

Reza



Un juego creado por Carlos Lozano. Ergo Sum.



ÍNDICE

<i>REM y el juego de rol</i>	3	<i>El Pozo de las Piedras</i>	10
<i>¿Qué es REM?</i>	3	<i>Perfectas</i>	
<i>Terminología</i>	4	<i>El Gran Reloj de las Manecillas</i>	11
<i>N-REM Sistema de juego</i>	5	<i>Quietas</i>	
<i>Aliento</i>	5	<i>La Casa de las Muñecas Rotas</i>	11
<i>Hilo</i>	6	<i>La Ribera de los Peces</i>	11
<i>Hados</i>	6	<i>Cantarines</i>	
<i>Armonía</i>	6	<i>El Bosque de las Pesadillas</i>	11
<i>Veladura</i>	6	<i>Retorcidas</i>	
<i>Felicidad</i>	7	<i>Las Cosas de Gabriel</i>	11
<i>BREA</i>	7	<i>El Sueño</i>	11
<i>BREA como contaminadora</i>	8	<i>El Tiempo</i>	11
<i>Conflicto</i>	9	<i>Narrando REM</i>	12
<i>Zigoto Creación de personaje</i>	9	<i>Aventuras</i>	13
<i>Génesis</i>	9	<i>Trapitos de Colores</i>	13
<i>Nombre</i>	9	<i>El Mal Sueño del Doctor Abeto</i>	13
<i>Soy así</i>	9	<i>Palabras Finales</i>	13
<i>Me gusta pensar así</i>	9		
<i>El Hilo de la vida</i>	9		
<i>Artes</i>	9		
<i>Limitaciones</i>	9		
<i>BREA inicial</i>	9		
<i>El nivel interpretativo de las</i>	10		
<i>Artes y Limitaciones</i>			
<i>Gabriel</i>	10		
<i>El Edificio del Sueño de Viento</i>	10		

CREDITOS

Creador: Carlos Lozano.

Maquetador: José Hernández.

Ilustraciones: Pertenecientes al anime Haibane Renmei.

Grupo creativo ErgoSum.

Obra destinada por y para aficionados.

Agradecimientos a Jonh Harper y Conbarba.

En 1995 y en unas jornadas de instituto descubrí los juegos de rol. Un año antes había devorado la Historia Interminable del desaparecido Michael Ende y previamente, los librojuegos de diferentes editoriales me suscitaron un poderoso estímulo y condicionante para que en aquel evento rolero mi mente asimilase esos “juegos de interpretación”. El hallazgo de este medio de ocio cambió mi vida e influyó de una forma determinante en mi conducta social, la dedicación al tiempo libre o mis esfuerzos literarios e intelectuales. La combinación de palabra y sistema suscitó muchas ideas de aventuras y emociones durante las escenas de mis futuras campañas.

Al leer 7º Mar, cuando La Factoría de Ideas lo publicó en España, me di cuenta que buena parte de las técnicas que los hermanos Wick expresaban en la Guía del Director de Juego las había aplicado siempre, como si compartiéramos una visión similar sobre la forma de abordar la narrativa. Sin embargo no fue hasta en unas ExMundis cuando conocí al erudito Fran de Conbarba y al conversar sobre muy diversos temas me mostró, tal vez sin pretenderlo, una evolución tan grande como la que me supuso en aquel 1995. A partir de sus muchas partidas interpretativas e improvisadas que realizaba en las

entradas de los edificios, en una mesa apartada con su grupo de amigos, así como con la traducción de Lady Blackbird que obsequiaron los compañeros de Conbarba, inicié un camino sin las trabas del legado del bendito sistema de juego, acercándome al dogma mucho más narrativo en improvisado que el bueno de Fran predicaba en sus partidas.

Ghost/Echo de John Harper me demostró lo poco que se necesita para la elaboración de una partida interesante tan sólo con unos datos y una inventiva inteligente, que junto con un grupo con las mismas inquietudes desmontaban los complicados reglamentos que uno trataba de realizar para darle consistencia a mis propios juego de rol.

REM nace de esa vorágine de descubrimientos donde lo único importante es desarrollar una narración interactiva en la que los jugadores tengan un gran peso dentro de la dirección de la partida, ya que las escenas se “comparten” mediante unas sencillas pautas para dotar a este modesto juego, algo de rol.



REM Y EL JUEGO DE ROL.

Describir qué es un juego de rol siempre se me ha antojado complicado, pero si además hay que añadir la etiqueta de “narrativo”, encontrar unas palabras que se ajusten a la realidad me resulta titánico. Tradicionalmente se ha comparado el rol con un libro interactivo o películas donde los participantes eligen sus propias decisiones. En mi caso me arriesgaré manifestando que un juego de rol consiste en una narración interactiva que se regula mediante un sistema de reglas, donde una persona (el director) propone las situaciones y otros (los jugadores) resuelven las escenas. La finalidad del mismo consiste en pasar unos momentos divertidos donde cada participante disfruta de una o varias sesiones, con el límite imaginario que cada grupo desee implantar.

REM ha sido diseñado para jugadores experimentados, con dosis suficientes de narración e improvisación como para involucrarse activamente en la historia. Este manual no pretende diferenciar jugadores y aficionados, ni someterse a la prepotente idea de abanderar la interpretación como si de Robert De Niro o Orlando Bloom tratásemos, bajo el falso elitismo de manejar a un antojo ególatra las actitudes de los aficionados, pero, como ocurre en muchos juegos de esta índole, los jugadores representan un papel tan importante como el director de juego en cuanto a la narrativa de las acciones, por lo que es de vital importancia que éstos sean activos y que gocen de una sana agilidad mental.

¿ QUÉ ES REM?

Se trata de un juego de rol de corte sobrenatural donde los jugadores interpretan a unos seres extraños, semejantes a los ángeles de la biblia, que tienen como cometido ayudar a los humanos para que éstos alcancen la Felicidad. Este tipo de criaturas no se definen ni nombran, pero adoptaremos el epíteto de ellos para designarlos.

De corte amable y azul siempre el cielo, con buenos sentimientos que bebe directamente de fuentes como Haibane Renmei, Air, las obras de Hayao Miyazaki, la Fuente de la Vida y la Historia Interminable. La mayoría de las escenas y aventuras de REM tienen un corte urbano de tonos claros que pueden recordar al siglo XIX, en una inmensa y bella metrópolis conocida como Gabriel en la que la gente disfruta del Tiempo y el Sueño.

Pese a su buena voluntad el mundo también posee elementos oscuros y desestabilizadores de la sociedad, que busca Contaminar la excelente rueda de los acontecimientos, a la que se conoce como BREA, algo tenebroso y ominoso que crece en muchos lugares, arraigándose en el alma de cualquier ente de Gabriel y ellos tampoco se salvan de su corpórea presencia.

Para jugar a REM sólo necesitas un buen número dados de seis caras de colores blancos y negros, para representar ciertas facetas específicas del sistema, así como un registro del personaje que el propio manual ofrece, lápices, gomas y por supuesto, compañeros con los que disfrutar.

TERMINOLOGÍA

Gabriel: Inmensa ciudad y sus alrededores donde tiene lugar el escenario REM.

Ellos: Criaturas sin nombre que cuidan de los humanos de Gabriel. Son invisibles e intangibles por naturaleza ante los humanos y las cosas físicas de la ciudad.

Cosas de Gabriel: Podría asociarse con la realidad, lo que existe, como los objetos, las máquinas, los utensilios, los fenómenos atmosféricos o las emociones.

Tiempo: El ciclo y la evolución, el paso de las estaciones o el envejecimiento. Supone el cambio dentro de las Cosas de Gabriel.

Sueño: El descanso y el reposo, funciona como una energía que alimenta a Gabriel.

Felicidad: Estado de complacencia que mantiene a ellos y que causa bienestar en los humanos de Gabriel.

Armonía: Proezas sobrenaturales que ellos emplean para cambiar las Cosas de Gabriel, el Tiempo y el Sueño.

Veladura, Velar las Cosas de Gabriel: Elemento narrativo y cambiante que el jugador introduce en las descripciones del director de juego.

Génesis: La llegada de uno de ellos a Gabriel.

Adiós: La marcha de uno de ellos de Gabriel.

BREA: Agente Contaminador y corruptor que emponzoña las Cosas de Gabriel, el Tiempo y el Sueño. Se emplea en el sistema para alterar las narraciones de forma perversa.

