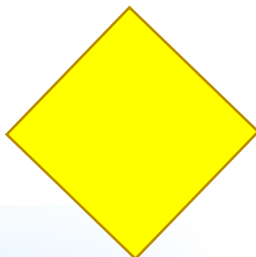


Paramnesia  
an Prægn



Paramnesia  
an Prægn

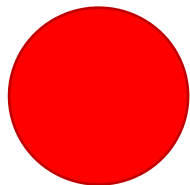


Paramnesia  
an Prægn



Paramnesia  
an Prægn

DeN



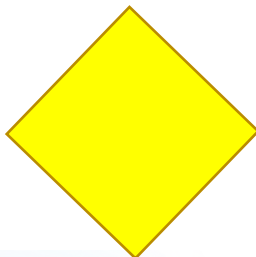
Paramnesia  
an Prægn

DeN



Paramnesia  
an Prægn

DeN



Paramnesia  
an Prægn

DeN



Paramnesia  
an Prægn

Paramnesia  
အာဂြိုဟ်

Error 404  
Mezcla

0. La Quimera

Aspecto ilusorio  
[Origen desconocido]

Paramnesia  
အာဂြိုဟ်

RNG  
Salvaje

1. El Lycan

Reflejos animales  
[Forma feral]

Paramnesia  
အာဂြိုဟ်

Firewall  
Aguante

2. La Elemental  
de Tierra

Cuerpo de piedra  
[Herencia elemental]

Paramnesia  
Cyberfae

Voluntad  
3. La Sirena

Read & accept  
Mente colmena  
[Canto sobrenatural]

Paramnesia  
Cyberfae

Tesón  
4. La Enana

Inspiración firme  
[Libro de los agravios]

Infinite loop



*Paramnesia*  
ଅମରାପଦ୍ଧି

**Daemon**

**Incansable**



**5. El Gnomo**

**Copias temporales**  
[Sin descanso]

*Paramnesia*  
ଅମରାପଦ୍ଧି

**NSFW**

**Deseo**



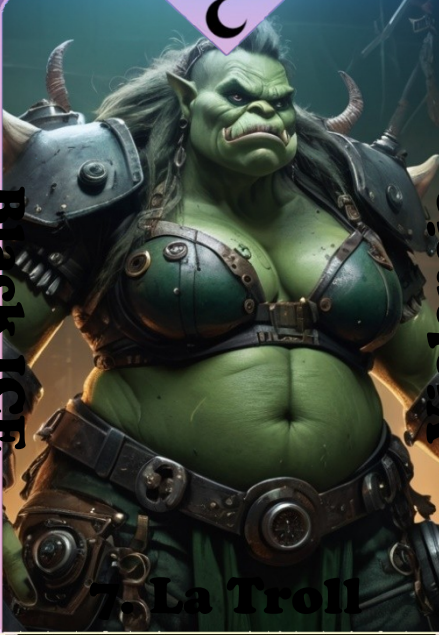
**6. La Súcubo**

**Sex appeal**  
[Feromonas]

*Paramnesia*  
ଅମରାପଦ୍ଧି

**Black ICE**

**Violencia**



**7. La Troll**

**Fuerza de troll**  
[Regeneración]

*Paramnesia*  
Cyberfae

**Inspiración**



**8. La Shide**

**Impecable**  
[De buena cuna]

**200 OK**

*Paramnesia*  
ଅମରାପଦ୍ଧି

**Secreto**



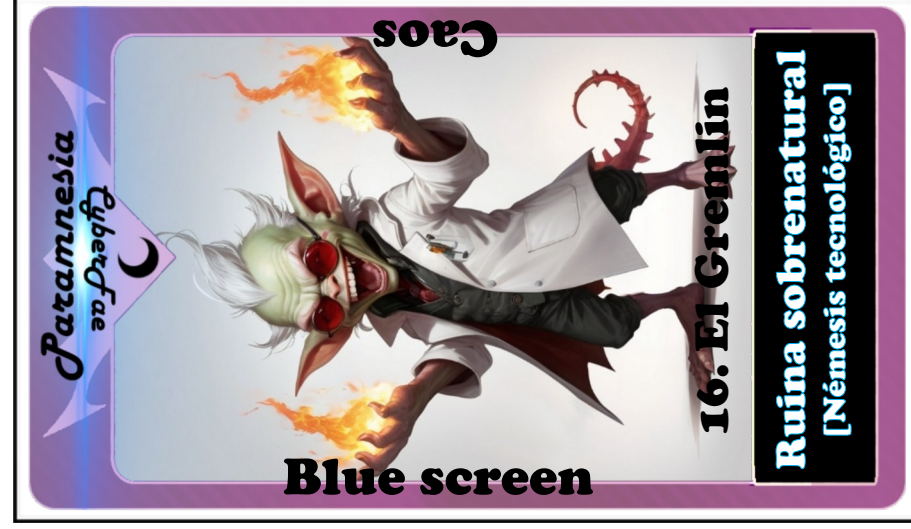
**9. El Sluagh**

**Conocer secreto**  
[Contorsionismo]

**Leak**









Paramnesia  
Cyberfae

☀



20. El Elemental  
de Aire

Database

Conocimiento

¡Eureka!

[Herencia elemental]

Paramnesia  
Cyberfae

☾



18. El Demon

Back door

Tentación

Manto invisible

[Lengua del diablo]

Paramnesia  
Cyberfae

☾



21. El Cadáver

Shutdown

Fin

Avatar de la muerte

[Muerto viviente]

Paramnesia  
Cyberfae

☀



19. La Pooka

Glitch

Inocencia

Presencia inspiradora

[Cambio de forma]

Fuera de la red



Sin comunicación mental  
Sin acceso a habilidades prestadas

Fuera de la red



Sin comunicación mental  
Sin acceso a habilidades prestadas

Fuera de la red



Sin comunicación mental  
Sin acceso a habilidades prestadas

Fuera de la red



Sin comunicación mental  
Sin acceso a habilidades prestadas

Disonancia

Runotes

Ruido  Desventaja en prestadas

Retroalimentación

+1 estrés a todo el grupo. Reset disonancia.

Disonancia

Runotes

Ruido  Desventaja en prestadas

Retroalimentación

+1 estrés a todo el grupo. Reset disonancia.

Patarmnesia  
evDregh

Disonancia

Runotes

Ruido  Desventaja en prestadas

Retroalimentación

+1 estrés a todo el grupo. Reset disonancia.

Patarmnesia  
evDregh

Patarmnesia  
evDregh

Disonancia

Runotes

Ruido  Desventaja en prestadas

Retroalimentación

+1 estrés a todo el grupo. Reset disonancia.

Patarmnesia  
evDregh

## Preparación de la partida:

- Crear personajes
- Generar misión
- Generar visiones

1.

### Crear personajes:

- Dar a cada jugador una ficha de personaje.
- Seleccionar linaje: cada jugador recibe 2 opciones de linaje aleatorias y escoge 1.
- Repartir Arquetipos. No se pueden repetir.
  - Cada jugador recibe su identificador de PJ y carta de don.
- Asignar puntos en habilidades según linajes.
- Cada jugador obtiene un poder de linaje que puede aplicar a otros personajes.
- Cada jugador obtiene una habilidad de linaje que le puede mejorar.
- Cada jugador indica la forma en que se manifiesta su magia (Glamour)
- Cada jugador rellena el campo adicional de su arquetipo.

2.

### Generar la misión:

- Se extrae una corporación al azar como objetivo: I3, Sakura, LBM, Nereida, GrupoQ.
- Un jugador al azar escogerá el tipo de misión:



Garra / Violencia.

- Levantamiento rebelde.
- Célula terrorista.
- Fugitivo peligroso.
- Criaturas salvajes.
- Eliminar una figura pública.
- Operación de rescate.



Copa / Empatía.

- Disputa comercial.
- Campaña de desprestigio.
- Embajadores de buena voluntad.
- Problema fronterizo.



Runa / Astucia.

- Estudio tecnológico en desarrollo.
- Conocimiento peligroso robado.
- Criaturas terroríficas.
- Lugar desconocido.
- Investigación de asuntos internos.
- Conspiración en la sombra.



Llama / Magia.

- Portal a lo desconocido.
- Fenómenos extraños.
- Cultistas de lo sobrenatural.
- Criaturas de otro mundo.
- Hada mágica peligrosa.

- Ese jugador explica la misión.
- El resto aportan detalles adicionales en función de su arquetipo.
  - Garra: ¿Existe algún peligro (físico) que deba ser tenido en cuenta?
  - Runa: ¿Algo o alguien no es lo que parece?
  - Copa: ¿Qué consecuencias políticas puede tener la misión?
  - Portal: ¿Hay algún elemento sobrenatural que tener en cuenta en la misión?
- Esbozar la misión en modo: planteamiento – nudo - desenlace

*Paramnesia*  
*anagnorisis*

3.

### Generar visiones:

- Cada jugador recibe 2 tarjetas de visión,
- Rellenan el campo objeto/persona/lugar.
- Pasan 1 al de su derecha y otra al siguiente.
- Rellenan el campo situación.
- Pasan las 2 a su derecha.
- Los jugadores pueden activar las premoniciones para tomar el control de una escena.



## Pruebas de habilidad

Tirar 1d20:

9- : fallo

10-19: éxito parcial

20+ : éxito

Los puntos en habilidades dan +1 cada uno.

Ventaja es 1d6 adicional.

Desventaja es 1d6 que se restará.

Ventaja y Desventaja se cancelan.

Aunque se tiren varios dados de Ventaja/Desventaja solo se contará el más alto.

# Paramnesia

|         | Propia                     | Prestada                   | Ajena                      |
|---------|----------------------------|----------------------------|----------------------------|
| Fallo   | Beneficio+<br>Consecuencia | Consecuencia               | 2xConsecuencia             |
| Parcial | Beneficio                  | Beneficio+<br>Consecuencia | Consecuencia               |
| Éxito   | 2xbeneficio                | Beneficio                  | Beneficio+<br>Consecuencia |

**Consecuencias:** recibir 1 daño (estrés o disonancia), marcar un reloj de amenaza, daños colaterales, desconexión de la red paramnesica

**Beneficios:** infligir 1 daño, eliminar disonancia, reintegrar en la red paramnésica, avanzar un reloj de objetivo, daños colaterales

## Daños

- *Estrés:* daño al cuerpo, cansancio, daño mental, vergüenza

Rasguños: 3 niveles sin consecuencias

Heridas: 2 niveles aplican desventaja (-1d6 a las tiradas que apliquen)

Heridas adicionales: el personaje está derrotado y solo puede actuar con dificultad. Marca un nivel de derrota. Por cada nivel derrotado aplica desventaja adicional a todas sus tiradas.

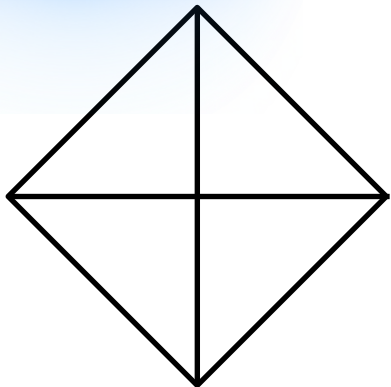
- *Disonancia:* daño grupal al constructo mental compartido

2 niveles sin consecuencias

1 nivel aplica desventaja al usar habilidades prestadas

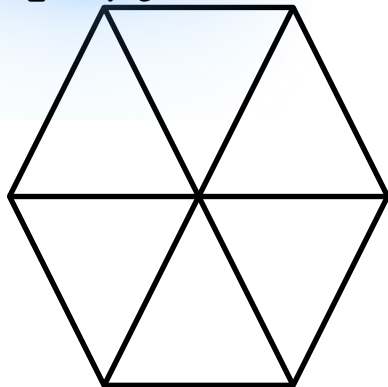
1 nivel retroalimentación: +1 estrés a todo el grupo, resetea disonancia

Paramnesia  
ανδρογυνή



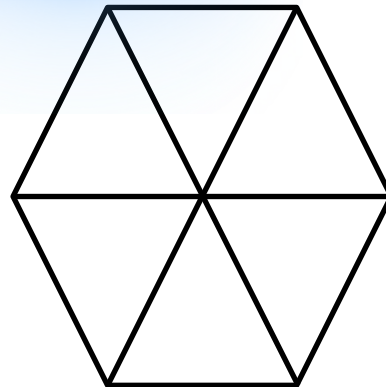
\_\_\_\_\_

Paramnesia  
ανδρογυνή



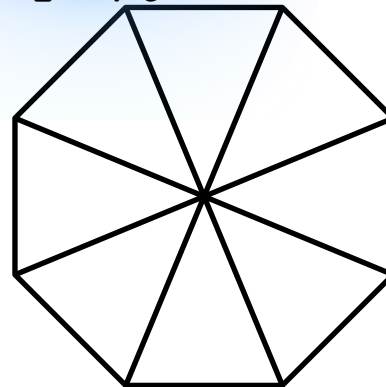
\_\_\_\_\_

Paramnesia  
ανδρογυνή



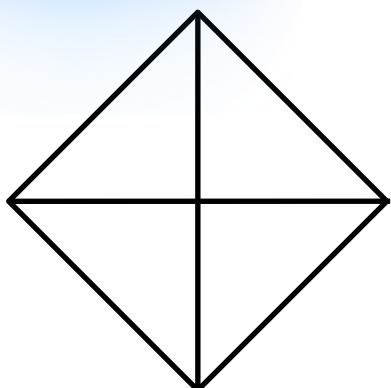
\_\_\_\_\_

Paramnesia  
ανδρογυνή



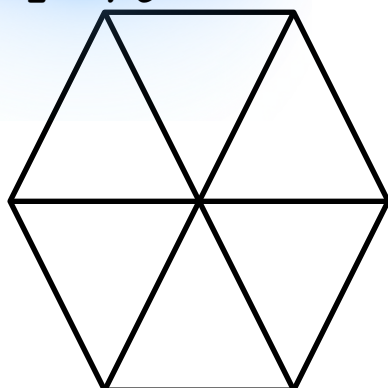
\_\_\_\_\_

Paramnesia  
ανδρογυνή



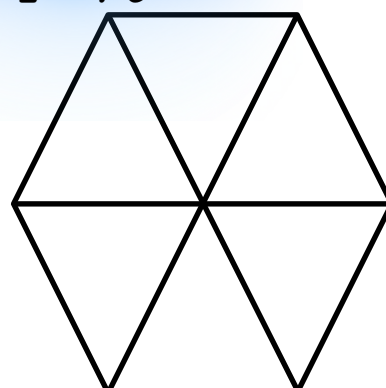
\_\_\_\_\_

Paramnesia  
ανδρογυνή



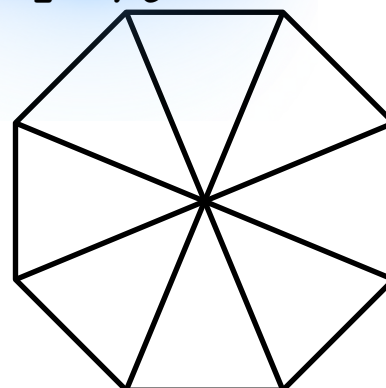
\_\_\_\_\_

Paramnesia  
ανδρογυνή



\_\_\_\_\_

Paramnesia  
ανδρογυνή



\_\_\_\_\_





**Infinity  
Information  
Inc.**

**Sakura**



**Robotics**

Lazarus  
BioMedics

**LBM**

da  
**Nerei**



**Grupo  
Quetzalcóatl**

