



# CIRCUS

*Juergo de Rol*





# ONIRO

JUEGO DE ROL CENTRADO EN LOS SUEÑOS

*El juego ha sido creado por Kiko León y M.G, con aportaciones de David Gutiérrez. El sistema Imago ha sido creado por Kiko León con aportaciones de M.G, David Gutierrez y Jorge de la Concepción. Este trabajo está protegido por la **licencia Creative Commons Reconocimiento-Compartir igual 3.0 Unported License**. Puedes copiar este trabajo, modificarlo, y hacer uso incluso comercial siempre que reconozcas la autoría y mantengas la licencia del material original. Para ver una copia de esta licencia visitar la página Web <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/> o enviar una carta a Creative Commons, 171 Second Street, Suite 300, San Francisco, California, 94105, USA*

# ÍNDICE

## GUÍA DEL JUEGO

### LOS SUEÑOS

*La naturaleza del sueño...* 5

*Tipología de personajes no jugadores...* 6

*Personajes jugadores: los soñadores...* 9

*El yo onírico...* 9

*Tipos de soñadores...* 11

### EL ARTE

*Métodos para entrar en el sueño de otro...* 22

*Peligros del sueño...* 23

*Los mundos de daimones...* 25

*Las semillas de los sueños...* 26

*La dinámica de los sueños...* 28

*El conocimiento del mundo...* 28

### LAS TRAMAS... 29

### EJEMPLOS HISTÓRICOS DE SOÑADORES

*Ritos de incubación en la antigua Grecia...* 34

*El gurú de Jung...* 35

*El extraño caso del Sr. R.,...* 36

## NORMAS DEL JUEGO IMAGO

### LA FICHA

*La ficha...* 38

*Factores de personalidad...* 40

*Talentos y conocimientos...* 41

*Adaptación...* 41

*Pneuma-Psiché-Soma...* 42

*El cuerpo sutil...* 42

*Construcción de una ficha...* 43

*Crecimiento con la experiencia...* 43

### LA ACCIÓN

*La acción...* 45

*El daño...* 48

*Heridas en el sueño...* 50

*Sobre las tiradas...* 50



# LOS SUEÑOS

Existe un verbo en jíbaro, *nekámu*, que significa: “*soñar para conocer algo que está lejos*”. Este juego de rol está centrado en los sueños, pero no restringe éstos al inconsciente del soñador. Está pensado para ser a la vez muy fantástico y muy auténtico pues su universo no es en realidad diferente al nuestro, sino fruto de una forma de percibirlo que hemos perdido, aunque no del todo.

En el juego, los sueños están poblados de seres que interaccionan con los personajes de forma sutil en la vigilia y fantástica en el sueño. Los personajes jugadores tendrán un talento y un arte que les permite navegar por los sueños, viajar por ellos al inconsciente colectivo y a los territorios de *daimones* -llamaremos en este juego *daimones* a todos los seres de la fantasía, el folklore y la mitología- e influir y percibir de un modo más profundo el mundo. El juego tiene una vertiente muy fantástica que se juega en el sueño y otra más realista, la vigilia, donde la influencia de la magia se cubre de un velo de normalidad. Está pensado para el *sistema Imago*, cuyas normas y ficha de personaje forman la segunda parte del manual. En todos los juegos de rol los personajes son también narradores mediante su interacción en la trama, pero éste ofrece herramientas para

que los jugadores se conviertan también en narradores, determinado algunas partes del ambiente y tramas. El juego tiene una dinámica que facilitará la acción del narrador y mantendrá la coherencia de las historias, permitiendo que los jugadores aporten elementos a las tramas más allá de sus personajes. El objetivo es facilitar la improvisación y dar mayor papel a la imaginación de los jugadores sin romper con la trama o exigir demasiado al narrador.

## LA NATURALEZA DEL SUEÑO

La historia de occidente ha relegado a los sueños al mundo de lo irreal y los ha reducido a la mente del soñador.

En el juego, los sueños no sólo trascienden el consciente y el inconsciente del soñador y conducen al Inconsciente Colecti-

vo, los sueños tienen pasos a los *otros mundos* donde habitan todos los seres soñados por el hombre y algunos que todavía no lo han sido. Son visitados por seres *daimónicos* que tienen existencia independiente del soñador. El mundo daimónico, el mundo onírico y la vigilia –que llamamos mundo real– son distintos niveles de una misma realidad. En el juego el mundo del sueño y el de la vigilia son reflejos con los que una misma y misteriosa cosa se manifiesta. Es por eso también que lo que ocurre en el sueño y en la vigilia está interconectado a un nivel muy profundo, y lo que ocurre en un sitio tiene eco en lo que ocurre en el otro.

En el juego un personaje jugador podrá tener una experiencia en el sueño que le permita hacer un augurio cuando despierte, se podrá viajar a la profundidad del inconsciente colectivo a buscar una idea o soñar con la escena de un crimen para descubrir nuevas pistas. Se podrá interactuar con daimones como fantasmas, vampiros, ángeles y cualquier cosa que se pueda imaginar. Se podrán trazar mapas entre sueños y entrar en el sueño de alguien para indagar o ayudarlo.

Hay sueños banales, en los que se recrea una experiencia del soñador o que tratan de cosas nimias sin ningún significado importante, o que son engañosos. Estos sueños, decían los antiguos griegos que venían atravesando unas puertas de blanco marfil. Hay otros sueños importantes, veraces, con un significado valioso que trasciende

la psique del soñador, de estos se decía que venían atravesando toscas puertas de cuerno. Un soñador podrá distinguir un tipo de sueños de otro.

Los daimones son seres externos a la mente del soñador pero que visitan sus sueños, se disfrazan de personajes de su vida pero tienen sus propios planes, estos seres entran en los sueños por puertas que un soñador puede aprender a reconocer.

Todos los sueños que se han tenido alguna vez permanecen en el Imaginario, la cuestión es acceder a ellos y un soñador puede encontrar un camino que le conduzca a cualquier sueño. También hay mundos oníricos que nunca han sido soñados por nadie, territorio de daimones donde soñadores como chamanes pueden ir a iniciarse o a buscar sus favores.

En los sueños el tiempo transcurre de forma diferente y prima el simbolismo. Un soñador del juego no arrebató al sueño de la realidad. Para él son dos aspectos distintos de una misma cosa. Encontrará cosas análogas a sus sueños en la vigilia, solo que en ésta todo es más sutil. Aquí en la vigilia los monstruos, si uno insiste en creérselo, pueden parecer personas normales. Pero el soñador podrá distinguir en la vigilia las psiques influídas por ese tipo de seres.

Un sueño es un ser vivo que se defiende de las agresiones y tiene su propia naturaleza, su argumento, sus personajes y sus leyes. Parte del arte de los personajes jugadores reside en moverse por los sueños sin romper con su dinámica, pues si interac-



cionan de forma chocante son identificados como una agresión y el sueño puede transformarse, ante la incursión de un ser extraño, en una pesadilla. Si, por ejemplo, un *usurpador* se hace pasar por un amigo de confianza del durmiente en su sueño y este detecta que se comporta de forma verdaderamente impropia para su amigo, empezará a sospechar que es un extraño, por lo que automáticamente el sueño deja de ser lo que era para convertirse en una pesadilla donde el mejor amigo no es en verdad éste, sino un extraño que se hace pasar por él.

Los sueños están llenos de puertas –a veces tienen forma de puerta, otras son arcos, pozos, zanjas, agujeros, escaleras, torres, casas, o una acción como girar tres veces sobre sí mismo...– unas conducen a otros sueños –normalmente un sueño tiene puertas abiertas a otros sueños del durmiente–, otras a un lugar del mismo sueño, incluso pueden llevar a mundos no soñados todavía, que suelen ser mundos de daimones. Todos los lugares fantásticos tienen cabida aquí.

Por lo general llamaremos *durmiente* al que tiene el sueño y *soñador* al que viaja en el sueño. Un soñador puede ser soñador durmiente si viaja por su propio sueño o sólo soñador si ha viajado al de otro. Mediante sus ritos, un chamán puede entrar en trance, alcanzando directamente desde la vigilia los mundos del Imaginario.

## TIPOLOGÍA DE PERSONAJES NO JUGADORES

La mayoría de los personajes de cualquier sueño son eso, personajes, invocados en éste por la mente del durmiente, pero algunos de ellos son “encarnados” por otros seres externos a esa mente. Digamos que un sueño es como un teatro o un carnaval al que pueden haber acudido algunos extraños invitados, eso sí, éstos vestirán los disfraces que de verdad les hagan sentir cómodos. Algunos de estos personajes son:

**DAIMONES:** Son todos los seres fantásticos “inventados” por el hombre más algunos más, viven en la imaginación de las personas pero éste no es su único nicho. Tienen mundos propios y ejercen su influencia en la vigilia de forma sutil, a veces de forma directa, a veces a través de los propios sueños.

**POSEÍDOS:** son soñadores que han sido poseídos por un ser del sueño y se guían según su voluntad en la vigilia, ese ser puede ser desde un demonio hasta una idea.

**SOMBRAS:** son seres hechos por la mente del durmiente a partir de los recuerdos de las personas hacia las que se tienen sentimientos poderosos y que viven en sus sueños. A veces pueden viajar a otros sueños si encuentran las puertas adecuadas.

Esas sombras tienen un valor de mente que varía según su poder, pero esta mente no es permanente, si gastan todo su ánimo, desaparecen. Se alimentan del ánimo del durmiente.

**ESPECTROS:** seres fruto de la simbiosis entre *fantasmas* y *daimones*. Un espectro puede ser un demonio que toma el aspecto de un padre muy cruel. Pueden tomar ánimo, además de cómo fantasmas, arrancándolo a la fuerza de cualquier criatura con que se crucen en el sueño, incluidos los soñadores que lo visiten. Lo hacen mediante una tirada de la mente del fantasma combinada con el valor de espíritu del daimón. El significado de estos términos está explicado en la segunda parte de la guía.

**FANTASMAS:** personas muertas de forma terrible o injusta pueden querer quedarse de forma tan intensa que su mente se queda en este mundo atormentando a los vivos. Viven en los sueños y pueden hacerse ver en la vigilia si quien puede verlas está en el estado adecuado. Como su espíritu les ha abandonado con la muerte, sólo son alma –en el sentido de mente- y un alma sin espíritu tiende a desaparecer, gasta ánimo para permanecer y ha de alimentarse de la mente de las personas a quien acosan con una tirada de Mente + Agredir.

**PSICHÉS DE SOÑADORES:** cuando un soñador muere durmiendo –le da un infarto mientras duerme, por ejemplo-, su mente puede quedarse si así lo quiere en el sueño. Si es un chamán, puede dejar una de sus almas convertida en daimon. Puede mantener los poderes, pero no es el mismo ser que era en vida, es una parte del que fue, o un producto de lo que fue. Si un soñador cuya tradición no le ha preparado para dejar una parte de él, no se atreve a morir e

intenta quedarse en el sueño, sentirá un gran anhelo –su parte de la pneuma le ha abandonado con la muerte- que le convertirá en un alma en pena.

**ALEGORES:** seres que encarnan en sueños ideas o personajes-tipo de la psique. Un ejemplo de alegores son las cartas del Tarot o los arquetipos jungianos. El sueño se confabula para dar al alegor su papel. Los *usurpadores* acostumbran a disfrazarse de alegores para que el sueño les otorgue un rol determinado.

**LAS IDEAS:** son paisajes del sueño que incluyen personajes y cuyo núcleo es una idea. Una idea puede poseer a alguien y extenderse a través de sus palabras como un cáncer. También pueden perderse en el inconsciente colectivo y recuperarse.

Las ideas, por muy grandes que sean los campos de sueños que ocupen, tienen un núcleo, un germen que en un sueño adecuado se puede tocar y extirpar. Buscar el germen de una idea es todo un arte.

**LOS MONSTRUOS DEL INCONSCIENTE:** cuando el que sueña detecta un elemento disonante, su psique suele transformar el sueño en una pesadilla, pues lo interpreta como una agresión de la que se defiende abriendo sus puertas a lo temido del inconsciente del durmiente, que linda con el inconsciente colectivo y los mundos daimónicos.

## PERSONAJES JUGADORES: LOS SOÑADORES

Un *soñador* tiene un talento y cultiva un arte que le confiere ciertas cualidades o poderes evidentes y espectaculares en el sueño y sutiles en la vigilia. Conforme un *soñador* gana sabiduría y cultiva su espíritu con el arte aumenta su valor en el factor espíritu. A mayor nivel de espíritu, más poder tienen en el sueño y más control tienen de su poder en la vigilia. Un soñador con espíritu a uno es un *aprendiz*, con espíritu a dos es un *iniciado*, a 3 un *oficiante*, a 4 un *maestro* y a 5 un *iluminado*. De inicio los personajes no podrán tener más de espíritu a 2. Les hemos puesto ese nombre porque es el que se les da en algunas órdenes de soñadores.

Las tiradas de poder –la ejecución del *arte*– son el resultado de una tirada de dos dados de seis caras más el valor de mente más el de espíritu. Toda práctica de su “talento” requiere esa tirada a no ser que el narrador decida que no es necesaria. Las demás acciones del sueño serán como en la vigilia.

Pueden gastar tanto ánimo como el mayor de los dos factores implicados en la tirada. Algunos de los soñadores –los místicos– pueden gastar su anhelo en el arte y recuperarlo con los ritos apropiados a su tradición. En esos casos cada punto de anhelo que un jugador gasta en una tirada de su arte baja un nivel el umbral –la dificultad– de la tirada.

