

NIÑOS DEL OCASO



UN JUEGO DE GARETH H. GRAHAM

A veces, si cierro los ojos
mucho, todavía puedo recordar.
Recuerdo a mamá y papá.
Recuerdo cuando las cosas eran
buenas.

Cuando el mundo noapestaba
a sangre
Y cualquier cosa quera
matarte.

Recuerdo un tiempo antes de
que el mundo enloqueciera.
Recuerdo el tiempo antes del
Ocaso.

no he cumplido 13 pero soy
uno de los más mayores que
quedan vivos
Y así que tengo que ser
valiente.

Pero lo recuerdo

Y tengo miedo.

escrito y diseñado
gareth h. graham

ilustraciones
vincent sammy
maciej zagorski / the forge studios
NICKY DE KOCK

maquetación
gareth h. graham

originalmente publicado
frenzy kitty games

traducción
Paco García Jaén

corrección
Josep Vicente García - Valeria Suarez Conde

maquetación de la edición en Castellano
Paco García Jaén

copyright © gareth h. graham 2018

FRENZY  **KITTY**
GAMES





HANGAR | REBELDE



crecen
tan
deprisa,
verdad?

CAPÍTULO UNO	
INTRODUCCIÓN	8
CAPÍTULO DOS	
EL OCASO	16
CAPÍTULO TRES	
SESIÓN CERO	22
CAPÍTULO CUATRO	
CÓMO JUGAR	32
CAPÍTULO CINCO	
PERSONAJES	50
CAPÍTULO SEIS	
EL REFUGIO	62
CAPÍTULO SIETE	
LA TRIBU	72
CAPÍTULO OCHO	
MISIONES	80
APÉNDICE	
RECURSOS	86



CAPÍTULO UNO

INTRODUCCIÓN

INTRODUCCIÓN

En Niños del Ocaso, entre 3 y 5 jugadores juegan como supervivientes de un apocalipsis conocido como El Ocaso que ha convertido a todos los adultos del planeta en criaturas malvadas, salvajes y sanguinarias conocidas como Los Caídos. Trabajando en equipo, los jugadores explorarán y desarrollarán el mundo que les rodea y la historia utilizando un sistema completamente colaborativo. Los jugadores tendrán que vigilar constantemente la jerarquía de su tribu, construir y mejorar su refugio y hacer lo que sea necesario para asegurar su supervivencia.

COMPONENTES

Para jugar una partida de Niños del Ocaso tendrás que imprimir o fotocopiar lo siguiente de la parte posterior del libro:

- HOJAS DE PERSONAJE
- HOJAS DE TRIBU
- LAS GUÍAS DE MISIÓN

También necesitarás:

- 2 FICHAS POR JUGADOR [CUALQUIER TOKEN O MARCADOR]
- 1 FICHA PARA SEGUIMIENTO DE TRAMA [CUALQUIER TOKEN O MARCADOR]
- 3 DADOS DE 6 CARAS
- LÁPICES Y GOMAS DE BORRAR
- PAPEL EN BLANCO
- 3 A 5 JUGADORES [INCLUYÉNDOTE A TI]

El material impreso será reutilizado entre sesiones si se usa como parte de una campaña (revisitando los mismos personajes y tribu), así que asegúrate de guardar las hojas impresas y tenerlas a mano.

Ahora estás listo para jugar.

EL GANCHO

Antes de la primera sesión, lee el siguiente texto en cursiva en voz alta para los nuevos jugadores. Esta introducción cubre los fundamentos del mundo del juego y esboza algunos conceptos fundamentales.

Niños del Ocaso es un juego sobre niños que se unen y sobreviven en un mundo roto. Los adultos se han vuelto locos; son violentos, despiadados y salvajes, completamente determinados a matar y destruir a todo el que no sea uno de ellos. Los llamamos Los Caídos.

Este es el destino que nos espera a todos un día cuando lleguemos a las edades entre 16 y 18 años.

Jugamos como supervivientes que tratan de recrear su vida a través de este apocalipsis en el que están metidos de lleno. Cada uno de nosotros asume el papel de uno de estos "Niños del Ocaso" que está tratando desesperadamente de sobrevivir y forjar una vida entre el caos. Vamos a jugar cada uno de nuestros personajes como un actor interpretando un personaje en una película - diciendo lo que dicen y describiendo lo que hacen. Niños del Ocaso es un juego de narración colaborativa - no hay ganadores o perdedores - el premio es contar una historia interesante y dramática entre todos. Los jugadores se turnan para dirigir la partida, elaborar la historia y enmarcar escenas. El juego utiliza una serie de mecánicas muy sencillas que nos permiten añadir giros de trama a la historia conforme se desarrolla la partida - incluso cuando no es nuestro turno de enmarcar escenas. Al comienzo de cada partida seleccionaremos una misión que nos ayudará a empezar cada sesión con un objetivo y algunas variables que hacen que cada aventura sea única e interesante.

UNA NOTA SOBRE EL TONO DE JUEGO

Niños del Ocaso es un juego de naturaleza intrínsecamente adulta. Los protagonistas son personajes vulnerables que viven en un mundo aterrador y peligroso, donde una muerte salvaje y despiadada podría aguardar a la vuelta de cualquier esquina. Como tal, debe tenerse en cuenta que ciertas escenas que la narrativa puede explorar pueden ser incómodas para algunos jugadores.

Recuerda: esto es un juego y la experiencia de los juegos de rol se supone que es (generalmente) positiva. Si en algún momento durante una sesión te sientes molesto o incómodo con una escena o elemento narrativo, tienes el poder de pausar el juego.

Usando herramientas, como la tarjeta X, creada por John Stavropoulos (<http://tinyurl.com/x-Card-RPG>) también es muy recomendable.

Dicho todo esto, Niños del ocaso es un juego que puede no ser necesariamente adecuado para todo el mundo.

JUEGOS SIN DIRECTORES: "GMLESS"

Niños del Ocaso es un juego de rol narrativo que no usa un único director de juego.

Los juegos de rol narrativos son juegos de narración colaborativa y creación de mundos similares a los juegos de rol tradicionales. En un juego de rol narrativo, un grupo de jugadores (usualmente entre 3 y 6) se reúnen, exploran y dan forma a la historia que se juega, el mundo en el que se desarrolla y los personajes que habitan este mundo. Las partidas se juegan generalmente en sesiones que duran entre 2 y 6 horas, ya sea en persona (alrededor de una mesa) o a través de Internet.

Cada jugador tiene el control de un solo personaje. Durante las escenas describirás lo que hace tu personaje y dirás lo que tu personaje dice (como un actor en una película).

Si bien tiene muchas similitudes con los juegos de rol tradicionales (encuadre de escena, cada jugador interpretando un personaje), en Niños del Ocaso no hay un solo Director de juego (DJ). Cada jugador alrededor de la mesa se turnará para dirigir las escenas narrativas y de desarrollo (marcos) con las que los jugadores se involucrarán en la partida y los personajes. Hay mecanismos en Niños del Ocaso para permitir a los jugadores no activos interactuar durante las escenas de otros jugadores, por lo que nunca estarán "fuera" del juego, incluso si su personaje no participa en los eventos que tengan lugar durante la escena.

La ventaja de los juegos sin DJ es que la agencia se comparte entre los jugadores - nadie tiene el control permanentemente o pierde su relevancia conforme se juega. Además, compartir el control narrativo entre los jugadores mantiene la narrativa fresca, emocionante e impredecible - otros jugadores pueden pensar en una nueva dirección inesperada para la historia o algún giro emocionante en la trama que nadie habría considerado.

Otro gran beneficio de los juegos sin DJ y las reglas de creación de mundos en Niños del Ocaso es que el juego no requiere ninguna preparación. No hay trabajo previo para diseñar encuentros o ideas emocionantes para construir escenas y desarrollar la narrativa — todo eso se hace juntos y en equipo alrededor de la mesa.

Decir que este juego no tiene DJ, que es “GM-less” es, en realidad, incorrecto. En lugar de carecer de un DJ, ya que los jugadores se turnan para dirigir escenas, las sesiones de juego tienen una plétora de directores de juego, cada uno contribuyendo a la historia. “GM-full” es probablemente más apropiado.

JUEGA PARA DESCUBRIR

En Niños del Ocaso, no juegas necesariamente para lograr algún objetivo predeterminado o para llegar al final de una historia prediseñada con una estructura concreta e inflexible - tú y el resto del grupo jugáis para construir la narrativa a medida que desarrolláis la historia entre todos. Imagina que cada sesión de juego es una pizarra en blanco, ten una mente abierta y deja que la historia os lleve a ti y a tus compañeros en cualquier dirección que se os ocurra espontáneamente.

UN JUEGO COLABORATIVO

Niños del Ocaso es una experiencia de juego colaborativa. No hay ganador o triunfos como en juegos de mesa tradicionales. Todos los jugadores interpretarán personajes que forman parte de la misma tribu, esforzándose en lograr un objetivo común (aunque el enfoque preferido de cada personaje puede ser completamente diferente). No estás jugando para ganar. Estás jugando para contar una gran historia juntos.

CAMPAÑAS Y PARTIDAS DE UNA SESIÓN

Aunque con Niños del Ocaso se pueden jugar en aventuras de una sola sesión y llegar a contar historias completas de forma totalmente satisfactoria, el juego realmente brilla durante aventuras que duran entre 4 y 6 sesiones. Durante los largos períodos de juego se puede ver cómo se desarrolla el refugio, la jerarquía de la tribu en constante cambio y las tensiones lentamente calentando el ambiente hasta llegar a la ebullición. Alguna gente va a morir y siempre es más significativo e impactante si son personas que te importan.

Si estás jugando una aventura de una sola sesión, lo mejor es condensar las actividades de la Sesión cero a un período de tiempo

más corto o imprimir y utilizar la tribu y los personajes ya pregenerados en la parte posterior del libro para meterte de lleno en la acción. Sin embargo, los jugadores estarán más involucrados emocionalmente con una tribu, sus personajes y el refugio si han tomado parte en su creación.

Si eliges jugar una campaña más larga de Niños del Ocaso y quieres que las misiones estén un poco más estructuradas, hay un guía de campañas opcional en la parte posterior del libro que te da una lista de las misiones a jugar y el orden sugerido para jugarlas. Esto puede resultar esclarecedor a la hora de ayudar a elegir la misión y puede dar a la campaña una estructura más o menos flexible que ayude a progresar la historia. Alternativamente puedes jugar una campaña de forma libre donde las misiones se deciden en grupo antes de cada sesión y no hay un límite de tiempo o sesiones de juego predeterminadas.

EJEMPLOS DE JUEGO

A lo largo de este libro hay una serie de ejemplos de juego. Estos ayudan a clarificar las reglas, cómo interactúan y también pueden proporcionar inspiración.

Ejemplos de juego a lo largo del libro se ven así. En los ejemplos de juego seguimos a cuatro jugadores: Nicky, Tariq, Louise y Jason mientras se sientan a jugar un juego de Niños del Ocaso por primera vez.





CAPÍTULO DOS
EL OCASO

EL PRINCIPIO DEL FINAL

No hace mucho tiempo, el mundo se rompió para siempre. En el transcurso de 48 horas, todo en el planeta que no era un niño empezó a cambiar repentinamente. Algunos cambiaron más rápido que otros, pero nadie se salvó de este destino. Estas personas se convirtieron en maníacos sanguinarios y extremadamente violentos, desprovistos de cualquier rastro de la persona que eran antes.

Se les conoce como Los Caídos. Los Caídos nunca hablan ni pestañean, sino que sonríen maniacamente de oreja a oreja, matando y destruyendo todo lo que ven. Ellos son el mal y el salvajismo encarnado. Caníbales. Asesinos. Monstruos.

Sólo una pequeña fracción de la población del planeta se libró de la plaga. Los niños y adolescentes por debajo de los 18 años de edad lograron sobrevivir la espantosa transformación y el mundo se sumió en el caos. Los niños y adolescentes supervivientes se intentan adaptar desesperadamente mientras tratan de averiguar qué estaba sucediendo y por qué. Ahora saben el qué, y puede que nunca sepan o entiendan el por qué, pero responder preguntas filosóficas tiene mucha menos importancia en un apocalipsis donde cada hora de supervivencia es un regalo y cada amanecer se tiene como un milagro.

LOS CAÍDOS

Entre las edades de 16 a 18 años (la edad exacta varía de persona a persona), algo terrible nos sucede: El Ocaso. Un día, de repente, cambiamos y ya no somos la gente que fuimos. En cambio, ahora somos monstruos salvajes incapaces de pensar. Los Caídos son la amenaza siempre presente en Niños del Ocaso, salvajes sanguinarios desvariados sin un resquicio de remordimiento o empatía. Poseen una fuerza feroz y sed de sangre insaciable y, aunque no son imposibles de matar, son increíblemente duros.

A menos que se descubra una cura (que parece notablemente improbable), caer víctima de un ataque de esos salvajes o convertirse en uno de ellos nosotros mismos es el horrible destino que nos aguarda a todos. No hay forma de escapar. Tarde o temprano a todo el mundo le llega su turno. Los Caídos todavía tienen el aspecto de las personas que solían ser, sin embargo, ya no son capaces de hablar o comunicarse de ninguna manera perceptible. Su boca se tuerce en una sonrisa maníaca y una mirada sin pestañear. No quieren nada más que matar a todo el que no sea uno de ellos.

¿QUIÉNES SOIS?

Los jugadores en una partida de Niños del Ocaso juegan el papel de jóvenes supervivientes. Todos los personajes interpretados por los jugadores son niños entre las edades de 12 y 18 años que se han unido en una lucha desesperada por su supervivencia.

LA CAUSA

¿Gusanos cerebrales? ¿Meteoritos? ¿Algún dios nos está castigando?

Hay muchas teorías sobre la causa del Ocaso, pero no hay respuestas. ¿Cómo podría haberlas? Las cosas son tan desesperadas y peligrosas que los pensamientos de la causa de este horror son sólo siempre los gemidos fugaces de una imaginación moribunda. Tal vez en unos pocos años, cuando las cosas estén menos desesperadas, entonces podremos fijar nuestra atención en tratar de averiguar la causa y la solución, pero cuando ocurrió El Ocaso todos los científicos y expertos médicos fueron borrados de la faz del planeta en una sola noche, por lo que el descubrimiento de la causa ahora es un sueño que parece cada vez más improbable.

LA CURA

Una vez que alguien ha caído, no hay forma de traerlos de vuelta. El rescate no es una opción. Sea como fuere, no se ha descubierto ninguna cura todavía. En un puñado de ocasiones, Caídos han sido capturados y estudiados, pero no se ha descubierto nada concreto. Esto podría ser porque no hay nada que aprender o porque los supervivientes son demasiado jóvenes y no están cualificados para entender lo que ven. Los Caídos no responden a estímulos de ningún tipo, ni siquiera a la tortura. El dolor no tiene efecto sobre ellos; ningún impacto en la determinación que les conduce hacia infligir una muerte violenta. La única manera que tienen los supervivientes de estar a salvo de un Caído es inutilizarlo. Usualmente esto implica la destrucción del cerebro de alguna manera. Un arma es la opción más simple y más limpia, pero las armas son ruidosas y las municiones son difíciles de encontrar, por lo que a menudo hay que tomar medidas más creativas. Son tiempos desesperados.

PROLIFERACIÓN

Los Caídos todavía tienen relaciones sexuales entre sí (aunque "apareamiento" puede ser un término más apropiado). Esto es posiblemente un instinto animal básico al que se aferraron cuando todo lo demás que les hacía ser personas se hubo desvanecido. Una Caída embarazada es igualmente peligrosa. Parecen ignorar el hecho de estar embarazadas y no muestran preocupación por el feto, pero por alguna extraña razón, cuando dan a luz, no atacan ni se comen al infante (inicialmente). Tal vez hay algún fragmento de su humanidad enterrado en alguna parte de su mente después de todo, o tal vez el recién nacido apesta como uno de ellos. Estos bebés a menudo nacen perfectamente sanos y son asiduamente encontrados abandonados, rescatados por las tribus y criados dentro del refugio. O a veces utilizados como cebo por algunas tribus particularmente salvajes.

EL MUNDO

En el tiempo que ha pasado desde el Ocaso, los recursos se han vuelto increíblemente escasos. La producción de casi todo se paralizó una vez que el mundo cambió. Los adultos eran los que mantenían la mayoría de nuestros servicios indispensables e instalaciones funcionando, y sin ellos las cosas lentamente se secan y mueren.

La comunicación es imposible. Las redes dejaron de funcionar pocas horas después del Ocaso. La electricidad no existe sin un generador (y el combustible para los vehículos y los generadores es un recurso finito y muy codiciado). El agua potable también es escasa, pues los grifos se secaron algunas semanas después del brote y varias tribus de supervivientes almacenan agua muy celosamente. Las cosas están mal, y sólo van a empeorar...

LOS DETALLES

Los detalles a partir este punto son totalmente de tu elección y la de tu grupo y se desarrollarán a través del juego. El mundo está ideado y construido por todos los jugadores. Las distintas tribus, personajes, ubicaciones y cómo están todas interconectadas se desarrollan en grupo durante la Sesión cero y las siguientes sesiones. Este es tu apocalipsis, tu infierno y es especial y único, igual que el mundo antes del Ocaso.





CAPÍTULO TRES

LA SESIÓN CERO

¿QUÉ ES LA SESIÓN CERO?

La Sesión cero es el término dado a todo el proceso de construcción del mundo que los jugadores hacen en colaboración antes comenzar la primera sesión real de juego. La Sesión cero puede ser una sesión en sí misma, o puede servir como una introducción más amplia previa a la primera sesión de juego real. Ambas cosas están bien, pero es mejor que sea un proceso sin prisas. La creación del mundo es una parte crucial en Niños del Ocaso y asegura que las partidas sean únicas, enriquecedoras y la historia una con la que te puedas sentir unido y que te resulte importante. Es mucho más emotivo ver un refugio que tú ayudaste a crear siendo maliciosamente incendiado por una tribu enemiga, que simplemente usando un mundo de juegos pregenerado. Si pasas tiempo creando un personaje que es tuyo, te importará más lo que le ocurra.

Si estás jugando una aventura de una sola sesión, entonces la Sesión cero se puede hacer más rápidamente antes de empezar a jugar la aventura, o puedes utilizar los materiales pregenerados en la parte posterior del libro para empezar rápidamente. Sin embargo, si estás jugando una campaña o una mini campaña, entonces es muy recomendable que la construcción del mundo se haga correctamente y le dediques el tiempo adecuado.

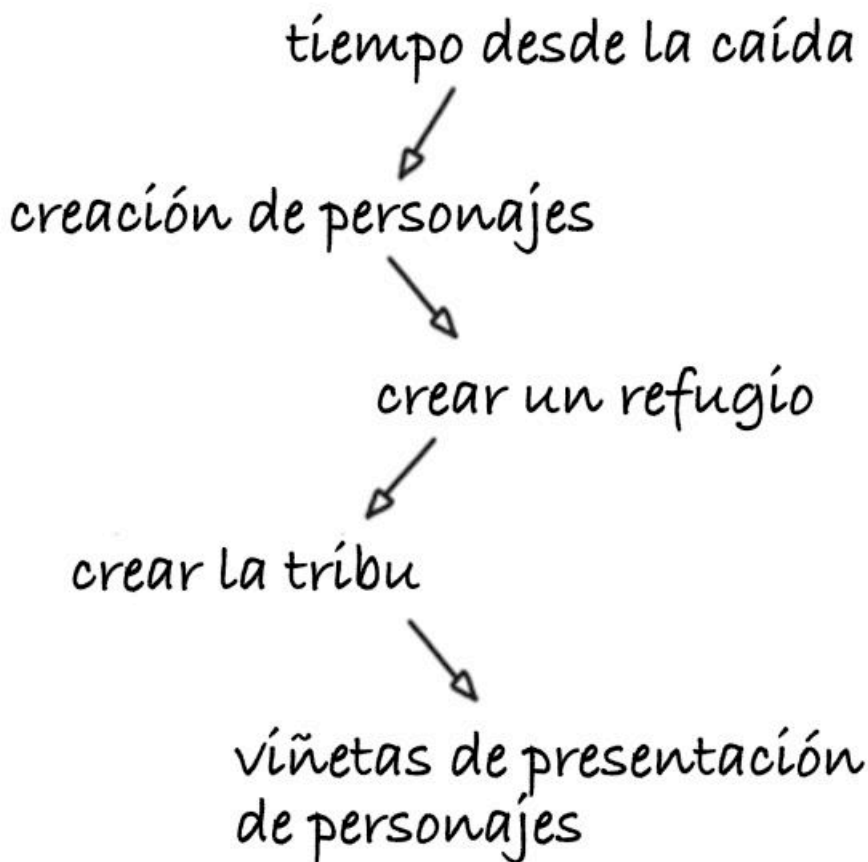
Puede que tengas la tentación, o la necesidad, de querer comenzar a jugar inmediatamente, pero el tiempo que reservas para la Sesión cero es tiempo bien empleado. Esto asegurará de que vuestra aventura tenga algo de vosotros y sea una historia que os importe y queráis desarrollar en detalle.

La Sesión cero, generalmente, dura entre 45 minutos y 1 hora de tiempo real, por lo que sin duda se puede hacer como parte de la primera sesión de juego. También puedes hacerlo en línea con sus jugadores antes de reunirlos para vuestra primera partida. Este capítulo ofrece una breve introducción a las 4 partes de la Sesión cero, cada una de las cuales se detalla más adelante.

Como preparación para la Sesión cero puedes imprimir las hojas de personajes y las de tribu que tienes disponibles en la parte posterior del libro, y reúne el resto de los materiales que hacen falta para jugar.

UNA VISTA GENERAL DE LA SESIÓN CERO

La Sesión cero en Niños del Ocaso tiene lugar en 4 fases, seguida de viñetas de introducción de personajes. Este capítulo esboza brevemente estas fases y las otras se cubren en detalle en sus propios capítulos más adelante en el libro.



DESDE EL OCASO

Uno de los aspectos más cruciales a debatir y decidir como grupo es cuánto tiempo ha pasado desde el Ocaso. Esta es la primera decisión que el grupo debe tomar durante la Sesión cero. Si el grupo decide que el Ocaso ha ocurrido hace muchos meses, el refugio y los personajes estarán más asentados y preparados para los horrores del mundo y cómo sobrevivirlos. Si, por el contrario, el Ocaso ha ocurrido hace solo unos días antes de comenzar el juego, entonces los personajes todavía estarán aterrorizados y confundidos. Como grupo podéis decidir cuanto tiempo ha pasado desde el Ocaso. Como pauta, aquí están 3 plazos sugeridos y una breve descripción de cómo el mundo y los personajes se verán afectados en cada uno:

6 días: el mundo está en absoluta confusión. Hay caos y desorden mientras los niños supervivientes intentan buscar alguna explicación de lo que ha pasado. La tribu apenas está comenzando a formarse, con tenues indicios de jerarquía y liderazgo que empiezan a emerger por pura necesidad. Los niños serán emocionalmente inestables y estarán devastados y, desesperados, tratan de averiguar cómo sobrevivir y lidiar con todo lo que inevitablemente ya han perdido. El refugio estará sin terminar, improvisado e increíblemente frágil.

6 semanas: la realidad del Ocaso ha empezado a asentarse en la mente de los niños, junto con una leve comprensión de cómo funciona. Los niños en los últimos años de su adolescencia han comenzado a caer también, produciendo algunas experiencias verdaderamente traumáticas que lentamente están endureciendo las emociones de muchos de los niños que se enfrentan a la situación. El refugio es mucho más seguro ahora, y los niños son conscientes de otros refugios y tribus que han comenzado a formarse en su vecindad. Los proyectos en el refugio están comenzando a cambiar; ahora pasan de proveer un espacio para la mera supervivencia a proveer uno que intenta mejorar de la calidad de vida, aunque los suministros están comenzando a agotarse.

6 meses: los niños se han hecho a la realidad de su situación - endurecidos por los innegables horrores que han presenciado hasta este punto. La mayoría de los débiles han sucumbido y el resto de los miembros de la tribu casi sin duda han visto a los más veteranos de su tribu convertirse en uno de los Caídos y lidiado con ellos. El refugio es seguro y está fortificado, pero también lo son los de las tribus vecinas. A medida que se agotan los suministros y los recursos, los proyectos se concentran menos en la calidad de vida y más en la supervivencia y los métodos alternativos para encontrar suministros y sustento. Llegados a este momento, muchas tribus serán más brutales y fanáticas, como sectas y otros grupos extremos que habrán empezado a desarrollarse. La vida es dura, pero estable, pero eso nunca dura mucho.

Pasa un rato con el resto grupo decidiendo cuánto tiempo hace desde que ocurrió el Ocaso. Toma nota de esto en la hoja de tribu.

Los jugadores deben pasar algún tiempo discutiendo el tiempo desde el Ocaso y cuando les gustaría que su juego se llevara a cabo. El grupo decide que les gusta bastante la sensación de confusión y desesperación causada por estar muy cerca del inicio del Ocaso y deciden que su juego transcurrirá 6 días después. Jason toma nota de esto en el espacio de la hoja de tribu.

Verás la hoja de la tribu en detalle más tarde, pero en cualquier momento durante la Sesión cero, cuando algo surge que es de relevancia, anótalo en esa hoja. La Sesión cero es un proceso fluido y a menudo los elementos que surgen en una fase tienen un impacto en las otras, así que puedes saltar entre las hojas de personaje, de tribu y de refugio siempre que lo necesites.

CREACIÓN DE PERSONAJES

En Niños del Ocaso, cada jugador tiene control de un solo personaje. Cada jugador describirá las acciones del suyo y dirá las palabras que su personaje dice, muy parecido a un actor en una obra de teatro. La creación de estos personajes es una parte importante de la Sesión cero.

Las hojas de personaje describen diversos arquetipos de personaje, y cada arquetipo sólo se puede elegir una vez por aventura (por lo que dos jugadores no pueden jugar el mismo arquetipo). Estos arquetipos son tanto literales como alegóricos.

Cada una de esas hojas tiene una lista de opciones únicas que los jugadores rellenarán con el fin de crear un personaje con matices, historia y personalidad.

Durante la fase de creación de personajes, también se definirán y explorarán las relaciones entre los distintos personajes. Cada jugador también elegirá un secreto para su personaje, algo que los otros personajes (y jugadores) no conocen.

También hay una hoja en blanco incluida en este libro, por lo que los jugadores avanzados pueden experimentar y crear sus propios arquetipos de personaje.

Para crear los personajes, cada jugador seleccionará entre una de las hojas de personajes que se encuentran en la parte posterior de este libro. En la página 52 encontrarás instrucciones precisas para generar tu personaje paso a paso.

EL REFUGIO

El refugio es la fortaleza donde vive tu tribu de supervivientes. Podría ser cualquier lugar que tú y tus compañeros decidáis. En esta fase de la Sesión cero, los jugadores decidirán dónde se encuentra su refugio, y cada jugador llegará a comenzar a elaborar el refugio y las áreas circundantes dibujando en el mapa que pondréis en el centro de la mesa.

Este mapa indicará ciertas características clave del entorno donde se desarrolla la aventura y seguirá evolucionando a lo largo de la campaña conforme elementos nuevos, proyectos y eventos narrativos cambien el refugio.

Para crear el refugio sigue las instrucciones en la página 64.

DEFINIENDO LA TRIBU

Ahora que sabemos quiénes somos y dónde estamos, necesitamos definir lo que somos. Durante esta fase de la Sesión cero, creamos la tribu y sus idiosincrasias. El tamaño de la tribu se decide en equipo y a lo largo de esta fase se exploran las amenazas, los suministros, la escasez y el liderazgo. La hoja de cálculo de la tribu debe imprimirse, rellenarse y colocarse donde todos los jugadores puedan verla durante toda la duración del juego.

Para crear la tribu y decidir las amenazas, la escasez, los superávits y la jerarquía, asegúrate que tienes la hoja de la tribu impresa y sigue las instrucciones en la página 74.

LAS VIÑETAS DE PRESENTACIÓN DE PERSONAJES

Una vez que se han completado todos estos pasos, la fase final de la Sesión cero son las viñetas para presentar a cada personaje. Cada jugador alrededor de la mesa describe una sola escena sobre el pasado de su personaje y como ha llegado hasta donde está ahora. Esta escena detalla donde el personaje se dio cuenta por primera vez de lo que estaba sucediendo a su alrededor y que el mundo que conocía se había terminado. ¿Fue la primera vez que se encontró con un Caído? ¿Tal vez fue testigo de un ataque? Estas escenas son generalmente traumáticas y aterradoras, y deben proporcionar alguna información sobre el personaje y su estado de ánimo.

Cada viñeta debe durar entre 1 y 3 minutos. Ninguno de los jugadores puede interrumpir la escena de otro jugador (habrá un montón de oportunidades para participar en las escenas de otros jugadores más tarde). Una vez que cada jugador ha descrito su viñeta, la Sesión cero se ha completado y el juego puede comenzar.

Tariq está interpretando un personaje llamado Johnny y es su turno de hacer una viñeta de presentación de su personaje.

Empieza a hablar: "Empezó el día como otro cualquiera. Me desperté y recordé que era sábado, así que estaba muy entusiasmado y salté de la cama. Mi madre siempre nos hacía a mi hermanita y a mí el desayuno los sábados por la mañana, así que decidí escaparme por el pasillo y sorprenderlos. Conforme cuidadosa y lentamente caminaba por el pasillo hacia la cocina, noté que todo estaba muy tranquilo; todo lo que podía oír eran los pájaros cantando fuera y el sonido del agua saliendo de un grifo abierto. Al dar la vuelta a la esquina vi que la cocina estaba vacía.

El grifo estaba abierto y el agua se desbordaba y caía sobre el suelo. El desayuno lo habían dejado a medio hacer sobre la bancada de la cocina. No sabía lo que estaba pasando, así que cerré el grifo y decidí ir a buscar a mi mamá y mi papá. Mientras caminaba por el pasillo hacia su dormitorio, un sonido procedente de la habitación de mi hermana me hizo pararme en seco, petrificado. Aunque la puerta estaba medio abierta, no podía ver qué estaba pasando en el cuarto. Así que abrí del todo la puerta y entonces los vi. Estaban comiéndosela. Mi hermanita estaba... todavía viva. Me miró, y la mirada en sus ojos es algo que nunca olvidaré. Trató de decirme algo pero no salió ningún sonido de su garganta. Estaba tan aterrorizado que sólo pude darme la vuelta y salir corriendo por la puerta.

No paré de correr hasta que vomité cuando llegué a la calle y luego vi que estaban por todas partes. Así es como me di cuenta de que algo iba mal en todas partes y que las cosas habían cambiado para siempre".



CAPÍTULO CUATRO

CÓMO JUGAR

UN VISTAZO GENERAL

Cada sesión sigue la misma estructura básica:

PRIMER PASO: SELECCIONA Y PERSONALIZA UNA MISIÓN
SEGUNDO PASO: TURNOS PARA ENMARCAR ESCENAS DURANTE 4 ACTOS
TERCER PASO: ACTUALIZA LAS HOJAS DE TRIBU Y REFUGIO

SELECCIONANDO UNA MISIÓN

Antes de que el juego pueda comenzar, los jugadores necesitan elegir una misión. Las misiones son los marcos que dan a tu sesión su enfoque y contexto inicial.

Hay una variedad de misiones diferentes para elegir o puedes crear una tú mismo. Asegúrate imprimir y tener listas las hojas de misión para la primera sesión. Las hojas de misión están disponibles en la parte posterior del libro. Puedes elegir la misión que te gustaría jugar como un grupo, o si estás jugando una campaña como la que hay de ejemplo en el apéndice, la misión que juguéis se indicará en la estructura de campaña predeterminada.

Las misiones que puedes elegir y la información sobre cómo personalizarlas, se explican con detalle en el capítulo de misiones de la página 80.

ACTOS Y ESCENAS

Durante cada sesión de juego tienen lugar 4 actos. En cada uno, todos los jugadores tienen un turno para describir una escena (así que durante el transcurso del juego, cada jugador tendrá la oportunidad de describir 4 escenas).

Sin embargo, los actos son algo más que lo que determina cuando se ha acabado un turno entre todos los jugadores. Es recomendable tener en mente lo que ya ha pasado en las escenas de los demás jugadores cuando llegue el momento de interpretar la tuya. Durante el primer acto, el objetivo principal es plantar las semillas de historia a las que se puede volver más adelante para construir la trama (para mejor y para peor). La mayor parte de la narrativa se llevará a cabo durante los actos 2 y 3 y la historia debe llegar al clímax en el cuarto acto. Esto es, obviamente, una pauta aproximada. Si algo creativo o interesante surge de improviso durante las partidas, haz lo que resulte más interesante y divertido y no lo que tenías planeado.

No todas las historias tienen que terminar con un final feliz. Dejar algunas preguntas sin respuesta o hacer un “cliffhanger” puede ayudar a mantener la estructura narrativa y la historia viva en nuestra imaginación mucho después de que el juego haya terminado.

Los actos se siguen y se documentan en la hoja de misiones. Coloca un marcador de actos en cada casilla una vez que cada jugador haya tenido su turno para crear una escena. Cuando todos los jugadores hayan terminado una escena, entonces comienza el siguiente acto.

DURANTE TU TURNO

El jugador al que le corresponda su turno se le conoce como el Jugador activo. Todos los demás jugadores son los Reactivos. Jugadores reactivos todavía están jugando pero no están a cargo de la escena.

El jugador que lleve el personaje de mayor edad de la tribu es el que tomará el primer turno para encuadrar una escena. En las sesiones siguientes el primer jugador puede ser determinado aleatoriamente.

En tu turno, tienes que enmarcar una escena describiendo quién y qué está involucrado, y luego jugarlo.

Explica cómo se desarrolla la escena. ¿Dónde y cuándo se lleva a cabo? ¿Quién está allí con su personaje y qué está sucediendo al comienzo de la escena? Cuando estás enmarcando una escena, eres el director de la historia, dando el ímpetu narrativo y la estructura.

El objetivo de una escena siempre es progresar la historia del grupo y/o la historia de tu personaje e, idealmente, ambos.

ENMARCAR ESCENAS

Cuando es tu turno (es decir, cuando eres el Jugador activo) es tu responsabilidad crear y enmarcar una escena. Para ello se describe cuándo y dónde se lleva a cabo la escena, quién está presente y se da una breve descripción de dónde se encuentran nuestros personajes dentro del lugar de la escena.

No es necesario que todos los personajes jugadores actúen en cada escena, pero el personaje del Jugador activo tiene que estar presente en las escenas que enmarca.

Una vez que la escena ha sido definida el juego puede comenzar. El jugador activo interpreta y describe las acciones de su personaje, así como lo que está sucediendo durante el resto de la escena, describiendo cómo el medioambiente y los personajes no jugadores reaccionan ante él y las acciones del resto de compañeros de juego.

Como jugador activo, tienes una agencia total sobre todos los aspectos de la escena, con la única excepción de los personajes del otro jugador.

Los otros jugadores tendrán oportunidad de describir las acciones de sus personajes si están presentes en la escena.

La escena continuará hasta que el jugador activo decida terminarla. Normalmente una escena dura unos 5 minutos. El jugador activo puede terminar la escena simplemente diciéndolo. Sin embargo, el grupo puede decidir como terminar las escenas antes de empezar a jugar (tal vez pasando un objeto temático que señale al próximo jugador activo).

Un acto se completa una vez que todos los jugadores han ido alrededor de la mesa y enmarcado una escena.

Enmarcar una escena e interpretar un rol puede resultar extraño al principio para jugadores con menos experiencia, por lo que esta sección tiene como objetivo presentar algunas pautas para ayudar a que sus escenas sean emocionantes y memorables.

A menudo es útil describir lo que los personajes ven, huelen, oyen y sienten además de describir sus acciones e interpretarlas desde el punto de vista de cada personaje. Piensa en formas de inspirar la imaginación de todos los jugadores que están alrededor de la mesa.

Recuerda que tienes un número limitado de escenas en una partida de Niños del Ocaso, así que asegúrate de que tus escenas son importantes para la trama. No desperdicies una escena en interpretar algo que no es emocionante o dramático, o que no ayuda a avanzar la historia. Enmarca escenas de manera que llegues cuando la acción ya ha empezado y termínalas antes de que la acción acabe, enfocándose sólo en lo que es importante e interesante. Esto se llama en media res, y, esencialmente significa que las escenas no necesariamente empiezan desde el principio, sino más bien al principio de un momento crucial o dramático dentro de la escena. Si hay una confrontación emocionante que sucede en la cima de una montaña, comienza tu escena cuando los personajes están llegando a la cumbre. Sólo describe la caminata hasta la cima como una escena si algo narrativamente interesante va a suceder allí.

Es el turno de Louise para enmarcar una escena. Está interpretando el personaje de Emma.

Los jugadores han seleccionado la misión de suministro, y están planeando buscar medicina en una farmacia cercana. Los jugadores están a mitad de su sesión y están a punto de entrar en la farmacia.

Louise: el anochecer está comenzando a asentarse. Los cuatro hemos estado caminando todo el día para, finalmente, llegar a la farmacia, la única en un radio de varias millas, dentro de un pequeño pueblo que parece abandonado. Ahora estamos aquí. La farmacia está al otro lado de la calle. La zona está inquietantemente tranquila. El olor de un incendio reciente todavía cuelga en el aire. Vidrios rotos y sangre seca ensucian las calles. Cuando miramos a través de los grandes escaparates delanteros rotos la farmacia también parece estar vacía.

Nicky (interpretando): Bien chicos, parece que alguien ya ha venido por aquí y ha dejado el lugar limpio. ¡Joder!

Tariq (interpretando): Bueno, no hemos venido hasta aquí para nada, vamos a echar un vistazo.

Louise (interpretando): Creo que deberíamos tener cuidado chicos, podría haber algo allí. Caídos. Animales salvajes. Otra tribu.

Jason (interpretando): Creo que yo debería permanecer en la retaguardia y mantener un puesto de observación.

Nicky (interpretando): Típico, siempre queriendo hacer los trabajos fáciles. ¿Para qué has venido, para admirar el maldito paisaje mientras arriesgamos nuestras vidas para conseguir las medicinas? Tú también las necesitas, ¿sabes?

Jason (interpretando): ¡Ya te vale! Yo también voy, pero no estoy contenta. Alguien realmente debería estar vigilando.

Louise (interpretando): Vale ¿todos estamos de acuerdo?
Pues vamos.

Louise: Con mucho cuidado cruzamos la calle. De nuevo, está todo demasiado tranquilo. A medida que nos acercamos a la farmacia podemos ver que ya ha sido saqueada.

Jason (interpretando): Chicos, voy a acercarme por detrás. Si hay alguien allí será mejor si al menos le pillamos por sorpresa.

Jason: Me acerco rápidamente a hurtadillas por el lado de la farmacia.

Louise: Te diriges por un callejón lateral y encuentras una puerta trasera que está abierta. El resto de nosotros entra con cuidado a través de los escaparates rotos de la fachada.

No podemos ver a nadie ni nada más aquí, pero está oscureciendo.

Tariq (interpretando): Bueno chicos, será mejor que hagamos esto rápido. Separémonos y buscad. Recordad que cualquier antibiótico nos viene bien.

Nicky: Empiezo a buscar en los estantes de la parte principal de la farmacia y examino todo lo que hay tirado en el suelo.

Tariq: Me quedo con Jemma (el personaje de Nicky).

Louise: De repente oís un estruendo que viene desde el almacén en la parte trasera de la farmacia...

Como jugador activo, escucha los comentarios de los otros jugadores e incorporarlos a la escena. Este es un juego de narración colaborativa, así que si otro personaje hace algo emocionante e inesperado durante su escena, no tengas miedo de explorar lo que haga. Cuando se trata de juegos de narración, cuantas más cabezas trabajen juntas, mejor.

PUNTOS DE HISTORIA

Cada jugador comienza el juego con 2 Puntos de historia.

Estos son puntos que utilizas para representar tu capacidad de añadir complicaciones a las escenas de otro jugador, y aquí es donde tirar los dados y el drama realmente entran juego. Cuando estás jugando, harás un seguimiento de tus puntos de historia entre partidas (esto no es necesario cuando se juega un “Oneshot”). Cada vez que añades una complicación a la escena de otro jugador, le das a él uno de tus puntos de historia. Esto podría potencialmente añadir efectos negativos a su personaje, pero también les da más albedrío en otras escenas debido a su superávit de puntos de historia. Estos se pueden representar con cualquier cosa: monedas, garbanzos, piedras, casquillos de botellas... Cualquier token sirve, pero cuanto más temático (viejas cubiertas de la balas o casquillos oxidados de botellas, por ejemplo) mejor. El uso de tus puntos de historia para iniciar las complicaciones se cubre con más detalle más adelante en este capítulo.

LOS DADOS

En Niños del Ocaso se usan dados estándar de seis caras para todas las tiradas y sólo se tiran para resolver una complicación (las complicaciones se detallan en la siguiente parte de este capítulo). Generalmente se tiran 2 dados y se suma el valor de cada uno de los dados para determinar su total. Su objetivo es sacar el número más alto posible.

Ocasionalmente se tiran tres dados y se eligen los dos de mayor valor para sumar los resultados y determinar el total. Si es posible, encuentra algunos dados antiguos o deja unos nuevos a la intemperie para que se deterioren y tengan un aspecto más temático y apocalíptico. Esto le puede dar una atmósfera interesante a la experiencia de juego.

COMPLICACIONES

Las complicaciones son la mecánica primaria en Niños del Ocaso. Son una manera de agregar giros a la trama y momentos dramáticos a las escenas de otro jugador. Si tienes alguna idea para un giro en la trama o un momento narrativo que agregará una complicación durante la escena del jugador activo, éste es un momento ideal para introducirla en forma de complicación. Cuando eres el jugador reactivo, en cualquier momento durante la escena del jugador activo, puedes pasar uno de tus puntos de historia disponibles para comenzar una complicación. Para hacer esto, toma uno de tus tokens de puntos de historia y dáselo al jugador activo. Una vez que hayas hecho eso, explica muy brevemente al jugador activo cuál será la complicación. Quizás se resbale y se tuerza un tobillo mientras corre para alejarse de un grupo de Caídos, o dispare una alarma mientras que están entrando furtivamente en el refugio de otra tribu.

El personaje de Jason, Suzie, está en una escena en la que la persigue uno de los Caídos por un pasadizo tenebroso.

Jason: puedo sentir los ojos del Caído sobre mí mientras corremos por el pasillo. Rebusco a tientas en mi mochila hasta que saco mi arma y me doy la vuelta. Mis manos tiemblan mientras apunto a la cabeza.

Nicky: Complicación. (Nicky le da a Jason un punto de historia). La complicación es que tu arma se atasca y se rompe cuando intentas pegar un tiro.

Las complicaciones deben afectar negativamente al jugador activo de una manera interesante; una manera que tenga significado para el personaje del jugador activo y la historia en su conjunto tanto como sea posible. Cuanto más interesante y dramática sea la complicación, mejor. Los jugadores deben procurar no crear complicaciones totalmente catastróficas a menos que funcionen particularmente bien en el flujo de la historia. Recuerda que una complicación agrega un giro inesperado a la escena del personaje. Generalmente esto implica elementos ambientales o de otra naturaleza. La única estipulación es que no puedes afectar directamente las acciones de un personaje jugador con una complicación; es decir, no puedes decir lo que hace el personaje, solo lo que le sucede. También puedes utilizar una complicación para traer personajes nuevos a una escena.

Una vez que has propuesto una complicación, el jugador activo tiene que tirar los dados para ver si la complicación realmente tiene efecto o se las arregla para evitarla.

Para determinar el resultado de una complicación, el jugador activo tira 2 dados.

Si el resultado es 8 o más, entonces evita la complicación. Se queda el punto de historia que le dio el jugador reactivo, pero la escena continúa normalmente. Aun así, el jugador que propuso la complicación puede decidir incorporar una versión menos catastrófica de la complicación en su narración, o hacer que su personaje evite por poco la catástrofe de alguna manera.

Si el resultado es 7 o menos, entonces la complicación tiene lugar. El jugador activo continúa con su escena pero incluye la complicación en su narración. El jugador activo también marca un punto de trauma en su hoja de personaje.

Jason ahora necesita determinar si la complicación tiene lugar. Tira 2D6 y consigue un resultado de 5. La complicación tiene lugar y la incorpora en su narrativa.

Jason: Al apretar el gatillo con mis dedos temblorosos suena un ruido fuerte de la pistola, y luego nada. “¡Joder!”. Grito a todo pulmón y me doy la vuelta para empezar a correr otra vez, pero el Caído me agarra del tobillo y ambos caemos al suelo. Me da un mordisco enorme en la pantorrilla antes de que yo logre patearlo en la cara y escaparme.

Jason también marca un punto de trauma en su hoja de personaje.

Si Jason hubiera sacado un 8 o más, la complicación no se activaría y no habría tenido que marcar un punto de trauma en su hoja de personaje. A pesar de todo, se queda el punto de historia.

PUNTOS DE TRAUMA Y DESGRACIAS

Las Desgracias son hechos puntuales de la historia de cada personaje que se incorporan en la narrativa conforme la campaña progresa dependiendo del éxito o fracaso de los jugadores activos a la hora de resolver complicaciones.

Cada personaje tiene 3 Desgracias únicas que varían de libro de juego a libro de juego. Las Desgracias son señales narrativas para provocar eventos negativos que le pueden suceder a tu personaje durante toda la aventura. Estas Desgracias están a menudo temáticamente vinculadas al libro de jugador de cada personaje, con la tercera y última Desgracia a menudo trayendo la muerte del personaje (o un destino aún peor).

Una Desgracia se desencadena al fallar 3 complicaciones.

Cuando tiras los dados para intentar superar una complicación y fallas la tirada (obtienes un resultado en la tirada de 7 o menos) no sólo se desencadena una complicación, sino también se hace una marca en una de las casillas de Punto de trauma que hay en la hoja de personaje. Cuando consigues tu tercer Punto de trauma, borra todas las marcas en las casillas de Puntos de trauma y elige una de las Desgracias en tu hoja de personaje. La Desgracia que seleccionas es la semilla narrativa que tienes que tejer dentro de la historia.

Si se marca la Desgracia durante el primer o segundo acto, es necesario incorporarla en la historia del personaje al final de la sesión de juego que estéis jugando cuando esa Desgracia tiene lugar. Si la Desgracia tiene lugar durante el tercer o cuarto acto, debes incorporarla en el primer o segundo acto de la siguiente sesión. Desde ese momento, no puedes ser el objetivo de más complicaciones por parte de ningún jugador activo hasta que haya resuelto esa Desgracia. Las Desgracias solo se pueden seleccionar una vez.

Tariq falla una tirada de complicación y marca un Punto de trauma en su hoja de personaje. Este es el tercer Punto de trauma en su hoja, por lo que ha llenado todas las casillas y borra las marcas de puntos de trauma y elige una Desgracia. En este caso, la Desgracia que elige dice: "gravemente herido". La sesión del juego está actualmente en el acto 2, así que antes del final de la sesión de juego, Tariq necesita incorporar "gravemente herido" en la historia de Johnny, su personaje.

DETERMINACIÓN

Cada jugador tiene un solo Punto de determinación por sesión, estos no se acumulan entre sesiones. Cuando tiras los dados para determinar una complicación en tu turno, puedes usar tu Punto de determinación (anota esto marcando el espacio en tu hoja de personaje) para tirar 3 dados en vez de 2. Después de tirar, se descarta el dado de menor valor y se conservan los 2 dados restantes con resultados más altos. Los Puntos de determinación son los que dan una probabilidad ligeramente más alta de evitar una complicación.

Durante una de sus escenas, a Nicky le surge una complicación que realmente no quiere que suceda, por lo que decide tratar de cambiar las tornas en su favor. Anota en su hoja de personaje que ha usado su Punto de determinación y tira 3d6 en lugar de 2. Saca un 5, un 5 y un 1. Descarta el 1, dándole un total final de 10, lo que significa que la complicación no tiene lugar.

PUNTOS DE HÉLICE

Cada jugador tiene un único Punto de hélice que puede gastar en cualquier momento durante la sesión de juego para cambiar el resultado de una única tirada. Se pueden utilizar para evitar una complicación particularmente desagradable, pero también para propiciar una que pueda ser narrativamente interesante. Los Puntos de hélice se pueden utilizar para cambiar el resultado de tu propia tirada, o bien para cambiar los resultados de la tirada del jugador activo. Los Puntos de hélice no se acumulan de sesión a sesión y no se transfieren entre jugadores. Una vez que se gastan se han acabado y cada jugador sólo tiene uno por sesión.

Tampoco se pueden utilizar para contrarrestar el uso de un Punto de hélice de otro jugador y cancelar su efecto.

Tariq tiene que enfrentarse a una complicación introducida en una de sus escenas por otro jugador que realmente no quiere que suceda.

Tira los dados y consigue un resultado de 4.

Decide gastar su único Punto de hélice para cambiar el resultado de los dados a más de 8 evitando así que la complicación tenga lugar.

LA LÍNEA TEMPORAL

Dentro de lo razonable, los jugadores pueden adelantar los acontecimientos que van a suceder en un futuro próximo. Por ejemplo, si en una escena los personajes están sentados cenando mientras planean un atraco que va a tener lugar en dos días, podrías comenzar la siguiente escena cuando ya están empujando la camioneta hacia el banco y a punto de ponerse las máscaras. La idea es la de usar las escenas sabiamente y hacer que todas sean importantes y dramáticas.

Flashbacks, pequeños fogonazos de hechos pasados que pueden estar relacionados con la situación actual, se pueden utilizar para crear drama y añadir tensión a la trama actual que se está desarrollando alrededor de la mesa. Cada jugador sólo puede narrar un máximo de un flashback en cada sesión - aunque es bastante poco común tener más de un flashback por sesión de juego.

Empieza tus escenas en un momento emocionante. Si el evento principal de la escena es una confrontación dramática en la cima de una montaña, no merece la pena pasar el tiempo narrando la caminata a la cima a menos que algo emocionante o relevante suceda durante ese tramo.

Saber cuándo poner fin a una escena es igual de importante. Piensa en terminar la escena en un momento dramático o crear un “Cliffhanger”. Esto normalmente es mejor que una escena que se esfuma lentamente.

Como jugador activo, recuerda que tienes agencia sobre todo excepto las acciones y emociones de los otros jugadores.

LA MUERTE DE UN PERSONAJE

Durante el transcurso del juego, algún personaje puede morir - un efecto secundario desafortunado de vivir en un apocalipsis. No hay puntos de Vida o similar - si tu personaje muere en la historia, muere permanentemente. Los jugadores tienen el poder de decidir si su personaje vive o muere. El que tu personaje muera no significa que ya no juegues, así que no tengas miedo de que tu personaje muera si su muerte tiene un impacto narrativo y emocional importante sobre la historia.

Si tu personaje muere en la primera mitad de la sesión de juego (acto 1 o 2), puedes elegir crear un nuevo personaje que se unirá al juego desde ese momento (intentad pensar de una manera interesante y creativa en equipo para introducir este nuevo personaje en la narrativa).

Cuando tu personaje muere durante la segunda mitad de la sesión de juego (acto 3 o 4), todavía puede narrar escenas y jugar normalmente, aunque se convierten en flashbacks o serán escenas normales donde el personaje no está presente.

Este es el único momento en el que puedes enmarcar escenas donde tu personaje no está presente. También podrás elegir interpretar a cualquier personaje no jugador en una escena en la que tu personaje no esté presente (no se requiere hoja de personaje para esto).

PROTAGONISMO

Debe ser el objetivo de cada jugador dar a cada personaje suficiente protagonismo. No debe haber un solo protagonista principal en las historias que exploras — las historias de cada personaje y los hilos narrativos deben ser explorados tan equitativamente como sea posible. Trata de asegurarte de que esto sucede, aunque esto signifique hacer que tu personaje tome un papel menos relevante durante una escena que tú mismo estás enmarcando como jugador activo.



ACTUALIZAR LA TRIBU Y EL REFUGIO

Con frecuencia durante el transcurso del juego, elementos de la tribu y/o el refugio van a cambiar. Tal vez emerja un nuevo líder. Tal vez alguien muera o un proyecto importante se complete o se destruya. Al final de una sesión actualiza las hojas de tribu y refugio para reflejar estos cambios.

También puedes hacer actualizaciones a estas hojas durante el transcurso del juego siempre y cuando no consuma mucho tiempo y distraiga o descarrile el desarrollo de la escena. Si el juego se está desarrollando a buen ritmo, quizá sea mejor esperar hasta después de la sesión para hacer los cambios necesarios a las hojas de tribu y refugio.





CAPÍTULO CINCO

PERSONAJES

CREACIÓN DE PERSONAJES

La creación de personajes en Niños del Ocaso se divide en 6 fases que se detallan en este capítulo:

ELIJE UNA HOJA DE PERSONAJE
COMPLETA LA DESCRIPCIÓN DEL PERSONAJE
PREGUNTAS DE PERSONAJES
RETAZO, RECUERDOS, MEMENTO
DEFINIR RELACIONES
SECRETO DE CADA PERSONAJE

ELEGIR HOJA DE PERSONAJE

Como parte de la preparación para la creación de personajes, deberías tener todas las guías de personaje impresas o fotocopiadas de la parte posterior de este libro. Las guías también se pueden descargar gratuitamente desde drivethrurpg.com. Una vez que todas las guías de personajes estén listas, pasad un rato como grupo para mirar todas las guías y decidir cuáles son las más interesantes para el tipo de partida que queréis jugar. Hay descripciones de cada uno de los diferentes arquetipos de personajes en la página 53. Leelos en voz alta a todos los jugadores o compártelos con el resto de los jugadores de antemano para que puedan familiarizarse con ellos antes de empezar a jugar. Cada hoja de personaje se ha diseñado para asemejarse a un arquetipo de personaje. Sólo puede haber uno de cada arquetipo de personaje en cada aventura o campaña (por lo que imprimir una sola copia de cada hoja de jugador y dejar que los jugadores elijan el que más les guste funciona muy bien). Los arquetipos son a veces literales, a veces alegóricos y usualmente un poco de ambos. Piensa en el tipo de personaje que te gustaría jugar y elije la hoja que más estrechamente coincida con ese concepto. Cada hoja también tiene un conjunto de opciones únicas, historial de relaciones y Desgracias que tienen un impacto tanto durante la creación de caracteres como durante el juego.

ARQUETIPOS DE PERSONAJES

EL ALBOROTADOR

Donde quiera que vas, siempre hay una travesura que hacer o algún problema que te persigue. Y cuando nos los hay, sales a buscarlos. Los Alborotadores son los miembros de la tribu más aptos a la hora de introducirse furtivamente en cualquier sitio, prender fuego a cualquier cosa o, generalmente, dirigir el batallón cuando se trata alguna tarea peligrosa que requiera la tribu. Desafortunadamente esto también te hace el candidato con más probabilidades de sufrir las consecuencias cuando las cosas se tuercen.

EL LÍDER

Eres el responsable de la toma de decisiones tanto si te gusta la idea como si no. Todas las tribus necesitan un líder, ya sea que caiga en ese papel porque sea elegido, que sea algo fortuito o por necesidad. El destino de la tribu está en tus manos. Una gran posición en la que estar cuando las cosas van bien, pero terrible cuando las cosas empiezan a desmoronarse - y puedes contar con que se van a desmoronar.

EL DIPLOMÁTICO

El Diplomático es un firme creyente en la ley y el orden. Eres la persona que se esfuerza por traer calma al grupo y razonar lógicamente y dar estructura a situaciones caóticas siempre que sea posible. Crees en hacer las cosas de la manera correcta - una creencia que no te hace muy popular entre algunos de los miembros más salvajes de la tribu.

EL CAZADOR

Cuando hay que dar cuentas de algo o alguien, el Cazador es el que lo hace. Eres sigiloso, frío e inquebrantable - una cualidad fea pero necesaria para sobrevivir en el mundo. Es un trabajo desagradable, pero alguien tiene que hacerlo. Como el Cazador, estás a menudo en primera línea de fuego - tu papel es increíblemente crucial, pero también te hace extremadamente vulnerable.

EL DURO

A veces la mejor solución para un problema es la fuerza bruta - el Duro es el más grande, más fuerte y el miembro más duro de la tribu - pero algo que los otros miembros de la tribu a veces se olvidan es que duro no es lo mismo que irrompible y que son más que un mero saco de músculos.

EL INOCENTE

Eres el más joven y el más vulnerable. Un mundo como este no es lugar para alguien como tú, y, sin embargo, este es el mundo en el que te encuentras. El Inocente es exactamente lo que el nombre implica - puro y no todavía no contaminado por los horrores de El Ocaso. Eres pequeño, rápido y muy servicial para los que tienes a tu alrededor, pero tus opiniones no siempre se toman en serio, ya que a menudo se te ve como menos "experimentado" que los otros miembros de la tribu.

EL INVENTOR

Los Inventores son los creadores en el mundo de El Ocaso - si se trata de construir una nueva adición al refugio, la creación de un cañón que lanza rocas a las hordas de Caídos o la fabricación de cualquier cosa desde cero - esto es en lo que eres bueno. Como alguien que pasa mucho tiempo en el refugio o está muy protegido por los demás, no eres particularmente bueno en situaciones peligrosas o aterradoras, y no estás seguro de si podrías defenderte adecuadamente si las cosas se pusieran duras de verdad. Y eso te asusta mucho.

EL LISTO

El Listo es el inteligente - la persona a la que los otros acuden cuando se trata de tomar decisiones si el resto de la tribu no puede ponerse de acuerdo. Eres la persona más inteligente de la tribu y todo el mundo lo sabe. Eres profundo e introspectivo, y probablemente deberías ser el Líder, pero no lo eres. Algunos miembros están amenazados por tu intelecto superior, y se rebelan contra tus decisiones y sugerencias por celos y rencores.

EL MONSTRUO

Eres el malvado, el miembro de la tribu al que los otros llaman para hacer cosas terribles que nadie más sería capaz de hacer por sí mismo. Eres tranquilo, incomprendido e incluso temido por algunos. Muchos miembros de la tribu te perciben como frío, insensible y despiadado. No haces estas cosas horribles porque te guste - por supuesto que no te gustan; las haces porque sabes que sin ti el resto de la tribu no tendría ninguna posibilidad de sobrevivir.

EL PROFETA

En una época en la que nada es cierto y la vida es trágica e impredecible, los fanáticos religiosos son un nuevo y poderoso pilar de la tribu. Eres el Profeta; dices que hablas con algún dios y que tienes habilidades divinas. Los miembros más jóvenes y menos endurecidos de la tribu acuden a ti para pedir consejo y guía, mientras que otros te ven como alguien que se está aprovechando la credulidad de muchos de sus compañeros de la tribu en un momento en el que las respuestas tangibles a una situación y a unos problemas potencialmente letales son la única solución real. ¿Realmente crees lo que predicas, o simplemente sabes cómo manipular a los crédulos para conseguir lo que quieres?

ADVERTENCIA: el Profeta es un personaje que potencialmente puede agregar algo muy oscuro y/o preocupante a la historia. Si quieres jugar usando la hoja de personaje del Profeta, asegúrate de que los otros jugadores se sienten cómodos también.

EL MÉDICO

Eres la persona que presta ayuda a los necesitados. Cuando otro miembro de la tribu está lesionado o enfermo, te llaman a ti. Por supuesto, ser el único en la tribu que puede prestar la asistencia adecuada en este tipo de situaciones te hace un objetivo muy valioso. Si llegases a ser asesinado o lesionado, el resto de la tribu no duraría mucho tiempo. La verdadera pregunta aquí es ¿quién cura al médico?

EL EXTRAÑO

Eres distante y misterioso - no eres realmente un miembro de pleno derecho de la tribu, pero tampoco eres un perfecto desconocido. Eres un enigma, alguien que ha tropezado con la tribu en un momento oportuno o se incorporado inadvertido mientras nadie miraba. ¿Quién eres? ¿Por qué estás aquí? ¿Qué estás escondiendo? ¿Por qué deberían confiar en ti cuando parece que sólo te preocupas por ti mismo?

EL MÁRTIR

Lo has perdido todo. El Mártir siente que la esperanza se ha perdido, y como resultado, casi siempre está dispuesto a lanzarse sobre la espada, tanto literal como figurativamente.



DESCRIPCIÓN DE LOS PERSONAJES

Una vez has seleccionado una hoja de arquetipo para tu personaje, escribe una breve descripción de tu personaje en el cuadro correspondiente. Las descripciones deberían ser evocadoras e interesantes. Incluye algunas peculiaridades sobre su personalidad y algún que otro detalle que te ayuden a darle profundidad y realismo. Describe quién es, qué aspecto tiene y uno o dos hechos interesantes que le separe del resto. También dale un nombre y una edad (los personajes en Niños del Ocaso empiezan el juego con la edad de 12 a 16 años).

Louise está interpretando al Inocente. Su nombre es Em. Bajo su descripción escribe "Em es pálida y asustadiza. Es pequeña (incluso para su edad) y tiene una mata de pelo rojo sucio atado en una cola de caballo floja. Lleva puesto un pijama sucio y andrajoso. Su nariz moquea constantemente y lleva gafas gruesas. Está siempre nerviosa y tartamudea algunas veces.

RELIQUIA

Cada personaje en Niños del Ocaso tiene una reliquia. Algún objeto al que se han aferrado y que les recuerda a una época antes que El Ocaso comenzara. Podría ser algo tangible o simplemente un recuerdo.

Un juguete favorito de tu infancia, la navaja suiza del abuelo, una fotografía de tu familia. Puedes elegir compartir tu reliquia con el grupo o puedes mantenerla en secreto. Eso queda a tu elección.

Como la reliquia de su personaje, Louise escribe "Jeffrey, mi osito favorito. Va a todas partes conmigo. Es todo lo que tengo".

Después de haber completado la descripción de tu personaje, hay algunas preguntas en el libro de arquetipos de personaje que tendrás que responder. Si quieres compartir algunas de estas respuestas con el grupo o si prefieres que permanezcan en secreto es cosa tuya. Las respuestas pueden ser declaraciones o incluso otros personajes. Estas preguntas ayudan a añadir profundidad y realismo a tu personaje.

Louise ha completado la descripción de su personaje y su reliquia. Ahora se toma unos minutos para completar las preguntas. Estas son sus respuestas:

¿Cómo terminaste en esta tribu? Después del Ocaso, estaba vagando por las calles - solo y asustado. Fue entonces cuando Gema (el personaje de Nicky) me encontró rebuscando comida en una papelera.

¿Qué has perdido? Mi familia y todo el mundo a quien quería.

¿Cuál es tu mayor temor? Que mi mamá y mi papá se han ido para siempre.

PRESENTACIONES

Después que las descripciones y las preguntas del personaje se hayan completado, pero antes de definir las relaciones con los otros, pasad unos minutos alrededor de la mesa introduciendo a vuestros personajes al resto de los jugadores. Esto ayudará a dar a todos una idea de qué papel tienen los otros personajes en la narrativa y también hará la creación de las relaciones más significativa y narrativamente interesante durante la siguiente fase de la creación de personajes.

RELACIONES ENTRE PERSONAJES

En tu hoja de personajes, hay un número de ideas para relaciones. Estas son frases o declaraciones que describen tu relación con los otros personajes alrededor de la mesa. Pon los nombres de los otros jugadores en los espacios disponibles (no puedes tener dos caracteres en el mismo espacio de relación). Una vez que todo el mundo ha completado sus relaciones con los otros personajes, os podéis turnar para describir qué relaciones habéis escogido. Si queréis dar algún contexto o una explicación más detallada sobre por qué su personaje se siente de cierta manera acerca de otro personaje, entonces este es un buen momento para hacerlo.

Louise ahora define sus relaciones con los otros personajes. Rellena los nombres de los otros personajes (Johnny, Gema y Suzie) en 3 espacios disponibles en su hoja de personaje.

Piensa en los tipos de relaciones que su personaje tendría con los demás personajes alrededor de la mesa y rellena lo siguiente:

Soy amigable con Suzie.

Le tengo miedo a Johnny.

Estoy muy en deuda con Gema.

SECRETOS

Una vez que se han definido las relaciones entre los personajes, cada jugador necesita crear un secreto para su personaje.

Escribe esto en tu hoja de personaje, pero no se lo muestres a ninguno de los otros jugadores.

Tu secreto es una cosa acerca de tu personaje nadie más sabe. Haz que el secreto de tu personaje sea algo que potencialmente pueda tener un impacto en la historia o en tus relaciones con los demás personajes o con el mundo que te rodea.

Por ejemplo, su personaje podría necesitar medicación crónica (de la que hay pocos suministros), o tal vez tuvieron que sacrificar a alguien con el fin de sobrevivir (y lo harían de nuevo si se vieran en una tesitura similar)

Louise hace anota en su hoja de personaje que secretamente tiene asma y sólo le queda un respirador. Louise podría introducir este elemento en la narrativa en un punto interesante de la historia, es decir, el peor momento posible para tener un ataque de asma y no tener un respirador, ¿tal vez mientras se están escondiendo de un grupo de Caídos?

El secreto del personaje de Jason es que se las arregló para encerrar a sus padres en una habitación en su casa, atrancó las entradas y no pueden escapar. Planea rescatarlos un día si es que finalmente se descubre una cura.



CAPÍTULO SEIS

EL REFUGIO

EL REFUGIO

El refugio es el lugar al que tu tribu llama hogar. La base de operaciones. La fortaleza. Los refugios pueden tener cualquier estilo y elegir dónde se ubica tu tribu tiene un impacto importante en el mundo y las historias que se explorarán durante el juego.

Crear el refugio es la siguiente fase de la Sesión cero. En esta fase, decidimos qué es y dónde está nuestro refugio, qué aspecto tiene y cuáles son algunos de los elementos que lo rodean.

UBICACIÓN

Elegir un lugar para tu refugio es una de las decisiones más importantes que el grupo va a tomar.

La ubicación tendrá un gran impacto en la narrativa de los juegos que vas a jugar. Cuando el refugio está en algún lugar aislado, las amenazas de otras tribus y los Caídos pueden ser menos frecuentes (aunque la sorpresa mantiene la sensación de peligro siempre presente), pero encontrar suministros será mucho más difícil y los viajes a regiones más densamente pobladas están llenos de peligro.

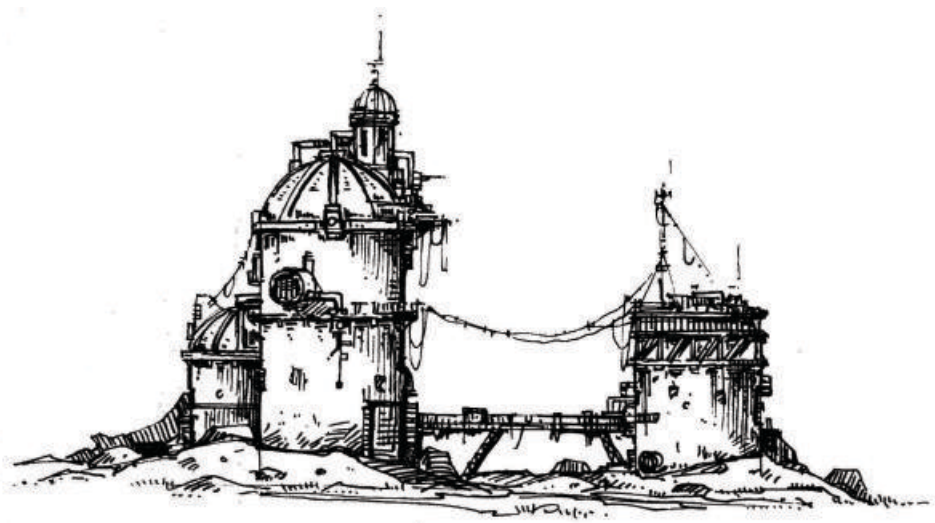
Si colocáis el refugio en algún lugar menos aislado, los suministros estarán más disponibles, pero también el riesgo inmediato de ataques de Caídos o redadas por las tribus cercanas.

LAS BASES E INSPIRACIÓN

El refugio a menudo se encuentra dentro de una estructura ya existente, como una granja, un chalet, un colegio o cualquier otro edificio abandonado que la tribu ha modificado para servir como una fortaleza más adecuada en este tiempo violento y peligroso.

Si estáis jugando una campaña en la que ha pasado un tiempo considerable desde el Ocaso, entonces es más probable que los niños hayan construido una fortaleza desde cero, pero es mucho más probable que el refugio se haya creado dentro de otra estructura.

Aquí están algunas sugerencias para las localizaciones potenciales de un refugio: **Una casa en un árbol, un barco, una escuela, una prisión, un tren, un faro, una granja, un colegio, un centro comercial.**



EL MAPA

Una vez el grupo ha decidido cuál será la ubicación del refugio, coloca una hoja de papel en blanco sobre la mesa para que esté al alcance de todos los jugadores. Este es el mapa.

También asegúrate de que todos los jugadores tienen acceso a bolígrafos, lápices y gomas de borrar. Crear el mapa no debería ocupar mucho tiempo de la sesión. Detallarlo todo desde el primer momento no es necesario. Crear los aspectos básicos y permitir que deje muchos huecos para que la imaginación de los jugadores los rellenen conforme avanza la aventura es mucho mejor que empezar con obras maestras intrincadamente detalladas que no se pueden cambiar fácilmente y adaptarse a la historia.

Haz un pequeño dibujo en el centro de la página para representar el refugio. El mapa muestra la posición del refugio relativa a lo que se encuentra a sus alrededores.

Cualquiera de los jugadores puede añadir elementos al mapa. Se puede decidir que haya solo una persona a cargo de la cartografía, o compartir la tarea durante la aventura.

El dibujo del punto focal más relevante del refugio debe ser aproximadamente el tamaño de una cuartilla (10 x 15 cms)

Nicky, David, Tariq y Louise deciden que quieren que su refugio esté un poco aislado, pero no muy rural o en medio de la nada. Deciden que quieren ubicar su refugio en una granja en las afueras de la ciudad. Dibujan un cortijo grande en el centro de la página de refugio para representarlo.



Una vez que han dibujado el refugio en el mapa, cada jugador puede añadir, si quiere, un solo elemento que ayudará a definir el mundo. Sed creativos.

Puede ser cualquier cosa; un pozo donde conseguir agua potable, una cerca tambaleante que proporciona un poco de protección, una celda dentro del refugio donde se encierran a los prisioneros, una comisaría de policía cercana llena de munición y armas, un pequeño huerto oculto detrás en un bosquecillo frondoso... Estos elementos pueden ser cualquier cosa.

Al agregar estos elementos al mapa, piensa dónde se encuentra el refugio y añade características interesantes que podrían aportar interés narrativo a la historia. Los jugadores también pueden añadir algunas palabras clave al lado de los elementos que dibujen para dejar claro lo que es.

El mapa es un componente interactivo del juego. Conforme juguéis y desarrolléis la aventura, también lo hará el mapa. Los elementos se añadirán y eliminarán a medida que se construyan y destruyan nuevos proyectos y características.

Cuando el refugio inicial ha sido dibujado sobre el mapa, los jugadores se turnan para agregar allí un elemento. Primero Nicky dibuja un huerto donde se cultivan frutas y hortalizas para la tribu. Luego Louise añade una pequeña masía donde se guardan las armas. Jason dibuja una tienda de comestibles abandonada al norte de la ciudad donde hay un sótano oculto lleno de conservas y comida (por ahora)

Finalmente, Tariq traza un puente que conecta la masía con la carretera principal.



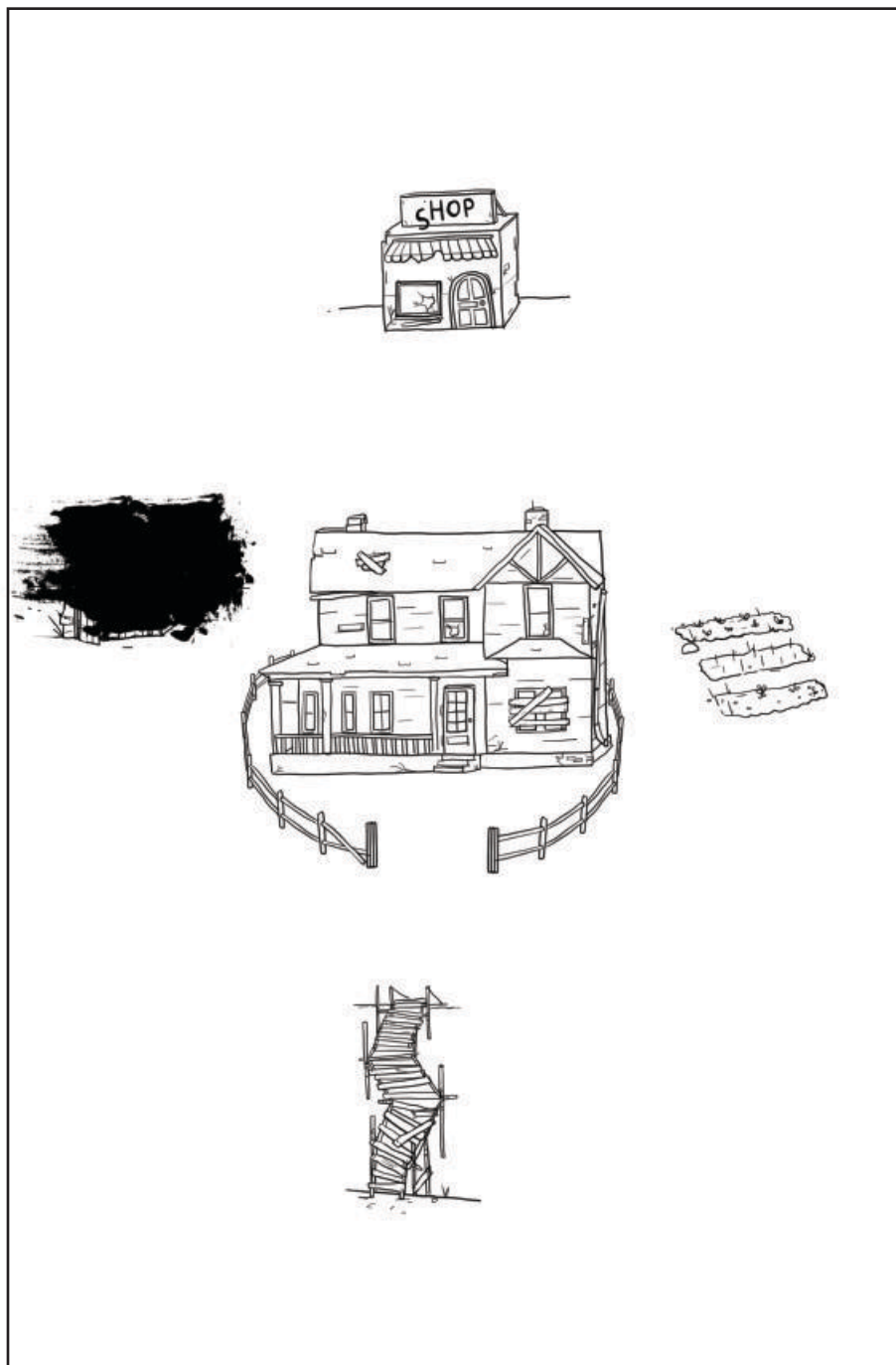
PROYECTOS

Conforme se desarrolla la aventura (especialmente a través de las misiones de proyectos) se pueden añadir nuevos elementos al mapa.

Al final de cada sesión de juego, tomaos un tiempo para mirar el mapa y añadir nuevos proyectos o características que surgieron durante la sesión. ¿La tribu construyó o reparó algo? Si es así, dibujadlo en el mapa.

También recuerda que debéis borrar del mapa cualquier elemento que sea destruido. Los mapas no son sólo una herramienta narrativa, sino también una historia visual de la tribu y el refugio durante el transcurso de la campaña.

Los jugadores acaban de terminar una sesión durante la cual
la masía fue destruida. También construyeron una valla
alrededor del huerto.





CAPÍTULO SIETE
LA TRIBU

LA TRIBU

Para crear la tribu, tendrás que completar su hoja (asegúrate de que la tienes impresa y lista). Hay una serie de secciones que deben completarse: nombre, tamaño, escasez, superávit, amenazas y jerarquía. Mirad estas opciones juntos y completad la hoja de tribu en equipo.

NOMBRE

No todas las tribus en Niños del Ocaso necesitan un nombre, y a menudo el nombre saldrá durante el juego. Podéis decidir un nombre en grupo al principio del juego o dejarlo en blanco por ahora.

TAMAÑO

El tamaño de una tribu se basa en el número de miembros que tiene. Las tribus más pequeñas están más unidas, pero a menudo tienen una estructura más libre y flexible, mientras que las más grandes requieren una estructura de liderazgo más firme y hay muchos celos y calumnias para tratar de tomar el poder y el control desde dentro. Las pequeñas tienen entre 3 y 8 miembros. Las medianas tienen entre 9 y 15 miembros. Las tribus con 16 miembros o más se consideran grandes.

ESCASEZ Y SUPERÁVIT

En la hoja de tribu anota una mercancía que tiene un superávit y una mercancía de la que tienen escasez. Ambas deben ser importantes, cosas que otras tribus querrán para sí mismas y que tendrán que proteger con sus vidas. Ejemplos de productos básicos son cosas como agua potable, antibióticos y otras medicinas, municiones o combustible.

Los jugadores deciden que quieren jugar una pequeña tribu llamada "los carniceros" que tienen su refugio en una granja. Concluyen que su escasez es de agua potable y tienen un exceso de comida y apuntan estas opciones en la hoja.

NIÑOS DEL OCASO

la tribu

nombre: los carniceros

tamaño: pequeña

¿cuándo pasó El Ocaso? 6 días

ubicación: granja

escasez

superávit

agua potable

comida y verduras

amenazas

inmediata

largo plazo

jerarquía

AMENAZAS

En Niños del Ocaso, las tribus se enfrentan a una plétora de desafíos. Este es un mundo donde el peligro y la muerte acechan a la vuelta de cada esquina. La tribu y el refugio están bajo un aluvión constante de amenazas impredecibles y peligrosas.

Las amenazas se categorizan a largo o corto plazo.

Las de largo son situaciones que pueden surgir en unas pocas semanas o unos pocos meses a partir de ahora. Cosas como quedarse sin agua potable, retar al líder de la tribu o sufrir una invasión de una tribu vecina.

Las de corto plazo son los problemas más inmediatos. Tal vez hay miembros de otra tribu que siguen incendiando tu refugio, o una tormenta brutal ha hecho un agujero en una de las vallas perimetrales.

Todo el grupo determinará una amenaza a corto plazo y una amenaza a largo plazo y la escribirá en la hoja de la tribu. Si en cualquier momento durante las sesiones, cualquiera de las amenazas se superan, ya sea la amenaza a largo o a corto plazo, borradlas de la hoja de tribu y cread una nuevo. También asegúrate de actualizar el mapa de refugio según sea necesario.

Los jugadores discuten las posibles amenazas a largo y corto plazo y deciden "suministros médicos bajos" y "hay un huracán" como sus amenazas. Las escriben en la hoja de tribu.

NIÑOS DEL OCASO

la tribu

nombre: los carniceros

tamaño: pequeña

¿cuándo pasó El Ocaso? 6 días

ubicación: granja

escasez

superávit

agua potable

comida y verduras

amenazas

inmediata

largo plazo

se aproxima un huracán

nos quedan pocas medicinas

jerarquía

DESARROLLO DE LA TRIBU

Dependiendo de cuánto tiempo ha pasado desde el Ocaso, la tribu será nueva y caótica o madura y estructurada. Al decidir sobre el tipo de tribu que queréis crear, pensad en cuánto tiempo ha pasado desde el ocaso y qué impacto importante tendrá en la viabilidad de varios conceptos de la tribu. Si el Ocaso hubiese ocurrido muy recientemente, entonces las tribus están todavía más desordenadas y desorganizadas, centradas en la supervivencia. Se necesita mucho tiempo para que los grupos se establezcan en roles de liderazgo y jerarquía. Las tribus religiosas fanáticas y otros grupos extremistas sólo surgen 6 meses o más después del Ocaso.

JERARQUÍA

Usando el cuadro de jerarquía en la hoja de tribu, rellene quién es el líder (si hay uno). También nombrad al segundo en la jerarquía de mando y quién está desesperado por hacerse líder (una vez más, si hay alguien).

Si un jugador está usando la hoja de personaje de líder, automáticamente empieza como el líder de la tribu. Si no estás seguro de quién lo es (y esto sucede si la aventura tiene lugar poco después de El Ocaso), los jugadores pueden tirar los dados para decidir quién es el líder o dejar el espacio en blanco y elegirlo más adelante.

Los líderes y la jerarquía pueden emerger a durante el transcurso de la aventura, o puedes dejar esta sección de la hoja de tribu en blanco indefinidamente. A veces reina el caos. Pero recuerda que el caos nunca es sostenible; la gente es la gente y en el mundo de Niños del Ocaso, el poder sobre los demás es la mercancía más valiosa de todas y la forma número uno de asegurar la supervivencia de uno mismo. Las tribus más grandes requieren una estructura más firme de liderazgo y hay muchos celos y calumnias para conseguir el control.

Los jugadores deciden que Gema es la líder de su tribu, y Johnny es el segundo al mando. Lo anotan en su hoja de tribu y con eso el diseño ya está completo.

NIÑOS DEL OCASO

la tribu

nombre: los carniceros
¿cuándo pasó El Ocaso?

6 días

tamaño: pequeña
ubicación: granja

escasez

agua potable

superávit

comida y
verduras

amenazas

inmediata

se aproxima
un huracán

largo plazo

nos quedan pocas
medicinas

jerarquía

JEMMA - líder
JOHNNY - segundo al mando



CAPÍTULO OCHO

MISIONES

MISIONES

Antes del comienzo de cada sesión, es importante seleccionar una misión. El grupo puede seleccionar cual quieren jugar, o, si seguís una trayectoria de campaña predeterminada, las misiones ya estarán definidas para cada sesión de juego.

Las misiones son las guías base de la historia de cada sesión. Proporcionan los elementos básicos de la historia y los ganchos de la trama para conseguir que arranque la aventura y para dar a la escena que cierta dirección inicial.

Hay 8 misiones diferentes para elegir. Cada una de ellas lleva el nombre de un concepto clave de la misión, pero también tienen un significado deliberadamente abierto para fomentar la creatividad.

Recuerde: estas misiones son simplemente un punto de partida para la sesión. Si durante el juego el grupo decide añadir otros sucesos a la trama o añaden giros inesperados al argumento que son más interesantes, no dudéis en ignorar el hilo inicial y añadir lo que queráis. No hay por qué completar la misión con éxito.

Una vez habléis en el grupo y decidáis qué misión queréis jugar (o la campaña que vais a jugar os da ya la misión que seguir), pasad algún tiempo respondiendo las preguntas en la hoja de misiones.

La vida en el mundo de Niños del Ocaso es difícil, por lo que las misiones y los obstáculos los que se enfrente la tribu deben reflejar eso.

Las misiones sencillas son aburridas.

Y el aburrimiento es malo.

APOYO

¿Quién o qué necesita tu ayuda?

¿Qué tipo de ayuda necesita?

¿Por qué tienes que ser tú quien que preste apoyo?

¿Qué beneficio sacas si prestas ayuda?

¿Qué miembros de la tribu (si hay alguno) no quieren hacer esta misión? ¿Por qué?

REFUERZOS

¿Qué elemento del refugio o tribu necesita mejoras?

¿Por qué no es simple o rápido de arreglar?

¿Qué obstáculos podrían interponerse en el camino potencialmente?

¿Quién o qué quiere ver fracasar este proyecto?

¿Qué miembros de la tribu (si hay alguno) discrepan con esta misión? ¿Por qué?

BÚSQUEDA Y RESCATE

¿Quién o qué estáis buscando?

¿Por qué lo estáis buscando o rescatando?

¿De quién es la culpa?

¿Por qué es el tiempo esencial para la misión?

¿Alguien más busca lo mismo?

¿Qué pasará si fracasas?

¿Qué miembros de la tribu (si hay alguno) discrepan con esta misión? ¿Por qué?

PROVISIONES

¿Qué suministros hacen falta?

¿Por qué los necesitáis tan pronto como sea posible?

¿Dónde planeáis obtenerlos?

¿Por qué hay dudas sobre esta misión?

TOMAR POR LA FUERZA

¿Qué necesitáis tomar por la fuerza?

¿Qué es lo que la protege?

¿Por qué la diplomacia no es una opción?

¿Por qué está tu tribu en desventaja?

ATACAR

¿A quién o qué estamos atacando y por qué?

¿Por qué es increíblemente peligroso?

¿Por qué la diplomacia no es una opción?

¿Qué miembros de la tribu no están de acuerdo con esta misión?

¿Por qué?

PROYECTO

¿Cuál es el proyecto que la tribu necesita completar?

¿Por qué necesitan completarlo?

¿Cuál es el obstáculo que impide que lo terminéis?

¿Cuánto tiempo tenéis para completarlo antes de que sea demasiado tarde? ¿Por qué?

MARCHAR A OTRA PARTE

¿Por qué no os podéis quedar?

¿Por qué esta amenaza es insuperable?

¿A dónde irás?

¿Por qué tenéis dudas sobre esta solución?

¿A qué amenazas os enfrentareis en el camino?

¿Qué miembros de la tribu (si hay alguno) discrepan con esta misión? ¿Por qué?

SEGUIR LA TRAMA

En la hoja de misiones hay también un gráfico para seguir la trama. Podéis marcar en él el acto en el que os encontráis dentro de cada sesión de juego. También es un recordatorio útil de algunas de las reglas de Desgracias y cuando se sufren sus consecuencias.

Los jugadores deciden jugar la misión "Provisiones", así que imprimen la hoja de misiones correspondiente y la colocan en el centro de la mesa. En grupo responden las preguntas y deciden qué tipo de misión quieren jugar. Luego rellenan sus respuestas en la hoja de misión y ponen una marca en el espacio del acto 1 de la del gráfico.

CREANDO MISIONES

Una vez que estés familiarizado con las misiones en el libro y hayas jugado algunas sesiones de Niños del Ocaso, ¿por qué no pruebas a crear una misión?

Las preguntas para el libro de misión deben ser abiertas y narrativamente inspiradoras para el grupo. Preguntas que se respondan con "sí" o "no" son demasiado cerradas. Preguntas que comiencen con "quién", "qué", "cuándo", "dónde" y "por qué" son mejores.

Para mantener las misiones a un nivel de desafío interesante, trata de incluir preguntas que obliguen a la misión y a los jugadores a enfrentarse el mayor número posible de obstáculos. No te preguntes "¿es peligrosa esta amenaza?" Más bien pregunta "¿por qué es esta amenaza increíblemente peligrosa?".



APÉNDICE

RECURSOS

LA HOJA DE TRIBU

la tribu

nombre:
¿cuándo pasó El Ocaso?

tamaño:
ubicación:

escasez



superávit



amenazas

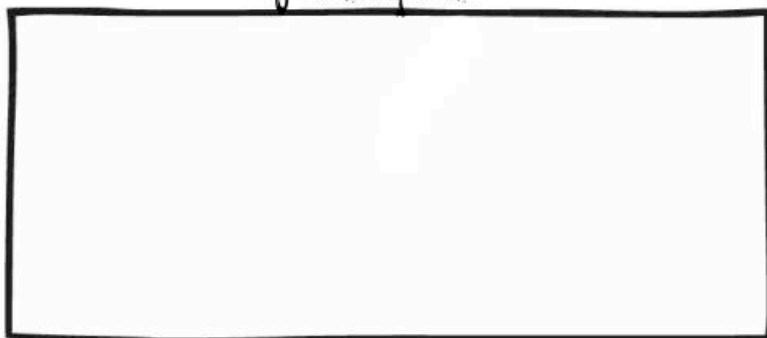
inmediata



largo plazo



jerarquía



HOJAS DE PERSONAJE

EL ALBOROTADOR
EL LÍDER
EL DIPLOMÁTICO
EL CAZADOR
EL DURO
EL INOCENTE
EL INTENTOR
EL LISTO
EL MONSTRUO
EL PROFETA
EL MÉDICO
EL EXTRAÑO
EL MARTIR
HOJA EN BLANCO

**CADA HOJA DE PERSONAJE TIENE DOS PÁGINAS. PUEDES FOTOCOPIARLAS DE ESTE LIBRO, O
IMPRIMIR LAS DOS PÁGINAS CORRESPONDIENTES DEL PDF EN UNA HOJA DE TAMAÑO A4.**

HOJA DE PERSONAJE – ALBOROTADOR

nombre:
edad:

juega:
tribu:

DESCRIPCIÓN

PREGUNTAS DE PERSONAJE

¿Por qué no te pillan nunca?

¿Por qué detestas que te tengan por alborotador?

¿A qué le tienes miedo?

PUNTOS DE HISTORIA

RELACIONES

Respeto a _____.

No puedo soportar _____.

Soy amigable hacia _____.

Confío en _____ con mi vida.

Sospecho de _____.

Tengo miedo de _____.

_____ es mi socio en el crimen.

Me encanta _____.

Estoy celoso de _____.

Ojalá _____ no estuviera en la tribu.

Tengo una deuda con _____.

TRAUMA Y DESGRACIAS

TRAUMA 1

TRAUMA 2

TRAUMA 3

DESENCADENA
UNA
DESGRACIA

☐

HERIDA DE GRAVEDAD

☐

PONE A LA TRIBU EN PELIGRO

☐

CAPTURADO Y MUERTO

DETERMINACIÓN

HÉLICE

RELIQUIA

SECRETO

HOJA DE PERSONAJE - EL LÍDER

nombre:
edad:

juega:
tribu:

DESCRIPCIÓN

PREGUNTAS DE PERSONAJE

¿Por qué te has metido a ser el líder?

¿Por qué tienes miedo?

¿Quién de veras merece ser el líder?

PUNTOS DE HISTORIA

RELACIONES

Respeto a _____.

No puedo soportar _____.

Soy amigable hacia _____.

Confío en _____ con mi vida.

Sospecho de _____.

Tengo miedo de _____.

_____ es mi socio en el crimen.

Me encanta _____.

Estoy celoso de _____.

Ojalá _____ no estuviera en la tribu.

Tengo una deuda con _____.

TRAUMA Y DESGRACIAS

TRAUMA 1

TRAUMA 2

TRAUMA 3

DESENCADENA
UNA
DESGRACIA

☐

PONE A LA TRIBU EN PELIGRO

☐

PIERDE APOYO DE MIEMBROS DE LA TRIBU

☐

MUERE / SUFRE UNA DESGRACIA

DETERMINACIÓN

HÉLICE

SECRETO

RELIQUIA

HOJA DE PERSONAJE - EL DIPLOMÁTICO

nombre:
edad:

juega:
tribu:

DESCRIPCIÓN

PREGUNTAS DE PERSONAJE

¿Por qué crees que tu arrogancia está justificada?

¿Confías en la tribu?

¿Quién te tiene más odio en la tribu?

PUNTOS DE HISTORIA

RELACIONES

Respeto a _____.

No puedo soportar _____.

Soy amigable hacia _____.

Confío en _____ con mi vida.

Sospecho de _____.

Tengo miedo de _____.

_____ es mi socio en el crimen.

Me encanta _____.

Estoy celoso de _____.

Ojalá _____ no estuviera en la tribu.

Tengo una deuda con _____.

TRAUMA Y DESGRACIAS

TRAUMA 1

TRAUMA 2

TRAUMA 3

DESENCADENA
UNA
DESGRACIA

☐

QUEDA EN RIDÍCULO

☐

UNA DE MIS DECISIONES PERJUDICA A ALQUIEN

☐

EXILIADO DE LA TRIBU

DETERMINACIÓN

HÉLICE

SECRETO

RELIQUIA

HOJA DE PERSONAJE - EL CAZADOR

nombre:
edad:

juega:
tribu:

DESCRIPCIÓN

PREGUNTAS DE PERSONAJE

¿Por qué eres capaz de hacer lo que haces?

¿Por qué tienes ese papel?

¿Qué te importa por encima de todo?

¿Qué le pasaría a la tribu si no estuvieras tú?

¿A qué le tienes miedo?

PUNTOS DE HISTORIA

RELACIONES

Respeto a _____.

No puedo soportar _____.

Soy amigable hacia _____.

Confío en _____ con mi vida.

Sospecho de _____.

Tengo miedo de _____.

_____ es mi socio en el crimen.

Me encanta _____.

Estoy celoso de _____.

Ojalá _____ no estuviera en la tribu.

Tengo una deuda con _____.

TRAUMA Y DESGRACIAS

TRAUMA 1

TRAUMA 2

TRAUMA 3

DESENCADENA
UNA
DESGRACIA

☐

HERIDA DE GRAVEDAD

☐

PONE A LA TRIBU EN PELIGRO

☐

MUERTE / SUFRE UNA DESGRACIA

DETERMINACIÓN

HÉLICE

SECRETO

RELIQUIA

HOJA DE PERSONAJE - EL DURO

nombre:
edad:

juega:
tribu:

DESCRIPCIÓN

PREGUNTAS DE PERSONAJE

¿Qué te parece la fuerza bruta?

¿Por qué no te gusta ser el duro?

¿Qué te asusta?

¿Quién en la tribu ve tu cerebro y no solo tu fuerza?

PUNTOS DE HISTORIA

RELACIONES

Respeto a _____.

No puedo soportar _____.

Soy amigable hacia _____.

Confío en _____ con mi vida.

Sospecho de _____.

Tengo miedo de _____.

_____ es mi socio en el crimen.

Me encanta _____.

Estoy celoso de _____.

Ojalá _____ no estuviera en la tribu.

Tengo una deuda con _____.

TRAUMA Y DESGRACIAS

TRAUMA 1

TRAUMA 2

TRAUMA 3

DESENCADENA
UNA
DESGRACIA

☐

NO SOY LO BASTANTE FUERTE

☐

NADIE ME ESCUCHA

☐

MUERTE / SUFRE UNA DESGRACIA

DETERMINACIÓN

HÉLICE

RELIQUIA

SECRETO

HOJA DE PERSONAJE - EL INOCENTE

nombre:
edad:

juega:
tribu:

DESCRIPCIÓN

PREGUNTAS DE PERSONAJE

¿Cómo llegaste a esta tribu?

¿Qué has perdido?

¿Qué es lo que más te asusta?

PUNTOS DE HISTORIA

RELACIONES

Respeto a _____.

No puedo soportar _____.

Soy amigable hacia _____.

Confío en _____ con mi vida.

Sospecho de _____.

Tengo miedo de _____.

_____ es mi socio en el crimen.

Me encanta _____.

Estoy celoso de _____.

Ojalá _____ no estuviera en la tribu.

Tengo una deuda con _____.

TRAUMA Y DESGRACIAS

TRAUMA 1

TRAUMA 2

TRAUMA 3

DESENCADENA
UNA
DESGRACIA

☐

ME DOY CUENTA DE ALGO QUE ME ATERRA

☐

VERDADERA PÉRDIDA DE INOCENCIA

☐

MUERTE / SUFRE UNA DESGRACIA

DETERMINACIÓN

HÉLICE

RELIQUIA

SECRETO

HOJA DE PERSONAJE – EL INVENTOR

nombre:
edad:

juega:
tribu:

DESCRIPCIÓN

PREGUNTAS DE PERSONAJE

¿Cómo aprendiste a inventar?

¿Cuál de tus invenciones te ha salido peor?

¿Cómo te uniste a la tribu?

PUNTOS DE HISTORIA

RELACIONES

Respeto a _____.

No puedo soportar _____.

Soy amigable hacia _____.

Confío en _____ con mi vida.

Sospecho de _____.

Tengo miedo de _____.

_____ es mi socio en el crimen.

Me encanta _____.

Estoy celoso de _____.

Ojalá _____ no estuviera en la tribu.

Tengo una deuda con _____.

TRAUMA Y DESGRACIAS

TRAUMA 1

TRAUMA 2

TRAUMA 3

DESENCADENA
UNA
DESGRACIA

☐

UN INVENTO FALLA ESTREPITOSAMENTE

☐

PONES A LA TRIBU EN PELIGRO

☐

MUERTE / SUFRE UNA DESGRACIA

DETERMINACIÓN

HÉLICE

RELIQUIA

SECRETO

HOJA DE PERSONAJE - EL LISTO

nombre:
edad:

juega:
tribu:

DESCRIPCIÓN

PREGUNTAS DE PERSONAJE

¿Por qué te da miedo ser el más listo?

¿Quién crees que te tiene envidia?

¿Crees que hay alguna manera de sobrevivir al Ocaso?

PUNTOS DE HISTORIA

RELACIONES

Respeto a _____.

No puedo soportar _____.

Soy amigable hacia _____.

Confío en _____ con mi vida.

Sospecho de _____.

Tengo miedo de _____.

_____ es mi socio en el crimen.

Me encanta _____.

Estoy celoso de _____.

Ojalá _____ no estuviera en la tribu.

Tengo una deuda con _____.

TRAUMA Y DESGRACIAS

TRAUMA 1

TRAUMA 2

TRAUMA 3

DESENCADENA
UNA
DESGRACIA

☐

METÍ LA PATA

☐

HERIDA DE GRAVEDAD

☐

MUERTE / SUFRE UNA DESGRACIA

DETERMINACIÓN

HÉLICE

RELIQUIA

SECRETO

HOJA DE PERSONAJE - EL MONSTRUO

nombre:
edad:

juega:
tribu:

DESCRIPCIÓN

PREGUNTAS DE PERSONAJE

¿Cómo descubriste tu lado oscuro?

¿Qué remordimiento te persigue desde antes del Ocaso?

¿Qué has hecho para sobrevivir que te pesa en la conciencia?

PUNTOS DE HISTORIA

RELACIONES

Respeto a _____.

No puedo soportar _____.

Soy amigable hacia _____.

Confío en _____ con mi vida.

Sospecho de _____.

Tengo miedo de _____.

_____ es mi socio en el crimen.

Me encanta _____.

Estoy celoso de _____.

Ojalá _____ no estuviera en la tribu.

Tengo una deuda con _____.

TRAUMA Y DESGRACIAS

TRAUMA 1

TRAUMA 2

TRAUMA 3

DESENCADENA
UNA
DESGRACIA

☐

MATAS A UN INOCENTE

☐

NO ME DA LA GANA / NO PUEDO HACER ESO

☐

MUERTE / SUFRE UNA DESGRACIA

DETERMINACIÓN

HÉLICE

RELIQUIA

SECRETO

HOJA DE PERSONAJE - EL PROFETA

nombre:
edad:

juega:
tribu:

DESCRIPCIÓN

PREGUNTAS DE PERSONAJE

¿En qué crees verdaderamente?

¿Por qué te sigue la gente?

¿Quién querías que desaparecieras?

PUNTOS DE HISTORIA

RELACIONES

Respeto a _____.

No puedo soportar _____.

Soy amigable hacia _____.

Confío en _____ con mi vida.

Sospecho de _____.

Tengo miedo de _____.

_____ es mi socio en el crimen.

Me encanta _____.

Estoy celoso de _____.

Ojalá _____ no estuviera en la tribu.

Tengo una deuda con _____.

