

Cris, atrapada en las Tierras del Sueño

Juego de rol en solitario



Cris se encuentra en las Tierras del Sueño. No tiene claro cómo ha llegado aquí, pero le acompaña una pesada carga.

Antes de dormirse, Cris estaba leyendo un extraño Tomo Arcano que ha llegado al club hace poco. Sabe que no podrá despertar hasta que descubra el secreto que guarda.

Antes de jugar, asegúrate de tener:

- 0-✦ Una baraja de cartas, recién barajada.
- 0-✦ Dos monedas de cualquier tipo.
- 0-✦ Un lugar en el que plasmar la historia.

¿QUIÉN ES CRIS?

¿Qué significa su ropa?

Su doble herencia, sus humildes comienzos, la extravagancia incontrolada de su casa, sus estudios religiosos u otra cosa.

¿De dónde salió el tomo?

Una subasta, una herencia, una mohosa estantería, alguien se lo entregó (¿quién?), simplemente apareció u otra cosa.

¿Quién es su acompañante?

Un hombre alto y delgado, una sombra, la estrella polar, su yo infante, un compañero caído, una sensación extraña u otra cosa.

¿Cómo nos referiremos a Cris?

Ella, él u otro. En las Tierras del Sueño, puedes identificar a Cris como quieras.

RELATAR EL VIAJE

Como si de un relato se tratara, escribe en primera persona el modo en que Cris EXPLORA LAS TIERRAS DEL SUEÑO.

Si decides que se ENFRENTA A UN RETO, obstáculo, amenaza o enemigo, haz una descripción breve de lo sucedido teniendo en cuenta cómo se siente o qué piensa Cris.

“Pero medio oculto entre los juncos, descubrí un curioso ídolo de piedra verde; un ídolo sumamente antiguo, cubierto de algas y cincelado a semejanza de Bokrug, el gran lagarto acuático. Ese ídolo, entronizado en el gran templo de Ilarne, fue en adelante adorado al resplandor de la luna gibosa en toda la tierra de Mnar.”

EXPLORAR LAS TIERRAS DEL SUEÑO

Para explorar las Tierras del Sueño, saca la primera carta del mazo. Utiliza la carta para decidir qué encuentra Cris.

- 0-✦ **Espadas:** LUNA DE DOBLE CUERNO, pavimentos de piedra blanca, un ruido repentino, ídolo de piedra.
- 0-✦ **Bastos:** Pasadizos oscuros, EL SIGNO DE LA MALDICIÓN, iluminación de antorcha, grietas en el suelo, ojos acechantes, fuego.
- 0-✦ **Copas:** Jardines descuidados, PIEDRAS DE SARNAT, aguas estancadas, zarzas trepadoras, una criatura sobrenatural, sueños extraños, 50 calles.
- 0-✦ **Oros:** Tierra preñada de metales preciosos, escalinata infinita, grandes engranajes, un extraño artefacto, UN LUGAR APENAS ESBOZADO.
- 0-✦ **Figura:** Un santuario en ruinas, antiguos rituales, altar de crisólito, ÍDOLO DE PIEDRA VERDEMAR, una tumba, la mirada de los dioses.

ENFRENTARTE A UN RETO

Siempre que Cris se enfrente a un desafío, lanza las monedas:

1 moneda si está totalmente fuera de lugar

2 monedas si su pasado la ha preparado para esto

2 monedas si decides darle al Tomo Arcano lo que desea

- 0-✦ Si no obtienes ningún resultado de cara, Cris a duras penas logra superar el obstáculo con vida.
- 0-✦ Si obtienes un resultado de cara, Cris logra su objetivo, pero deberá pagar un coste.
- 0-✦ Si obtienes dos caras, Cris logra su objetivo con gran habilidad.

DESVELAR EL SECRETO

Cada vez que saques una carta, pregúntate si este es el lugar en el que termina tu sueño.

Si es así, decide:

0-✦ **Cris despierta, todo ha sido una pesadilla. ¿Qué ha cambiado?**

0-✦ **Cris sucumbe a la locura. ¿Qué pasará con su cuerpo?**

AGRADECIMIENTOS

Basado en el juego *Princess With a Cursed Sword*, de Anna Anthropy.

Ambientado en las novelas de H.P. Lovecraft.

Pruebas del juego: Alicia, Carles, Javier y Joan. Corrección: Adela.