La dificultad de las tiradas que implican sus poderes viene dada por la dificultad de las acciones en el sistema Imago, siendo la dificultad básica del primer nivel del arte –espíritu a uno– la correspondiente a una acción rutinaria (9), para luego ir subiendo un nivel de dificultad por nivel superior en el dominio del arte o de espíritu: espíritu a 2 dificultad 11, 3 dificultad 13, 4 dificultad 15 y a nivel de arte máximo 5 dificultad 17. Esta es la dificultad básica, factores como la preparación previa más cuidada de lo normal pueden bajar la dificultad, la falta de esmero o de preparación, por ejemplo, puede subirla. Algunas acciones del arte se harán contra la mente del durmiente, por lo que serán tiradas enfrentadas del arte contra los factores del durmiente implicados en la acción de defenderse. Por ejemplo, el soñador que se hacía pasar por el amigo del durmiente para engañar a éste tira su arte que es de nivel de espíritu dos, por lo que su dificultad básica es 11, cómo se ha documentado lo suficiente sobre las cualidades del amigo no sube su dificultad, pero al tratarse de un personaje tan conocido como su mejor amigo puede subir ésta un nivel, con lo que la dificultad del soñador es 13 contra la del durmiente, que tiraría *razón más engañar*, que para él sería rutinario (9).

## EL YO ONÍRICO

Cuando los soñadores entran en el sueño hacen una **TIRADA DE ADAPTACIÓN**, que refleja la forma en que su personaje se

adapta a las condiciones del sueño en sí. El nivel de éxito lo da una tirada de espíritu mas mente con dificultad 9 que puede aumentar si el sueño es muy ajeno y extraño o disminuir si el sueño es muy íntimo o hemos tenido una preparación más esmerada de lo necesario. El número en que excedemos el umbral (9) dice cuántos puntos en talentos concretos podemos cambiar, desde los que tenemos en la ficha a unos *análogos* en el sueño. Por ejemplo, una persona que es informática y pasa la tirada, puede entrar en un sueño que es en la corte de un emperador chino convertido en un escribiente que registra y ordena los hechos de palacio. Un buen conductor puede pasar a ser un buen jinete y un licenciado en ciencias políticas puede ser un funcionario mandarín que ha aprobado el examen. No se pueden tener más puntos en el análogo que en el conocimiento o talento original.

Existen sueños que imponen un rol a los personajes y otros le otorgan un rol, un aspecto y una personalidad. Esto suele hacerse conforme a la naturaleza del soñador. En esos casos, la tirada de adaptación se hace para mantener cualquier factor –no sólo un conocimiento o un talento– de la vigilia que se quiera conservar y que sería eliminado en el rol del sueño.

**ALTER EGO.** Se puede escindir el yo onírico del yo de la vigilia, teniendo el jugador una ficha diferente para cada aspecto de su personaje. Un personaje puede ser incluso más inteligente en el sueño que en

la vigilia, –cuando despierte no entenderá muy bien qué teoría se le ocurrió, por ejemplo– o saber pilotar aviones en el sueño pero no tener ni idea en la vigilia. Esto puede llegar a ser peligroso si un personaje deja de estar cómodo con uno de sus aspectos a costa de idealizar el otro, pero también puede ser positivo si una forma puede aportar a la otra complementándola. En estos casos el jugador aplicará los puntos de experiencia a ambas fichas sin dividirlos.

## EL CUERPO SUTIL

Los soñadores no viajan en el sueño con su cuerpo –que en la ficha del personaje viene dado por su *soma*–, lo hacen con un  *cuerpo sutil*. En los sueños, este cuerpo sutil sustituye al soma del personaje y los puntos de que dispone dependerán del valor de la mente y el espíritu del soñador.

Cuando el cuerpo sutil pierda todos sus puntos –con las heridas de algo que hay en un pozo en el que se ha caído, por ejemplo–, el personaje despertará u ocupará el rol de muerto, a discreción del narrador. Al despertar, este personaje se quitará tantos puntos de ánimo de su reserva como puntos de soma sutil haya perdido y si con esta pérdida se rebasa su reserva total de ánimo, el personaje sufrirá una suerte de locura o trastorno temporal hasta que comience a recuperar el ánimo normal. El personaje del ejemplo podría tener terror a la oscuridad. En ese estado, no se dispone de puntos de ánimo y el personaje ha de

tomar el ánimo de su salud. Por ejemplo, a un personaje a quien un vampiro acosa su cuerpo sutil por las noches, por el día estará desanimado y si quiere gastar ánimo para realizar un esfuerzo tendrá que hacerlo a costa de su salud. Todo esto se explicará con detalle en la segunda parte, con el sistema de juego. Por ahora basta con hacerse una idea general de la dinámica. Luego se explicará detalladamente cómo se traduce en la ficha del personaje.

