





REMANENTIBUS AMATUM

“Que sobreviva el amado”

por *Sirio Sesenra*

MAQUETACIÓN, DIRECCIÓN DE ARTE Y DISEÑO

Daniel Fernández García
www.amordemaster.com

Imágenes

Las imágenes utilizadas para este trabajo son de dominio público e imágenes de stock. Si alguna de las imágenes es de tu propiedad y hemos metido la pata, por favor, ponte en contacto con el señor que se ha encargado de incluirlas en admin@amordemaster.com para que podamos rectificar cualquier problema al respecto.

págs. 4 y 5 La Caída de Babilonia a Manos de Ciro, JOHN MARTIN.

pág. 11 Estudio del Embrión Humano, LEONARDO DA VINCI.

pág. 12 The Arcadian or Pastoral State, por THOMAS COLE.

pág. 17 La Rendición de Breda, por DIEGO DE VELÁZQUEZ.

pág. 23 Ichikawa Ebizô V as samurai por UTAGAWA KUNIYOSHI; La Sortie de l'opéra en l'an 2000, por ALBERT ROBIDA.



RÉMANAM se halla bajo licencia CC 4.0 con la intención de que puedas coger los textos, y montar tus propias creaciones. Ten en cuenta:

Reconocimiento — Si usas este material, no olvides mencionarnos (lo que no significa que apoyemos o estemos de acuerdo con lo que has hecho).

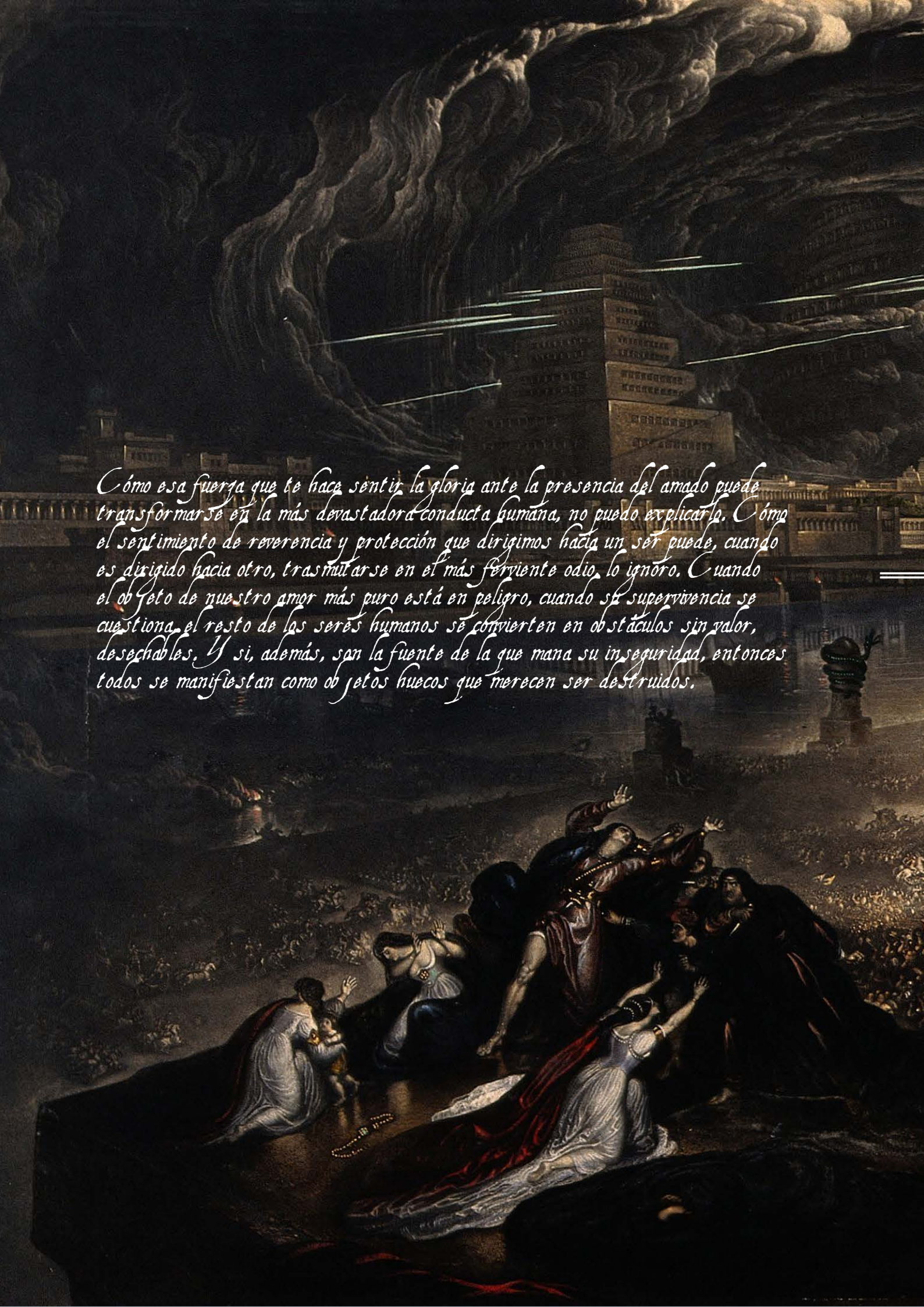
NoComercial — No puedes utilizar este material para tus propios fines avariciosos.

CompartirIgual — Hagas lo que hagas, que sea siempre bajo la misma licencia.

No hay restricciones adicionales — No añadas nuevas normas ni limitaciones a tu creación. Que sea libre, vuele y respire como lo hace la nuestra.

ÍNDICE

Introducción	5
Ambientación	6
¿Cómo crear una mecánica donde los personajes se conozcan entre sí?	6
Tiempo de Juego	7
Creación de Personajes	8
Las Hojas de Personaje	8
El Concepto	8
El Género	8
El Amor	9
El Enfoque	9
Edad, Aspecto, Nombre e Historia	10
Corrección y Puntos de Vida	10
Corrección	10
Quemar 10	10
¿Se puede ganar Corrección?	11
Puntos de Vida	11
Quemar 10	11
Sistema de Juego	13
¿Cuándo lanza un jugador sus dados?	13
Realizar Acciones	13
Acciones Comunes	14
Acciones Fuera de lo Común	14
Acciones Propias del Enfoque	14
Desafíos	14
Críticos y Pifias en desafíos individuales	15
Desafíos Competitivos	15
...combate	15
...competición	15
Críticos y Pifias en desafíos competitivos	16
El Daño	16
Y cuando llegue la muerte...	18
Ejemplos Aclaratorios	19
...al Combate	19
Ejemplo de Desafío de Combate	20
¿Cómo funcionaría la Corrección?	20
...de una acción de Manipulación	21
...a las Palabras de la Df.	21
Vivero de Aventuras	22
Espacio Profundo	22
Los Juegos del Hambre	22
El Fracaso	22
La Traición	23
Resumen del Sistema de Juego	24
Hoja de Personaje	25



Cómo esa fuerza que te hace sentir la gloria ante la presencia del amado puede transformarse en la más devastadora conducta humana, no puedo explicarlo. Cómo el sentimiento de reverencia y protección que dirigimos hacia un ser puede, cuando es dirigido hacia otro, trasmutarse en el más ferviente odio, lo ignoro. Cuando el objeto de nuestro amor más puro está en peligro, cuando su supervivencia se cuestiona, el resto de los seres humanos se convierten en obstáculos sin valor, desechables. Y si, además, son la fuente de la que mana su inseguridad, entonces todos se manifiestan como objetos huecos que merecen ser destruidos.



INTRODUCCIÓN

RÉMANAM es un juego de rol diseñado para jugar partidas breves, intensas y competitivas donde los personajes se enfrentan a circunstancias extremas de supervivencia y donde el desafío se centra en un único objetivo: que sobreviva el ser amado.

En este juego cada personaje está enamorado de otro personaje, de un pnj o de sí mismo. Y si para que sobreviva el amado se han de matar a todos los demás, incluyéndose a uno mismo, u obligar al amado a sobrevivir contra su voluntad... que así sea.

La experiencia que ofrece RÉMANAM se basa en la competición colaborativa. Esto significa que los jugadores deberán colaborar en el desarrollo de la historia mientras sus personajes compiten por la supervivencia del amado. Para ello se han creado una serie de mecánicas sencillas que permiten a los jugadores consumir a sus personajes para poder modificar tanto el escenario como las palabras del DJ. RÉMANAM es, por tanto, un juego de estrategia, de gestión de

recursos y de simulación emocional en ambientes opresivos donde la supervivencia, el amor, el egoísmo y el drama se convierten en elementos explosivos al servicio de la creación de historias.

RÉMANAM será más divertido cuanto más gente participe, estimando una participación ideal de entre 4 a 9 jugadores, incluida la directora de juego. Dada la facilidad del sistema de juego, tanto en su estructura como su aplicación, el número de jugadores no es un inconveniente.

Por último hemos de asumir que este juego no está pensado para personas que den sus primeros pasos en los juegos de rol, y por tanto no invertiremos líneas en explicaciones sobre qué es rol, cómo se juega o quién es quién dentro de los participantes en una partida habitual. Ello no quiere decir que sea un juego complejo de entender o de jugar, en absoluto. Tan solo consideramos que todas esas cuestiones las han explicado otros mejor de lo que nosotros podríamos hacer aquí.

AMBIENTACIÓN

RÉMANAM ES UN JUEGO MULTIAMBIENTAL DE conflicto competitivo. Con ello queremos decir que las ambientaciones donde se jueguen las partidas pasan a un segundo plano. Puedes elegir cualquier ambientación mientras respetes los factores esenciales que hacen de Rémanam un juego de conflicto dramático competitivo.

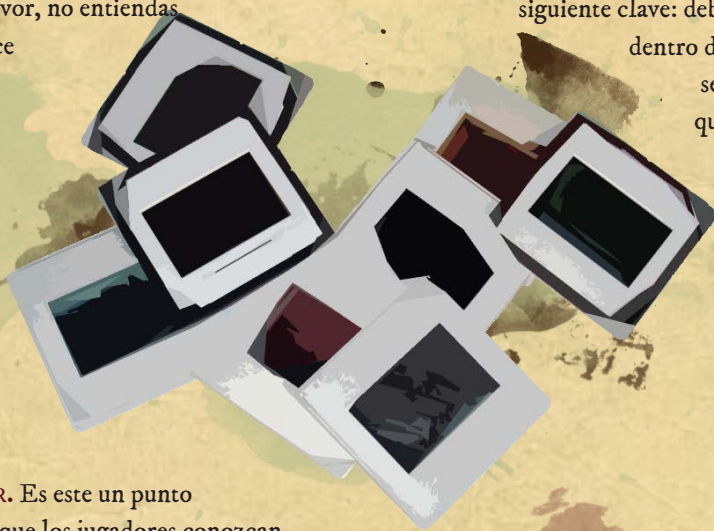
Las partidas de **RÉMANAM** pueden darse en una colapsada nave espacial del mismo modo que en un oscuro bosque de fantasía, pueden jugarse en una ciudad atestada de hechiceros y ladrones como en un barco pirata que se acerque al fin del mundo, en un coliseo romano o en la guerra civil rusa del año 2032.

Con estas palabras, por favor, no entiendas que la ambientación carece de importancia; solo deseamos remarcar que la ambientación se encuentra al servicio de la experiencia de juego: el conflicto competitivo dramático. Y su único resultado deseable: **GANAR**. Es este un punto que resulta indispensable que los jugadores conozcan

con claridad. A **RÉMANAM** se juega para ganar; creando una historia dramática, sí, pero para ganar. Divirtiéndonos todos, sin duda, pero cada uno con un objetivo: **GANAR A LOS DEMÁS**.

Bueno, todos menos tú, directora de juego. Tu objetivo es plantear desafíos interesantes a los personajes, crear conflictos entre ellos, enfrentarlos y ponerles en situaciones de vida o muerte donde los dados y su gestión de recursos determinen el destino final de la compañía. En definitiva, coger el impulso de ganar de los jugadores y crear una buena historia de supervivencia, desamor, traición, amor o drama con él.

Por ello cuando dirijas Rémanam ten presente la siguiente clave: debe haber una mecánica dentro de la ambientación que selecciones que asegure que todos los personajes se conozcan entre sí (hecho que justifica el amor) y que tan sólo uno pueda acabar vivo al final de la sesión. Aunque... ciertamente, puedan morir todos.



¿Cómo crear una mecánica donde los personajes se conozcan entre sí, y cómo otra donde sólo uno sobreviva?

QUE LOS PERSONAJES SE CONOZCAN ES sencillo: explícale a los jugadores que es un requisito indispensable, y que negocien sus relaciones.

Primero comentas la ambientación que propones para jugar la partida, y luego ellos eligen con plena libertad a los personajes dentro de la ambientación. Al final de este manual te damos unas cuantas ideas chulas de ambientaciones que podrás adaptar a tu estilo. Lo ideal es charlar abiertamente mientras se decide o discute quién es quién, definiendo las relaciones entre personaje.

Es necesario que los jugadores sepan que ellos **NO DECIDEN** de quién está enamorado su personaje, se decide por medio de una mecánica simple de tiradas. Y por tanto si las relaciones entre **PJ** son de consanguinidad directa (hermano, padre, madre, abuelo), las posibilidades del amor en las tiradas pueden dar lugar a situaciones de conflicto de lo más extraño. No decimos que no sea deseable que un personaje esté enamorado de su primo, de su hermana o de su padre, no en vano potentes tragedias griegas tomaban estas ideas como base de su arco dramático; pero es necesario advertirlo para que todos los jugadores lo sepan y muestren si están de acuerdo en ello o no, y decidan sus relaciones en base a este hecho.

Tiempo de juego

RÉMANAM está pensado para jugar partidas de aproximadamente 2 HORAS. Aunque la *directora de juego* puede variar según su conveniencia la duración estimada de la partida, dado que será ella quien determine cuándo dará comienzo la fase de MUERTE SÚBITA que proyectará a todos los personajes hacia un irremediable final.

Desde la perspectiva de la *directora de juego* (de ahora en adelante DJ) las partidas se dividirán en tres fases: CREACIÓN DE PERSONAJES JUGADORES (de ahora en adelante PJ), COMIENZO DE LA PARTIDA y MUERTE SÚBITA.

CREACIÓN DE PERSONAJES. Para crear los PJ primero la DJ hará un breve avance de la ambientación donde van a jugar, lo justo para que cada jugador pueda decidir qué PJ desea encarnar en esa aventura. Acto seguido se crearán los PJ tal y como expondremos en la página siguiente en pocos párrafos.

COMIENZO DE LA PARTIDA. Es la fase en que se presentan las circunstancias, la DJ realiza una explicación algo más extensa de la ambientación, dará comienzo la aventura, cada jugador describirá a su personaje y se mostrarán indicios de las primeras complicaciones.

MUERTE SÚBITA. Marca el momento a partir del cual la DJ ubicará desafíos mortales para los personajes, que ya habrán comprendido que la supervivencia de todos es compleja, y donde será posible descubrir -si no fuese evidente ya- que de todos ellos, tan solo sobrevivirá uno.

CREACIÓN *de personajes*

Las hojas de personaje

LAS HOJAS DE PERSONAJE REÚNEN LOS DATOS con los que los jugadores van a disfrutar de sus personajes. Cada jugador tiene la suya propia que puede fotocopiar de las disponibles en las páginas finales, o construir anotando las cifras necesarias en cualquier hoja en blanco. Las hojas de personaje de Rémanam son sencillas y se componen de: el **NOMBRE** del PJ, su **CONCEPTO**, su **GÉNERO**, su **AMOR**, su **ENFOQUE**, su **EDAD**, su **HISTORIA** y sus **PUNTOS DE CORRECCIÓN** y **PUNTOS DE VIDA**.

Luego se suma a todo ello un único objeto a elección del jugador. Veamos cómo rellenar la hoja paso a paso.

El concepto

UNA VEZ LOS JUGADORES HAN ESCUCHADO LA ambientación propuesta por la **DJ**, cada uno elige con libertad el personaje que le apetece jugar en dicha ambientación, pudiendo ser imaginativos, sin duda, pero con coherencia ante lo explicado por la **DJ**. Si la ambientación es de **PIRATAS**, que el personaje no sea un *viajero del tiempo* o un *extraterrestre infiltrado*.

El concepto es lo más parecido a un oficio que se pueda imaginar; su puesto dentro del grupo al que pertenece: coronel, soldador, ladrón, filósofo, estudiante, leñador, cazador de tormentas, mago de la sal...

