instalaciones que hay en los sótanos del complejo: lavandería, calderas, almacenes y sobre todo el generador que está alimentando de energía al complejo.

Además de los PJ, también son importantes los siguientes PNJ. Ismael, un bombero y antiguo compañero de Hank que mantiene una relación amorosa con Adela. Clara, una ama de casa que tras perder a toda su familia se ha encerrado en sí misma y tan solo parece sentir simpatía por Connor; y por último Lona, una mujer fuerte y segura de sí misma que nunca se separa de su katana, que parece chocar muy a menudo con Adam. Decidimos que el grupo tiene otros cinco integrantes que se han separado, pero de momento solo hemos nombrado a Adela.



LAS 11 PREGUNTAS

Las preguntas siguen una estructura similar a otras historias de improvisación, y deben usarse como motor de avance de la amenaza. Es decir, cada pregunta debería aportar información que nos acerque a un final climático. Pero hay una serie de elementos importantes a tener en cuenta.

- La historia debe alternar momentos de acción o tensión, con momentos en los que los personajes puedan abrirse y exponer sus miedos o preocupaciones.
- La historia debe tratar de mantener a los zombis como una amenaza permanente y mortal contra la que no cabe el triunfo. El éxito tan solo ofrece un descanso temporal.
- El resto de supervivientes de otros grupos, pueden ser aliados y nuevos amigos, o enemigos encarnizados. La duda y la desconfianza son un elemento importante que debe estar presente.
- Siempre es necesario buscar algún tipo de recurso. Gasolina, agua, comida, munición. Si por algún motivo, han conseguido suministros de sobra, otros los querrán, por lo que la búsqueda de seguridad o la libertad, son otra opción.
- Todos hemos perdido a alguien. Los personajes han perdido seres queridos. Sin excepción. Pero en su mayor parte lo hicieron durante el caos inicial. Las primeras semanas fueron un trauma que están luchando por dejar atrás, pero que les ayuda a relativizar la muerte. La de los desconocidos mayormente. Porque su grupo es otra cosa. Su grupo son supervivientes como ellos, y forman parte del futuro, de lo que están tratando de construir o mantener. Por eso las pérdidas de compañeros del grupo les afectarán de una manera importante. Cada compañero caído es un fracaso en el intento de conseguir una nueva vida.



EL GANCHO

Durante el gancho, que debería abarcar desde la pregunta de activación, hasta la amenaza 3, el narrador debería introducir algunos elementos que puedan fomentar el conflicto más adelante. No se trata tanto de presentar misterios como en una aventura de investigación, como de introducir elementos que más adelante puedan suponer un problema. Para ello se puede recurrir a rastros de los compañeros extraviados, otros grupos de supervivientes, una comunidad o grupos de zombis que puedan llegar a ser un problema futuro. Otra opción es introducir un recurso o un objetivo deseado por los jugadores, y mostrar un problema que todavía no puedan abordar. Básicamente se puede resumir en: introduce nuevos elementos de riesgo, genera dudas sobre las que los PJ deban actuar, abre frentes con los que los PJ no contaban.

Para comenzar la historia, cada jugador debe describir dónde está su personaje y a que se dedica exactamente. Puedes dar unos segundos a cada uno para que el comienzo tome forma. Una vez se pueda ubicar a todos los personajes, se debe comenzar con la pregunta de activación (pregunta 1 de 11) que pone la historia en marcha. A partir de ahí se puede continuar la historia con tres preguntas adicionales. No hay que tener miedo a hacer avanzar el tiempo horas o incluso días, si la historia lo pide, usando fundidos o elipsis temporales. Lo importante es centrarnos en las escenas donde se desarrolla el drama o la acción.

Ejemplos:

Un aviso os llega desde la entrada al complejo, algo se acerca descendiendo la carretera comarcal que desciende desde la autopista. Por suerte no parece que sea la horda de zombis, ¿qué es? Respuesta posible: un coche que no conocemos, se detiene junto a la verja. Hay un conductor joven, y un segundo hombre de unos cuarenta años, abre la puerta y saca medio cuerpo sobre ella mientras os pide con urgencia que les permitáis el acceso. La idea es introducir un nuevo elemento en la historia que permita generar tensión, ya que los personajes no conocen a estos dos extraños y no saben si pueden suponer un peligro. Es un buen ejemplo de pregunta de activación.

Cuando estáis revisando el vehículo y asegurándoos de que los dos extraños no entran armados, algo hace saltar las alarmas, ¿de qué se trata? Respuesta

posible: El joven parece esconder un vendaje ensangrentado bajo la manga de una desgastada camisa azul. ¡Podrían haberle mordido!. La idea es sembrar dudas sobre los desconocidos, y crear una escena de tensión con ellos. Seguro que al ser preguntados lo negarán, pero ¿estarán mintiendo, conseguirán que les dejen ver la herida?

