




NIÑOS DEL OCASO

UN JUEGO DE GARETH H. GRAHAM



*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**.*

*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.*

SESION CERO



PRIMEROS PASOS PARA EL OCASO

X TIEMPO DESDE LA CAÍDA

- 6 días: caos y desorden, las tribus y los refugios comienzan a emerger, niños inestables y refugios precarios.
- 6 semanas: las tribus y los refugios están asentados, niños estables y refugios como proveedores de calidad de vida, existen otras tribus.
- 6 meses: La vida es dura, pero estable. Las tribus y los refugios son muy solidas, muchas tribus serán más brutales y fanáticas, como sectas y otros grupos extremos.

X CREACION DE PERSONAJES

- Las hojas de personaje describen diversos arquetipos de personaje, y cada arquetipo sólo se puede elegir una vez por aventura. 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.

X CREACION DEL 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.

PRIMEROS PASOS PARA EL OCASO

XCREACION DE LA **TRIBU**

Ahora que sabemos quienes somos y dónde estamos. 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. Para crear la tribu y decidir las amenazas, la escasez, los superávits y la jerarquía, asegúrate que tienes la hoja de la tribu

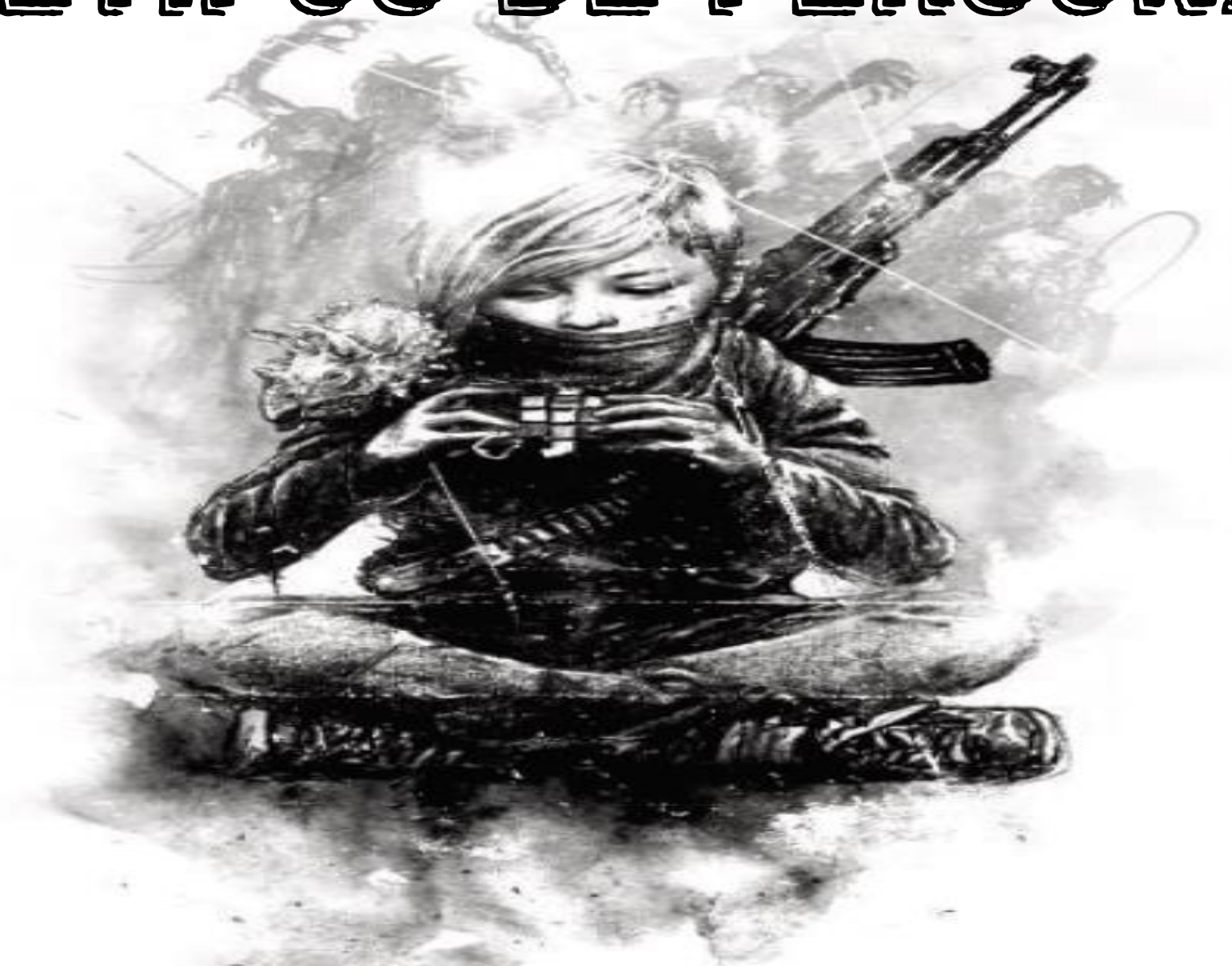
XPRESENTACION DE PERSONAJES

-Cada jugador alrededor de la mesa describe una sola escena sobre el pasado de su personaje y como ha llegado hasta donde está ahora. ¿Cómo fue la primera vez que se encontró con un caído? Esta escena nos cuenta donde el personaje se entero por primera vez de lo que estaba sucediendo a su alrededor y que el mundo que conocía se había al ocaso.

XELECCION DE **VÍNCULOS**

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).

ARQUETIPOS DE PERSONAJES



ARQUETIPOS DE PERSONAJES

- XEl alborotador:** *Los problemas te buscan y los buscas. 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.*
- XEl líder:** *Eres el responsable de la toma de decisiones tanto si te gusta la idea como si no. Una gran posición en la que estar cuando las cosas van bien, pero terrible cuando las cosas empiezan a desmoronarse*
- XEl diplomático:** *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.*
- XEl cazador:** *Dar cuentas de algo o alguien, es el trabajo de cazador. Eres sigiloso, frío e inquebrantable*
- XEl duro:** *Es el miembro más grande, fuerte y duro de la tribu, la fuerza bruta es la solución ante todo, pero por dentro esta relleno de sentimientos y emociones*
- XEl inocente:** *Eres el más joven y el más vulnerable. Un mundo como este no es lugar para alguien como tú, eres puro y no estas contaminado por los horrores del ocaso. Eres pequeño, rápido y muy servicial a veces tus opiniones no son tomadas en cuenta se te ve como el menos experimentado*