Por ejemplo: si la ambientación propuesta es **ESPACIO PROFUNDO** EN UNA NAVE CIENTÍFICO MILITAR, los **PJ** podrían ser: *científicos* (ingenieros, técnicos, químicos, físicos, psicólogos...) y *militares* (pilotos, comandos, tenientes, general, inteligencia...). Sería simple para cualquier rolero argumentar la existencia de un *político* en dicha

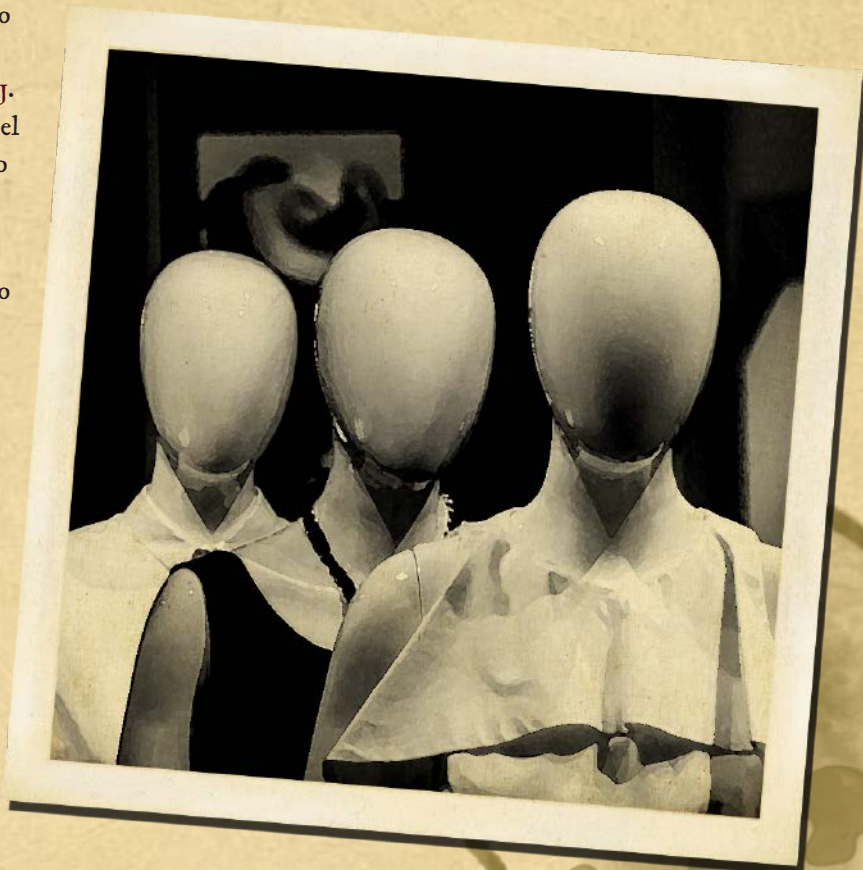
nave, o de un *terrorista infiltrado*; queda en manos de la **DJ** permitir y aceptar exposiciones tortuosas si considera que pueden sumar a la diversión de la partida. En todo caso hay que dejar trabajar al **SENTIDO COMÚN**. Así pues cada jugador elige un concepto para su personaje y lo marca en la hoja.

El género

LO SEGUNDO QUE DEBEN ELEGIR LOS jugadores es el género de sus personajes. Pueden ser: **HOMBRE**, **TRANSGÉNERO**, **MUJER** o **HERMAFRODITA**.

Si la ambientación elegida asume más géneros posibles deberá ser la **DJ** o la imaginación de la mesa la que advierta que pueden ser elegibles.

Por ejemplo: **ASEXUAL** en el caso de una ambientación que incluya robots, razas asexuadas o manipulaciones genéticas. **PANSEXUAL** en caso de que una raza pueda contener y admitir toda suerte de género, etc.



El amor

A HORA VAMOS A DETERMINAR DE QUIÉN ESTÁ ENAMORADO cada personaje. Para ello, cada jugador deberá tirar ante la **DJ** y sin que el resto de jugadores lo vean un dado de **X** caras, donde **X** es el número más aproximado, y nunca menor, a la cantidad de participantes, **DJ** incluida. Si sois siete participantes en la mesa, lanzad un dado de ocho caras, si saliese el número 8 repetid la tirada. El jugador comenzará a contar desde sí mismo hacia su izquierda, siendo él el número 1.

SU PERSONAJE ESTARÁ ENAMORADO EN SECRETO DEL PERSONAJE CUYO PUESTO SEA EL RESULTADO FINAL DE LA CUENTA.

Si el resultado es él mismo, su personaje será un sociópata egocéntrico enamorado de sí mismo y buscará su propia supervivencia.

Si el resultado final es la **DJ**, el personaje estará enamorado de algún **PJ** (personaje no jugador), o bien la **DJ** determinará como mejor le parezca de qué otro **PJ** está enamorado.

Estas tiradas deben mantenerse en secreto, y tan solo cuando exista amor mutuo

entre dos **PJ** la **DJ** puede manifestarles que se aman, y sus jugadores convenir como decidan si su amor es explícito o si permanece en un cortejo platónico aún no realizado.

Si la **DJ** o la mesa considera más divertido que todos sepan de quien se está enamorado, tírense los dados abiertamente. Cuando el género se encuentra con el amor se produce una de las claves más intensas de simulación emocional que se proponen en **REMANAM**. Si el personaje **A** es un hombre, y está enamorado de el personaje **B** que es otro hombre, **A** es homosexual. Pero puede que **B** no lo sea, de manera que la situación de amores enfrentados por una barrera dramática de orientación sexual sea más que interesante.

Por otra parte el personaje **B** puede estar enamorado de otro personaje, **C**. Y cada uno hará lo indecible por garantizar la vida de su ser amado, resultando triángulos pasionales, posiblemente violentos e intensos, de lo más espeluznante.

El enfoque

Y A HEMOS ELEGIDO CONCEPTO Y GÉNERO DEL personaje y ya sabemos de quién está enamorado. Ahora debemos elegir su enfoque. El **ENFOQUE** son las capacidades del personaje en su vida cotidiana, que resumimos en 3 posibilidades: **TÉCNICO**, **SOCIAL** o **FÍSICO**. Cada jugador debe elegir uno de dichos enfoques para su **Pj** considerando las siguientes ventajas y desventajas de los mismos:

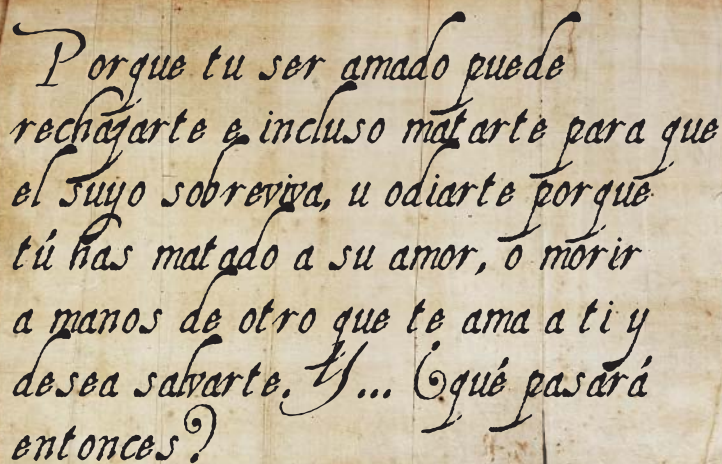
■ **CON UN ENFOQUE TÉCNICO** obtendrá una ventaja al uso de las herramientas de la ambientación, sumando un **+3** a todo lo que tenga que ver con acciones referidas a ellas. El uso de magia, el hackeo, la mecánica, a montar y desmontar trampas y resistirse a la manipulación.

■ **SI EL ENFOQUE ES SOCIAL** las ventajas se manifestarán sumando **+3** para cualquier acción de manipular, averiguar

intenciones, descubrir de quién están enamorados los demás, mentir/engañar, enamorar, etc.

■ **SI EL ENFOQUE ES FÍSICO**, la ventaja de **+3** estará en las acciones de combate, el uso de armas de fuego y blancas, las acciones atléticas o la resistencia al agotamiento.

■ **EL ENFOQUE NO TIENE POR QUÉ TENER RELACIÓN DIRECTA CON LA PROFESIÓN DEL PERSONAJE.** Ha habido Samurais que eran pintores como militares que son psicólogos, o administrativos que en su vida privada son expertos en supervivencia.



*Porque tu ser amado puede
rechazarte e incluso matarte para que
el tuyo sobreviva, u odiarte porque
tú has matado a su amor, o morir
a manos de otro que te ama a ti y
desea salvarte. Y... ¿qué pasará
entonces?*

Edad, aspecto, nombre e historia

A HORA ELIGE CON LIBERTAD LA EDAD DE TU PJ, ponle NOMBRE, considera su ASPECTO y escribe unas líneas sobre su HISTORIA VITAL. Su historia tiene como único objetivo crear hilos de los que tirar para darle tridimensionalidad, para darle fondo. Se puede ser creativo con ella o escueto, como cada jugador prefiera.

A la hora de pensar en tu personaje considera cómo viste, cuál es su perfil psicológico o si tiene rasgos interesantes que te pueda motivar describir o interpretar, tanto en la forma de hablar como en su forma de ver la vida. Eso te lo hará todo probablemente mucho más divertido.

¿De qué color es su pelo? ¿Qué altura tiene? ¿Cuál es su deporte favorito? ¿Tiene algún vicio oculto? ¿Alguna obsesión sencilla que te apetezca ponerle? ¿Es devoto de alguna religión? ¿Odia o ama algún alimento concreto?

Bien. Solo nos falta adentrarnos en las dos tiradas que representan el corazón del sistema de juego.

Corrección y puntos de vida

ANTES DE EXPLICAR EL SENTIDO DE ESTAS tiradas, para calcularlas cada jugador realizará seis tiradas sobre cien, y de ellas elegirá las dos de mayor puntuación. Una representará su tirada de CORRECCIÓN, y la otra su reserva de PUNTOS DE VIDA.

Ambas tiradas se deberán redondear hacia arriba en un MÚLTIPLO DE 5. Si la tirada era 67%, se transformará en 70%. Si era 61% se transformará en 65%.