TRAUMA Y DESGRACIAS

TRAUMA 1

TRAUMA 2

TRAUMA 3

DESENCADENA
UNA
DESGRACIA

☐

PÉRDIDA DE SEGUIDORES

☐

CRISIS DE FE

☐

MUERES POR TUS CREENCIAS

DETERMINACIÓN

HÉLICE

RELIQUIA

SECRETO

HOJA DE PERSONAJE – EL MÉDICO

nombre:
edad:

juega:
tribu:

DESCRIPCIÓN

PREGUNTAS DE PERSONAJE

¿De quién cuidaste antes del Ocaso?

¿Por qué no pudiste salvarles?

¿Qué es lo que más te preocupa de tu papel de médico?

¿Quién crees que no va a sobrevivir?

PUNTOS DE HISTORIA

RELACIONES

Respeto a _____.

No puedo soportar _____.

Soy amigable hacia _____.

Confío en _____ con mi vida.

Sospecho de _____.

Tengo miedo de _____.

_____ es mi socio en el crimen.

Me encanta _____.

Estoy celoso de _____.

Ojalá _____ no estuviera en la tribu.

Tengo una deuda con _____.

TRAUMA Y DESGRACIAS

TRAUMA 1

☐

TRAUMA 2

☐

TRAUMA 3

DESENCADENA
UNA
DESGRACIA

☐

NO PUDE SALVARLE

☐

HERIDA DE GRAVEDAD / INCAPACIDAD TEMPORAL

☐

MUERTE / SUFRE UNA DESGRACIA

DETERMINACIÓN

☐

HÉLICE

RELIQUIA

☐

SECRETO

☐

HOJA DE PERSONAJE - EL EXTRAÑO

nombre:
edad:

juega:
tribu:

DESCRIPCIÓN

PREGUNTAS DE PERSONAJE

¿Quién eres en realidad?

¿Cómo te uniste a esta tribu?

¿Por qué te necesita esta tribu?

¿Quién crees que es el que más quiere que te marches?

PUNTOS DE HISTORIA

RELACIONES

Respeto a _____.

No puedo soportar _____.

Soy amigable hacia _____.

Confío en _____ con mi vida.

Sospecho de _____.

Tengo miedo de _____.

_____ es mi socio en el crimen.

Me encanta _____.

Estoy celoso de _____.

Ojalá _____ no estuviera en la tribu.

Tengo una deuda con _____.

TRAUMA Y DESGRACIAS

TRAUMA 1

TRAUMA 2

TRAUMA 3

DESENCADENA
UNA
DESGRACIA

☐

PLANTAS LA SEMILLA DE LA DISCORDIA

☐

MI PASADO ME ALCANZA

☐

MUERTE / SUFRE UNA DESGRACIA

DETERMINACIÓN

HÉLICE

RELIQUIA

SECRETO

HOJA DE PERSONAJE - EL MARTIR

nombre:
edad:

juega:
tribu:

DESCRIPCIÓN

PREGUNTAS DE PERSONAJE

¿Por qué estas dispuesto a morir por la tribu?

¿Qué has perdido que te da motivos para vivir?

¿Qué es lo que más te asusta?

PUNTOS DE HISTORIA

RELACIONES

Respeto a _____.

No puedo soportar _____.

Soy amigable hacia _____.

Confío en _____ con mi vida.

Sospecho de _____.

Tengo miedo de _____.

_____ es mi socio en el crimen.

Me encanta _____.

Estoy celoso de _____.

Ojalá _____ no estuviera en la tribu.

Tengo una deuda con _____.

TRAUMA Y DESGRACIAS

TRAUMA 1

TRAUMA 2

TRAUMA 3

DESENCADENA
UNA
DESGRACIA

☐

ENCUENTRAS UNA EXCUSA PARA PELEAR

☐

TE INVADE EL MIEDO

☐

TE SACRIFICAS POR UNA CAUSA

DETERMINACIÓN

HÉLICE

SECRETO

RELIQUIA

HOJA DE PERSONAJE

nombre:
edad:

juega:
tribu:

DESCRIPCIÓN

PREGUNTAS DE PERSONAJE

PUNTOS DE HISTORIA

RELACIONES

Respeto a _____.

No puedo soportar _____.

Soy amigable hacia _____.

Confío en _____ con mi vida.

Sospecho de _____.

Tengo miedo de _____.

_____ es mi socio en el crimen.

Me encanta _____.

Estoy celoso de _____.

Ojalá _____ no estuviera en la tribu.

Tengo una deuda con _____.

TRAUMA Y DESGRACIAS

TRAUMA 1

TRAUMA 2

TRAUMA 3

DESENCADENA
UNA
DESGRACIA

☐
☐
☐

DETERMINACIÓN

HELIX

RELIQUIA

SECRETO

LAS MISIONES

APOYO
REFUERZO
BÚSQUEDA Y RESCATE
PROVISIONES
TOMAR POR LA FUERZA
ATACAR
PROYECTO
MUDARSE A OTRO SITIO
HOJA EN BLANCO
HOJA EN BLANCO 2

MISIÓN

APOYO

PREGUNTAS DE MISIÓN

¿Quién o qué necesita tu ayuda?

¿Qué tipo de ayuda necesitan?

¿Por qué teneis que ser quien ayudeis?

¿Cómo os vais a beneficiar?

¿Qué miembros de la tribu no está de acuerdo con esta misión (si hay alguno)? ¿Por qué?

ACTOS JUGADOS

1

2

3

4

Si una desgracia ocurre en los actos 1 o 2, resuélvela en esta sesión
Si sucediera en los actos 3 o 4, resuélvela en esta o en la siguiente sesión

MISIÓN

REFUERZOS

PREGUNTAS DE MISIÓN

¿Qué aspecto de la tribu necesita refuerzos?

¿Por qué no es algo fácil de arreglar?

¿Qué obstáculos os podéis encontrar?

¿Quién o qué quiere que falle este proyecto?

¿Qué miembros de la tribu no quieren hacer esta misión (si hay alguno)? ¿Por qué?

ACTOS JUGADOS

1

2

3

4

Si una desgracia ocurre en los actos 1 o 2, resuélvela en esta sesión
Si sucediera en los actos 3 o 4, resuélvela en esta o en la siguiente sesión

MISIÓN

BÚSQUEDA Y RESCATE

PREGUNTAS DE MISIÓN

¿A quién o qué buscáis?

¿De quién es la culpa?

¿Por qué hay que darse prisa?

¿Hay alguien más buscando lo mismo?

¿Qué pasa si fallais?

¿Qué miembros de la tribu no quieren hacer esta misión (is hay alguno)? ¿Por qué?

ACTOS JUGADOS

1

2

3

4

Si una desgracia ocurre en los actos 1 o 2, resuélvela en esta sesión
Si sucediera en los actos 3 o 4, resuélvela en esta o en la siguiente sesión

MISIÓN

IR A POR PROVISIONES

PREGUNTAS DE MISIÓN

¿Qué provisiones hacen falta?

¿Por qué las necesitáis lo antes posible?

¿De dónde planeáis sacarlas?

¿Por qué hay dudas sobre esta misión?

ACTOS JUGADOS

1

2

3

4

Si una desgracia ocurre en los actos 1 o 2, resuélvela en esta sesión
Si sucediera en los actos 3 o 4, resuélvela en esta o en la siguiente sesión

MISIÓN

TOMAR POR LA FUERZA

PREGUNTAS DE MISIÓN

¿Qué teneis que tomar por la fuerza?

¿Qué lo protege?

¿Por qué no podeis usar la diplomacia?

¿Por qué esta vuestra tribu en desventaja?

ACTOS JUGADOS

1

2

3

4

Si una desgracia ocurre en los actos 1 o 2, resuélvela en esta sesión
Si sucediera en los actos 3 o 4, resuélvela en esta o en la siguiente sesión

MISIÓN

ATACAR

PREGUNTAS DE MISIÓN

¿Qué o a quién vamos a atacar y por qué?

¿Por qué es extremadamente peligroso?

¿Por qué no se puede usar la diplomacia?

¿Qué miembros de la tribu no están de acuerdo con esta misión (si hay alguno) y por qué?

ACTOS JUGADOS

1

2

3

4

Si una desgracia ocurre en los actos 1 o 2, resuélvela en esta sesión
Si sucediera en los actos 3 o 4, resuélvela en esta o en la siguiente sesión

MISIÓN

PROYECTO

PREGUNTAS DE MISIÓN

¿Qué proyecto hay que tiene que hacer la tribu?

¿Por qué teneis que completarlo?

¿Qué obstáculo está impidiendo que se complete el proyecto?

¿Cuánto tiempo hay para completarlo antes de que sea demasiado tarde?

¿Por qué?

ACTOS JUGADOS

1

2

3

4

Si una desgracia ocurre en los actos 1 o 2, resuélvela en esta sesión

Si sucediera en los actos 3 o 4, resuélvela en esta o en la siguiente sesión

MISIÓN

IRSE A OTRO SITIO

PREGUNTAS DE MISIÓN

¿Por qué no os podeis quedar?

¿Por qué no se puede superar esta amenaza?

¿Dónde ireis?

¿Por qué dudais de esta solución?

¿A qué peligros sabeis que os vais a tener que enfrentar durante el camino?

¿Qué miembros de la tribu están en desacuerdo con esta misión (si hay alguno) y por qué?

ACTOS JUGADOS

1

2

3

4

Si una desgracia ocurre en los actos 1 o 2, resuelvela en esta sesión
Si sucediera en los actos 3 o 4, resuelvela en esta o en la siguiente sesión

MISIÓN

PREGUNTAS DE MISIÓN

ACTOS JUGADOS

1

2

3

4

Si una desgracia ocurre en los actos 1 o 2, resuélvela en esta sesión
Si sucediera en los actos 3 o 4, resuélvela en esta o en la siguiente sesión

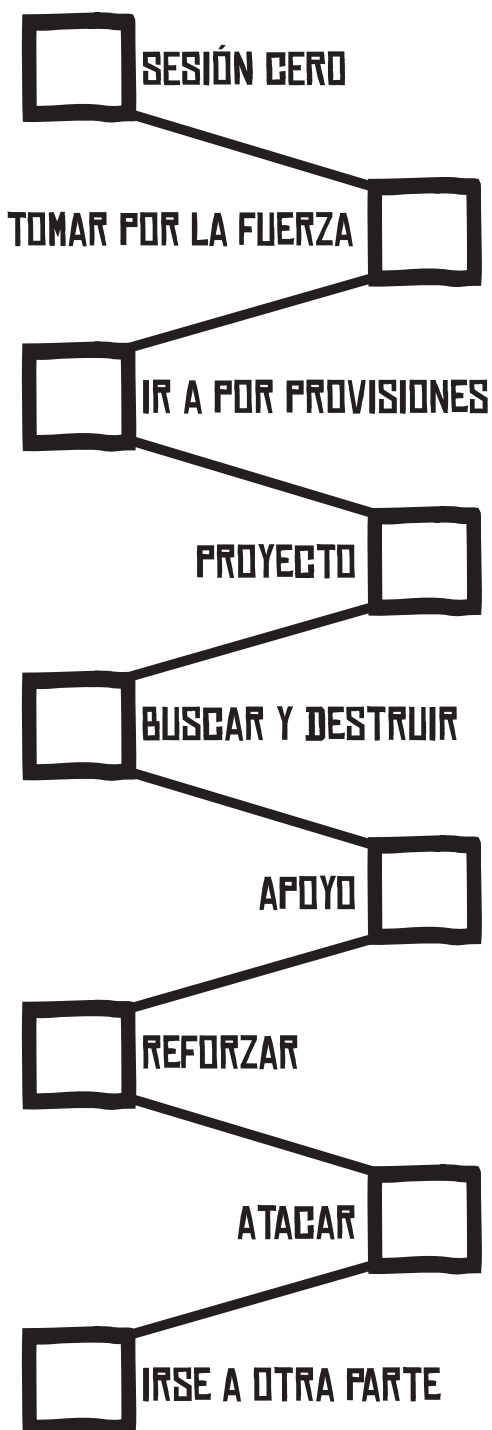
MISIÓN

BÚSQUEDA Y RESCATE

PREGUNTAS DE MISIÓN

LA RUTA DE CAMPAÑA

ESTA RUTA DE CAMPAÑA CONTIENE SUGERENCIAS PARA LA ORGANIZACIÓN DE TUS SESIONES DE JUEGO. CAMBIA CUALQUIER COSA QUE NECESITES CUANDO LO NECITES PARA ADAPTARLA A LA NARRATIVA DE TUS PARTIDAS.



MATERIAL PREGENERADO

**ESTA SECCIÓN CONTIENE UNA TRIBU Y CUATRO
PERSONAJES PREGENERADOS Y LISTOS PARA JUGAR O
SERVIR DE INSPIRACIÓN.**

la tribu

nombre: los pájaros
¿cuándo pasó El Ocaso?
6 semanas

tamaño: pequeña
ubicación: casita en un
árbol

escasez

superávit

Combustible

materiales de
construcción

amenazas

inmediata

largo plazo

animales
peligrosos

otras tribus se
asientan cerca

jerarquía

MARY - líder

HOJA DE PERSONAJE - EL EXTRAÑO

nombre: *Damién*
edad: *15*

juega:
tribu:

DESCRIPCIÓN

Damién tiene el pelo oscuro y ojos grises. Habla bajito pero cuando lo hace, se hace escuchar, incluso para su edad. Está pálido y muy delgado, y siempre lleva una cazadora de cuero que le queda grande.

PREGUNTAS DE PERSONAJE

¿Quién eres en realidad?

Soy un quinceañero que dejó los estudios

¿Cómo te uniste a esta tribu?

Llegué ayer. Mentí para que me dejaran entrar

¿Por qué te necesita esta tribu?

Están asustados y débiles

¿Quién crees que es el que más quiere que te marches?

Mary. Lo noto por la forma en que me mira

PUNTOS DE HISTORIA

RELACIONES

Respeto a MARY.

No puedo soportar _____.

Soy amigable hacia EARL.

Confío en _____ con mi vida.

Sospecho de _____.

Tengo miedo de _____.

_____ es mi socio en el crimen.

Me encanta _____.

Estoy celoso de _____.

Ojalá EMILY no estuviera en la tribu.

Tengo una deuda con _____.

TRAUMA Y DESGRACIAS

TRAUMA 1

TRAUMA 2

TRAUMA 3

DESENCADENA
UNA
DESGRACIA

☐

PLANTAS LA SEMILLA DE LA DISCORDIA

☐

MI PASADO ME ALCANZA

☐

MUERTE / SUFRE UNA DESGRACIA

DETERMINACIÓN

HÉLICE

RELIQUIA

Mi mechero favorito

SECRETO

Dejé que se comieran a mi hermana para poder escapar con vida.

HOJA DE PERSONAJE - EL INOCENTE

nombre: Emily
edad: 12 y medio

juega:
tribu:

DESCRIPCIÓN

Tímida. Pequeñita. Me encanta jugar. Ojos azules, pelo marrón sucio recogido en dos coletas mal puestas. Llevo puestos un pijama sucio.

PREGUNTAS DE PERSONAJE

¿Cómo llegaste a esta tribu?

Iba corriendo sola y estaba perdida en el bosque cuando ví a Mary buscando algo. Me trajo con ella.

¿Qué has perdido?

Mi osito de peluche. Se llama Ted.

¿Qué es lo que más te asusta?

Lo que me da más miedo es quedarme sola. Eso y los desconocidos.

PUNTOS DE HISTORIA

RELACIONES

Respeto a _____.

No puedo soportar _____.

Soy amigable hacia _____.

Confío en MARY con mi vida.

Sospecho de EARL.

Tengo miedo de DAMIEN.

_____ es mi socio en el crimen.

Me encanta _____.

Estoy celoso de _____.

Ojalá _____ no estuviera en la tribu.

Tengo una deuda con _____.

TRAUMA Y DESGRACIAS

TRAUMA 1

TRAUMA 2

TRAUMA 3

DESENCADENA
UNA
DESGRACIA

☐

ME DOY CUENTA DE ALGO QUE ME ATERRA

☐

VERDADERA PÉRDIDA DE INOCENCIA

☐

MUERTE / SUFRE UNA DESGRACIA

DETERMINACIÓN

HÉLICE

RELIQUIA

una foto de mamá y papá

SECRETO

Tengo una hermana gemela y está perdida en alguna parte.

HOJA DE PERSONAJE - EL DIPLOMÁTICO

nombre: MARY
edad: 16

juega:
tribu:

DESCRIPCIÓN

Soy una buenaza. Mi madre murió cuando yo tenía 2 años de cancer de mama. Me encanta jugar al golf. Llevo el pelo trenzado.

PREGUNTAS DE PERSONAJE

¿Por qué crees que tu arrogancia está justificaca?

Soy mayor y sé más. Creo que siempre hay que hacer lo que está bien.

¿Confías en la tribu?

Sí, pero también creo que la confianza hay que ganarsela.

¿Quién te tiene más odio en la tribu?

El extraño.

PUNTOS DE HISTORIA

RELACIONES

Respeto a EARL.

No puedo soportar _____.

Soy amigable hacia EMILY.

Confío en _____ con mi vida.

Sospecho de DAMIEN.

Tengo miedo de _____.

_____ es mi socio en el crimen.

Me encanta _____.

Estoy celoso de _____.

Ojalá _____ no estuviera en la tribu.

Tengo una deuda con _____.

TRAUMA Y DESGRACIAS

TRAUMA 1

TRAUMA 2

TRAUMA 3

DESENCADENA
UNA
DESGRACIA

☐

QUEDA EN RIDÍCULO

☐

UNA DE MIS DECISIONES PERJUDICA A ALQUIEN

☐

EXILIADO DE LA TRIBU

DETERMINACIÓN

HÉLICE

RELIQUIA

Mi diario.

SECRETO

Fínjo ser valiente y dura, pero en realidad estoy asustada y me duermo sollozando cada noche.

HOJA DE PERSONAJE - EL CAZADOR

nombre: Earl
edad: 13

juega:
tribu:

DESCRIPCIÓN

Soy un tío de pueblo criado en una granja. Me criaron entre escopetas y cazería. Aprendí a disparar a los 6 años y estoy a gusto en el campo. Soy alto y desaliñado con ropa de campo.

PREGUNTAS DE PERSONAJE

¿Por qué eres capaz de hacer lo que haces?

Me criaron para hacer este tipo de cosas

¿Por qué tienes ese papel?

Tanta gente esperando que les provea de comida me asusta

¿Qué te importa por encima de todo?

El cuchillo de caza de mi abuelo. Es todo lo que me queda.

¿Qué le pasaría a la tribu si no estuvieras tú?

Se morirían de hambre. Estoy seguro.

¿A qué le tienes miedo?

A estar indefenso.

PUNTOS DE HISTORIA

RELACIONES

Respeto a DAMIEN.

No puedo soportar EMILY.

Soy amigable hacia MARY.

Confío en _____ con mi vida.

Sospecho de _____.

Tengo miedo de _____.

_____ es mi socio en el crimen.

Me encanta _____.

Estoy celoso de _____.

Ojalá _____ no estuviera en la tribu.

Tengo una deuda con _____.

TRAUMA Y DESGRACIAS

TRAUMA 1

TRAUMA 2

TRAUMA 3

DESENCADENA
UNA
DESGRACIA

☐

HERIDA DE GRAVEDAD

☐

PONE A LA TRIBU EN PELIGRO

☐

MUERTE / SUFRE UNA DESGRACIA

DETERMINACIÓN

☐

HÉLICE

RELIQUIA

El cuchillo de cacería que me
dio mi abuelo.

SECRETO

En mi otra vida, ayudé a mi padre a matar a
alguien y esconder el cadáver.

NOTAS DE DISEÑO

Gracias por comprar y jugar a Niños del Ocaso. Espero sinceramente que te diviertas tanto con el juego como lo hice yo escribiéndolo y desarrollándolo.

La historia del origen de Niños del Ocaso es inusual. Durante 2017 lancé 2 micro JRD, Desencadenado y La Caída. Desencadenado fue un juego donde los jugadores interpretaban a adultos en un futuro alternativo infernal que tenían que equilibrar su naturaleza salvaje o sufrirían inevitablemente un destino muy similar a el Ocaso. En La Caída, el juego era un juego apocalíptico de horror de supervivencia donde los jugadores interpretaban niños que sobreviven en un mundo peligroso y roto. Ambos juegos funcionaron muy bien (francamente, mucho mejor de lo que jamás habría esperado) así que cuando quise embarcarme en mi nuevo diseño, visité un foro de juegos de historias y propuse una idea. Le pregunté a los usuarios cuál de los 2 micro JDR les gustaría ver convertido en un juego completo, y después de algunas conversaciones se sugirió que los dos juegos se combinaran. El resultado de esa conversación es el libro que tienes en tus manos ahora.

Diseñar a Niños del Ocaso fue interesante y desafiante. La palabra clave que llevó a muchas de las decisiones de diseño fue "escasez". La historia, la determinación y los puntos de hélice son escasos. Todo esto ayuda a conducir a casa esa sensación de desesperación que debe impregnar a los personajes y las historias que se cuentan en este juego.

También se agregaron Traumas y Caídas en el juego para ayudar a aumentar el sentimiento de temor y desesperación que los personajes de este mundo están sintiendo. Cosas malas le van a pasar a tu personaje, no importa quiénes sean.

Me gustaría dar las gracias a todos mis seguidores y expertos que ayudaron a traer este juego a la vida. Y gracias a ti, por comprarlo y apoyar Frenzy Kitten Games y el diseño de juegos indies.

Gareth H. Graham

AGRADECIMIENTOS

Tener una pequeña editorial es un trabajo bastante arduo que, a pesar de llevarla yo solo, no quita que tenga detrás un equipo de gente que te apoyan y contribuyen al proyecto y hay personas que se merecen una mención especial.

Primero Gareth por confiarme la publicación de su juego. Este juego significa mucho para él y es un privilegio poder publicarlo en España.

Mi marido, Martin, porque se aguanta mientras le cuento toooooodo lo que se puede contar sobre estos juegos y me escucha y ofrece su apoyo aunque hay pocas cosas que le interese menos que los juegos de rol.

A mi amigo Josep Vicent García por la primera corrección del libro. Es un honor tener a alguien así a mi lado.

A Oscar Peña, Alfonso Merino, Nacho Girbes, Pablo Rodríguez, Txema Berdutch y muchos más – vosotros sabeis quienes sois – por vuestro ánimo y apoyo. Merece la pena hacer estas cosas y publicar estos juegos solo por teneros a mi lado.

LISTA DE MECENAS

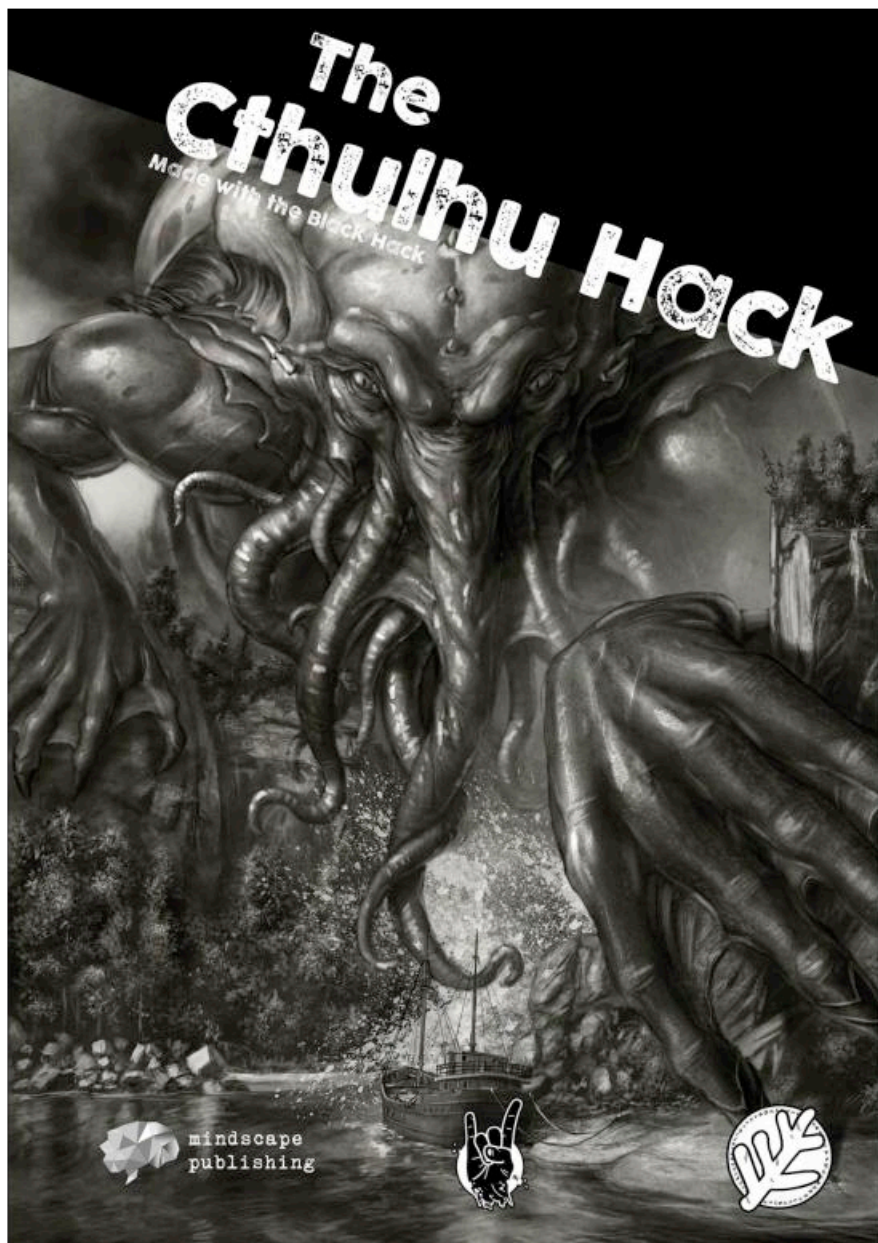
Por supuesto a todas las personas que han respaldado este juego comprándolo durante la preventa:

Cristina Sánchez Cataluña, Pepe Pedraz, Héctor R. A., Mariam Blanco Colunga, Oscar Fernandez Sanchez, Oscar Estevez Soler, Javier Medrano Guillén, Jaime Tobar, Hugo Jimenez, José Luis Forte, Antonio Martinez Gascón, José María Ricart Luna, Imanol Torres Rodriguez, Francisco David Guillen Pérez, Damiá Álvarez Monell, Cayetano Núñez Cecilio, Oscar Otero Huerta, Ian Taylor Ramón, Franco Pisani, Héctor Rodríguez Asperilla, Tubal Lara García, Francisco Javier Aguado Padial, Violeta Benítez, Santiago Cortés, Traso de Sagasta, Jaime Paramio Torres, Víctor Cadenas, Iván Carlo Alcañiz Bautista, Diana Porras Somez, Luis Fernando Ayestarain Solana, Pablo Fernández García, Josep Oliver, Alvaro López-Mántaras Sánchez, Cristina Sánchez, Ivan Molero, Mary Cruz Rodríguez, Fidel García, Worfylon El Poderoso, Joshua Couceiro Alonso, Antonio Cebrián Solance, Javier Ruíz, Héctor Rodríguez Asperilla, Adrián Pérez Sánchez, Pablo Cano Mallo, Francisco J. Cabrero, Dan Alfaro García, Oscar Peña Gimbert, Iris Sancho Sanz, Ignacio de Orueta Lacalle, Pablo Rodríguez Andreu, Eneko Sánchez, Frank Guerra, José Sánchez, José Alfonso García Paredes, Oscar López de Aumada, Tarusent.

Y mi amiga Agus Chica Piña especialmente.

The Cthulhu Hack es un juego de investigación que enfrenta a gente ordinaria contra horrores y dioses Lovecraftianos que destruyan su cordura.

A la venta en Mayo 2019



130 aventuras para la quinta edición el primer juego de rol listas para meter en cualquier campaña en cuestión de minutos.

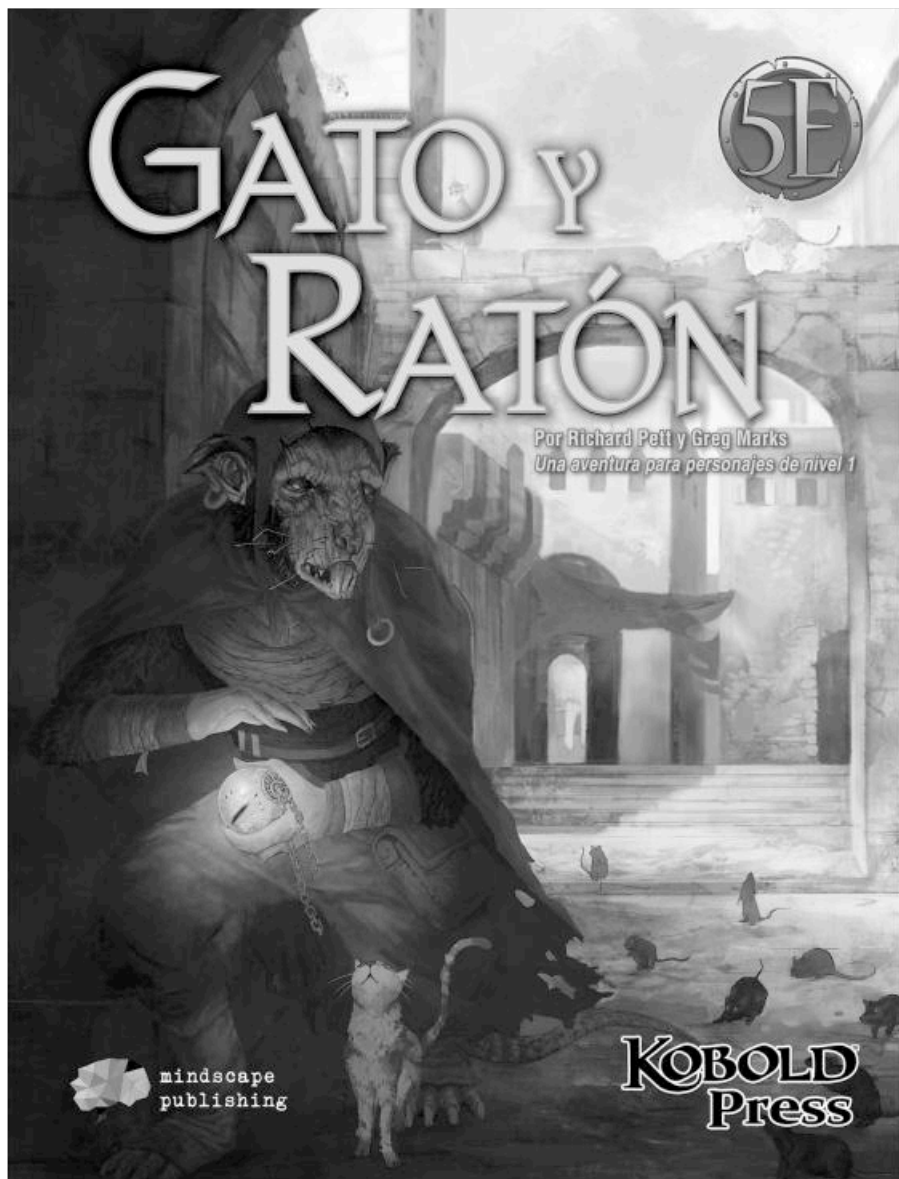
Participa en el mecenazgo en Abril 2019



Más de 130 aventuras para 5E

En la Ciudad Inmortal de los Gatos, un objeto misterioso y antiguo se ha perdido y un grupo de aventureros tienen la misión de recuperarlo. ¿Podrás hacerlo?

Una aventura para personajes de nivel 1.



Una pequeña aldea ha sido asediada por una enfurecida banda de trollkin y su shaman.
¿Podrás rescatarla a tiempo?

Una aventura para personajes de nivel 3 para 5E
a la venta a partir de Abril 2019



**EN NIÑOS DEL OCASO, LOS JUGADORES INTERPRETAN
SUPERVIVIENTES EN UN APOCALIPSIS QUE HA CONVERTIDO A
TODOS LOS ADULTOS EN EL PLANETA EN MALÉVOLOS
SALVAJES SEDIENTOS DE SANGRE LLAMADOS LOS CAÍDOS.**

**EN EQUIPO, LOS JUGADORES EXPLORARÁN Y
DESARROLLARÁN EL MUNDO Y SU HISTORIA INMERSOS EN UN
SISTEMA TOTALMENTE COLABORATIVO. TENDRÁN QUE ESTAR
ATENTOS A LA FRÁGIL JERARQUÍA DE SU TRIBU, CONSTRUIR
Y MANTENER SU REFUGIO Y HACER LO QUE HAGA FALTA PARA
ASEGURAR LA SUPERVIVENCIA DE LA TRIBU. LA
RESPONSABILIDAD RECAE SOBRE TODOS LOS JUGADORES Y
EL JUEGO UTILIZA UN NUEVO SISTEMA DE REGLAS MUY
SENCILLAS QUE MANTIENEN A TODO EL MUNDO INMERSO EN
LA PARTIDA EN TODO MOMENTO.**

¿QUÉ OS DEPARA EL APOCALIPSIS?

DESCÚBRELO EN NIÑOS DEL OCASO.



**mindscape
publishing**

**FRENZY KITT
GAMES**