## TIPOS DE SOÑADORES

Hacer incursiones en los mundos oníricos que no son los propios sueños es muy peligroso siendo posible perderse, pervertirse o perder el sentido de la realidad, por lo que los soñadores tienden a unirse cuando se encuentran. Además, las ramas del *arte*, que se han desarrollado por algunas tradiciones y órdenes generalmente secretas se corresponden con talentos naturales y se complementan entre ellas. Según el arte que practican y su talento se distinguen los siguientes tipos de personajes jugadores:

### USURPADORES

**EN EL SUEÑO.** Pueden entrar en los sueños de otros haciéndose pasar por personajes de éstos.

**EN EL PRIMER NIVEL** de su arte —el aprendiz, valor de espíritu a uno—, pueden reconocer el rol que ocupan los personajes en el sueño en que están. Pueden, por ejemplo, reconocer que el señor que ve la

tele en el piso de al lado, en ese sueño es en realidad el *alegor* “viejo sabio”, o pueden reconocer si lo ven al héroe o a la damisela en apuros. Y lo hacen con inmediatez, sin necesidad de que el sueño desarrolle su trama.

También pueden ver en éste primer nivel las cualidades de los personajes como su calidad moral o su poder o importancia.

**EN EL SEGUNDO NIVEL** (iniciado, espíritu a 2 y dificultad básica a 11) pueden suplantar a personajes del sueño que no lo hayan sido ya por seres externos a éste. El usurpador se convierte en ese personaje, lo suplanta desapareciendo del sueño el original y sus éxitos en la tirada de *espíritu + mente* determinan lo bien que encajan su aspecto y cualidades. Por cada éxito podrá tener un valor en un talento o conocimiento del personaje suplantado que no tenga él.

**EN EL TERCER NIVEL** del arte (oficiante, espíritu a 3 y dificultad básica 13) pueden hacerse encajar en el sueño como un personaje que no estaba o hacer que un personaje tenga cualidades que no tendría si fuera el original. Por ejemplo, el usurpador puede “encarnar” a la hermana pequeña del durmiente, que éste, si hay éxito en la tirada, aceptará en el sueño, aunque no tenga hermanas. O puede hacer que su mejor amigo se comporte de una forma impropia porque con su arte hace que la psique del durmiente acepte acríticamente que su amigo ha cambiado y no sienta que es otro ente que lo suplanta.

La dificultad de estas tiradas de espíritu más mente puede modificarse según lo deseado por la mente del durmiente. Por ejemplo, si el durmiente siempre ha querido tener una hermana la aceptará con menor dificultad. Los usurpadores investigan previamente al soñador, no sólo las fuentes de las que mama su imaginación, sino también sus deseos confesables o no.

**EN EL CUARTO NIVEL** (maestro, espíritu a 4 y dificultad básica a 15) pueden suplantar a varios personajes a la vez según sus éxitos. Un sólo éxito supone suplantar a un personaje más, dos a tres más, cuatro a cinco más, cinco a 10. La cantidad de personajes del sueño y su nivel de intimidad con respecto al durmiente pueden aumentar o disminuir la dificultad del arte del soñador. Un buen usurpador puede llegar a suplantar a todos los personajes del sueño que no sean el propio durmiente.

También se puede suplantar a un *alegor* del sueño. Lo que confiere la ventaja de que el sueño adaptará su devenir a la naturaleza del *alegor*. Si suplanta al “viejo sabio” del sueño –por ejemplo–, la mente del durmiente le otorgará acceso a conocimientos y otros personajes acudirán a pedirle consejo.

**EN EL QUINTO NIVEL** (iluminado, espíritu a 5 y dificultad básica a 17) pueden crear personajes en los sueños, con vida independiente (uno por éxito) y crear un *alegor* que no esté presente previamente en el sueño. Estos personajes tenderán a permanecer en la mente del durmiente y po-

drán llegar a moverse a través de los sueños.

Existen leyendas de usurpadores que llegan a identificarse con todos los elementos de un sueño hasta el punto de ser el sueño mismo. En este sentido el usurpador se convierte en un dios de esa realidad, en la que el personaje es inmanente a todo ente de ese mundo siendo su esencia la que está en lo profundo de cualquiera de sus criaturas.

**EN LA VIGILIA** un usurpador sumará su valor de espíritu a todas las tiradas que impliquen la empatía, no sólo el factor empatizar. Por ejemplo: para entender los sentimientos de alguien, intuir si alguien tiene malas intenciones, acertar a la hora de meter el dedo en la llaga, hacer algo que le resulte atractivo a otro...

También tendrá **PODERES PSÍQUICOS** que se manifestarán muchas veces de forma ajena a su voluntad y cuya dificultad para poner en práctica o controlar intencionadamente es inversa al nivel de espíritu que tenga el personaje. Es decir, el personaje no gana poder conforme aumenta su dominio del arte sino control. Para un soñador iluminado resultará rutinario controlar o invocar su poder en la vigilia (dificultad 9), para un maestro 11, para un oficiante 13, para un iniciado 15 y para un aprendiz 17. Esas son las dificultades básicas, que están sujetas a modificaciones según las circunstancias.

