

REMANAM

AUTOR

SIRIO SESENRA

INGREDIENTES SECUNDARIOS

MUERTE A LAS DINAMICAS SOCIALES

- Muerte anunciada: El juego esta diseñado para que todos los personajes (quizá menos uno) mueran antes de un plazo de dos horas de tiempo real.
- Muerte a la cooperación: El objetivo del juego es salvar a tu ser amado, lo cual implica que mueran todos los demás, incluyéndote a ti mismo. Además lo mas probable es que tu ser amado, en realidad, ame a otra persona y, como tu, busque su supervivencia. Por ello la cooperación de los jugadores será una rareza absoluta, y tendrá caducidad asegurada.
- Muerte a los tiempos muertos: Cualquier jugador puede gastar cierta cantidad de puntos en cualquier momento para variar verbos o adjetivos usados por el master, incluso si sus personajes han muerto, siempre que les queden dichos puntos.

MUERTE AL CONTENIDO

- Necrotizar el genero: La muerte es el resorte motivador de toda la partida, está presente en todo momento como una cuenta atrás que los personajes tienen que resolver, asumiendo desde el principio que lo mejor que les puede pasar, es morir, y que su ser amado viva.
- Muerte del amor: Todos los personajes están enamorados de otros personajes (o de si mismos) pero dichas emociones raras veces serán reciprocas, esto conllevara rupturas, desengaños, traiciones y desamor en abundancia en una atmósfera de muerte y fatalidad.
- Muerte a la dictadura del máster: Cualquier jugador puede gastar cierto tipo de puntos, que son el centro de la mecánica del juego para variar tanto adjetivos como verbos, así como introducir factores en la descripciones del máster.

MUERTE AL FORMATO

- Bolsillo mortal: El juego está en formato Pocketmod de 24 paginas, 3 carillas maquetadas lista para su impresión.

RELACION CON EL INGREDIENTE PRINCIPAL

En Remanam, todos los personajes descubren o se encuentran en una situación donde saben que todos morirán en x tiempo. La mecánica del juego indica que todos los personajes están enamorados entre ellos o con pnj de algún modo, y de todos ellos, de todos los presentes, tan solo uno sobrevivirá (o ninguno). El centro de la tensión radica en que los personajes deberán salvar a su ser amado, antes que salvarse a si mismos, por lo cual todos razonaran desde el principio, que van a morir.

EL JUEGO SERA LIBERADO CON LICENCIA:

Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional License

El emperador T'puenti ha decretado que toda la familia Natayagua sea una familia. Por ello les ha condenado a todos a muerte. Pero ante el decreto del emperador, el anciano Shihio Natayagua patareaza, que no se extinga completamente. El emperador, comovido, decreta que no todos mueran, sino que aquel que siga de la casa de su abuelo, el anciano Shihio, podrá vivir. Los demás deberán matarse unos a otros con violencia si las permitidas mínun ado de suicido como puplicacion de su conducta.



RECUERDA
 SIEMPRE QUE EL DINAMIZADOR DE LA PARTIDA SIEMPRE JUGADORES SE ENCUENTRAN ALGO PERDIDOS AL PRINCIPIO DEBE MOVIMIENTO EN LA PARTIDA CON CUALQUIER COSA QUE SE LE OCURRA COMO PERSONAJES CON PUNTO INVENTEN SOBREVIVIA



SISTEMA DE JUEGO

- Para toda acción se tiran 3 dados de 10 caras
- Los resultados de los dados en función de su cifra serán Mayor(M) central (C) y menor (m) 3 dados sale como resultado 2,7,9 El resultado mayor (M) es 9, el central (C) 7 y el menor (m) 2
- Para el desarrollo de acciones se considera el dado con valor central (C)
- Las acciones se consideran:
 1. Conviene con el ENFOQUE
 2. Conviene con el ENFOQUE
- Acción común es la que cualquiera podría hacer: morir o peor, según la ambientación.
- Toda acción coherente con el ENFOQUE recibe -3 de bonificación
- Toda acción incoherente con el ENFOQUE recibe -3 a la bonificación
- Las acciones de combate se resuelven en tiradas enfrentadas
- Las acciones de combate se tiran los bonificadores por ENFOQUE y objeto y se calcula la diferencia.
- A esa diferencia se le suma el daño del objeto y se calcula la cifra final, que será restada de los puntos de vida del contrario.
- Para cualquier acción individual, el master pondrá una dificultad.
- El master calcula la dificultad entre 5 (dado) - 10 (difícil), 15 (imposible) y 20
- Los jugadores pueden variar las sentencias del master gastando sus puntos de CORRECCION Y PUNTOS DE VIDA, si sus personajes están presentes o ven la escena.
- Si un personaje ha muerto pero todavía tiene puntos de CORRECCION, puede gastarlos en cualquier momento en cualquier escena.
- Los jugadores pueden gastar sus puntos de CORRECCION y PUNTOS DE VIDA como azar, armas, equipo o lo que considere.
- Todas las normas están para ser modificadas al gusto y criterio de la mesa de juego.
- El objetivo último es la diversión



HOJA DE PERSONAJE

NOMBRE:
 ENFOQUE:
 EDAD:
 HISTORIA:
 AMOR:
 CORRECCION:
 PUNTOS DE VIDA:
 OBJETO:



HOJA DE PERSONAJE

NOMBRE:
 ENFOQUE:
 EDAD:
 HISTORIA:
 AMOR:
 CORRECCION:
 PUNTOS DE VIDA:
 OBJETO:

EL MAESTRO PUEDE INTRODUCIR LAS VARIAS QUE QUIERA EN LA PARTIDA SIEMPRE Y CUANDO SEAN JUSTAS PARA TODOS LOS JUGADORES COMO POR EJEMPLO PREMIAR A LOS JUGADORES CON PUNTO INTERPRETACIONES O DAR PEQUEÑOS BONOS A LAS DISTINTAS RAZAS PARA HACERLAS MAS DIFERENTES (+3 A FISICOS A ENANOS.)



REQUISITOS
 Los únicos requisitos para hacer una partida son:

- Los personajes se deben conocer entre ellos.
- La historia debe explicarse porque de todos tan solo puede quedar uno

Vuestra compañía de aventureros y pícaros ha intentado robar al mago equivocado. Pero al intentar robar el mago se ha despertado. El mago se levanta, se pone de pie, eleva la torre y un fragmento de tierra sobre las nubes y os hace ingerir una poción venenosa que aumenta vuestra agresividad lentamente. Luego os dice que de todos vosotros tan solo quiere a uno para enviar un mensaje a quien os contrató, y os suelta por la torre con vuestras cosas, con la seguridad de que os mataría entre vosotros porque tan solo ofrecerá el antidoto al que sobreviváis.



FIN

HOJA DE PERSONAJE

NOMBRE:
 ENFOQUE:
 EDAD:
 HISTORIA:
 AMOR:
 CORRECCION:
 PUNTOS DE VIDA:
 OBJETO:

