

NOCTURNA

por

Gastón Nicolás Flores
(The NightWalken)

*Presentado al concurso
"Creá tu juego deRol 2008"*

Palabras utilizadas:
Sueño – Escape - Luna

Los dioses murieron, o se fueron. Ya nadie recuerda cómo eran las cosas antes, hace miles de años, cuando los Hombres dominaban el mundo. Ahora todo es oscuridad, y de hecho los que antes se llamaban humanos solo viven de noche. Las cuatro Lunas Pilares son el único rastro que quedó de la Luz, y son las que sostienen al mundo en su inestable lugar.

Escapando a las pocas horas de penumbra que todavía se llama *día*, los urkai, los manakare y los sanem tratan de sobrevivir a este mundo moribundo, y a su principal peligro, el Sueño. Eso que va devorando la mente, el cuerpo y la voluntad de vivir. Eso que te duerme hasta la muerte, apagando así más a este mundo ya sumido en tinieblas.

Muchas cosas esperan en la oscuridad. La crueldad, la desolación, el miedo, el dolor, la desesperanza, la locura... Pero también esa luz que sigue oculta en los que creen que no todo está perdido. La fuerza de espíritu que hizo grandes a los humanos, antes de que precipitara su caída hacia el orgullo. La esperanza que apenas sobrevive en el mundo, como una vela que se apaga, y que cada vez que es usada, pareciera acercarnos más al final.

La Luz

En una época ya casi olvidada, el hombre había dominado un tipo de magia que dio a llamar la Luz, pues se manifestaba de día, cuando el Sol Mágico brillaba en el cielo. Acumulando este enorme poder, se construyeron enormes ciudades pobladas de edificios imposiblemente bellos y grandes. Se crearon armas y joyas hermosas, y las diferentes civilizaciones, aunque a veces luchaban sangrientamente entre ellas, prosperaron.

Sin embargo, el hombre empezó a usar la Luz para todo. Creó máquinas que hacían incluso las tareas más simples. Pronto el Sol Mágico comenzó a cambiar. Primero su brillo disminuyó, lo cual sumió en el temor a todos. Luego los días empezaron a hacerse más y más cortos. De noche, ninguna de las máquinas funcionaba por más de unas horas, de manera que el frío y la oscuridad volvieron al mundo. Habiendo olvidado incluso cómo conseguir pieles o armar una antorcha, las civilizaciones comenzaron a caer en guerras o a declinar lentamente en una paz intranquila.

Pasaron años y años, y las cuatro Lunas Pilares comenzaron a dominar el cielo nocturno. Si el Sol Mágico dejó de alumbrar largos horas del día, ahora las Lunas reflejaban su Luz, aunque teñida de un color particular. El conocimiento mágico se fue perdiendo generación a generación, mientras los que tenían esa sabiduría morían sin que a nadie le importara preguntarles lo que sabían. Como el mundo se hacía más mortal y tétrico, el único rastro de Luz que quedó en la mente de todos fueron aquellas palabras que podían curar, al menos en parte, el daño físico al que todos estaban nuevamente expuestos.

La raza humana terminó desapareciendo como tal, convirtiéndose en tres razas muy diferenciadas. La tradición oral y los murales de algunas ciudades conservan partes de la historia, pero ahora la Luz es penumbra durante cuatro de las veintiocho horas del día. Luz que es imposible usar para la magia, si es que alguien supiera hacerlo, pero que permite un rastro de vida. Penumbra que parece ser más profunda cada día, hasta que tal vez ni siquiera exista.

Objetos mágicos y la Luz

Usada durante siglos, la magia del Sol se ha desvanecido. Ya nadie puede convocarla para realizar las grandes obras del pasado. Sin embargo, existen algunos lugares en donde todavía sobreviven algunos elementos de las culturas que abusaron de ese poder.

Entre la vegetación llena de insectos y las paredes de bordes romos de las antiguas ciudades, a veces se encuentran objetos perdidos. La mayoría son solo restos de cosas que ninguno puede comprender, pero muy de vez en cuando alguien dice haber encontrado algún objeto mágico, activado por la Luz. Estos objetos continúan funcionando incluso miles de años después de haber sido construidos, pero la casi ausencia de toda Luz hace que solamente se activen una vez cada noche, y tengan que ser recargados al día siguiente. Muchos matarían por esos objetos...

Como DJ, no pienses en nada demasiado raro o complejo. Las cosas muy grandes habrán sido ya saqueadas o destruidas por el tiempo o cualquier otra cosa. Los objetos que puedes encontrar no son más grandes que un brazo, e incluyen espadas, escudos, espejos, broches, trozos de armaduras abolladas, cascos, etc. Es decir, todo aquello que sea de metal o algún otro material muy durable. Es posible que haya objetos que nadie pueda aprender a usar, porque hacían cosas en conjunto con otros objetos mágicos o porque ya nadie recuerda cómo funciona una máquina con cierto grado de complejidad.

Los objetos mágicos no son gran cosa. Una espada puede darte un +1 a Combate Cuerpo a Cuerpo, o un broche de capa un +1 a Discreción. Un +2 ya es una exageración, porque los objetos tan poderosos ya han dejado de existir. Además, probablemente harían que los personajes llamen demasiado la atención.

Los objetos mágicos no necesitan ser activados. No hay que realizar tiradas ni nada similar. Si están cargados, habiendo pasado al menos cuatro horas al sol, funcionarán durante un corto tiempo, no más de media hora, desde que su usuario lo desee. Los objetos reconocerán a todas las razas como seres humanos, y reaccionarán a ese pedido mental. Luego de ser usados volverán a ser como cualquier otro objeto normal.

Muchos objetos supuestamente mágicos no lo son realmente. No serán pocas las veces que una tribu reverencia a un ídolo de piedra o fragmento de una máquina mágica que ya no funciona y nunca lo hará. Hay un gran nivel de misticismo y creencias rodeando a todo objeto curioso, y muchos lo creerán mágico.

La Luz como magia ya no puede ser usada, más allá de lo mencionado por la habilidad correspondiente. No solamente se han perdido las enseñanzas, sino que ahora el sol no da suficiente magia como para hacer ciertas cosas. Para los personajes será imposible aprender algo más que curar, pero sí se pueden aprender leyendas o creencias sobre la Luz, las cuales deben ser tenidas en cuenta a la hora de usar esta habilidad.

Razas de Nocturna

Hace tiempo, los humanos eran la principal raza de este mundo. Sin embargo, al ir perdiendo la Luz, cayeron en la decadencia. Los días se hicieron más cortos y fríos, y cada vez fue más difícil sobrevivir. Sin la Luz, los humanos degeneraron en muchos aspectos, pero también debieron evolucionar para hacer frente al frío y la oscuridad.

Así fue que el hombre se dividió en tres razas separadas, las cuales continuaron evolucionando por su cuenta hasta la época actual. Todas descienden de los humanos, y todas lo saben, alabando de diferentes maneras ese pasado perdido para siempre.

Urkai

Los más apegados a los usos y costumbres de las antiguas civilizaciones humanas, estos seres todavía ocupan algunas ruinas abandonadas o viven en poblados de chozas. También ocupan regiones boscosas viviendo en árboles o en las cuevas de las montañas, allí donde los sanem no pueden cavar por la dureza de la roca. De hecho, son los más versátiles a la hora de adoptar un hogar y una forma de vida, llegando incluso a construir botes y recorrer ríos y lagos.

Los urkai tienen manos iguales a las de los humanos, y por eso pueden manejar cualquier herramienta creada por ellos. Su pelo no es tan grueso ni tan espeso, de manera que a veces usan pieles o ropa cuando hace frío o llueve. Su rostro es muy similar al de los humanos y a veces casi no tiene pelo, o es muy fino. La única gran diferencia la dan sus enormes orejas como de quiróptero, que caen

hacia atrás y están protegidas del agua y de los sonidos fuertes por una membrana retráctil. Estas orejas les dan una gran capacidad sensitiva, pudiendo escuchar a grandes distancias.

Los urkai miden entre 160 y 200 cm, y su textura física es muy variada. Suelen ser ágiles, cazando y recolectando todo lo que necesitan para vivir. Son bastante individualista, aunque la estructura social de cada tribu es muy diferente y en algunos casos son muy familiares. Como no tienen armas naturales, suelen llevar armas hechas por ellos o heredadas del pasado humano, así como vestimentas que los identifican entre sí.