Corrección

ESTA TIRADA PERMITIRÁ AL JUGADOR VARIAR (corregir) una de las acciones que su personaje ha realizado en los últimos cinco turnos. Para ello podrá tirar sobre cien y si el resultado es inferior a su tirada de CORRECCIÓN, habrá tenido éxito. Todas las acciones posteriores al momento elegido serán IGNORADAS, como si nunca hubieran ocurrido! y se retomará la partida desde ese momento, *aún si el personaje hubiese muerto*, corrigiendo todo lo sucedido en esa escena y abriendo la posibilidad de creación de METAJUEGO.

De este modo si el personaje abrió una puerta equivocada de la nave y tras ella el vacío cósmico lo devoró acabando

con su existencia podrá tirar CORRECCIÓN y, si tiene éxito en su tirada, la historia volverá atrás en el tiempo hasta un máximo de cinco turnos.

Entonces el jugador deberá introducir una razón plausible por la cual su personaje no abrió esa puerta que lo llevaría a la muerte; como por ejemplo que se fijó en un panel indicador que marcaba el peligro que antes “no había visto” o que simplemente se acordó de algo urgente y decidió volver atrás en ese instante.

Pero no todo es tan fácil en RÉMANAM... Cualquier jugador cuyo personaje esté presente o vea la escena por cualquier medio podrá intentar CONTRARRESTAR esa tirada de CORRECCIÓN de dos maneras posibles:

1. QUEMAR un 10% de su propia tirada de corrección, con lo que simplemente obligará al otro jugador a repetir su tirada.
2. REALIZAR su tirada de corrección y sacar una cantidad inferior a la sacada en los dados por el jugador objetivo.

La tirada de corrección se puede emplear para cualquier tipo de acción: combates entre PJ, escenas de máximo peligro, muerte de PJ... creando una cadena de acontecimientos que puedan solaparse y aumentando los datos de metajuego existentes sobre la mesa: ahora como jugador sabes que esa puerta matará a quien la abra, tu PJ no lo sabe pero tú puedes intentar emplear ese conocimiento como estrategia... ¡mientras la DJ no te pille! Porque si la DJ te pilla empleando el metajuego sin que tu PJ lo justifique podrá sancionarte restándote hasta un 10% de CORRECCIÓN, así que más te vale ser imaginativo.

Pero las posibilidades de la tirada de corrección no se quedan solo en este viaje en el tiempo. Cualquier jugador podrá también QUEMAR sus puntos para obtener beneficios de la siguiente manera.

Quemar 10

CUALQUIER JUGADOR PODRÁ QUEMAR (RESTAR) UN 10% de su tirada de CORRECCIÓN para conseguir los siguientes beneficios, siempre respetando la lógica de la escena y la ambientación:

1. Introducir un HECHO NO DETERMINANTE (se pone a llover, la nave choca contra algo leve, falla la electricidad) que pueda luego emplear en su estrategia de victoria.
2. Introducir un OBJETO (sobre la mesa hay un cuchillo, al salir hay un coche en llamas).
3. Introducir un EVENTO CIRCUNSTANCIAL en la escena su PJ (y entonces llegó un coche de la policía; ¡de pronto explotó uno de los motores de la nave!; justo en ese

momento llegó una llamada de la Tierra; y la guardia de la ciudad salió de castillo al galope). Debe ser lógico, posible y no negar lo descrito por la **DJ**.

4. Cambiar un **VERBO** de una acción o evento tajante o absoluto descrito por la **DJ**.

5. Aumentar sus **PUNTOS DE VIDA** en +5%.

6. Ganar +3 extra a una acción determinada de su **ENFOQUE**.

¿Se puede ganar Corrección?

DE FORMA EXCEPCIONAL SI EL JUGADOR REALIZA interpretaciones (que no decisiones) de su personaje que la **DJ** considere muy acertadas, enriquezcan la historia general, o expresen una gran fidelidad al perfil que haya construido de su **Pj**, la **DJ** podrá otorgar un +10% DE **CORRECCIÓN** por enriquecer la partida. Pero dado el carácter competitivo del juego esto debería ser excepcional y tener a toda la mesa de juego conforme, ya que ese 10% puede suponer la diferencia entre ganar y perder.

También se pueden ganar algunos puntos de **CORRECCIÓN** con golpes de suerte en los dados... o estrategia, como veremos más adelante.

Puntos de vida

REPRESENTA LA VIDA DEL PERSONAJE de manera abstracta, tanto su estrés mental como su vitalidad o cordura.

SI LLEGA A CERO el personaje ha muerto, se ha vuelto loco o vegetativo. Sea como fuere, sus posibilidades de interacción están anuladas.

Pero su uso no se limita a determinar la salud de nuestros personajes. También se podrá emplear a modo de esfuerzo o sacrificio, quemando los puntos de vida de la siguiente manera.

Quemar 10

CUALQUIER JUGADOR PUEDE QUEMAR un 10% de sus valiosos **PUNTOS DE VIDA** para las siguientes acciones:

1. Cambiar un adjetivo de una acción o evento tajante o absoluto descrito por la **DJ**.

2. Aumentar en un +5% su tirada de **CORRECCIÓN**.

3. A modo de esfuerzo para superar una acción automáticamente (sin tirada) de cualquier dificultad, pero no imposible, siempre que no dañe a otro **Pj**.

4. Ganar +3 extra a una **ACCIÓN COMÚN**.

5. Eliminar la penalización por **ACCIÓN NO COMÚN**.

6. Aumentar en uno o dos la cifra salida en uno de los dados de una tirada propia (pudiendo crear críticos o eliminar pifias).

7. Huir de una escena donde haya recibido o se pueda recibir daño (sólo si es posible la huida no evita la posible persecución).

8. Seleccionar en una tirada de 3**D10** el valor **M** en lugar del valor **C**.





SISTEMA *de juego*

EL SISTEMA DE JUEGO DEFINE LOS MÉTODOS DE resolución de acciones. Es el engranaje que hace del juego algo divertido, intenso y desafiante. Se compone de dos elementos: el sentido común de la *DJ* y las mecánicas de azar.

El sentido común de la *directora de juego* define muchas cosas en la partida; no solo diseña la aventura en sí, sino que considera qué cuestiones son *COMUNES* dentro de la ambientación elegida, determina cuándo da comienzo la fase de Muerte Súbita y, lo más importante de todo, decide cuándo una tirada es necesaria o prescindible.

¿Cuándo lanza un jugador sus dados?

CUANDO LA *DJ* CONSIDERA QUE LO QUE PRETENDE hacer ese jugador es un desafío interesante para su *PJ* o cuando el resultado de la tirada puede conllevar un incremento de la tensión, el drama o hacer explotar las carcajadas en la mesa.

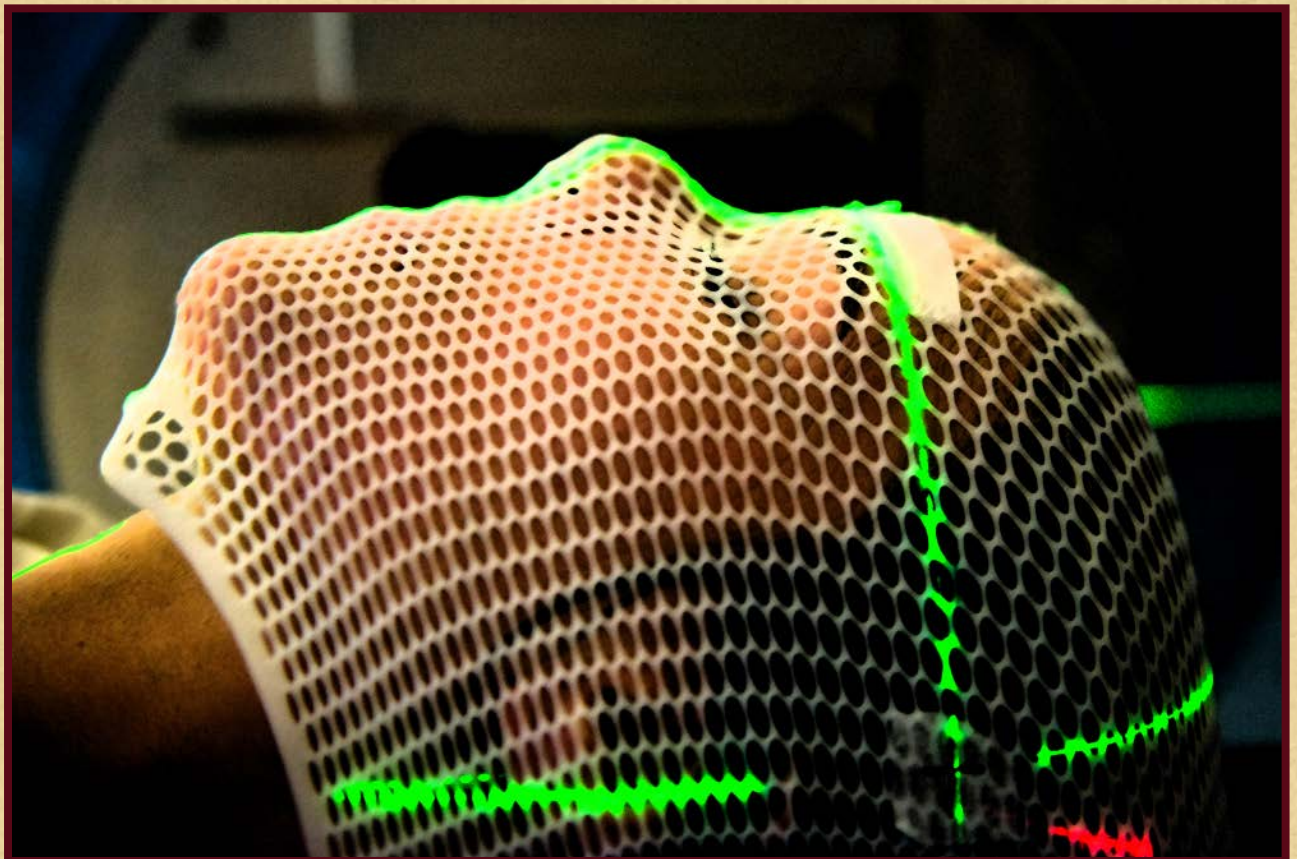
Este es un juego de competición, por tanto siempre que se produzca una posibilidad de incrementar la sensación de competir por algo (un arma, un sitio, una medicina...) y que a la *DJ* le parezca interesante, se fomentará el uso de tiradas enfrentadas entre jugadores.

