

-In Memoriam-

Despiertas sin recuerdos en un lugar desconocido.

Juego de rol minimalista.

-Por Benjamín Aníbal Reyna.

Este juego está diseñado para aventuras de investigación y exploración.

Absolutamente todas las aventuras comienzan despertando de un profundo letargo, completamente amnésico y en un lugar extraño. El juego puede ser utilizado en una gran variedad de atmosferas de juego.

Índice

<i>Capitulo</i>	<i>Pagina</i>
<i>Capítulo 1: Despertar...</i>	<i>2</i>
<i>Capítulo 2: Hacer</i>	<i>3</i>
<i>Capítulo 3: Recordar...</i>	<i>4</i>
<i>Capítulo 4: Usar...</i>	<i>6</i>
<i>Capítulo 5: Olvidar</i>	<i>7</i>



In Memoriam por [Benjamín Anibal Reyna](#) se distribuye bajo una [Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional](#).

Capítulo 1: Despertar...

Ningún jugador sabe quién es... Para iniciar, todos tiran 3d6. Uno designara la edad y el sexo, mientras que el otro elegirá el aspecto. Puedes elegir qué resultado es para cada tabla.

3d6	Habilidades	Sexo/Edad	Aspecto
1	Atletismo +1	Mujer Joven	Asiático
2	Ayuda +1	Hombre Joven	Afroamericano
3	Combate +1	Mujer Adulta	Ario
4	Ingenio +1	Hombre Adulto	Latinoamericano
5	Percepción +1	Mujer Veterana	Pelirrojo
6	Sigilo +1	Hombre Veterano	Caucásico

¿Que traigo conmigo?

Tira 1d6 para saber que tienes.

1d6 **Inventario**

1	Tienes una Linterna encendida en la mano.
2	Tu Teléfono Móvil está sonando en tu bolsillo.
3	Estas aferrando un Revolver de mano. Cargador lleno.
4	Traes tu ID en la billetera. Obtienes +6px .
5	Te escribiste una Nota con una pista antes de desmayarte.
6	Hay un Tatuaje muy extraño en tu brazo.

¿Cómo me encuentro?

Cada personaje tiene un máximo de 6 Puntos de **Estabilidad**. Cada vez que fallas una tirada, pierdes un punto de **Estabilidad**. Cuando pierdes todos tus Puntos de **Estabilidad**, mueres. Recuperas toda tu **Estabilidad** con medio día de descanso completo y medicinas.

Capítulo 2: Hacer...

Cada personaje tiene 6 **Habilidades**, al despertar todas se encuentran con un modificador de **+0**. Cuando realices una acción compleja debes tirar un dado (1d6), sumar el modificador de la **Habilidad** correspondiente y superar la dificultad para obtener éxito. El empate implica que fallas, pero no sucede nada malo. Cuando ayudes a alguien, esa persona tira el dado con el modificador de la **Habilidad** y el modificador de tu **Ayuda**.

Dificultad

1	Muy Fácil.
2	Fácil.
3	Normal.
4	Difícil.
5	Muy Difícil.

Habilidades

Existen 6 Habilidades.

Habilidad

Uso

Atletismo	Correr, saltar, nadar, trepar, evadir, empujar...
Ayuda	Primeros auxilios, rescatar...
Combate	Uso de armas, pelea cuerpo a cuerpo...
Ingenio	Engañar, reparar, solucionar acertijos, herramientas...
Percepción	Avistar, encontrar, oír, reflejos.
Sigilo	Escondarse, moverse silenciosamente, hurtar...

Combate

Cada enemigo tiene una dificultad y una cantidad de Salud. Cada personaje que pelee, debe tirar **Combate**. Si empatas, no sucede nada, si fallas pierdes 1 punto de **Estabilidad**. Si tienes éxito, causas 1 punto de daño. Puedes tirar **Sigilo** o **Atletismo** contra la dificultad para huir.

Enemigo	Dificultad	Estabilidad
Básico	3	1
Avanzado	4	2
Monstruoso	5	3

Capítulo 3: Recordar...

Cada vez que tu personaje solucione un problema, tu **Director de Juego** puede otorgarte entre **1 y 3 px**. Cuando alcanzas una cierta suma de px, obtienes un **Bono**.

PX	Bono
0	Despiertas.
3	Recuerdas tu nombre .
6	Recuerdas tu Profesión .
9	Obtienes un Flashback .
12	Obtienes un Flashback .
15	Obtienes un Flashback .
18	Recuerdas todo . Dos de tus Habilidades obtienen +1.

Profesión

Cuando recuerdas cual era tu **Profesión**, tira 1d6. Obtienes instantáneamente una **bonificación** para tus habilidades.

1d6	Profesión	Bono
1	Policía	Atletismo +1 / Ayuda +1 / Combate +1
2	Criminal	Atletismo +1 / Percepción +1 / Sigilo +1
3	Inv. Privado	Percepción +1 / Ingenio +1 / Sigilo +1
4	Periodista	Ingenio+1 / Percepción +1 / Sigilo +1.
5	Inv. Científico	Ayuda +1 / Ingenio+1 / Percepción +1.
6	Militar	Atletismo +1 / Combate +1 / Sigilo +1

Flashbacks

Tira 2d6 para saber qué clase de recuerdo tienes. Tu Director de Juego narrará la escena que recuerdas. Cada **Flashback** está directamente involucrado con esta **aventura**.

2d6	Flashback
1-1	Tienes una familia. Estabilidad Máxima +1.
1-2	Tienes un amigo . Tal vez pueda ayudarte.
1-3	Escuchaste una conversación privada. Percepción +1.
1-4	Presenciaste un homicidio. Ayuda +1.
1-5	Recuerdas como fue que te desmayaste. +4px .
1-6	Tienes cicatrices y sabes cómo te la hiciste. Combate +1
2-2	Traías una mascota contigo. Tu Perro debe estar por aquí.
2-3	Recuerdas un secreto que prometiste guardar. Ingenio +1.
2-4	Estas escapando de algo. Sigilo +1.
2-5	Mataste a alguien por accidente. Ingenio -1. Combate y Sigilo +1.
2-6	Tu amor murió frente a ti. Estabilidad máx. -1. Combate y Ayuda +1.
3-3	Estuviste al borde de la muerte. Atletismo +1.
3-4	Fuiste débil, no lo lograste. Atletismo -1. Ingenio y Sigilo +1.
3-5	Despiertas un trauma. Ingenio -1. Atletismo y Sigilo +1.
3-6	Hiciste cosas monstruosas. Ayuda -1. Percepción e Ingenio +1.
4-4	Estas buscando venganza. Sigilo -1. Combate y Percepción +1.
4-5	No eres quien pensabas. +2px .
4-6	Recuerdas un lugar muy importante.
5-5	Tenías un diario personal por aquí cerca. (+3px al leerlo).
5-6	Guardaste una llave por aquí cerca.
6-6	Recuerdas como conociste al resto. Todos los jugadores +1px .

Capítulo 4: Usar...

Armas	Propiedades
Ballesta	Combate +1.
Bate	Combate +1.
Barreta	Combate +0.
Cuchillo de cocina	Combate +0.
Escopeta	Combate +2. Causa 2 daños
Granada	Combate +3. Causa 3 daños.
Hacha	Combate +2
Lanzacohetes	Combate +6. Causa 3 daños.
Machete	Combate +1.
Martillo	Combate +0.
Navaja Suiza	Combate +0.
Puños	Combate -1.
Revolver	Combate +1.
Rifle	Combate +2. Causa 2 daños
Rifle de Asalto	Combate +2. Causa 3 daños
Subfusil	Combate +2. Causa 3 daños.

Objetos misceláneos	Propiedades
Botiquín	Ayuda +2 (para primeros auxilios). Medicinas.
Chaleco de Kevlar	Salud 2.
Cinto de Herramientas	Ayuda +2 / Ingenio +2 (Cuando es funcional).
Sedantes	Estabilidad +3.

1d6	Regalos de Director	Efectos
1	Periódico Local	+1px.
2	Amuleto Personal	+2px.
3	Fotografía vieja	+3px.
4	Billetera con IDs	+4px.
5	Cámara Digital (1)	Fotografías de lo que sucedió. +4px.
6	Cámara Digital (2)	Video de lo que sucedió. +4px.

Capítulo 5: Olvidar...