Los urkai mantienen un cierto orgullo al considerar que son la raza más apegada al legado humano primigenio, no solamente porque mantienen una forma más similar al hombre antiguo sino por sus costumbres y el uso de las herramientas. En el extremo, esto se manifiesta en algunos pocos urkai que consideran a los manakare y sanem como animales degenerados del hombre. Sin embargo, la gran mayoría de los urkai, si bien tienen ese orgullo, no lo manifiestan abiertamente y pueden convivir sin problemas con vecinos de cualquier raza. De todas las razas, son las que menos problemas tienen conviviendo con individuos muy diferentes.

Todas las razas viven en tribus, cada una de las cuales tienen diferentes costumbres y tradiciones.

Es muy difícil sobrevivir fuera de una tribu o comunidad. Sin embargo, **tu personaje será un rebelde que, por alguna razón, ha decidido dejar atrás todo lo que tiene para perderse en el mundo exterior.** Ten en cuenta eso cuando decidas sobre la raza y la clase de tribu que quieres elegir para tu personaje.

Manakare

Con un rostro casi totalmente lobuno y un cuerpo humanoide de gran porte, los manakare son una raza carnívora y depredadora. Son muy gregarios y tienen una gran estructura tribal, llena de leyes y códigos. Suelen vivir en bosques y cuevas, pero algunos son nómades y viajan mucho. Pueden caminar en cuatro o dos patas, las cuales tienen garras rudimentarias, romas, pero que conservan en parte la versatilidad de la mano humana. Tienen problemas manipulando objetos pequeños.

En su cabeza llevan una melena de pelo largo y grueso, pero el resto del cuerpo está cubierto de un vello más fino. Son seres muy grandes, y son pocos los adultos que miden, de pie, menos de 180 centímetros, y muchos llegan hasta las 220. Su fuerza es muy conocida y temida. Sin embargo, la principal arma de disuasión y combate son sus grandes colmillos, capaces de desgarrar la carne más dura.

Aunque pueden manejar herramientas y a veces usan ropa u otros accesorios, por lo general gustan de vivir más al estilo salvaje, haciendo uso de lo mínimo indispensable. Cazán en grupo, pero también en solitario, sobre todo cuando alguno es expulsado de la manada y se convierte en vagabundos. Son ayudados en esto por su enorme sentido del olfato.

Los manakare son un poco aislacionistas con respecto a otras razas, principalmente a causa de sus tradiciones de manada. Si bien comercian o comparten algunos espacios con otros, no les agrada que sus lugares de caza o de vida diaria sean visitados por intrusos. Incluso los que son nómades gustan de reclamar un lugar como suyo por unos meses, compartiendo entonces esa tradición con sus parientes más territoriales y sedentarios. Los manakare suelen sentirse desorientados fuera de una manada ya que acostumbran trabajar en equipo. A veces las manadas que por alguna razón son muy pequeñas se unen con otra, prefiriendo perder sus tradiciones pero no su espíritu de camaradería. Esto influye también en sus hábitos matrimoniales, ya que las alianzas de sangre son muy importantes.

Sanem

Grandes cavadores, los sanem son una raza que pasa gran parte de su tiempo bajo tierra, pero que no desdeña tampoco el aire libre. Aunque son omnívoros, suelen gustar más de comer tubérculos y hierbas desenterradas. En manos y pies tienen garras afiladas con las que cavan, pero que también pueden usar para defenderse en caso de necesidad.

Cubiertos totalmente de pelo grueso, son los que mejor están acostumbrados a la vida salvaje, y casi no cuentan con herramientas o accesorios. No solamente porque no pueden manejarlos con sus garras, sino porque no requieren abrigo ni tampoco usan adornos en el cuerpo. Poseen ojos pequeños, empotrados en una cara de frente amplia y nariz también pequeña. Aunque tienen grandes colmillos como de roedor, no los usan para matar y no son demasiado afilados, así que tienen problemas para comer grandes trozos de carne. De hecho, sus mandíbulas tampoco son precisamente grandes.

Los samen son pequeños comparados con otras razas, no pasando de los 170 centímetros. Esto se debe a que se han adaptado a los lugares cerrados, como sus madrigueras. El cavar menos es un gran ahorro de energía que nunca está mal. Aunque son bastante sedentarios y familiares, no tienen problemas en viajar, aunque no gustan mucho de los grandes cursos de agua, ya que son torpes nadadores y tienen fobia al agua corriente.

Su principal ventaja sensora es su capacidad para sentir las vibraciones del suelo, incluso cuando están al aire libre.

Los sanem no opinan mal de las otras razas; de hecho, suelen no opinar nada. No son aislacionistas, pero lo cierto es que su modo de vida hace que muchos de ellos apenas vea a alguien de otra raza en toda su vida. De manera que hay un lapso de acostumbramiento a esta realidad, pues los manakare y los urkai son muy diferentes a ellos. Sin embargo, por lo general son sanem son emprendedores y no discriminan a nadie. Como son seres más bien lógicos y tranquilos, prefieren esperar a conocer a alguien antes de dar una opinión.

El mundo

Una vez hermoso y muy poblado, al ir escapando la Luz se ha convertido en un lugar sombrío y casi muerto. Durante cuatro horas, el sol asoma a lo lejos, creando un falso día. Apenas brinda calor, y su Luz, aunque amada, no puede ser soportada por muchos. La mayoría de los seres duermen durante estas horas, pues se han convertido ya totalmente en criaturas nocturnas y temen quedarse ciegos.

Durante esas cuatro horas el Sol describe un arco bajo en el horizonte, y finalmente desaparece sin haber siquiera rozado el centro del firmamento.

La vegetación se ha adaptado como ha podido, tomando colores más oscuros que acumulan más calor y luz. Casi no hay flores, y existen insectos de todo tamaño, hasta el tamaño de la cabeza de muchos urkai. Ya no ha quedado lugar para grandes bestias, y el mundo lo dominan reptiles herbívoros de vida repetitiva y escasa, y unos pocos seres de sangre caliente, desde los pequeños que se alimentan de semillas e insectos hasta los más grandes depredadores.

Los grandes dueños del planeta son los urkai, manakare y sanem, pero a ellos eso poco les importa. Sean nómades o sedentarios, han perdido toda capacidad de manipular la escasa Luz, y también el conocimiento como para construir algo más grande o elaborado que una casa de madera. En los límites de sus poblados están las antiquísimas ciudades que una vez fueron las joyas del mundo, totalmente arruinadas y casi borradas de la existencia. Estas son lugares sagrados para muchos, en donde a veces se realizan rituales especiales; para otros son sitios malditos, mientras que para unos pocos aventureros son lugares de investigación del pasado o incluso de saqueo.

Fuera de cada tribu, de cada caseño o complejo de cuevas, hay un mundo peligroso, duro y cruel, al cual solo unos pocos se animan a salir. Un mundo donde el frío, el hambre y los enemigos no son nada comparado con el Sueño, que quita la voluntad para vivir.

Creando tu personaje

Para crear tu personaje y comenzar a jugar Nocturna, deberás seguir los siguientes pasos, que se te explicarán a continuación:

1. elegir una de las tres razas ya mencionadas, ponerle nombre y otros datos importantes a tu personaje.
2. anotarte 1 punto en Sueño, y comprender bien qué significa eso.
3. crear un Escape para tu personaje, y obtener un puntaje para esta variable.
4. establecer qué Lunas Pilares influenciarán a tu personaje.
5. elegir el puntaje de todas las habilidades.

Como ves no son muchos puntos, y ninguno de ellos es muy complicado. Así que empecemos.

El Sueño

Silencioso, frío y desolador, el panorama diario es pobre y desalentador. La vida es dura. La comida es escasa, y a veces uno debe comer carroña. A los peligros del frío, la falta de comida y agua, se le suman los ataques de criaturas depredadoras y, a veces, los manakare vagabundos o las belicosas tribus vecinas.

Y lo peor es que nada puede mejorar. El mundo se ha perdido en la oscuridad, dicen los ancianos. Lo único que queda es aferrarse, cerrar los ojos y tratar de mantener viva la tribu. Llegará el momento del último día, en el que el sol ya no volverá a aparecer, y será el final.