Germen: Muerte de uno de ellos por BREA.

Grupo de juego: Colectivo que se reúne para jugar a REM.

Director de juego: Abreviado Dj. El narrador principal e ideólogo de las aventuras.

Personaje jugador: Abreviado Pj. Un personaje que interpreta un jugador.

Personaje no jugador: Abreviado Pnj. Todos aquellos personajes que interpreta, generalmente, el director de juego que no pertenecen al grupo de juego o a los personajes jugadores.

Hilo: Número de dados disponibles que emplea un personaje jugador.

Hados: Número de dados disponibles que emplea el grupo de juego.

Ruego: Petición hecha al grupo para utilizar los Hados.

N-REM: Sistema de juego de REM.

Aliento: Una tirada de dados de seis caras.

Acción: Cualquier ejercicio activo que pretende conseguir un fin. Algunas de ellas requieren aliento para completarla.

Artes: Conocimientos, habilidades o capacidades del personaje en las que destaca.

Limitaciones: Trabas, dificultades e inexperiencias del personaje.

N-REM

SISTEMA DE JUEGO

Las reglas que sirven para manejar las situaciones de REM son sumamente sencillas de comprender pero puede suponer un problema para el director de juego a la hora de aplicarlas. Generalmente es él quien narra las escenas y los jugadores actúan conforme a sus descripciones, pero en REM ellos tienen la facultad de cambiar las Cosas de Gabriel, el Tiempo y el Sueño, es decir, que los jugadores alteran dicha narración o introducen elementos que la modifican. Además de la narrativa, la resolución de acciones y las tiradas de dado componen un esqueleto que gira en torno a esas modificaciones, por lo que aunque N-REM tenga pocos conceptos básicos presenta todo un reto para el director de juego.

ALIENTO

En el mundo real las acciones que ejercemos se comportan bajo las leyes físicas o químicas, podemos saltar dependiendo de nuestra condición atlética o recordar dependiendo de la capacidad de memorización. En los juegos de rol, al prescindir de esas leyes, al tratarse de un mundo imaginario debemos responder a la pregunta de ¿es capaz mi personaje de...? Para ello se emplean las tiradas de dados que vienen condicionadas por las Artes o las Limitaciones.

Una tirada de dados, emplear el Aliento de ellos, sólo debería aplicarse si el resultado de la misma presenta duda en su realización o su éxito, así, abrir una puerta o hablar no la requerirían pero sí si la puerta está cerrada con llave o tratamos de

convencer a una persona. Cuando sea necesario utilizar el Aliento para resolver una acción se lanzará un dado de 6 caras (d6) y consultaremos el siguiente esquema:

- Si el resultado es un "1", la acción fracasa de manera estrepitosa. Se considera que el personaje ha cometido un fallo tremendamente grande que puede tomar una vertiente inesperada y que se someterá a lo que decida el director de juego.

- Si el resultado es un "2" o "3", la acción simplemente falla, por los motivos que el director de juego estime conveniente.

- Si el resultado es un "4" o "5", la acción tiene éxito, por lo que el director narra el hecho.

- Si el resultado es un "6", la acción tiene un éxito exacerbado e impresionante. El jugador narra la escena si es él quien realiza el aliento.

Si el personaje que realiza la acción y el aliento posee un arte, ventaja o capacidad que le ayude en la acción, consultaremos el siguiente esquema:

- Si el resultado es "1" o "2" se considerará un fallo. El director narra la escena. Hay que interpretar el resultado.

- Si el resultado es "3" o "4", la acción tiene éxito y el director describe el hecho. Hay que interpretar el resultado.

- Si el resultado es "5" o "6", la acción se resuelve de una manera impresionante. El jugador narra la escena si es él quien realiza el aliento.

Si el personaje que realiza la acción posee una limitación, entonces se deberá consultar el siguiente esquema:

- Si el resultado es "1" o "2", la acción fracasa de una manera estrepitosa, dejando al director de juego narrar las consecuencias.

- Si el resultado es "3" o "4", la acción simplemente fracasa. El director de juego narrará la escena.

- Si el resultado es un "5" o "6", la acción tiene éxito y el director narrará el resultado.