Este es un juego de tensión emocional, por tanto siempre que la *DJ* vea que con una tirada puede aumentar la tensión emocional de una escena... o crear el mismo tipo de tensión al ignorar tiradas o considerarlas innecesarias... así lo hará. El mecanismo que rige esta selección es su sentido común.

UN MECANISMO EN EL QUE CONFIAMOS PLENAMENTE.

Realizar acciones

PARA REALIZAR ACCIONES INTERESANTES CON SUS personajes, los jugadores tirarán 3 dados de 10 caras (de ahora en adelante *3D10*), y se quedarán con el dado que tenga el valor intermedio (*C*). Consideraremos siempre que el número "0" del dado significa "10". Valoraremos las cifras de los dados como *mayor (M)*, *central (C)* y *menor (m)*.



EJEMPLO: si al tirar los 3D10 los resultados fuesen 6,3,9. El valor mayor (M) sería 9, el valor central (C) sería 6 y el valor menor (m) sería 3. De estos valores, a no ser que alguna regla indique lo contrario, siempre nos quedaremos con el valor central (C) como resultado. En este caso: 6.

En RÉMANAM los personajes pueden realizar tres tipos de acciones: acciones comunes, acciones no comunes y acciones propias del enfoque.

Acciones comunes

Toda acción que se pueda considerar *común para cualquier individuo promedio* en la ambientación podrá ser realizada por cualquier personaje.

La DJ considerará una dificultad para dicha acción y el jugador realizará una tirada de 3D10 para intentar resolverla acertadamente. Lo mismo ocurre con su concepto principal. Toda acción que pueda ser considerada común por su concepto el personaje podrá tirar sin penalización para realizarla.

Así, hoy día en una ciudad europea conducir es considerado común para cualquier persona adulta, pero montar a caballo no. Nadar sí, escalar no. Escribir sí, hablar Klingon no.

Si la ambientación es de VAQUEROS, cabalgar podría ser considerado común, y escribir no; si todos son bandoleros, común podría ser disparar, y nadar no. Si son astronautas, sí.

Si son surfers, si son albañiles... En cada caso las acciones comunes son unas u otras en función de ambientación y concepto de los personajes.

Soy un elfo de los bosques de Ferways Tholirnarthe... ¿es común entre nosotros que hablemos con los árboles?

QUIEN DETERMINA SI UNA ACCIÓN ES COMÚN O NO EN LA AMBIENTACIÓN ES LA DJ.

Acciones fuera de lo común

TODA ACCIÓN FUERA DE LO COMÚN QUE SE DESEE desarrollar con el personaje tendrá una penalización de -3 al resultado de la tirada de dados de 3D10.

Esto significa que al valor del dado central C, le tendrás que restar 3. Por fuera de lo común se considera, por ejemplo, que un pescador dispare un rifle de asalto, o que un militar ordinario hackee una base de datos. Eso más todo aquello que anteriormente clasificamos como no común al hablar de las acciones comunes.

Dificultades

Fácil	1-5
Media	6-10
Difícil	11-15
Imposible	16-20
Épico	+25

Acciones propias del enfoque

Toda acción que tenga que ver con el ENFOQUE del personaje recibirá un +3. Así para una persona de enfoque social mentir, engañar, manipular o descubrir las emociones ajenas tiene un +3 a su tirada de dados, mientras que para una persona de enfoque físico lo será correr, golpear, resistir, etc y para una de enfoque técnico lo será emplear las herramientas de la ambientación, esconderse, o resistirse a la manipulación.

La resolución de acciones: los desafíos

LOS PERSONAJES SE PODRÁN ENFRENTAR A DOS TIPOS de desafíos a lo largo de la partida: *desafíos individuales y desafíos competitivos*.

Los DESAFÍOS INDIVIDUALES se dan cuando el PJ está solo ante el peligro. Esto no significa que esté solo en la escena, sino que no compite contra nadie más que contra sí mismo por superar un obstáculo. Cuando el PJ se enfrente a un desafío individual (saltar un muro, perseguir una pieza, esquivar un desprendimiento, alcanzar una cuerda, nadar contracorriente, huir de un perro) o contra un PNJ (luche, dispare, manipule, etc.), la DJ impondrá una dificultad para dicho desafío y el jugador tirará 3D10 (± enfoque) para intentar superarlo.

La DJ advertirá al jugador el DAÑO al que se expone su PJ, si lo hay, en caso de fracasar. ¿Cuánto? El sentido común de la DJ lo determinará en función de la escena. Si el resultado de la tirada iguala o supera la dificultad, el PJ habrá conseguido superar el desafío.

La siguiente tabla muestra una serie de valores sugeridos para la evaluación de las dificultades. La DJ seleccionará la que más lógica le parezca en función del desafío.

Críticos y pifias en desafíos individuales

SI EL JUGADOR EN SU TIRADA DE 3D10 (± ENFOQUE) saca más de 10 puntos por encima de la dificultad obtiene un ÉXITO CRÍTICO. Como resultado de ello la Dj dará por exitoso cualquier desafío futuro idéntico que se ponga delante de dicho PJ (si ha sacado crítico en saltar un muro de 5m, de ahí en adelante saltará todos los muros de 5m e inferiores).

Si el azar bendice su tirada con un resultado en dos de los dados de 0, esto significa un éxito crítico brutal. Su desafío será superado como en el éxito crítico y el personaje ganará un +10% en su tirada de CORRECCIÓN.

Si por el contrario el azar determina que en dos o más de sus dados el jugador saque dos 1, será una pifia rotunda. No solo no tendrá éxito en su acción, sino que adquirirá un -3 permanente para cualquier acción similar (saltar muros).

Desafíos competitivos

CUANDO UN JUGADOR COMPITA CON SU PJ CONTRA el PJ de otro jugador se producirá un desafío competitivo. Esto puede significar tanto intentar superar un mismo obstáculo como hacer una carrera, combatir entre ellos o intentar acertarle al mismo blanco.

Cuando solo uno puede vencer o puede dañar al otro nos encontramos ante una competición. Las mecánicas en estos casos funcionan de la siguiente manera:

SI ES UN DESAFÍO DE COMBATE ENTRE PJ

1. No existe iniciativa, guía el sentido común en función del transcurso de las acciones durante la escena.
2. Cada jugador define su acción y su intención.
3. Cada jugador determina si decide Quemar o no PUNTOS DE VIDA o CORRECCIÓN. Solo un 10% de cada uno como máximo.
4. Se lanzan los dados. 3D10 cada uno.
5. Tras los resultados de los dados cada jugador vuelve a considerar una nueva inversión de PUNTOS DE VIDA o de CORRECCIÓN para mejorar o no sus resultados. Solo un 10% de cada uno como máximo.
6. Quién haya conseguido superar en las cifras finales a su adversario gana la contienda.
7. Se hace un cálculo del DAÑO recibido por el perdedor.

Aquí se han de tener en cuenta armas agravantes al daño u objetos protectores.

8. La Dj de juego puede describir cómo se suceden los acontecimientos o cederle esa posibilidad al ganador.

SI ES UNA COMPETICIÓN ENTRE PJ

Si los PJ están compitiendo por alcanzar antes un objetivo, convencer a un PNJ, llegar a una meta, robarse el uno al otro o cualquier desafío que no represente daño físico directo, están compitiendo.

En tal caso, la Dj ha de actuar de la siguiente manera:

1. Determinar el enfoque principal de la competición: la Dj debe dejar claro el enfoque de la competición. ¿Cuál es el enfoque dominante? *Por ejemplo:* en una carrera el enfoque dominante es FÍSICO, para convencer a un PNJ es Social, en el caso de desarticular una bomba el enfoque es TÉCNICO.
2. La Dj debe decidir si la competición se decidirá en una única tirada o en varias consecutivas. *Por ejemplo:* si es una carrera de 100 m, en una tirada se puede solucionar. Si dicha carrera contiene dos tramos de obstáculos se pueden hacer 2 o 3 tiradas. Si se lucha por tomar el control informático de una nave espacial se puede determinar que sea tanto en una como en 3 alegando la oposición de la I.A. o de los programas de defensa, etc.
3. La Dj define la dificultad de la competición. Para ello calcula la dificultad de cada tirada según la tabla de dificultades y las suma. *Por ejemplo:* en una competición para tomar el control de la nave espacial la Dj define que habrá 2 tiradas difíciles, una con 13 de Dificultad y la otra con 15. La suma de ambas es 28, que es la dificultad de la competición.
4. Una vez determinados estos factores los jugadores pueden lanzar sus dados. El primero en lanzar será quien tenga el mismo ENFOQUE que la competición, que por tanto tendrá la iniciativa. Si todos los contendientes tienen el mismo enfoque lanzarán sus dados a la vez.
5. Cada uno determinará su inversión de PUNTOS DE VIDA o de puntos de CORRECCIÓN con la siguiente premisa: solo puede invertir un 10% de cada por cada tirada de la competición. Ese 10% es acumulativo en caso de que no se emplee, y se puede reservar para una tirada final.
6. El que más puntos consiga de los dos en una tirada se pondrá momentáneamente en cabeza y por tanto en la siguiente tirada lanzará los dados primero.
7. El primero que consiga alcanzar los puntos necesarios para ganar, habrá ganado, sin posibilidad de que el resto tiren para empatar.

Críticos y pifias en desafíos competitivos

SI DURANTE UN DESAFÍO DE COMBATE LA DIFERENCIA en los resultados de las tiradas es *superior a 10*, se considera un **IMPACTO CRÍTICO**, y al daño que se aplica se le debe sumar el dado superior de la tirada (**M**).

Si el azar premia a uno de los dos jugadores con dos **0** en su tirada de **3D10**, es un **CRITICAZO**, y aparte de sumar ambos dados a su tirada, impedirá al jugador víctima del criticazo el poder invertir sus **PUNTOS DE VIDA** o sus puntos de **CORRECCIÓN** en ese desafío.

Si el azar determina que un jugador saque dos **1** en su tirada de **3D10**, será considerado una **PIFIA**, y ese jugador no podrá invertir o sus **PUNTOS DE VIDA** o sus puntos de **CORRECCIÓN** en ese desafío.

El daño

UN PERSONAJE PUEDE RECIBIR DAÑO COMO consecuencia de un combate contra otro **PJ**, de una trampa o accidente, o de fracasar a la hora de superar un desafío puesto por la **DJ**. Cuando un personaje reciba daño, se restará el daño recibido de sus **PUNTOS DE VIDA**, siempre en *múltiplos de 5* redondeando hacia abajo.

Así si un personaje recibe 4 puntos de daño, ni se cuenta (aunque en la ficción si existan rasguños o magulladuras), si recibe 48, se restará 45 y si recibe 63 se resta 60. Cuando un **PJ** reciba daño por fracasar a la hora de superar un desafío impuesto por la **DJ** simplemente se resta a los **P.V.** el daño que la **DJ** advirtió.

Cuando el daño derive de un combate entre **PJ**, este puede ser muy variable. En cada enfrentamiento de tiradas habrá un vencedor, que será quien haya superado a su rival en las cantidades obtenidas tras la tirada de **3D10 + cualquier bonificador**.

La diferencia entre una tirada y otra es el daño que causará al **PJ** perdedor. Si un **PJ** ha obtenido finalmente 15 y el otro ha obtenido 10, uno gana por 5, y 5 será el **DAÑO**, es decir, los **PUNTOS DE VIDA** que deberá restar el perdedor a su contador.

Si durante el combate alguno de los dos está empleando armas de algún tipo, hechizos o cualquier objeto que pudiera aumentar el daño causado, dicho daño se sumará al final de la escena de combate.

De ello se deduce que llevar un arma no beneficia a la tirada de combate, sino que aumenta el daño en caso de victoria. En la siguiente tabla de armas ofrecemos una sugerencia para armas variadas que debe considerarse *meramente indicativo*.

ARMAS		MAGIA-EVENTOS		ARMADURA	
Pistola	+15	Bola De Fuego	+20	De Neovinilo	+25
Escopeta	+20	Rayo Mágico	+15	Armadura Completa	+30
Explosión	+25	Flecha Mágica	+10	Coraza De Madera	+15
Granada	+20	Atropello	+20	Biotraje	+10
Láser	+30	Cornada Toro	+15	Grebas	+5
Plasma	+40	Caída 1/2	+5	Cota Élfica	+30
Palo	+2	Trampa De Flechas	+20	Escudo De Roble	+20
Barra Hierro	+5	Trampa De Presión	+25	Hechizo Coraza	+40
Piedra	+3	Trampa Cazaosos	+30	Redirección De Daño	+35
Cuchillo	+6	Trampa Aplastadora	+40		
Espada	+10	Sustazo	+20		
Hacha	+12	Susto Brutal	+40		
Maza	+9	Primigenio	+70		
Flechazo	+16				
Insulto	+10				



Y CUANDO LLEVE LA MUERTE!

¡AH! SI POR ALGUNA DESGRACIAS DE LA EXISTENCIA EL SER AMADO POR EL PERSONAJE MURIESE, LA REACCION DE DICHO PJ ESTARA MARCADA POR SU ENFOQUE, PERO DEBERA SER INTERPRETADA (EN EL SENTIDO DE TRADUCIDA O ENTENDIDA) POR EL JUGADOR QUE LO LLEVE COMO MAS DIVERTIDO LE PAREZCA.

HA MUERTO TU AMOR, EL AMOR DE TU VIDA.

¿CÓMO REACCIONARÁS?

ESTADO	SOCIAL	TÉCNICO	FÍSICO
	La soledad	Lo práctico	La venganza
DRAMA LEVE	<p>"Nada me puede consolar... perdido el amor todo está perdido. ¡Pero vosotros aun amáis! ¡Os ayudaré a conseguirlo!"</p>	<p>"Bueno... ha muerto... pero yo puedo vivir para recordarle. ¡Sobreviviré llevándome su recuerdo!"</p>	<p>"Buscaré al responsable... y lo mataré lentamente."</p>
DRAMA MEDIO	<p>"¡Ha muerto! ¡¡Muerto!!... pero yo vengaré su muerte. No yo directamente, sino a través de otros. ¡Manipularé para vengarme!"</p>	<p>"La venganza es técnicamente ineficiente. ¡Vivir para aprender!"</p>	<p>"Mataré a todo aquel que se oponga en mi justa venganza, salvo al que garantice ayudarme a conseguirla."</p>
DRAMA EXTREMO	<p>"La existencia ya carece de sentido. Pero no la mía. La de todos. Todos vamos a morir aquí, como ha muerto mi amor."</p>	<p>"Sin lugar a dudas lo que mi amor querría es que sobreviviese su ser amado. ¡Le auxiliaré a sobrevivir!"</p>	<p>"Ya solo quiero ver arder el mundo."</p>

EJEMPLOS *aclaratorios*

EXCEPCIONES Y ACLARACIONES AL COMBATE

TODO COMBATE ENTRE **PJ** SERÁ UN ACTO VIOLENTO y duro. Son casi inevitables si solo puede quedar uno. Para cuando llegue el momento, más vale que los jugadores conozcan bien las siguientes cuestiones dado que pueden definir los acontecimientos.

La interrupción

EN TODO DESAFÍO DE COMBATE LAS ACCIONES sociales interrumpen a las físicas. De manera que manipular, suplicar y mentir pueden detener al más duro de los enemigos. En caso de acciones enfrentadas en medio de un combate violento, si uno de los participantes con enfoque **SOCIAL** decide emplear la lástima o las mentiras para detener a su adversario... ¡Puede conseguirlo!

Si un **PJ** de enfoque Social interrumpe una acción de combate con sus intenciones manipuladoras y vence, al vencer no causa daño, probablemente solo lo eluda. Si pierde, el otro **PJ** podría darse cuenta de su manipulación o dejarse llevar por ella falsamente hasta conseguir sus propósitos. Ambos jugadores deberán rolear el cambio de circunstancias y encontrar una salida a la escena.

Ayudarse unos a otros

CUANDO UN **PJ** AYUDA A OTRO A SUPERAR UN desafío puede hacerlo de las siguientes maneras:

1. Agotándose y gastando un 10% de sus **PUNTOS DE VIDA** o **CORRECCIÓN** para ofrecerle los beneficios habituales.

2. Apoyándole con un simple **+1** en su acción o un **+3** en caso de que dicha acción esté relacionada con su enfoque. Para que un **PJ** ayude a otro deben compartir escena de alguna manera razonable para la **DJ**. El auxilio es acumulativo, cuantos más **PJ** ayuden más bonificarán sin restricción.