Y es allí donde entra a jugar el Sueño. Es el desánimo, el pesimismo, las dudas acerca del mañana. En un mundo lleno de muerte e incertidumbre, solamente hay una cosa cierta. En algún momento el sol no iluminará más la superficie, ni siquiera un poco, y todo morirá. **El Sueño es la desesperanza, el creer que todo está perdido y nada vale la pena el riesgo.**

Lentamente el Sueño corroe la mente y las ganas de vivir. ¿Para qué preocuparse, si mañana tal vez no amanezca? ¿Para qué molestarse, para qué esforzarse, si nada cambiará?

El mundo de Nocturna es extremadamente negativo. El peso de la vida es muy grande. Crispa los nervios saber que lo que hoy se arregla con mucho esfuerzo, mañana puede estar roto. Que la persona que amas hoy, mañana puede no despertar. Que la línea entre la penumbra y la oscuridad total es muy, muy tenue. Cuesta aceptar el hecho de que el mundo agoniza desde hace siglos... y que a ti puede tocarte ver el último amanecer. Y luego, la noche eterna.

En la tribu, el Sueño es la peor pesadilla. Es una epidemia silenciosa y artera, que repentinamente arrebató padres o hijos. El Sueño no es una leyenda ni un concepto abstracto. No es una enfermedad que le toque a unos pocos. Es, muy por el contrario, una amenaza palpable que pende sobre todo ser inteligente, sea urkai, manakare o sanem. El Sueño no avisa. Simplemente, una noche el personaje se va a dormir y no despierta. Sus compañeros y amigos pueden hacer lo que sea para reanimarlo, pero nada funciona. Su aliento se hace lento, tan lento que finalmente desaparece.

Dentro de una comunidad, que alguien caiga en el Sueño es relativamente poco común, aunque sucede. La estructura social mantiene rituales, prácticas y ceremonias destinados a que los miembros de la tribu no caigan fácilmente en él.

El Sueño es el peor enemigo de tu personaje.
Recuérdalo siempre.

Sin embargo, al estar solo, el Sueño es como un círculo de buitres que vuela sobre el personaje, esperando el momento de bajar y hacerse con un festín. No es raro entonces que los que abandonan la tribu sean dados como muertos.

Todas las noches, cada ser vivo de Nocturna tiene que enfrentarse a una realidad ominosa, pesada, fría, oscura. Una incertidumbre a la cual muchos nunca se acostumbran. Eso es el Sueño, y todas las noches cobra su precio.

El Sueño, noche a noche

Además de ser uno de los principales enemigos de los personajes, el Sueño es una variable de juego, que va desde 1 a 4. El puntaje mínimo de la variable es 1, y no puede ser bajado de ninguna manera.

Al salir de la tribu, el personaje partirá con este puntaje mínimo. Sin embargo, todas las noches sumará un punto de Sueño al total. La dura realidad del mundo fuera de su tribu irá minando su voluntad de seguir adelante.

Si el personaje llega a acumular 4 puntos de Sueño, ya nada tendrá sentido para él o ella. Si se duerme, no volverá a despertar y finalmente morirá. Por eso es tan importante mantenerlo a raya.

El nivel de Sueño plantea penalizaciones a todas las tiradas, a razón de -1 por cada punto de Sueño. Hay otras formas de ganar puntos de Sueño, pero solamente una de eliminarlos: gastando puntos de **Escape**.

Escape

La mayoría de los personajes pasan toda su vida en una comunidad. El mundo de Nocturna es duro y difícil. La cooperación constante es necesaria para sobrevivir, desde la búsqueda de alimentos, la crianza de los cachorros, la búsqueda y protección de nuevos lugares de asentamiento, etc. Nadie sobrevive fuera de la comunidad... a menos que tenga una buena razón para hacerlo.

Cada tanto, algunos pocos individuos excepcionales (los PJs) son exiliados o parten por su cuenta a explorar el mundo exterior. Y para eso necesitan una gran fuerza de voluntad y una gran esperanza en que podrán lograr lo que buscan. Cuando alguien Escapa de su comunidad, debe tener un muy buen motivo. De otra manera, pronto el Sueño lo consumirá.

Como su nombre lo indica, el Escape le permite huir al personaje. ¿De qué? En un primer momento, de una situación que ya no puede soportar. En un segundo momento, de su principal enemigo: el Sueño. Por lo tanto es importante que el jugador comprenda a fondo qué es y como utilizarlo.

¿Qué es un Escape? Es una razón tan fuerte, un ansia tan apremiante, una excusa tan válida o un dolor tan insoportable que el personaje no puede dejar de lado. **Es un motivo por el cual prefiere enfrentar al Sueño y a la muerte**, antes que continuar sus días dentro de la tribu.

Si el Sueño es la desesperanza total, el Escape es ese rayo de luz que se cuele en la oscuridad casi absoluta de Nocturna.

En un punto de su vida, sucede algo que marca para siempre al personaje. Una injusticia (que tal vez haya que purgar con sangre), una pérdida (de un ser querido, de un objeto), una búsqueda (de poder, conocimiento, justicia). Algo que lo motiva a irse para siempre del lugar que lo vio nacer y crecer, y de las personas que lo cuidaron por años.

Ejemplo de Escape: el Escape de Naia es una protesta airada contra su tribu. Ella se va su comunidad cansada del maltrato que ésta impone a tribus vecinas de otras razas. Su tribu es marcadamente racista y ella no

¿Qué pasa si mi personaje se queda sin puntos de Escape?

Es una opción que puedes aprovechar si no quieres que tu personaje muera, pero quieres dejar de jugarlo. Al quedar en 0 sus puntos de Escape, el personaje ya no tendrá motivos para seguir fuera de una comunidad. Habrá perdido la esperanza del cambio, pero sin haber cedido drásticamente al Sueño.

Tal vez regresó a su tribu, o encontró otra mejor en donde quedarse. Más que el pesimismo, abrazará el conformismo que, tal vez, alguna vez odió. O tal vez tiene otra buena razón, como puede ser una persona amada, para dejar de arriesgarse en la oscuridad exterior.

También es posible que el personaje tenga Escape 0 debido a que su motivación para irse de la tribu ya no tiene sentido. Esto es particularmente posible en el caso de búsqueda de personas. Tanto si se las encuentra vivas como muertas, la búsqueda ha finalizado.

puede soportar más vivir entre tanta injusticia y sufrimiento. Viendo que no puede cambiar nada por sí misma, se rebela y huye, pensando en ayudar a otras personas fuera de su comunidad.

Frase: “Cansada del racismo de su tribu, que no comparte”.

Ejemplos de Escape: Skei es un manakare que Escapó de su tribu para buscar a su amada, Neiko. A pesar de que sus compañeros le dicen que ella ha muerto en un ataque de una tribu enemiga, como no han encontrado su cuerpo él cree que está viva y se lanza a encontrarla fuera de los límites de la manada. Sabe que será muy difícil, pero considera que ella tiene que estar viva ya que es una mujer muy fuerte y decidida.

Frase: “En busca de su amada, a quién todos en su tribu creen muerta”.

A veces el individuo es expulsado por un delito, y encuentra más adelante su Escape. También es posible que este Escape sea impuesto por la comunidad, tanto como premio o como castigo.

Dentro de la tribu, los individuos están relativamente seguros. Se protegen entre ellos en todos los aspectos, compartiendo la comida, el refugio y dando su vida, incluso, en la defensa contra un agresor. Si bien las desgracias y muertes abundan en todas partes, el dolor se distribuye entre todos, al igual que el Sueño. Unos a otros se dan apoyo en las horas de necesidad, dificultando que aquellos que duermen pierdan su voluntad de vivir y no despierten.

Pero fuera de la comunidad, lo único que queda es el Escape. Esa motivación que mantiene despierto al personaje, que de pronto se ve a sí mismo en un mundo más oscuro del que creía posible. **Debe ser una motivación tan grande como para aligerar, al menos temporalmente, el enorme pesimismo que pesa sobre todos.** Es eso que, como su nombre lo indica, **le permite escapar mental y emocionalmente al trauma diario de encontrarse en un mundo al borde de la muerte**, en donde la vida ya casi no tiene valor y en donde muchos creen que no habrá un mañana. **El Escape también es una dirección, un norte en un mundo caótico y confuso, y a esa dirección, a ese camino, el personaje se atará con todas sus fuerzas.**

A nivel de juego, el Escape es tanto una pequeña descripción de la causa de huida del personaje de su tribu, como también una reserva de puntos (que va de 0 a 6). *La frase moverá al personaje narrativamente, dentro de la historia, mientras los puntos lo moverán dentro del reglamento.*

Creación de personaje: cuando ya se tiene armada la Frase de Escape y el DJ la acepta, debes obtener el puntaje de Escape. Esto se hace lanzando 1d4+2, de manera que tendrás un número entre 3 y 6.