- XEl inventor:** *Creadores de artilugios y 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, te asusta mucho no saber si eres capaz de defenderte*

ARQUETIPOS DE PERSONAJES

- XEl listo:** *Eres la persona a la que los otros acuden cuando se trata de tomar decisiones, 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.*
- XEl monstruo:** *Eres el malvado, el miembro de la tribu al que los otros llaman para hacer el trabajo sucio. Eres tranquilo, incomprendido e incluso temido por algunos. te perciben como frío, insensible y despiadado. No haces estas cosas horribles porque te guste, las haces porque sabes que sin ti el resto de la tribu no tendría ninguna posibilidad de sobrevivir.*
- XEl profeta:** *los fanáticos religiosos son un nuevo y poderoso pilar de la tribu. 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 de esos jóvenes.*
- XEl médico:** *Eres la persona que presta ayuda a los necesitados. Ser el único en la tribu que puede prestar la asistencia adecuada te hace un objetivo muy valioso. Si llegases a ser asesinado o lesionado, el resto de la tribu no duraría mucho tiempo.*
- XEl extraño:** *Eres distante y 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?*
- XEl 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.*

MECANICAS DEL JUEGO



MECANICAS DEL JUEGO

X Puntos de historia: Cada jugador comienza el juego con 2 puntos de historia. Estos puntos representan tu capacidad de añadir complicaciones a las escenas. Se debe hacer un seguimiento de los puntos de historia entre partidas

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

- Si el resultado es **8 o más**, entonces **evita la complicación**.
- Si el resultado es **7 o menos**, entonces **activa la complicación**.

X Los dados: 2d6 (dos dados de seis caras) que sólo se tiran para resolver una complicación. 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.

MECANICAS DEL JUEGO

X Puntos de trauma: Son 3 puntos que vamos a marcar cuando no superemos una complicación (es decir cuando nuestros dados sumen 7 o menos), se marcan uno a la vez y al completar los tres eliges una DESGRACIA.

X 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 al resolver las complicaciones. Cada personaje tiene 3 desgracias únicas que varían según el arquetipo.

X Determinación: Son puntos no acumulables que nos permiten tirar 3d6 y elegir los de mayor resultado, descartando el de menor valor. Solo es un punto por sesión de juego.

X Puntos de hélice: Se pueden utilizar una vez por sesión de juego. Permite volver a realizar una tirada para lograr evitar (o en caso masoquistas) activar la complicación.