

NIÑOS DEL OCASO

RECURSOS



mindscape
publishing

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



HELIX

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



HELIX

RELIQUIA



SECRETO



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



HELIX

RELIQUIA



SECRETO



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



HELIX

RELIQUIA



SECRETO



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



HELIX

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

HELIX

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



HELIX

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

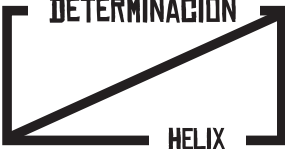


METÍ LA PATA

HERIDA DE GRAVEDAD

MUERTE / SUFRE UNA DESGRACIA

DETERMINACIÓN



HELIX

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 PUDEO HACER ESO



MUERTE / SUFRE UNA DESGRACIA

DETERMINACIÓN



HELIX

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 querrías 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

MUJERES POR TUS CREENCIAS

DETERMINACIÓN

HELIX

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



HELIX

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



HELIX

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



HELIX

RELIQUIA



SECRETO



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 (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

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 que?

¿Por qué es extremadamente peligroso?

¿Por qué no se puee 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, resuélvela en esta sesión
Si sucediera en los actos 3 o 4, resuélvela en esta o en la siguiente sesión

MISIÓN

Empty box for writing the mission statement.

PREGUNTAS DE MISIÓN

Large empty box for writing mission questions.

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

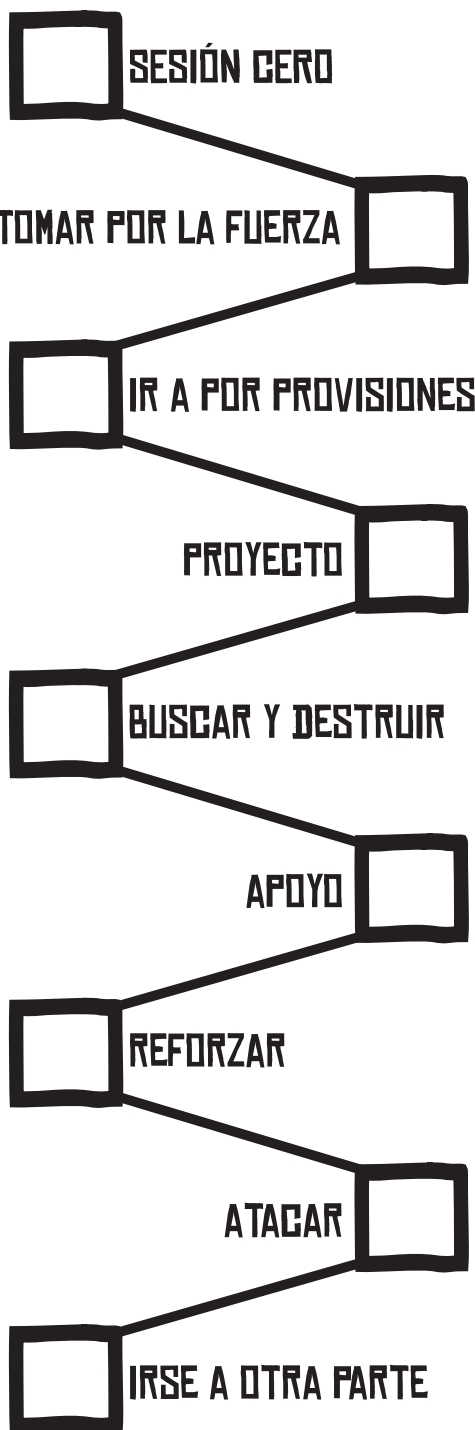
MISIÓN

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.



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