HILO

Consiste en el número de dados disponibles de un jugador y que están bajo su control directo. Un dado de Hilo permite a un jugador una de las siguientes acciones, pero se pierden de su reserva:

- Provocar un Aliento, es decir, intentar resolver una acción cuyo éxito es dudoso. El dado vuela a Hados, tanto si la acción tiene éxito como si no.

- Realizar una Armonía, una proeza sobrenatural.

- Crear una Veladura, o velar las Cosas de Gabriel, cambiando algunas frases de la narración del director de juego.

Adicionalmente, los dados que componen el Hilo también corresponden a su permanencia en Gabriel, el aguante de éste a la BREA o las heridas que puede soportar.

HADOS

Además del Hilo existe una reserva de dados grupal que comparten todos los jugadores. Para acceder dicha reserva, es necesario establecer un Ruego, una petición o súplica a los compañeros, que por decisión unánime podrán conceder un número acordado de dados. Estos dados grupales se añaden al Hilo del personaje y son los únicos capaces de sanar o eliminar BREA, un dado de Hados por cada dado de BREA. Ambos se eliminan de la partida.

ARMONÍA

Ellos están capacitados para emplear su Hilo en forma de capacidades sobrenaturales, como volar, teletransportarse, leer las mentes de los mortales, entrar en sueños, avanzar en el tiempo o volver atrás, levitar objetos u otra cosa que se les ocurra. A esto se le llama Armonía con las Cosas de Gabriel, el Tiempo y el Sueño. El jugador gasta y pierde uno de sus dados de Hilo, que le permiten narrar la proeza deseada, sus efectos y consecuencias.

La Armonía consiste en una herramienta poderosa que les permite a ellos las capacidades divinas de los dioses. Existen ciertas excepciones que se exponen a continuación:

- Gastando un dado de Hilo un personaje se hace visible a él y al grupo, pero sólo aquellos que voluntariamente lo deseen. No es necesario gasto alguno para volver al estado natural de ellos.

- Gastando un dado de Hilo un personaje puede introducir a él mismo o a su grupo en un Sueño, pero sólo aquellos que voluntariamente accedan.

- Gastando un dado de Hilo un personaje puede desplazarse instantáneamente a cualquier lugar de Gabriel, así como a su grupo si están conformes.

- No se pueden realizar creaciones permanentes, todo termina. El soplo invocado de viento dejará de volar las cometas o la casa construida en un árbol desaparecerá.

VELADURA, VELAR LAS COSAS DE GABRIEL

Generalmente es el director de juego quien narra las escenas en las partidas de rol, tanto si las acciones son de sus personajes no jugadores como de los jugadores. En REM, los jugadores pueden invertir un dado de su Hilo para alterar dicho mecanismo y robar ese privilegio. A este proceso se llama Veladura (velar las Cosas de Gabriel).

No hay reglas específicas al respecto, salvo el uso adecuado del sentido común. El jugador puede introducir pequeños cambios (palabras) en las frases del director, hasta un máximo de 10 o narrar un párrafo vocal de hasta 50 palabras que tenga cierta consonancia con lo descrito anteriormente. La Veladura puede hacerse después de cualquier efecto narrativo del director, sustituyendo lo descrito por lo que decida la nueva narración del jugador.

FELICIDAD

Bajo este término agrupamos el éxito en una misión del grupo de ellos, proporcionar a los humanos un grado de satisfacción por resolver un problema gracias a la influencia de estos seres, otorgar momentos dichosos o situaciones similares. Cuando un personaje o varios, proporcionen Felicidad añaden un dado a su Hilo. El director de juego concederá la recompensa en cada situación, aquí ilustramos algunos ejemplos:

- Encontrar la mascota perdida de una familia.
- Reconciliar familiares.
- Hacer que un inválido pueda sentir que corre y que le acaricia el viento.
- Reconstruir una vivienda destrozada para que una familia viva allí.

BREA

Pese a que REM trata mucho de los buenos sentimientos, es obvio que debe haber elementos de conflicto para que las partidas sean más interesantes. En Gabriel existe algo nocivo, como el alquitrán en su forma, pegajoso y corrupto, que se adhiere a las Cosas de Gabriel, el Tiempo y el Sueño que no pesa en los humanos, no lo ven ni lo notan pero que ellos lo perciben nítidamente. Este agente es BREA.