Esos poderes psíquicos en el caso de los usurpadores serán percibir las auras de las



personas y las improntas psíquicas que dejan en lugares y objetos. También podrán saber qué persona conocida por alguien en la vigilia encarna para él un determinado arquetipo. Esta es una forma indirecta de suplantar un arquetipo que puede hacer incluso un *oficiante*, sólo tendría que suplantarse a esa persona.

## DEMIURGOS

Pueden construir los escenarios donde se desarrollarán sus sueños y cambiar el escenario de un sueño en el que están.

UN APRENDIZ puede crear un esqueleto de un sueño y luego soñarlo. Es decir, puede hacer un esbozo de un sueño –tanto el ambiente como la narrativa– y después, dormido, soñarlo.

El nivel de éxito en la tirada de *mente más espíritu* indica la fidelidad que tiene éste a su diseño. La dificultad aumentará con lo extraño y se reducirá con lo íntimo que sea el esquema del sueño en la mente del soñador. Pero una vez que se empieza a dormir, los elementos que previamente se han esbozado actúan con libertad dentro de que su esencia ha sido dictada por el demiurgo. Si un demiurgo ha esbozado un sueño en el que viaja a un mundo exótico para encontrar un libro raro que contiene un conocimiento que los soñadores buscan, una vez en el sueño éste puede contener un viaje en tren por un desierto de la India y una banda de bandidos que lo atacan. Puede incluso que sean secuestrados por éstos y que sea un anciano de entre

ellos quien guarde el libro. La precisión con que un demiurgo puede esbozar un sueño suyo aumenta la dificultad de la tirada y resta flexibilidad al sueño quitándole potencial. Si el demiurgo del ejemplo hubiera imaginado un viaje por un camino que él sabe que es seguro, tal vez el sueño no contenga el conocimiento que buscan.

UN DEMIURGO INICIADO puede hacer cambios sencillos dentro de un sueño, aunque no sea suyo. Pero esos cambios han de ser dentro de la tendencia natural de ese elemento. Su éxito en la tirada de *mente más espíritu* indicará la precisión en el cambio y la dificultad básica de esa tirada se modificará con la diferencia de un cambio a la tendencia natural de ese elemento. Por ejemplo, en un sueño en el que los personajes están en un autobús que nunca para en su parada, un demiurgo puede hacer que ésta exista, a no ser que el sueño verse sobre esa impotencia de salir de una inercia de vida, caso en que la dificultad aumentaría.

Una forma que tiene un demiurgo iniciado de salir de la inercia de un sueño es conducirse por elementos que uno a uno son a favor de su inercia, pero que en conjunto salen de la inercia general. Su arte se ha de practicar con sutileza pues cuando se acumulan cambios o éstos rozan con el sentido profundo del sueño éste lo detecta como una agresión y se transforma en otro sueño que integra el cambio del demiurgo pero manteniendo su fondo. En el caso del sueño del autobús, una vez en la parada

podrían no haber taxis libres, o el camino a seguir hasta el destino estar muy inaccesible, teniendo que subir unas interminables escaleras.

**UN DEMIURGO OFICIANTE** puede hacer cambios complejos dentro de la tendencia del sueño. Puede crear, por ejemplo, un edificio en un paisaje onírico o hacer que los bandidos del sueño anterior sean en realidad una casta de nobles que se ocultan en el desierto. El demiurgo ha de prever la coherencia de los sueños. En este último cambio, por ejemplo, el sueño dará sentido a por qué esos nobles se dedican a hostigar los trenes de viajeros. Su dificultad estará acorde con la tendencia del sueño. Es más fácil hacer que una tormenta de arena asole el desierto o que cerca de donde se encuentran existan las ruinas de una ciudad, o un oasis, que provocar una lluvia.

Habrán cambios que los sueños no toleren —por ejemplo, hacer que el desierto termine o que un equipo de rescate llegue de repente— y que provocan que el durmiente despierte.

**UN MAESTRO DEMIURGO** podrá subvertir el universo del sueño sin cambiar su esencia, obligando a que el sueño se adapte al cambio, y no al revés, como hasta ahora. En el sueño del desierto, podrá hacer que éste linde con una ciudad, lugar donde los bandidos están organizando, por ejemplo, una revuelta. Podrá hacer que el autobús del sueño anterior llegue a su destino, pero si éste versa sobre la inercia de la vida que

provoca infelicidad al durmiente, junto a la parada puede estar la casa de su padre, hombre que murió sin haber vivido, trabajando sin parar hasta el punto que ni siquiera pudo conocer de verdad a su hijo.

**UN DEMIURGO ILUMINADO** puede hacer cualquier cambio en el sueño moldeando este según su voluntad. A este nivel se convierte, realmente, en el dios del sueño, en el sentido verdadero de demiurgo, *de relojero ciego*, pues la dinámica de lo que crea está determinada por su voluntad, pero se desarrolla según su propia naturaleza.