En este juego **improvisaras** absolutamente toda la historia, así que ten mucho cuidado con la coherencia de la situación. También puedes permitir que los jugadores describan los **flashbacks** o busquen respuestas a lo sucedido.

. En cada nueva partida tira 2d6 para saber cómo perdieron la memoria los personajes (solo lo sabrá el director) y 2d6 para saber dónde comienzan a jugar.

2d6

Causa de Amnesia

- | | |
|-----|--|
| 1-1 | Te golpeaste demasiado fuerte en la cabeza . |
| 1-2 | Te aplicaste un sedante demasiado fuerte. |
| 1-3 | Te contagiaste de una fiebre tropical exótica . |
| 1-4 | Has presenciado algo muy traumático . |
| 1-5 | Se ha desarrollado una maquina capaz de eliminar recuerdos. |
| 1-6 | Eres casi-inmune al virus que asola la tierra. |
| 2-2 | Eres casi-inmune al virus zombi que asola la tierra. |
| 2-3 | Has consumido voluntariamente un brebaje especial . |
| 2-4 | Alienígenas . |
| 2-5 | Fuiste sometido a una descarga eléctrica de alto voltaje . |
| 2-6 | Inhalaste un gas toxico sin etiqueta. |
| 3-3 | Moriste y luego volviste a la vida. |
| 3-4 | Una bala en la cabeza indujo el coma. |
| 3-5 | A veces la magia negra sale mal. |
| 3-6 | Viaje por el tiempo y el espacio . |
| 4-4 | Tienes un chip en el cerebro. |
| 4-5 | Has tenido insomnio durante un tiempo prolongado. |
| 4-6 | Las drogas por tu demencia causan amnesia. |
| 5-5 | Cthulhu . |
| 5-6 | Estuviste en un choque automovilístico . |
| 6-6 | Bebiste demasiado alcohol la noche anterior. |

Lugares para despertar	2d6
Calle oscura de una ciudad desértica a las 3 am.	1-1
Un castillo abandonado .	1-2
En una habitación de un manicomio .	1-3
Laboratorio científico.	1-4
Mesa de operaciones del hospital.	1-5
Tu propio departamento con las manos ensangrentadas.	1-6
Terraza de un edificio colosal.	2-2
Bunker .	2-3
En el fondo de una cueva	2-4
En medio del bosque .	2-5
Fosa común del Cementerio .	2-6
Fábrica abandonada.	3-3
Un cuarto con extrañas máquinas de una nave espacial .	3-4
Un túnel en medio de las alcantarillas .	3-5
Una cama en el dormitorio de un Hospital .	3-6
En la habitación de un Hotel .	4-4
Lugar desconocido, sobre un pentagrama de sangre y velas negras.	4-5
Estabas tirado en un basurero de un callejón cerrado .	4-6
Estas en la tina , con la ducha abierta.	5-5
Sentado dentro un vehículo volcado .	5-6
Sentado en el inodoro de un baño público .	6-6

En este juego improvisaras absolutamente toda la historia, así que ten mucho cuidado con la coherencia de la situación. También puedes permitir que los jugadores describan los **flashbacks** o busquen respuestas a lo sucedido.

1d6	Problemas Aleatorios	Habilidad
1	Algo te está persiguiendo, mejor que corras.	Atletismo
2	Tu compañero ha caído, rescátalo.	Ayuda
3	No hay donde huir, esto se termina aquí.	Combate
4	Este roto, arréglalo para continuar.	Ingenio
5	Nos quieren tomar por sorpresa, presta atención.	Percepción
6	Están vigilando, escabúllete.	Sigilo

-In Memoriam-

Hoja de Personaje

<i>Datos</i>	<i>Estabilidad Max.</i>	<i>PX</i>
<i>Edad</i>		
<i>Sexo</i>		
<i>Aspecto</i>		

<i>Habilidades</i>	<i>Modificador</i>
<i>Atletismo</i>	
<i>Ayuda</i>	
<i>Combate</i>	
<i>Ingenio</i>	
<i>Percepción</i>	
<i>Sigilo</i>	

<i>Inventario</i>	<i>Datos Extras</i>

<i>Mis Recuerdos</i>	
<i>Mi nombre es...</i>	
<i>Trabajaba como...</i>	
<i>Primer Flashback</i>	
<i>Segundo Flashback</i>	
<i>Tercer Flashback</i>	