Durante el juego se representa con dados de 6 caras de color negro. El director de juego tiene al principio de cada partida tantos dados de BREA como número de jugadores y los puede distribuir durante la aventura dentro de la hoja del personaje, modificar las Cosas de Gabriel, el Sueño o el Tiempo, así como emplearlo dentro de Hados. En Hados los mezcla con el resto de dados blancos y si el jugador establece un Ruego, deberá cerrar los ojos y todo el grupo mantenerse en silencio. El director de juego revolverá los dados. Si sale un dado blanco, no pasará nada, pero si sale negro, se eliminará un dado blanco de Hados y podrán aplicarse uno de estos efectos, a discreción del que esté narrando actualmente:

- Colocar el dado en la sección BREA del jugador

que cogió el dado.

- Entregar el dado al director de juego. Ese dado servirá para modificar la narración de un jugador con el mismo criterio mencionado en Veladura o se empleará para hacer fracasar en un Aliento de un personaje cuando éste crea conveniente.

- Dejar el dado en Hados.

BREA es lo único que puede herir y matar a ellos. Cuando BREA supere o iguale al Hilo, el personaje germina, muere y desaparece de Gabriel. Se gana un dado negro de BREA en estas situaciones:

- Cuando el personaje hace daño a un humano, ya sea físico o emocional.
- Cuando atraviere una zona de BREA.
- En un combate contra una criatura de BREA. Se seguirán las reglas de conflicto que serán detalladas en párrafos posteriores.
- En las acciones que el director de juego tenga esa potestad.

BREA COMO CONTAMINADORA

El empleo de BREA como corrupta se extiende más allá del simple conflicto bélico contra ellos, sino que se manifiesta dentro de la realidad oscureciendo la luminosidad de la perfecta ciudad. El director de juego tiene libertad total para emplear el uso de este agente para el diseño sombrío que pretende representar, causando mal entre los hombres y animales. Como BREA llega a todos los rincones de Gabriel, puede introducirse en sus edificios, en la moralidad, en los sueños o volver estático o caótico el tiempo. Todo lo malo de nuestra naturaleza lo manifiesta esta oscuridad pegajosa, que se adhiere a la bondad de las personas y cosas bajo el sol.

CONFLICTO

Ellos poseen un poder inmenso, tanto que nada de las Cosas de Gabriel, el Tiempo o el Sueño puede afectarles. En cualquier conflicto con humanos u otras criaturas libres de BREA, basta con que uno de los jugadores supere el Aliento para terminar el combate. Recuerda que el dado de Aliento va hacia Hados y que uno de ellos debe adquirir BREA si hace daño a un humano (aunque esos humanos sean malvados).

Si los enemigos tienen BREA, el asunto se vuelve más peligroso ya que ellos se contaminan con el contacto. Cada jugador puede lanzar un dado de Aliento (que todos van dirigidos seguidamente a Hados) contra los dados de BREA de los enemigos. El que obtenga el resultado mayor narra la escena. Si gana el grupo de personajes, la BREA rival se

reduce en un punto, si llega a 0 el enemigo es purgado o eliminado. Si pierde el grupo, todos ganan un dado de BREA y el director narra el combate. Como la improvisación es el lema fundamental del conflicto, el empleo de Armonía u otras situaciones deberán ser tratadas con sentido común.

- Nivel de BREA 1, enemigos fáciles.
- Nivel de BREA 2, enemigos moderados.
- Nivel de BREA 3, enemigos peligrosos.
- Nivel de BREA 4, enemigos letales.
- Nivel de BREA 5, el Enemigo Definitivo.



ZIGOTO

CREACIÓN DE PERSONAJE

Nadie conoce su origen, ni ellos mismos se explican de dónde vinieron. El nacimiento de una de estas criaturas corresponde a su aparición en Gabriel, en cualquier momento del Tiempo sin tener que cumplir función biológica alguna. Este Génesis espontáneo es conocido por el resto y un grupo suele recibir al recién llegado a la ciudad, aunque no siempre se cumple tal costumbre.

El aspecto de la criatura y su personalidad se presentan formadas y asentadas, aunque nada impide que ésta cambie en el futuro debido a los factores que el ambiente pueda ofrecer. Su apariencia lleva consigo una visión de tranquilidad y sosiego, en ocasiones acompañadas de alas blancas o rodeados de una mística luz, pero la heterogeneidad de ellos es algo palpable, siempre conservando una forma humanoide.

El “nuevo” conoce el nombre de todos los que son como él, así como su propia denominación y las Cosas de Gabriel, pero no recuerda de dónde viene excepto el motivo de su advenimiento, ayudar a los humanos. Goza además de una comprensión innata de sus habilidades, la Armonía y los conocimientos, aunque es posible desarrollar nuevos aprendizajes.

Ellos son invisibles a los humanos y mientras permanezcan en ese estado son también intangibles. Su presencia no incomoda a ningún ser vivo aunque surjan de improviso y los mortales los olvidan una vez desaparecen. Además son capaces de ver BREA, en cualquier estado, a sus agentes contaminantes y dónde se ha aposentado dicha corrupción.

GÉNESIS

El jugador puede elegir la apariencia que desee, siempre respetando una figura antropomórfica que puede adornarla con elementos sobrenaturales, alas de ángel, aureolas, tonos de piel diferentes, ojos brillantes con la salvedad siguiente: La imagen ha de tener un tinte benévolo y pacificador. Se definirá esa idea original o central del concepto del personaje y se establecerán las bases de interpretación, en otras palabras, un boceto del mismo.

Nombre

Ya sea por mote, por imposición o por gusto del jugador. Evidentemente, así llamarán al personaje durante la partida de REM.

Me gusta pensar así

Se describe la moralidad del personaje, así como un índice de cómo es su personalidad. Qué le agrada, qué le desagrada o cómo se comporta ante los demás.

El Hilo de la vida

Un jugador debe seleccionar con cuántos dados blancos desea comenzar la partida, eligiendo un número de 5 a 10. Una vez realizado, se colocan los dados sobrantes en el centro de la mesa donde se formará Hados.

Soy Así

Establece una descripción física del personaje, las peculiaridades de su aspecto.

Artes

Un jugador puede conceder a su personaje hasta 3 tipos de beneficios o cualidades potenciadas, en forma de frase que le da una ventaja en el Aliento o a nivel interpretativo. Arte modifica la tirada de dados para facilitar que la realización de la acción sea más fructífera y asequible. La frase debe ser explicada para entender su funcionamiento.

Limitaciones

Por el contrario, un jugador puede seleccionar hasta 3 tipos de perjuicios que dificultan el Aliento en las acciones o causan trabas en cuanto al desarrollo narrativos de las escenas. La Limitación debe detallarse.

BREA

Los dados negros de BREA que tiene el personaje. Al inicio no se tiene ninguno.

EL NIVEL INTERPRETATIVO DE LAS ARTES Y LIMITACIONES

Casi con seguridad, muchas de las Artes y Limitaciones no funcionarán en un Aliento, sino que contendrán especificaciones en las conductas o comportamientos de los demás, ya sean humanos o ellos. En tal caso, hay que interpretarlas teniendo en cuenta si perjudican o no al poseedor del Arte o Limitación, actuando con lógica y sentido común.

Ejemplo de Génesis: Carlos se dispone a crear a uno de ellos. Esboza la imagen de un niño de camisón blanco, con una aureola gris y un osito de peluche rojo. Determina su Hilo inicial con 6 dados blancos y deposita 4 en Hados.

Al pensar en sus Artes, después de un rato pensando decide incluir sólo dos: Golpear con su osito de peluche y aguantar la respiración hasta ponerse rojo. Explica que la primera funciona cuando ataca con su muñeco, la segunda, funciona cuando alguien no le da la razón y se pone en esa actitud para salirse con la suya.

En cuanto a sus Limitaciones, piensa sólo en una: Me dan repelús los bichos, alegando que no se acercará a ningún insecto y correrá mucho si andan cerca.

Bautiza al personaje como Tarta.

GABRIEL

Es una inmensa metrópoli que puede asemejarse a un pueblo grande del siglo XIX de nuestro mundo, con calles empedradas, relojes en los campanarios, algunos vehículos a motor, alcantarillado, molinos de viento con ciertas formas modernas, casas grandes, mansiones de burgueses u orfanatos. En el mundo sólo existe Gabriel, dejando a las praderas verdes y el cielo azul las murallas de sus fronteras.

La ciudad será como cada director quiera, empleando su propia arquitectura para el desarrollo de sus aventuras o incluso, podría estar diseñada por el grupo completo para definir el nivel de tecnología, sus zonas importantes o los tipos de ambiente a representar. En cualquier caso, todas deberían incluir unos elementos comunes.

EL EDIFICIO DEL SUEÑO DEL VIENTO

Existe una estructura que funciona como ayuntamiento donde se rigen los derechos, obligaciones y presupuestos para el mantenimiento de la ciudad. Se encuentra en el centro, rodeado de molinos de viento sobre una colina alta y boscosa. Muy pocos pueden acceder allí y es el lugar desde donde emana la fuerza vital de Gabriel, donde van a parar los Sueños.



EL POZO DE LAS PIEDRAS PERFECTAS

En las afueras de la metrópoli existe un pozo viejo lleno de musgo y rodeado de rocas brillantes donde BREA jamás ha podido corromper. Ellos disfrutaban mucho de este lugar, donde pueden curar BREA que es absorbida por la profundidad del pozo.

EL GRAN RELOJ DE LAS MANECILLAS QUIETAS

Existe una torre tan alta que se rodea de nubes blancas en cuya cima hay un reloj que siempre marca las 12. Inicia el día con unas claras campanas que atraen a todos los pájaros y da la bienvenida a la noche con un toque estruendoso, donde invita a los habitantes de Gabriel a dormir.

LA CASA DE LAS MUÑECAS ROTAS

Hay un edificio quemado y lleno de ira, envuelto en BREJA lleno de muñecas retorcidas. El lugar está considerado maldito y muchos niños se internan entre sus muros para conseguir las pérfidas muñecas de los escombros y maderas carbonizadas. Ellos evitan el lugar porque saben que es imposible limpiarlo.

LA RIBERA DE LOS PECES CANTARINES

Un puente cruza el río más cristalino de Gabriel, donde los peces saltan y emiten unos sonidos extraños pero agradables, como un xilófono agudo pero relajante. En la orilla hay numerosos molinos de viento donde la brisa fresca es mucho más apetecible que en otros lugares.

EL BOSQUE DE LAS PESADILLAS RETORCIDAS

Casi en los límites de la ciudad existe un bosque peligroso y contaminado desde siempre, de árboles negros y sin hojas. Su presencia es terrible para los humanos y nadie se atreve a entrar en él. Ellos afirman que unos seres llenos de alquitrán emergen y después no son encontrados jamás.

LAS COSAS DE GABRIEL

Podría considerarse como la realidad y todo lo que existe en Gabriel. Cada piedra, ladrillo, célula, pluma o partícula compone la totalidad de ese entorno donde se desarrolla lo que percibimos, sentimos y palpamos. Lo único que no pertenece a ese grupo es BREJA, que trata de desmoronar esa realidad con su veneno negro.

EL SUEÑO

La energía que mantiene Las Cosas de Gabriel son los sueños cada persona mientras cae la noche. Allí cada uno presenta las imágenes oníricas deseadas que alimentan con la esperanza y la ilusión la metrópoli, pero BREJA los transforma en pesadillas que interrumpen el sano flujo de nutrición.

EL TIEMPO

Aunque de forma paradójica, la evolución o los avances no tienen cabida en Gabriel como si siempre se viviera en el mismo periodo histórico, pero las gentes envejecen, cambian en su contexto histórico. El ciclo de los climas ocurre, la noche y el día pero BREJA modifica dicha constante, paralizando, dislocando las articulaciones temporales, repitiendo o alargando los periodos a un antojo febril.

NARRANDO REM

En esta primera aventura en los juegos narrativos, REM ha sido un reto por la dificultad que se nos presenta por su formato. Para los directores de juego que se acerquen a estas pocas páginas deberán habituarse a perder su control para cederlo a los jugadores. No creemos que exista una forma correcta de arbitrar una partida de REM, sino que dentro de esas bonitas emociones de las que se inspira el juego, uno ha de encontrar su temática particular.

Si se quiere basar en el mundo de los sueños de los habitantes de Gabriel, la psicología interviene de forma directa y el narrador puede inventar mundos ajenos a la ciudad, así como miedos y pasajes ominosos cuando BREA entre en acción.