En vuestra patrulla, cuando ya estáis completando la guardia, encontráis algo en la carretera que merece la pena ser investigado, ¿qué es? Respuesta posible: La mochila de Adela tirada en mitad de la carretera. Tiene esas inconfundibles chapa hippies en la tela vaquera. Está medio abierta, y algunas cosas se han desparamado por el firme. O bien Adela ha estado aquí hace poco, o bien alguien le robo la mochila y anda cerca. La idea es abrir nuevos frentes ya que ahora los jugadores es probable que tengan que destinar tiempo a buscar a su amiga, y por supuesto generar dudas sobre lo que le haya podido pasar.

Al interrogar a los extraños os cuentan que también formaban parte de un grupo mayor, pero que se vieron obligados a separarse de ellos al igual que vosotros. ¿Qué explicación os dan? Respuesta posible: Se vieron envueltos en un tiroteo con otros supervivientes, y quedaron aislados de sus compañeros, los zombies acudieron al ruido de la confrontación en gran número y tuvieron que huir. La idea es aunar todos los problemas posibles bajo una posibilidad. ¿Es posible que estos desconocidos se enfrentaran a vuestros amigos? ¿Saben donde están? ¿Cooperarán? ¿Han visto como los vuestros mataban a alguno de los suyos?



El NUDO

En esta fase el grupo debe enfrentar diferentes conflictos. Los peligros deben poder afectar a la salud y al Ego, pero también está bien que los PJ corran riesgo de ser infectados. Para ello es interesante usar tres herramientas. La primera es intentar mover al grupo y alejarlo de cualquier seguridad con la que contasen al comenzar la historia. Para ello la información obtenida anteriormente nos va a indicar la dirección en la que dirigir la acción.

La segunda es llevar los peligros a casa, los personajes nunca deben sentirse cien por cien seguros en ningún lugar o momento, por lo que es legítimo llevarles los problemas hasta la puerta. Los demás supervivientes se mueven, al igual que los zombies. Ambos tienen capacidad de alterar el entorno y cambiar la situación. Pero además está el peligro emocional y mental, y la acumulación de estrés y ansiedad puede ser una bomba de relojería tanto para los PJ como para los PNJ, que pueden actuar de forma extraña provocando situaciones de peligro.

La tercera son los giros de guion. En este tipo de historias, siempre aparecen nuevos elementos en la historia cuando nadie lo espera. Es consecuencia de la poca estabilidad del escenario, el continuo cambio. No hay ningún problema porque una nueva dificultad u oportunidad haga su aparición, y lo haga provocando dificultades de forma inmediata.

Ejemplos:

Los gritos de vuestros compañeros llegan hasta vosotros en mitad de la noche, al parecer un grupo de caminantes ha rebasado la verja de seguridad, y ahora se mueven a su antojo dentro de vuestro campamento. ¿Cuál es la única vía de escape viable?

Mientras estáis descansando en el hall del hotel, la detonación de un disparo os despierta. Al espiar el exterior tras las gruesas cortinas, un segundo disparo retumba en vuestros oídos. ¿Qué compañero que dabais por perdido está siendo atacado y acorralado por zombies?

Los extraños que os han detenido en el camino os apuntan con rifles, y del interior de la ranchera que bloquea el camino desciende la que parece ser su líder. Os miráis incrédulos sin encontrar una explicación. ¿De qué antigua compañera se trata, y por qué os guarda rencor?

EL DESENLACE

Durante las preguntas anteriores, la historia ha presentado una serie de retos y de objetivos para los personajes. Llega el momento en el que el narrador debe incluir en las preguntas, la información adecuada para guiar la historia hacia una resolución. De este modo las preguntas tratan de establecer que está ocurriendo algo importante, pero los jugadores tienen la opción de dar forma al final de la historia. En todo caso, es importante incluir en las preguntas elementos incluidos en la historia durante las preguntas anteriores. Recordemos que no es momento de introducir más elementos en la historia, si no de atar cabos, dar coherencia y una resolución creíble a la historia.

Ejemplos:

En mitad de tu guardia, mientras los compañeros descansan, puede oír como arranca el motor del todoterreno. No te da tiempo a avisar a nadie antes de que embista la barricada que impedía el acceso de los caminantes al recinto, y se pierda camino arriba. ¿Quién os ha traicionado?

Estaba claro que alguien quería vengarse de vosotros, cuando llegas al almacén de comida puedes ver que ha sido saqueado, pero además alguien ha provocado un incendio. ¿Quién te culpa de todas sus desgracias mientras te apunta con un arma?

Cuando vuestros captores os llevan ante su líder, este os recibe divertido. - No soy una persona vengativa - os dice, - pero si os dejara sin castigo después de todos los problemas que nos habéis causado, mi gente podría pensar que soy un líder débil. ¿Qué castigo pretende imponeros?

A photograph of a wooden wall, possibly part of a building or a stage set. On the wall, the words "WOLVES NOT FAR" are written in large, bold, red capital letters. The letters are slightly irregular and hand-painted. The background of the image is a light pinkish-white with some faint, darker pinkish-red splatters or stains, particularly on the left side.