¿Qué se puede hacer con un punto de Escape? Principalmente, eliminar puntos de Sueño, en una proporción de uno a uno (sin llegar a 0 puntos de Sueño). De esta manera, el personaje puede realmente escapar del Sueño, dilatando su experiencia fuera de su tribu.

Sin embargo, los puntos de Escape se terminan. Hay una sola forma de conseguirlos. Y esto es, apelando a la frase que explica su origen y con acciones específicas que mantengan encendida esa llama de esperanza que hizo que, en primer lugar, el personaje saliera de su tribu. Te contaremos más sobre esto en el capítulo final del juego.

Lunas Pilares

Brillaban ya cuando el Sol Mágico estaba en el cielo, pero muchos no les prestaban atención. Sin embargo, cuando la ruta celeste de la fuente de vida se alteró, ellas fueron los espejos que comenzaron a enviar algo de Luz al mundo, cobrando una gran importancia.

Aunque hay toda clase de mitos sobre ellas, sus orígenes y sus creadores, en dos cosas todos están seguros. Primero, de las Lunas Pilares depende la supervivencia del mundo, pues ellas son enormes espejos que transmiten la luz del Sol, evitando que la magia desaparezca totalmente del

mundo. Segundo, que la Luna Pilar que más brilla cuando alguien nace determinará en gran medida su futuro, y será su guía y guardiana.

Creación de personaje: es fundamental para el personaje saber bajo qué Luna Pilar ha nacido. Esto se lo dicen sus padres apenas puede memorizarlo, y se le repite hasta que el niño o niña es adulto. Todas las razas y tribus mantienen esta tradición, ya que creen que esa Luna condicionará su futuro. La Luna bajo la cual nazca el personaje modificará positivamente uno de sus grupos de habilidad. Cuando esa Luna vuelva a brillar, el personaje *podrá tirar 1d20 por cualquier habilidad de ese grupo*. Esta se llamará Luna Primaria.

Pero también es importante saber qué Luna está ascendiendo y cuál está descendiendo. El jugador deberá elegir una de ellas, la cual bonificará una sola de sus habilidades. *El personaje, durante una noche en la que brille esta luna, podrá tirar 1d12 por dicha habilidad*. Esta se llamará Luna Secundaria.

Ernal

Es la Luna Pilar Roja. Por tradición, está ligada a los combates por supervivencia, ligándola al color de la sangre derramada. Esta Luna bonifica las habilidades de Combate.

Kaune

Es la Luna Pilar Azul, relacionada en las leyendas con la idea de la riqueza. Por una inversión de valores, ahora la Luna recuerda a todos que antes el hombre tuvo un esplendor vacío, y que ahora debe arrastrarse por un mundo frío y oscuro. Bonifica las habilidades de Supervivencia.

Tarus

Es la Luna Pilar Amarilla. Las tradiciones la ligan a la inteligencia y a la búsqueda de la sabiduría útil para todos. Es por eso que bonifica las habilidades de Conocimiento.

Opiak

Es la Luna Pilar Verde. En la tradición antigua de los humanos significaba otra cosa, pero desde que hay tres razas, sirve de recordatorio de esa separación y del hecho de que, en el fondo, todos han surgido de la misma raíz.

¿Por cuánto tiempo puedo usar la bonificación correspondiente a las Lunas de mi personaje?

No hay un tiempo determinado, fijo. El tiempo será relativo a la narración y a la acción. El personaje no puede mantener esa bonificación durante horas, ni tampoco la gastará en una sola acción individual y aislada.

Es útil recordar el concepto de *escena* para el caso de las bonificaciones. Esto es, habrá situaciones que dividirá la acción en escenarios y en una serie de acontecimientos relacionados. Una persecución es una escena, al igual que una lucha en un puente o una reunión del consejo tribal. Ninguna de estas series de acciones tienen una duración fija, pero todos saben cuando terminan: cuando uno huye o es alcanzado, cuando uno de los dos gana o se pacta una tregua, cuando los interesados se levantan y cierran la sesión.

Lo más probable es que el personaje active su bonificación al comienzo de una de estas escenas, justamente para obtener la ventaja (o paridad) necesaria para enfrentar un problema con posibilidad de éxito. La bonificación, así, tiene valor de reglas como narrativo, pues puede hacer que el personaje logre cosas antes imposibles, cambiando así radical e inesperadamente los acontecimientos futuros.

Es por eso que la duración de la bonificación se extingue justo cuando lo hace la escena para la cual fue convocada: su valor narrativo disminuye a cero.

Ejemplos de Lunas: Naia es una urkai nacida bajo la Luna Kaune, de manera que tiene la bonificación especial en el área de Supervivencia. El jugador ve que su personaje puede elegir entre la Luna Ernal, descendiente, y la Tarus, ascendente, y elige esta última. Puede elegir una habilidad que estará bonificada dentro del grupo Conocimiento, y elige Otras Razas ya que quiere crear un personaje que tenga fluido contacto otras tribus.

Los poderes especiales que dan las Lunas solamente pueden ser usados cuando están en la misma posición que cuando el personaje nació. Por ejemplo, si la Luna Secundaria está en el centro del cielo, no se podrá usar ni 1d12 ni 1d20.

Grupos de habilidades

Existen cinco grupos generales de habilidades que enmarcan todas las acciones que los personajes.

Combate

Fuerza
Aguante
Combate cuerpo a cuerpo
Combate a distancia

Supervivencia

Proezas físicas
Discreción
Sentidos
Rastros

Conocimiento

Lógica
Otras razas
Tradiciones
Luz

Sociabilidad

Sexo opuesto
Convencer
Amenazar
Liderazgo

Habilidades de Combate

Fuerza: todo lo que implique mover objetos o personas, ya sea cargándolos, o golpeándolos fuertemente. Aunque no solo se usa en combate, es una habilidad útil en el mismo para desequilibrar al adversario o también para resistir esta misma acción.

Aguante: el sueño (con minúsculas) también es una necesidad fisiológica. El Aguante nos dice cuanto tiempo más puede permanecer despierto una persona que ha sido herida, o que ha tenido que realizar actividades físicas intensas (combate, huida, etc.). El Aguante también nos dice si tiene que descansar, tomar aliento o estirar las piernas. Cuando el DJ lo decida el personaje hará una tirada para mantenerse despierto (contra un número de dificultad) o solamente lanzará el dado para determinar cuantas horas más puede quedarse de pie. En situaciones extremas, dormirse puede ser lo peor, pues si el personaje tiene Sueño 4, no despertará (ver más abajo).

Combate cuerpo a cuerpo: cualquier tipo de acción destinada a herir o matar a un oponente, sea a mano vacía, con garras o colmillos o con el uso de armas. La habilidad engloba todos estos casos, sobre todo teniendo en cuenta que cada raza tiene sus preferencias. Más detalles sobre la forma de combatir en el apartado correspondiente.

Ten en cuenta que las habilidades son generales, y cada una de ellas puede incluir varias acciones diferentes.

En el caso de que una acción muy específica no esté cubierta por ninguna habilidad, el DJ puede asignar un dado al personaje, teniendo en cuenta la escala de las habilidades y la proximidad de la acción a las de otras habilidades.

Combate a distancia: aunque los urkai son los únicos que suelen manejar arcos y otras armas de este tipo, la habilidad también incluye el lanzamiento de rocas u otros elementos. Sin embargo, si el objeto es evidentemente pesado, el DJ puede pedir una tirada de Fuerza para ver si realmente logra lanzarlo lo suficientemente lejos y fuerte.

Habilidades de Supervivencia

Proezas físicas: Correr, saltar, trepar, hacer equilibrio sobre rocas o no resbalar en el hielo, nadar. Esas y muchas otras cosas más son necesarias para sobrevivir cada noche en Nocturna. Todo lo que tenga que ver con coordinación y esfuerzo físico estará representada en esta habilidad. Algunas razas pueden tener penalizadas ciertas acciones, como la natación en el caso de los sanem.