**EN LA VIGILIA** un demiurgo es alguien inspirado, tiene talento, “duende”. Impregna sus creaciones de una “magia” que las hace especiales y aquellos que las contemplan reconocen en ellas, aunque no sepan expresarlo, un “algo” especial.

Los demiurgos practican el arte en su sentido auténtico, pudiéndose conectar en su práctica y conectando a quienes lo disfrutan a un tiempo diferente, a algo trascendente.

Da igual que un demiurgo sea pintor, arquitecto, escultor, mecánico, político, filósofo... su práctica encantará a los demás. En la práctica del juego suman el valor de su espíritu a todas las tiradas que impliquen al arte o ciencia que el personaje cultiva en paralelo al arte de soñar.



## HÉROES

Los héroes son personas con una naturaleza “titánica” que les permite enaltecerse.

**EN EL SUEÑO** un héroe enaltece su yo onírico respecto a su yo en la vigilia, por lo que además de la tirada de adaptación, puede hacer una tirada de su arte para aumentar o variar los factores de su ficha.

**UN APRENDIZ** puede enaltecer sus factores de personalidad superficial aumentando una esfera por éxito y teniendo como límite el encuentro con el otro elemento del par o la naturaleza de la ficha.

**UN INICIADO** puede enaltecer sus talentos o cualidades en el sueño pudiendo ser éstos diferentes a los de la vigilia. Obtendrá un punto en cualquier talento o conocimiento que escoja por éxito hasta alcanzar su máximo (3).

**UN OFICIANTE** puede enaltecer los factores profundos de su personalidad. Siempre dentro de los límites establecidos para un humano, es decir, la ficha.

**UN MAESTRO** puede enaltecer sus factores de personalidad por encima de los límites de lo humano, aumentando una esfera por éxito en el factor que quiera sin más limitación que el número de éxitos sobre el umbral de su tirada.

También puede tener un poder sobrenatural que obtendrá con una tirada de *espíritu+mente*. Según cómo y cuando se muestren los poderes sobrehumanos el sueño puede adaptarse a ellos y abrir puer-

tas a otros personajes y lugares, incluidos daimones y sus reinos, acordes con la presencia del héroe.

**UN HÉROE ILUMINADO** puede mantener sus poderes de un sueño a otro, haciéndolos permanentes en su yo onírico y acumulándolos. A este nivel el personaje se puede convertir en dios en el sentido de titán de una capacidad muy sobrehumana.

**EN LA VIGILIA** los héroes están imbuidos de una presencia y una fuerza de voluntad suprahumana que les permite reconocerse y actuar a veces con una capacidad inusitada. Estos personajes pueden sumar en una acción tantos puntos de ánimo como la suma de todos los factores que estén implicados en ésta. También suman su valor de espíritu a todas las tiradas que impliquen su coraje o entereza. Su presencia hace que se reconozcan tanto entre ellos como por ciertos daimones adecuados a su condición.

## EXPLORADORES

**EN EL SUEÑO** pueden explorar en el mundo onírico de ellos o de otros. Pueden viajar y abrir puertas en los sueños, entre los sueños, entre éstos y inconsciente colectivo o entre los mudos daimónicos o mundos no soñados nunca antes.

**UN APRENDIZ** puede reconocer las puertas que existen en un sueño, y distinguir entre las puertas que conducen a un lugar espacial dentro del mismo sueño, las que conducen a otro tiempo dentro del

mismo sueño, las que conducen a otro sueño del mismo soñador, las que conducen a otro sueño de otro soñador, las que conducen a un reino de daimones y las que conducen a un lugar inexplorado antes por una mente humana, que puede o no estar poblada por daimones.

También conocen el espacio del sueño en el que se mueven sabiendo cómo de grande es y sus características “geográficas”. Un explorador en el sueño del tren que cruza el desierto podría saber que el sueño se restringe al desierto en el que viajan.

Un aprendiz puede saber cómo de profundo se encuentra el sueño en el que está. Generalmente, a mayor profundidad, mayor presencia daimónica, significado y peligro.

También sabe leer cartas oníricas si están codificadas en un idioma que conoce, estos mapas muestran las puertas de los sueños y las rutas entre ellos indicando normalmente cómo abrirlas.

**UN EXPLORADOR INICIADO** puede *desentrañar*—saber a dónde conducen y que hay que hacer para abrirlas— las puertas que dan paso a un espacio o tiempo del mismo sueño y las que conducen de un sueño a otro, obteniendo una información sucinta del otro lado sin necesidad de abrir. La información obtenida así será general, no pudiendo conocerse detalles. Podría saber que una puerta conduce a una pesadilla en el mar, dando paso a un barco pesquero, pero no que en esa pesadilla se encuentra el personaje que buscan, ni que en la trama

de ese sueño se avecina una tormenta y un kraken.