Combatir varios contra uno

ES DURO Y CRUEL EL MOMENTO EN QUE VARIOS DE tus amigos se alzan contra ti; y si no estás precavido, estás perdido.

Cuando dos o más **PJ** luchan contra uno en solitario sus puntos no se suman en el combate, pero el solitario debe distribuir los suyos entre 2 objetivos, cosa que hace muy complejo ganar en el combate. Para definir con exactitud cómo funciona esta mecánica, que es muy simple, pondremos un ejemplo de combate más adelante en la *página 18*.

Penalizaciones o bonificaciones de la Dj

PUEDE HABER CIRCUNSTANCIAS QUE DIFICULTEN O faciliten un desafío para los **PJ**, como que el suelo sea resbaladizo, que un **PJ** coja por sorpresa a otro o que las luces se hayan desconectado dejándolo todo a oscuras.

Ante las múltiples variaciones circunstanciales que puedan darse durante la partida la **DJ** podrá sumar o restar a una tirada hasta un máximo de **-3** o **+3** puntos, advirtiéndolo siempre antes de tirar los dados y comprobando que todos en la mesa están de acuerdo con la razonable bonificación.

Si la existencia de las circunstancias obedece a una preparación estratégica de un jugador, la **DJ** puede llegar a dar hasta un **+4** a dicho jugador como recompensa por su ingenio y su elaboración del terreno, favoreciendo así el empleo de la estrategia a través del entorno.

EJEMPLO DE DESAFÍO DE COMBATE

DAVID tiene a un *militar* de ENFOQUE SOCIAL llamado DÓNOVAN, mientras que LAURA tiene una *científico* con ENFOQUE FÍSICO llamada STEPHANIE (recuerda que el ENFOQUE no tiene porque estar atado a la profesión).

Ambos personajes están en una ambientación post-apocalíptica en MADRID, luchando a muerte en las *viejas vías del metro*.

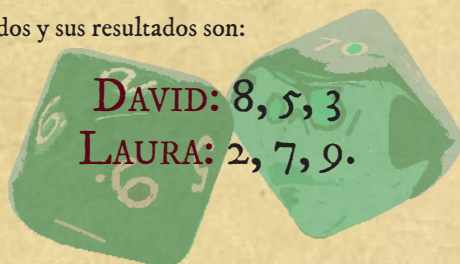
El PJ de DAVID tiene una *espada*, la de LAURA una *pistola*, y están los dos *a distancia de ataque*.

Ambos declaran que se van a matar, y atacan. PILI, la DJ, les recuerda que tienen que elegir si deciden quemar hasta un 10% de algo (PUNTOS DE VIDA o CORRECCIÓN) antes de tirar sus dados.

DAVID decide QUEMAR 10 de sus PUNTOS DE VIDA para eliminar la penalización que le impone realizar una *acción NO común* (-3) por atacar con una espada.

LAURA decide QUEMAR 10 de CORRECCIÓN para obtener +3 al ataque.

Tiran dados y sus resultados son:



DAVID tiene un total de 5, el *dado central*, C, sin variaciones (en realidad debería tener un penalizador de -3 porque no es común saber usar una espada, pero como QUEMÓ 10 puntos de vida el penalizador desapareció).

LAURA obtiene un total de 13: el *dado central*, C = 7, +3 de su ENFOQUE (FÍSICO), +3 que le da QUEMAR 10 puntos de vida. Por ello la suma final es: 7 + 3 + 3 = 13.

La diferencia entre ambos es de 8 a favor de LAURA, que gana la tirada.

La DJ les recuerda que ahora pueden volver a gastar hasta un 10% de PUNTOS DE VIDA o CORRECCIÓN para afectar a los resultados, y cada uno considera en función de sus intereses si hacerlo o no.

DAVID echa cuentas de los PUNTOS DE VIDA que perderá y acepta la situación considerando que a la siguiente acción intentará interrumpir para manipular en vez de luchar con la espada, o QUEMARÁ 10 para huir de la escena.

Ambos deciden dejarlo ahí en esta tirada de modo que no invierten ningún punto más de VIDA o CORRECCIÓN.

Como LAURA estaba usando una pistola y su DAÑO es de +15, el daño final del tiro es de 15 + 8 = 23, que al redondearlo hacia abajo quedaría en 20 PUNTOS DE VIDA que se debe restar DAVID del disparo.

PILI decide dejar que LAURA describa la escena.

¿CÓMO FUNCIONARÍA LA CORRECCIÓN?

Véámoslo sobre el mismo ejemplo anterior.

Decíamos que el PJ de DAVID estaba a punto de recibir 20 puntos de daño... Pero él no está de acuerdo con el resultado así que hace su tirada de CORRECCIÓN, que es de 65% para volver atrás en el tiempo y emplear la interrupción SOCIAL para convencer al PJ de LAURA. Tira dos *dados de 10* y declara que las decenas las marca el dado rojo, en el que saca 1 y en el otro saca 8. Resultado = 18. ¡Una buenísima tirada!

De modo que tiene éxito, ya que el resultado ha sido inferior a su valor de corrección, y está a punto de corregirlo todo.

Aunque... LAURA sí está de acuerdo con cómo han sucedido los acontecimientos y no quiere que las acciones se corrijan, de manera que se plantea como impedirle a DAVID que su CORRECCIÓN se ejecute.

Podría lanzar su *tirada de corrección* pero para tener éxito tendría que *sacar menos que él*, y sacar menos de 18 es bastante difícil. Laura tiene un 60% en CORRECCIÓN, y al

final decide QUEMAR 10 para obligar a DAVID a repetir su excelente tirada.

LAURA resta -10 puntos a su tirada y se queda con un 50%, y DAVID vuelve a lanzar sus dados a regañadientes. Declara que las decenas las marca el dado blanco en el que saca un 3 y en el otro un 6, resultado = 36. Como su tirada de Corrección era de 65% ¡todavía tiene éxito! La fortuna le ha sonreído y la acción puede ser corregida.

En la mesa todos miran a LAURA por si quiere seguir quemando sus valiosos puntos de CORRECCIÓN...

...pero esta determina que no. Todavía queda partida por delante como para gastarlo todo en un uno contra uno. Acepta que la escena se reescriba.

¿Se han gastado entonces los puntos de vida y corrección previos a las tiradas de dados?

Por supuesto que no. ¿Qué tiradas? ¿Qué dados? Eso nunca ha ocurrido.

¿CÓMO SERÍA UNA ACCIÓN DE MANIPULACIÓN?

DAVID ha ganado en la *tirada de corrección* de modo que vuelve atrás hasta el momento en que ambos declaran sus intenciones donde decíamos:

“Ambos declaran que se van a matar, y atacan.”

Solo que ahí DAVID declara que él no va a atacar, sino que intenta manipular a STEPHANIE causándole pena y lástima gritando:

—No dispaes por favor... ¡No quiero la cápsula! tan solo déjame vivir mis últimos momentos con Miguel! ¡No te pido más que eso! ¡Déjanos y llévatela!

Como la acción de DAVID es SOCIAL, tiene prioridad ante los ataques físicos, como su enfoque es SOCIAL tiene un +3 al resultado de su tirada.

DAVID tira sus 3D10 para manipular y saca 2,6,0.

LAURA tira sus 3D10 para resistirse y saca 2,8,9.

DAVID declara que QUEMA 10 de sus puntos de vida para tener +4 extra a su ENFOQUE. LAURA declara que no quiere gastar nada e intenta resistir la manipulación sin más porque quiere ver a dónde le lleva todo esto.

DAVID ha sacado un total de 13 (6, +3 por enfoque, +4 por QUEMAR 10), y LAURA un total de 8 (simplemente su *dado central C*).

DAVID ha superado a LAURA por 5 (13-8) de manera que vence en la acción de manipulación y ambos deben rolear la escena.

La escena concluye con Laura permitiendo que David se vaya... por ahora, pues ha sido manipulada para ello, lo cual no significa que baje la guardia, sino solo que lo deja irse a buscar a su amado Miguel.

EJEMPLO DE CORRECCIÓN DE LAS PALABRAS DE LA DJ

Exploremos cómo serían las acciones de QUEMAR 10 de nuestra corrección para variar las palabras descritas por la DJ.

PILI, nuestra DJ, en pleno momento de MUERTE SÚBITA exclama:

—Justo cuando pasas por debajo de la compuerta, se te viene encima rápidamente y te va a partir por la mitad. Te enfrentas a un posible daño de -40 PUNTOS DE VIDA.

Pero DAVID, que es muy pillo, se defiende cambiando un adjetivo:

—Ok pues quemó un 10% de CORRECCIÓN y ese *rápidamente* lo cambio por un LENTAMENTE.

—Humm... —dice PILI —muy bien. Entonces no existe desafío ni posible daño. Atraviesas la compuerta y al otro lado...

Y simplemente continua la aventura.

¿Es coherente? Puede serlo. Pese a que destructure el resto de la frase de la *directora de juego* es posible que la compuerta baje lentamente, de manera que el cambio se acepta y la situación se vuelve inofensiva.