Por otra parte el tiempo da esa permisibilidad para jugar en ciclos repetitivos, locos donde cada acción se vive de muchas formas posibles en un mismo intervalo. Para aquellos aficionados al terror psicológico, puede que tengan más facilidades a la hora del diseño de aventuras.

La manera más tradicional es jugar en Gabriel, en la realidad como ángeles o espíritus benefactores que tratan de otorgar la felicidad a los humanos que habitan en un entorno familiar y bonachón.

No solo la narración es importante sino la ambientación de las partidas, así que recomendamos el uso de bandas sonoras como Flower (videojuego Ps3), The Fountain (película) o Haibane Renmei (anime).

AVENTURAS

Se ofrecen unas guías de ejemplo para jugar a REM.

TRAPITOS DE COLORES

La casa de la familia Reguez se dedica a la panadería. El aroma al bollo recién horneado inunda la barriada pero algo amarga la paz del hogar, el muñeco de trapo de Rosalín ha desaparecido y nadie es feliz. BREÁ se ha pegado al techo del domicilio y parece extenderse con cada lágrima de la niña. Realmente el juguete lo tiene Tino, el hijo del carpintero que se lo ha quitado en una jugarreta. Debido a ese acto de maldad, BREÁ ha creado monigotes de alquitrán de nivel 1 alrededor del trapo, lo que dificultará el rescate.



EL MAL SUEÑO DEL DOCTOR ABETO

El doctor Abeto es un anciano médico de más de 70 años que siente remordimientos por los pacientes que no pudo curar. Desafortunadamente en la última semana un niño pequeño murió en sus brazos terminando de desbordar su culpa y sus pesadillas se han extendido como para que BREÁ los haya invadido. El buen sanador se halla perdido en un inmenso hospital donde se hallan todos sus pacientes muertos, a los que solicita su perdón. El lugar se halla impregnado de BREÁ y es fácil que pequeños enemigos de nivel 2 emerjan de cada rincón.



PALABRAS FINALES

REM acaba aquí pero vuestras aventuras comienzan. Ha sido complicado idear este tipo de juego por la dificultad que nos ha llevado terminarlo, pese a su escasez de reglamento ha permanecido como un escrito complicado.

Espero de corazón que disfrutéis de REM. Ellos también lo esperan.

NOMBRE

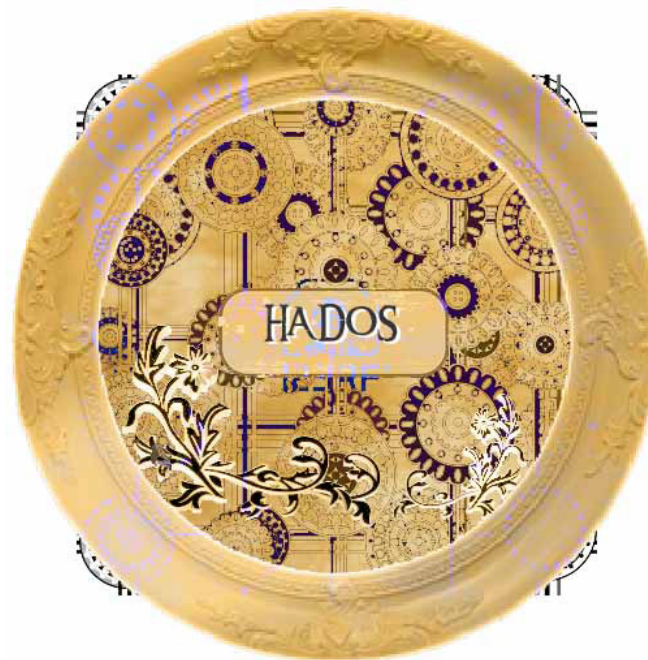
SOY ASÍ


ME GUSTA PENSAR ASÍ

ARTES

LIMITACIONES

HILO BREA





REM es un juego de rol de corte narrativo donde interpretarás a uno de ellos, seres de bondad cuyo objetivo es causar Felicidad y eliminar BREA, que intenta destruir y corromper Gabriel, una ciudad que se nutre de sueños. Gracias a Armonía podrás controlar las Cosas de Gabriel, el Tiempo y el Sueño en un ambiente de color verde, música alegre y buenos sentimientos. Basado en las obra de Miyazaki, Air, Haibane Renmei, la Fuente de la Vida y la Historia Interminable.