Discreción: el silencio es vida, y el no ser visto es garantía de no ser atacado. Esta habilidad sirve para plantear emboscadas (ya sea para cazar o para matar enemigos), esconderse de algún perseguidor o simplemente desaparecer en el peor momento. Otra posibilidad es usarla para no llamar la atención al estar en una multitud, pasar desapercibido ante otras personas, etc.

Sentidos: ya sea para cazar o evadirse de un cazador, es fundamental para cualquiera que quiera vivir en un ambiente hostil. Engloba a todos los sentidos; en algunos casos el DJ puede eliminar la penalización por Sueño si el sentido utilizado es el que privilegia la raza (oído en los urkai, olfato en los manakare, vibraciones de la tierra en los sanem).

Rastros: permite seguir a cualquier persona o animal que haya dejado algo físico que pueda seguirse (huellas, ramas rotas, etc.). Si el rastro es de otro tipo (principalmente un olor) la tirada se hará con Sentidos. Para evitar dejar rastros, también se hará esta habilidad; al enfrentar los resultados ganará el que obtenga mayor número.

Conocimiento

Lógica: todo tipo de razonamiento tendiente a anticipar acciones de otros o cosas que pueden suceder, además del pensamiento tendiente a develar incógnitas. Puede servir para planear estrategias de combate, resolver acertijos, encontrar las causas de un problema, descifrar una serie de huellas, etc.

Otras razas: representa todo lo que sabe el personaje sobre las otras dos razas, desde su forma de vida, tradiciones, fisonomía, rituales, etc. Esto puede ser de mucha importancia a la hora de comerciar, negociar o simplemente pedir permiso para cruzar un territorio.

Tradiciones: hay leyendas y creencias que atraviesan todas las razas y tribus, aunque puedan estar un poco cambiadas por el tiempo y los kilómetros. Estas son las que descienden directamente de la época de los humanos y la Luz.

Luz: todos conocen algo de lo poco que quedó de la época brillante de los humanos y la Luz. Principalmente, el ritual que permite curar, utilizando la vida de otros animales, plantas o incluso la propia. Más adelante se explicará con detalle el sistema. Esta habilidad también implica el conocimiento de leyendas o ideas sobre los pocos objetos mágicos que todavía existen en el mundo.

Sociabilidad

Sexo opuesto: sirve a la hora de entablar relaciones especialmente amistosas con personas del sexo opuesto, seduciendo o resistiendo dicha seducción. Dependiendo de la situación y de las tradiciones tribales, esto puede representar parte de un largo y ritualizado noviazgo de años previo a un casamiento o simplemente pasar una noche con esa otra persona. También puede usarse como un juego inofensivo con tal de ganar algún favor o influencia o simplemente para distraer a un oponente. En el caso poco común de dos personas de diferente raza (algo posible, aunque generalmente muy mal visto), el DJ puede agregar penalizaciones extras en uno o los dos extremos.

Convencer: es de particular importancia a la hora de negociar un precio, pactar un trato, o incluso engañar a otra persona. No importa si lo que el personaje pretende es bueno o malo, o si usar

argumentos o información falsa. Cuando un personaje desee salirse con la suya en cualquier diálogo, deberá usar esta habilidad.

Amenazar: a veces las personas no quieren comprender los argumentos del personaje, o este ha fallado la tirada de Convencer. Con Amenazar, como su nombre lo indica, el personaje, verbal o físicamente, tratará de intimidar a otros para lograr sus intenciones.

Liderazgo: cuando hay varias personas a las cuales el personaje desea influenciar de cualquier manera (coordinarlas para un ataque, convencerlas de que se unan, negociar un intercambio, etc.), deberá aparecer ante ellas como una persona dispuesta a todo, decidida y firme en su posición.

Creación de personaje: Al crear un personaje, en cada grupo de habilidades se deben distribuir 28 puntos. Estos serán la suma de lados que tendrán los dados que vayamos a usar.

Hay cuatro tipos de configuraciones posibles de distribución de dados: 1d4+1d6+1d8+1d10; 2d6+2d8; 3d6+1d10 o 2d4+2d10. De esta manera, en cada grupo de habilidades nuestro personaje podrá variar radicalmente la proporción de sus conocimientos.

1d10 es el dado máximo elegible durante la creación de personaje, pero con el tiempo, acumulando experiencia, se puede lograr 1d12, que sí es el máximo de cualquier PJ o PNJ.

Reglas generales

Resolución de acciones

Cuando el personaje ya está creado y pasa al juego, se enfrentará cada tanto con algún obstáculo o persona que no le deja hacer lo que desea. Cuando esto suceda, deberá lanzar el dado correspondiente a la habilidad que represente lo que está por hacer.

Si lo que lo detiene es un obstáculo (una puerta, un precipicio, un árbol, etc.), entonces el DJ establecerá una dificultad a superar. Este número puede ser demasiado alto para el personaje (por ejemplo, un 10 para un personaje que debe lanzar 1d4) o puede ser más o menos bajo, dando más o menos posibilidades de éxito.

Si lo que impide la acción es un personaje conciente (un enemigo, un amigo que intenta hacerlo entrar en razón, etc.), los dos personajes tirarán el dado correspondiente. No importa si se trata de un PJ o PNJ. Sea cual sea el dado lanzado, ganará el que obtenga el mayor resultado. En el caso de que haya diferentes tipos de éxito, la diferencia entre los dos valores alcanzados determinará si el perdedor no alcanzó el éxito por mucho o por poco.

Cada tirada de dados reflejará una acción en particular, ya sea escalar un árbol, lanzar una flecha o convencer a alguien. Algunas acciones tomarán más tiempo que otras; habrá algunas que serán casi instantáneas. En ciertos casos (principalmente el combate), se hará necesario dividir la acción en **turnos**: fragmentos de narración de apenas unos segundos, que implicarán tiradas sobre determinadas habilidades.

Estos turnos son especialmente necesarios en el combate, en el cual los dos personajes tratarán de atacar y defenderse. La tirada representará ambas cosas, de manera que el que obtenga un mayor resultado será ganador de ambas acciones paralelas.

En cada turno, todos los que estén involucrados en la acción tienen derecho a una sola tirada, pudiendo usar solo una habilidad (recuerda que cada turno dura apenas dos o tres segundos). Terminada la ronda de acciones, se determinarán los resultados y si es necesario se volverá a repetir la

Así como las tiradas de combate pueden incluir una acción de defensa además del ataque, otras habilidades pueden hacer lo mismo. Por ejemplo, si dos personajes tiran por Convencer, cualquiera puede resultar convencido por la suma de argumentos y contra-argumentos. Lo mismo puede suceder si un personaje, por ejemplo, escala un árbol intentando ser alcanzado por proyectiles: la acción de esquivar estará implícita.

Sin embargo, si se quiere realizar una tercera acción en un turno, esa implicará una segunda tirada que deberá hacerse en el turno siguiente, o en el mismo pero sufriendo penalizaciones a gusto del DJ.

ronda. En un combate, esto puede representar varios ataques y defensas hasta que uno o más contendientes no puedan defenderse, o se rindan.

Sin embargo, es posible que en un turno haya una sola acción. Por ejemplo, si un personaje es atacado por sorpresa no podrá defenderse (tirar el dado).

Salud, heridas y combate

El mundo de Nocturna es violento, cruel y sin piedad. Aunque ya no haya grandes guerras, no faltan quienes pisotean al débil para poder sobrevivir otro día, o simplemente para darse el gusto. En este mundo tan duro, todos deben estar dispuestos a matar o morir, o en todo caso a hacerse matar para salvar a sus seres queridos.

Existen cinco niveles de heridas que se verán en la hoja de personaje: *Perfecto*, *Solo un corte*, *Golpeado*, *Muy herido* y *Casi muerto*. Sus nombres lo dicen casi todo; cada uno es peor que el otro e indican un agravamiento de las heridas. El *Casi muerto* solo durará un minuto vivo, a lo sumo, y luego directamente morirá, si es que alguien no lo ayuda antes.

Cada vez que un personaje sea golpeado nuevamente, perderá un nivel más y así se agravará su condición. En un combate, la diferencia entre las dos tiradas se contabilizará, restando de a poco los puntos necesarios para causar daño.

Estos puntos dependerán del tipo de personaje y de armadura que lleve. **Los personajes normales que no lleven armadura perderán un nivel de salud por cada 3 puntos acumulados**, pero hay casos en los que este número puede subir o bajar.

Ejemplo de pérdida de niveles de salud: un manakare está atacando a un grupo de cachorros de su raza, pertenecientes a otra tribu. Como son casi niños, el DJ establece que pierden un nivel de salud cada 2 puntos, y no cada 2. El manakare ataca con 1d10, mientras uno de los cachorros se defiende con lo poco que sabe (1d4). El adulto obtiene un magro 4, y el cachorro un 2. De todas maneras esto implica que el niño ha perdido ya un nivel, y está en *Solo un corte*. Apenas el adulto tenga más suerte, puede perder dos o tres niveles de una sola vez.

Afortunadamente, Naia está cerca y siente que no puede dejar que este ataque continúe. De manera casi suicida, se lanza al ataque contra el manakare adulto. Ella ataca solamente con 1d6. El primer asalto es 4 a 4, de manera que nadie sufre daño. El siguiente asalto, el manakare saca 7 y ella 5. Si bien su número de daño es 3, el DJ ya anota esos 2 puntos de diferencia. Es decir que ya ha perdido casi un nivel, y si la diferencia es mínima en el siguiente asalto, ella lo perderá.

Ahora la rescatadora se convierte en rescatada. Skei aparece, llamado por el griterío de los cachorros, y reta a duelo al agresor. Skei también tiene 1d10 en combate. Hay, sin embargo, una diferencia. El agresor está abrigado con pieles de animales, lo cual hace que, para el DJ, su número de daño sea de 4. De todas maneras Skei obtiene un 10, y el agresor un 5. El DJ anota que el segundo ha perdido un nivel y parte del siguiente; está en *Solo un corte* y le faltan 3 puntos para llegar a *Golpeado*.

En *Nocturna*, las armaduras son cosa del pasado. Nadie va por allí recubierto de acero, y hay razas que no necesitan capas de cuero de animal porque ya las tienen. Sin embargo, en ciertas regiones y temporadas hace frío, y el abrigo que estas razas utilizan puede contar como armadura. Esto puede elevar el número de daño normal de 3 a 4, pero no más allá.

En el caso de objetos inanimados sí puede darse el caso de que el número de daño sea de 5 o más, al representar piedras, madera, etc. Esto hará que el objeto pueda romperse, pero solo luego de muchos turnos de sumar y sumar puntos.

Esto puede aplicarse también a las armas que eventualmente usarán los personajes. Aunque la mayoría de los combates son con garras y colmillos, un arma de acero o madera podría rebajar a 2 los puntos necesarios para eliminar un nivel de salud a un personaje.

Este sistema permite un combate rápido y mortífero. Todo golpe suma, aunque sea poco. Si bien puede darse el caso de que alguien como el cachorro o Naia resistan o dañen superficialmente a un agresor poderoso en un golpe de suerte (combinada, porque hacen falta un buen número del defensor y una mala tirada del atacante), el más fuerte siempre tendrá la posibilidad de quitar varios niveles de una sola vez.

La misma mecánica se aplicará sobre objetos inanimados. Supongamos que nuestro personaje tiene que derribar una pared muy dañada que sobrevive en un templo abandonado. El DJ dirá, por ejemplo, que el número de daño es de 5, debido al evidente deterioro. El personaje lo atacará hasta sumar 5, en cuyo caso la pared irá perdiendo trozos, etc.

En ambos casos puede haber personajes u objetos que empiecen en niveles inferiores al *Perfecto*. Por ejemplo, una persona previamente herida o enferma puede estar en *Golpeado* al comienzo de un combate. De la misma manera, tal vez la pared del ejemplo anterior ya está muy deteriorada y cuenta como en *Muy herido*.

Penalizaciones por heridas

Por cada nivel perdido por heridas, el personaje tendrá una penalización de -1 a todas las tiradas de las habilidades de Combate y Supervivencia, es decir, todo lo que implique un esfuerzo físico. A partir de *Muy herido* (inclusive), la penalización será de -2 por cada nivel.

Estas penalizaciones solo desaparecerán cuando el personaje sea curado de una manera u otra.

Luz y curación

Como hemos mencionado antes, todos los personajes tienen algún conocimiento de la Luz. El único que ha quedado en el mundo es el de la curación, que es transmitido obligatoriamente a todos los jóvenes en cualquier comunidad organizada.

Este ritual puede hacerse de día o de noche, con cualquier luna. Implica drenar la Luz (la vida) de un animal o planta, o incluso del mismo personaje que hace el ritual. No puede, sin embargo, usar la vida de otro personaje, a menos que este la ceda voluntariamente.

Para realizar la curación, el personaje deberá lanzar el dado que tenga en la habilidad Luz. Por cada 3 puntos que obtenga, curará un nivel de heridas. En el caso de que se drene vida de animales o plantas, estos morirán o sufrirán pérdida de niveles (uno por cada nivel curado en el otro personaje). Puede hacer casos, como animales pequeños, que solamente puedan entregar uno o dos niveles, en cuyo caso el ritual deberá realizarse nuevamente sobre otra criatura viva.

Si la vida drenada pertenece al mismo curador, este sufrirá un nivel de daño por cada nivel curado. De esta manera se puede incluso entregar la vida para que alguien más viva.

Ejemplo: Naia ha salvado a los cachorros, conjuntamente con Skei. Sin embargo uno de ellos ha recibido un nivel de daño, quedando en *Solo un corte*. Aunque no es mucho, ella decide curarlo, usando su habilidad Luz. Solamente tiene 1d4, pero afortunadamente obtiene un 4. Por lo tanto, acepta un nivel de daño, curando al cachorro que ahora está en *Perfecto*.

Después de esto, se da cuenta de que Skei ha quedado *Muy Herido* por su pelea con el otro manakare (ha perdido 3 niveles). No quiere arriesgarse a perder otro nivel ella misma, así que decide buscar en los alrededores algo útil. Como no puede sacar más de 4, sabe que es inútil buscar algo grande, de manera que caza un animal pequeño, que tiene solo un nivel y con él realiza el ritual. Obtiene 3, justo lo necesario como para curar un nivel de daño de su salvador, quien ahora está en *Golpeado*.

Si el personaje no se cura de esta manera, también se lo puede ayudar con medicinas, vendajes, etc., pero de esta manera deberá gastar al menos 1 día por nivel (hasta *Golpeado*) o 3 por cada nivel a

partir de *Muy Herido*. En el primer caso, tal vez pueda caminar y hacer otras acciones, pero en el segundo no.

Experiencia

Los personajes mejoran en lo que hacen. Esta experiencia que van acumulando les sirve más adelante para subir el tipo de dado que lanzan cuando usan sus habilidades.

En cada partida el DJ les asignará 2 puntos de experiencia, o 3 en el caso de que el jugador haya hecho algo especialmente interesante al interpretar a su personaje. Estos puntos se acumularán, de manera que cuando se sumen tantos puntos como lados de un dado, se puedan cambiar por dicho dado en una habilidad.

Es posible que no tengas oportunidad de usar las reglas de experiencia. En **Nocturna**, los personajes pueden morir a las pocas partidas. Sin embargo, te dejamos las reglas de experiencia para que las uses, si tienes oportunidad.

Ejemplo: Naia tiene Proezas Físicas en 1d6. El jugador decide incrementar este valor a 1d8, así que va acumulando puntos de experiencia. Cuando llega a 8, anota el cambio; a partir de ahora Naia lanzará 1d8 en esa habilidad.

No se pueden saltar dados, de manera que aunque el jugador hubiera acumulado 10 puntos, Naia no hubiera podido poder 1d10 en Proezas Físicas sin antes pasar por 1d8.

A través de la experiencia se puede llegar al 1d12, algo que no se puede hacer directamente en la creación de personaje. Sin embargo este dado es el máximo que puede tener un PJ, o de hecho cualquier PNJ.

Compromiso

El primer compromiso que se hace todo personaje es consigo mismo, con sus creencias y motivaciones. *Salir de la tribu. Escapar. Escapar sin importar lo que haya más allá. Ya no puede continuar viviendo esa vida. Algo debe cambiar... y para eso hay que arriesgarlo todo.*

En Nocturna, casi todo se ha apagado. El sol ha sido lo primero. Luego siguieron las civilizaciones, la magia, la tecnología. Más tarde se apagó incluso la misma raza humana.

Lo único que no se ha apagado completamente es la esperanza. La fe en algo mejor. Casi todos nacen, crecen y mueren sin tener esa esperanza. Pensando que no pueden cambiar nada, que todo seguirá siendo de mal a peor, y que solamente queda sobrevivir.