Como segundo ejemplo, nuestra *directora de juego* declara:

—Aparece un gorila gigante al fondo del camino y al momento... ¡corre hacia vosotros!

Y LAURA se defiende cambiando un verbo:

—¡Oh! Pues... mm... quemó 10 de corrección y te cambio ese *corre* por un... *baila*.

PILI, la DJ, se la queda mirando mientras la mesa de juego se parte de risa.

—¿Un *baila*? —dice PILI —me parece que no es demasiado coherente, el gorila no se os va a acercar haciendo el Michael Jackson. Si quieres cambiar el verbo mejor elige otro, anda.

—Vale, vale. Si. Hmm... entonces lo cambio por *grita*, de manera que nos de tiempo a cargar las armas o cerrar la compuerta.

—¿*Grita*? —PILI se lo piensa haciéndose una idea de la frase transformada en su cabeza y parafrasea: —“*aparece un gorila gigante al fondo del camino y al momento... grita hacia vosotros*”. Vale. Tiene sentido. ¡El gorila os grita mientras se da golpes en el pecho!

—¡Ole!

La *directora de juego* acepta el cambio y la acción se desarrolla favorablemente.

VIVERO

de aventuras

Aquí encontrarás una serie de insinuaciones y premisas breves para comenzar a crear tus propias partidas de **RÉMANAM**. Cada semilla de aventura es eso, una simple semilla. Si quieres prepararla para que se convierta en partida debes considerar desafíos interesantes, escenas y trampas para cuando determines a fase de **MUERTE SÚBITA**.

Toma notas sobre los personajes, haz preguntas a los jugadores sobre quienes son sus **PJ** y por qué están en las circunstancias que planteas. Imagina los escenarios y descríbelos con los detalles que consideres más interesantes. Introduce animales, venenos, explosiones, diarios, notas, confesiones... recuerda que **RÉMANAM** es un juego de partidas intensas, breves y dramáticas donde solo uno puede sobrevivir... ¡o ninguno!

Espacio profundo

PREMISA. Todos los **PJ** están en una nave científica y militar en una extraña misión de exploración en torno a la estrella Vega.

Se encuentran en una estación espacial que mantiene su órbita entorno a un planeta del sistema, sin capacidad para auto-propulsarse ya que esa función la realiza un transbordador que se haya anclado y estropeado.

COMIENZO DE PARTIDA. La tripulación es de 12 personas en total que llevan conviviendo más de dos años juntos, y en algún momento la estación sufre múltiples impactos de micro-meteoros.

En el momento de valorar los daños se dan cuenta de que la estación ha comenzado a derivar hacia la estrella con cierta lentitud pero de manera imparable...

MUERTE SÚBITA. Existen 10 módulos de rescate, artefactos criogenizadores que podrían proyectar a los **PJ** hacia la Tierra, para ser rescatados. Una nueva lluvia de micrometeoros caerá sobre la nave.

Las órdenes de la I.A. es que tiene prioridad de supervivencia quien posea los microfiltros con los datos de los experimentos.

Tan solo uno de los módulos acabará operativo por culpa de los meteoros.

¿Quién puede reconocer el módulo útil? ¿Qué tipo de armas hay a bordo? ¿Qué experimentos hacían?

Los juegos del hambre

PREMISA. Los **PJ** son presidiarios de una prisión donde se han conocido, llevan al menos 5 años juntos. El marco es una sociedad decadente y cruel de un universo de fantasía clásica. Los **PJ** pueden ser elfos, enanos o humanos.

COMIENZO DE PARTIDA. Por alguna razón el rey establece un premio de libertad a los prisioneros que sobrevivan a una noche en una ciudadela vacía de gente... aunque llena de objetos comunes. Todos los personajes más otros cinco **PNJ** también presidiarios son metidos a la fuerza en la ciudadela. Las murallas son muy elevadas con arqueros que abatirán a cualquiera que intente escalarlas.

El Rey y el pueblo lo observan todo desde pequeñas esferas mágicas que pululan por la ciudad al azar siguiendo a los personajes.

MUERTE SÚBITA. Comenzarán a alzarse muertos vivientes en la ciudadela... aparecerán trampas y fieras salvajes que acosarán a los **PJ**. Habrá objetos de gran calidad ocultos o visibles para que puedan superar desafíos por ellos y, al final de la noche, si sobreviven, se les informará de que tan solo puede quedar uno vivo al amanecer.

El fracaso

PREMISA. Vuestra veterana compañía de aventureros y pícaros ha intentado robar al hechicero equivocado. Su poder era muy superior al que creíais, y su torre más compleja de lo que os habían advertido.

COMIENZO DE PARTIDA. Tras ser descubiertos, fracasar en el robo y mostraros el mago cuál es su poder, os transporta a lo más alto de la torre, sobre las nubes y os hace ingerir una poción venenosa advirtiándoos que os aumentará la agresividad lentamente hasta morir.

Os promete que a cualquiera de vosotros que toque el suelo exterior a la torre le entregará el antídoto y le dejará libre para partir en la dirección que desee... si es capaz de sortear sus múltiples trampas o vencer a sus sirvientes.

MUERTE SÚBITA. La complicación de cada prueba aumentará de manera vertiginosa, igualmente la agresividad del cruel veneno. Los **PJ** descubrirán por alguna razón que el hechicero acostumbra a introducir los antídotos mágicamente en el interior de los implicados... de manera que el antídoto para cada uno, está en interior del cuerpo de alguno de los demás **PJ**.

¿Quién tiene en su interior el antídoto que salvará al ser amado? ¿Encontrarán en la torre armas u objetos para su beneficio? ¿Encontrarán aliados que les ofrezcan alternativas?

La traición

PREMISA. El Emperador Toyotomi ha decretado que toda la familia Nakugagua es una traidora. Por ello los ha condenado a todos a muerte.

COMIENZO DE PARTIDA. Pero ante el decreto del emperador, el anciano Shihio Nakugagua realiza un suicidio ritual suplicando que el apellido Nakugagua permanezca, que no se extinga por completo.

El emperador, conmovido, decreta que no todos mueran, sino que aquel que salga de la casa con vida podrá mantener el apellido.

Pero los demás deberán matarse unos a otros con violencia, sin permitirles ningún acto de suicidio como purificación de su conducta.

El ejército del emperador rodea la casa mientras él espera pacientemente a quien salga vivo.

MUERTE SÚBITA. El ejército del emperador comienza a disparar flechas de manera ordenada en lanzamientos masivos.



RESUMEN

del sistema de juego

- Para toda acción se tiran 3 DADOS DE 10 CARAS (3D10).
- El mayor valor de un dado es el 0, que significa 10.
- Los resultados de los dados, en función del valor que obtengan, se ordenarán como: *mayor (M)*, *central (C)* y *menor (m)*. En las tiradas se considera el dado con *valor central (C)*.

LOS TRES TIPOS DE ACCIONES SON:

- ACCIONES COMUNES con la ambientación: cualquiera las hace.
- ACCIONES NO COMUNES con la ambientación: tienen un -3 de penalizador.
- ACCIONES COHERENTES con el ENFOQUE, tienen un +3 a la acción.
- ACCIÓN COMÚN es la que cualquiera podría hacer, mejor o peor, según la ambientación.
- ACCIÓN NO COMÚN es la que no cualquiera tiene que saber hacer según la ambientación.
- Las ACCIONES DE COMBATE se resuelven en tiradas enfrentadas.
- La INICIATIVA se regula con sentido común.
- La DURACIÓN DE LOS TURNOS se regula con sentido común.
- A las tiradas de combate se le suman los bonificadores por ENFOQUE, acción común y se calcula la diferencia entre ambas.
- El DAÑO en una acción de combate es la *diferencia* entre las *tiradas* + *el daño* que pudiera hacer el arma - *la absorción* que pudiera tenerse por armadura.

Para cualquier acción individual, la directora pondrá una dificultad en función de la escena considerando que:

Dificultades	
Fácil	1-5
Media	6-10
Difícil	11-15
Imposible	16-20
Épico	+25

- Los jugadores pueden variar las sentencias de la DJ gastando sus puntos de CORRECCIÓN y PUNTOS DE VIDA si sus personajes están presentes o ven la escena.
- Si un personaje ha muerto pero todavía tiene puntos de CORRECCIÓN, puede gastarlos en cualquier momento en cualquier escena.
- La DJ podrá introducir variables sumando y restando valores a cuestiones como razas, armas, equipo o lo que considere.
- Todas las normas *están para ser modificadas* al gusto y criterio de la mesa de juego.
- El objetivo ultimo es LA DIVERSIÓN, y si se puede, SALVAR AL SER AMADO.

REMANAM

hoja de pensionar

Stembi:

Ingarden:

Enfance:

Effects:

Historia.

Edw.

Pinus:

of Amos

Puntos de Vida

Terminación

REMANAM

hoja de personaj

Exembre:

Ingarden:

Enfance:

Aspects:

Historia.

Amor

Puntos de Vida

Consejo