Pero **los personajes jugadores tienen esa esperanza.** No han Escapado por que sí. Lo han hecho con la seguridad de que pueden cambiar algo para mejor, ya sea para sí mismos o para otras personas. Eso es lo que los hace únicos y diferentes.

Es esa esperanza, ese último rayo de luz, la que los impulsa a continuar vagando por un mundo tan frío y tétrico. Esa pequeña vela en medio de la oscuridad, ellos creen, hace la diferencia entre un mundo totalmente perdido y uno que, al menos por una noche, puede salvarse.

Lamentablemente, ellos no pueden vivir de esperanzas abstractas y teóricas. *Deben renovar constantemente el compromiso*

Los PNJs tienen Sueño, pero no tienen Escape (a menos que estén fuera de su tribu) ni pueden realizar Acciones de Compromiso.

Los PNJs regulan su Sueño mediante rituales y la misma vida en comunidad. Por otra parte, su forma de ver las cosas ya de por sí es pesimista, así que son algo inmunes al paso de las desgracias y el sufrimiento. Están (casi) en lo más bajo, así que no pueden caer, anímicamente, más hondo.

Pero los PJs sí, porque al Escaparse han abandonado toda seguridad dada por la tribu. **Ellos tienen mucho que perder: ese optimismo que los llevó a buscar el cambio. Y perder esa esperanza puede ser algo devastador.**

que hicieron con ellos mismos. Luchar para que las cosas mejoren. Actuar, y no quedarse sentado como hacen los demás. De otra manera, el pesimismo iría ganando terreno. **Irse de la tribu es comprometerse, y mantenerse en el camino, también.**

Actuar con compromiso significa involucrarse en la vida de los demás para tratar de mejorarla, y demostrarles a todos (a uno mismo y a los demás) que ese rayo de luz hace la diferencia, y que no todo está perdido para siempre.

En el juego, los personaje se comprometen realizando acciones especiales que intentan cambiar el curso de la narración del DJ.

Cuando alguien se **compromete con una escena** o serie de escenas, gana mucho pero arriesga mucho.

¿Qué obtiene? Quitarse momentáneamente **toda** la penalización por Sueño.

¿Qué arriesga? Su propio personaje. Si la acción tiene éxito, le permite ganar puntos de Escape que pueden ser canjeados por puntos de Sueño. Pero si la acción falla, ganará directamente puntos de Sueño, acercándose al final definitivo y ganando más penalizaciones.

Pero, ¿qué sería una **Acción de Compromiso**?

Algo que pone en riesgo al personaje activando al mismo tiempo sus motivaciones de Escape, es decir, esa frase que resume su huida de la tribu.

Ejemplo de Compromiso: la Frase de Naia es “Cansada del racismo de su tribu, que no comparte”. Su personaje es compasivo y totalmente opuesto a la discriminación. Si, por ejemplo, ella se encontrara con dos urkai golpeando a un sanem indefenso, se sentiría impulsada a ayudarlo al menos indirectamente. Esa sería una Acción de Compromiso, pues ella pone en riesgo su vida para mantener firmes sus convicciones, las mismas que la sacaron de su tribu.

Ejemplos de Compromiso: Skei tiene como frase de Escape “En busca de su amada, quienes todos en su tribu creen muerta”. Es decir, que al realizar una acción tendiente a buscarla, que arriesgue su vida, se está Comprometiendo con esa acción, y consigo mismo. Sería una acción cobarde e ilógica dejar pasar la oportunidad de encontrarla. Algo de lo cual se arrepentiría luego y lo sumiría en la culpa y el pesimismo.

¿Cómo se declara una Acción de Compromiso?

El DJ propondrá escenas, situaciones y hechos. De acuerdo a lo que haga o no haga el personaje, éste descubrirá ciertos caminos argumentales, dilemas y problemas a resolver. Cada tanto se encontrará con situaciones que lo motivarán a tomar partido, ya sea porque involucra a su historia y personalidad en general, o a su Escape en particular.

En ese momento, el jugador simplemente expresará el deseo de Comprometer a su personaje con dicha acción.

Si la escena plantea una situación que toca superficialmente al personaje, en la cual la falta de compromiso no sería reprochable, la Acción de Compromiso valdrá 1 punto. Es decir, que si no resulta bien, ganará un punto de Sueño, pero si resulta bien, ganará un punto de Escape.

Ejemplos de Acción de Compromiso: Skei no tenía porqué defender a cachorros que no eran suyos, ni a una urkai desconocida. Su Escape solo involucra a su amada. Sin embargo, el DJ creó un personaje con muchas aristas: Skei pensó que esos hijos podrían ser suyos la noche de mañana, y que nadie tiene derecho a hacerles algo así. De esta manera el DJ interpretó el Compromiso del personaje, una acción que, si bien no tiene una relación directa con el motivo de su Escape, sí lo afecta en lo íntimo.

En este caso, Skei puso en juego 1 punto de Escape/Sueño. Ese era el valor de su compromiso. Fallar en la defensa de los cachorros y Naia lo afectaría, pero no tan profundamente como otras situaciones.

Skei logró su Acción de Compromiso: salvó a los cachorros y a Naia, así que ganó 1 punto de Escape.

En cambio, **si la escena plantea un problema que involucra directamente al Escape del personaje, el valor de la Acción de Compromiso será de 2 puntos.** Es decir, que al fallar se ganarán 2 puntos de Sueño y al triunfar se ganarán 2 puntos de Escape. *Teniendo en cuenta que Sueño tiene un valor mínimo de 1 y uno máximo de 4, estas Acciones pueden ser determinantes para el personaje.*

Ejemplos de Acción de Compromiso: En el ejemplo anterior, Naia se encuentra con dos hombres urkai que quieren matar a golpes a un sanem. Como esto despierta en ella su odio al racismo, el gran defecto de su tribu que motivó su Escape, decide hacer algo. Pone en juego un Compromiso de 2 puntos. Es una acción decisiva que puede llevar a su personaje al Sueño definitivo.

Luego de plantear el Compromiso y eliminar todas sus penalizaciones, decide que no puede enfrentarse sola a dos oponentes. Rápidamente monta una farsa usando su habilidad *Sexo Opuesto*. Con amplia ventaja gana la acción, haciendo creer a uno de los urkai que es una joven ingenua que se ha perdido y está huyendo de algún animal peligroso. Cuando el urkai cae en la trampa, ella lo ataca por sorpresa, usando como ventaja la falta de penalización a sus tiradas.

Luego de un durísimo combate logra eliminar a sus dos oponentes, salvando así al sanem pero quedando *Muy Herida*. Sin embargo, logró su acción y ganó así 2 puntos de Escape. Si sobrevive a sus heridas, le harán mucha falta.

Al plantearse cualquier Acción de Compromiso, tanto el DJ como el jugador deben plantear claramente cuales serían las condiciones de éxito o fracaso. Esto será previo a cualquier otra tirada o acción.

El DJ puede plantear que el éxito tenga que ser total o parcial en una determinada acción, y el jugador puede igualmente hacer valer su opinión. Hasta que los dos no estén de acuerdo (con la aceptable y deseable intervención de otros jugadores en caso de no lograrlo) no se puede seguir adelante con el juego.

Las condiciones de éxito y fracaso pueden incluir matices. Por ejemplo, la condición de éxito de Skei al rescatar a los cachorros y a Naia podría haber sido “salvar al menos a un cachorro”. En realidad el manakare salvó a la urkai solo porque vio que era inútil dejarla morir. Pero si ella moría y él salvaba al menos a un cachorro, igualmente hubiera ganado 1 punto de Escape.

En el caso de Naia, salvar al sanem era una condición de éxito total. Si él moría, el resto no hubiera tenido sentido. Incluso si mataba a los dos agresores, el daño hubiera sido irreparable. Sin embargo, el DJ pudo haber planteado una escena diferente. Si los agresores tenían más víctimas al alcance, la muerte del sanem hubiera sido lamentable, pero la eliminación de los dos urkai hubiera impedido más muertes, así que en este caso sí hubiera recibido los 2 puntos de Escape.

También puede suceder que una acción determinada, que sea fallida desde el punto de vista del personaje, sea luego descubierta como exitosa y permita recuperar puntos que se creían perdidos.

Desde el momento en que se declara y concuerda con el DJ la Acción de Compromiso, hasta que esta tiene un final (positivo o negativo), el personaje pierde todas las penalizaciones por Sueño (no así otras por heridas, etc.).

El final y un nuevo comienzo

Los personajes no viven en un mundo sencillo. Hay muchas formas en las que pueden encontrar un fin, más o menos violento, a sus vidas.

Hay tres maneras en que tu personaje puede quedar fuera del juego: por una muerte “natural”, por el Sueño o simplemente porque dejas de interpretarlo. De las tres, ninguna es más o menos probable. Todo depende del enfoque con que crees el personaje, tu experiencia de juego y la suerte que tengas en los dados, además de las decisiones que tomes a la hora de jugarlo.

De todas maneras, sea lo que sea que le pase a un personaje, siempre tienes la opción de crearte otro y vivir una historia totalmente diferente. O similar, si quieres explorar opciones que quedaron huérfanas de atención.

Si pierdes a tu personaje, eso no implica que el juego termine. El jugador puede simplemente tomar el control de otro personaje (un PNJ) que esté presente o que haya sido tocado por la experiencia de Escape del primer personaje.

Además, si tu personaje muere o se retira, la esperanza que tenía no muere con él o ella. Puede transmitirse a otros al donarle puntos de Escape.

¿Cómo hacer esto?

Cuando dos personajes se conocen, sus vidas se tocan. En Nocturna, la influencia de una persona puede ser decisiva. Puede incitar alguien a Escapar, o a tomar partido en ciertos momentos trascendentales. Obviamente, los ejemplos positivos y esperanzadores suelen tener más valor y poder, en un mundo silenciado por la noche casi eterna.

Hay muchas formas de justificar un cambio de puntos de Escape. **El Escape es esperanza.** De manera que cualquier acción que genere esperanza en los demás permitirá este cambio. Una frase, un acto heroico, una declaración de principios, el sacrificio de la propia vida en defensa de ciertos ideales...

Nada impide que un PJ le pase puntos de Escape a un PNJ que se ha Escapado (ya que puede haberlos). Sin embargo, muchas veces querrás dar estos puntos a tus propios personajes. **Recordemos que Escape es tanto un recurso narrativo como una variable de juego.** Ambos avanzan juntos: una escena generará el traspaso, así como la necesidad del traspaso puede generar una escena.

Si planeas retirar al personaje, puedes decirselo previamente al DJ. Él puede preparar algunas situaciones adaptadas a introducir personajes (creados por el jugador o él mismo) que luego puedan ser adoptados.

No es obligatorio que, al morir o retirarse un personaje, le pases sus puntos de Escape al siguiente. Simplemente puedes retirarlo y hacer otro, o tomar un PNJ previamente preparado. Tal vez tu personaje ha perdido todos los puntos de Escape y ya ni siquiera tenga esperanza.

Pero pasar los puntos de Escape es algo simbólico, que permite jugar Nocturna de manera continua y auténtica. En la realidad de este mundo, la vida es frágil. La diferencia no la hacen armaduras, puntos de vida ni condiciones heroicas. Cualquiera, incluso tu personaje, puede morir. O peor, caer en el Sueño.

En Nocturna, nadie vive mucho, y muchos viven mal. Pero **la vida de los que Escapan, aunque puede ser trágica, mantiene ardiendo una luz que el resto ha perdido. Una luz extremadamente valiosa y positiva.**

Muchas veces, la única manera que tus personajes tendrán de decir y hacer algo lleno de sentido, será sacrificarse por alguien más. Es una de las pocas formas de traspasar ese fuego esperanzador, que no puede arder por mucho tiempo en el mismo lugar, y que está continuamente en riesgo de desaparecer.

Al pensarlo como un juego, es otra forma de permitir rejugabilidad, de tener una continuidad y de armar algo similar a una campaña en un mundo en el que los personajes son muy frágiles. Al pensarlo desde la fría realidad en la que viven tus personajes, es una forma de darles sentido a sus propias vidas y motivaciones, evitando que desaparezcan en la noche y permitiendo que sobrevivan en otros. Después de todo, **comunicar la esperanza es la esencia de la esperanza.**

Ejemplo de paso de puntos de Escape y de cambio de personaje: Para cuando Naia se lanza a defender a los cachorros, el jugador ya decidió que quiere dejar de jugar ese

personaje. Le ha dicho a su DJ que quiere interpretar un manakare, y que desea que este personaje aparezca como PNJ para luego tomar control del mismo cuando la situación sea apropiada de acuerdo al argumento y a su gusto.

Luego de su encuentro, el jugador que lleva a Naia piensa en pasarle puntos de Escape a Skei: le dona dos puntos de Escape. En el juego, la urkai hace esto involuntariamente: en el manakare reviven sus esperanzas al ver que una mujer supuestamente débil arriesgó su vida por cachorros que ni siquiera eran de su raza.

El jugador sigue jugando con Naia hasta que esta queda al borde de la muerte en el poblado de los sanem. Retira al personaje dejándolo en suspenso. Mientras ella se cura, el jugador re-crea a Skei, teniendo en cuenta los dos puntos de Escape antes cedidos por la urkai. Deja a Naia por un tiempo, o tal vez nunca más juegue al personaje, mientras adopta el del manakare.

El jugador y el DJ solo tienen que crear una escena que permita, argumentalmente, el traspaso de puntos, el cual puede estar justificado, como se ha dicho, por muchas causas. Pero esto no solo puede hacerse sobre personajes que vayan a retirarse, sino también cuando un personaje está por morir. Esto puede anticiparse o hacerse sobre la marcha, si por ejemplo el jugador ha tenido mala suerte en los dados y ve que su personaje no tiene salida. Argumentalmente y fuera de juego, es una forma de darle valor al último sacrificio del personaje.

Si tu personaje muere, de todas maneras es posible que el DJ haya dejado lugar a alguna situación que te permita intercambiar el papel fácilmente. O tal vez la historia de tu personaje incluye a alguien más que ha seguido sus pasos o está cerca, o algo similar.

Ejemplo de cambio de personaje: el jugador continúa jugando con Skei. En una aventura posterior, él está a punto de morir por las heridas de una batalla. Repasando la historia inmediatamente previa del personaje, el jugador piensa que una de las opciones, en el peor de los casos, es continuar el juego con una joven manakare que Skei conoció recientemente, y con la cual mantuvo una amistad cercana al amor. La opción que le plantea el DJ, además, es jugar con Neiko, la amada de Skei, quien sería un personaje interesante para explorar a partir de su desaparición.

En todos estos casos, es importante que el DJ sepa crear una historia rica y elaborada, que tenga ciertos cabos sueltos (sean personajes o situaciones) que puedan ser retomados más adelante. Es vital también la conversación entre DJ y jugadores, para saber qué piensan hacer con sus personajes.

NOCTURNA

Nombre del/a jugador/a: _____ Nombre del personaje: _____ Raza: _____ Edad: _____ Estatura: _____ Peso: _____ Otros datos: _____				
<h3>Sueño y Escape</h3> <p>Frase de Escape: _____ _____ _____</p> <p>Puntos de Escape (*): O O O O O O</p> <p>Puntos de Sueño (**): O O O O</p> <p>(*) Los puntos de Escape pueden eliminar puntos de Sueño, rebajando penalización, o ser donados a otros PJs. (**) <u>Cada punto de Sueño es un -1 a toda tirada.</u></p>		<h3>Habilidades</h3> <p>Combate</p> <p>Fuerza _____ Aguante _____ Cuerpo a cuerpo _____ A distancia _____</p> <p>Supervivencia</p> <p>Proezas físicas _____ Discreción _____ Sentidos _____ Rastros _____</p> <p>Conocimiento</p> <p>Lógica _____ Otras razas _____ Tradiciones _____ Luz _____</p> <p>Sociabilidad</p> <p>Sexo opuesto _____ Convencer _____ Amenazar _____ Liderazgo _____</p>		
<h3>Lunas Pilares</h3> <p>Luna Principal: _____ Bonifica: lanzar 1d20 a _____</p> <p>Luna Secundaria: _____ Bonifica: lanzar 1d12 a _____</p>				
Salud				
Perfecto _____ O _____	Solo un corte O _____	Golpeado O _____	Muy herido O _____	Casi muerto O _____
Contactos del personaje (*) _____ _____ (*) pueden servir como posibles PJs más adelante				