Puede viajar de un sueño a otro por estas puertas incluso entrar en sueños de daimones. A este nivel empiezan a trazar mapas y rutas, en un idioma aprendido o con un idioma propio.

Pueden buscar dentro de un sueño algo que quieren encontrar en la vigilia, en otro sueño o en mundos de daimones. De esta manera tendrán sueños que resuenen con el suceso, persona, objeto, recuerdo o idea que buscan, en los que podrán hallar pistas para encontrarlo, pero que tenderán a estar ocultas en un misterio.

También sabrán si en un sueño existe lo que buscan o algo relacionado con ello y en qué grado.

**UN EXPLORADOR OFICIANTE** podrá sentir correspondencias a otro lado de puertas sin abrir. Así podrá saber cuál de las puertas de un sueño es más adecuada para encontrar algo. Esta correspondencia es respecto a personas, objetos, eventos o lugares, pero no sirve más que para encontrar sueños relacionados con ellos. En el ejemplo de antes, sabrá que la puerta que da al barco resuena mucho con el personaje que busca.

Saben construir puertas dentro del mismo sueño, y crear una puerta de un sueño a otro que se acerque lo máximo posible a lo que busquen. La dificultad de la tirada de *espíritu más mente* dependerá de lo cercano que el narrador considere que está lo

que busca el explorador al sueño en el que se encuentra. Sólo sabe hacer puertas entre sueños humanos.

Saben cerrar las puertas que dan a otros sueños, pero no las que dan a mundos de daimones o lugares inexplorados.

Pueden hacer *mapas de sueño*: sueños que guardan una ruta concreta, convirtiéndose en demiurgos de caminos, que pueden tener trampas y recurrencias que los protejan contra extraños. A este nivel puede deco-dificar los mapas en idiomas que no conoce, haciendo una puerta que conduce a un sueño que representa ese mapa y luego desentrañándolo.

**UN MAESTRO EXPLORADOR** sabe construir puertas que dan a mundos de daimones y puede hacerlas con afinidad hacia un objetivo. Esto supone una gran responsabilidad pues abre los mundos del sueño a criaturas de otros mundos.

Los maestros encuentran atajos encontrando puertas que aunque no son correspondientes con su objetivo conducen a un lugar intermedio en el que hallarán una puerta más apropiada que si hubiera ido por el primer camino.

**UN EXPLORADOR ILUMINADO** puede construir nodos de comunicación de tantos sueños como él quiera. Pueden tener la forma de templos o de paisajes, pero son lugares en los que coinciden muchos sueños diferentes. También saben cerrar definitivamente puertas a reinos de daimones

y convertirse ellos mismos en un nodo entre sueños.

**EN LA VIGILIA** los exploradores suman su valor en espíritu en las tiradas que impliquen percepción del espacio. También son capaces de percibir correspondencias, presintiendo las formas daimónicas que se corresponden con las cosas de este mundo y que a menudo se esconden en ellas. Una puerta en la vigilia similar a una puerta que conduce a un infierno en el sueño tal vez sea la puerta de un bar, pero un explorador se lo pensará dos veces antes de abrirla.

Los exploradores también pueden tener intuiciones sobre cosas que permanecen ocultas en un espacio que habita, por ejemplo, un anillo perdido y olvidado hace años en un salón. Y pueden tener percepciones extrasensoriales de lugares lejanos, lo que se conoce como *visión lejana*. Este poder extrasensorial se manifestará a menudo independientemente de su voluntad y al principio será muy difícil de evocar. Su dificultad para poner en práctica o controlar la visión lejana es inversa al nivel de espíritu que tenga el personaje. No gana poder conforme aumenta su dominio del arte sino control. Para un iluminado resultará rutinario controlar o invocar su poder en la vigilia (dificultad 9), para un maestro 11, para un oficiante 13, para un iniciado 15 y para un aprendiz 17. Esas son las dificultades básicas, que están sujetas a modificaciones según las circunstancias.

## ORÁCULOS

Pueden predecir lo que va a ocurrir, ya sea en el sueño o en la vigilia.

### EN EL SUEÑO:

**LOS APRENDICES** comprenden la naturaleza temporal del sueño en el que se encuentran, pueden saber cuánto tiempo dura éste. Un sueño puede ser de minutos, horas, días... Sueños muy profundos de durmientes en coma o sueños de soñadores en trance pueden ser de años, incluso de siglos. También pueden ser de eones si están en tierra de daimones. Es el tiempo relativo al lugar donde se encuentra, en este caso el del sueño, no el que transcurre en la vigilia.

Pueden saber en qué momento del sueño están o si el sueño es cíclico, tiene bucles o es recurrente. También pueden conocer lo antiguo que es el sueño. Podrían saber que el paisaje en el que se encuentran lo soñó alguien hace diez mil años, por ejemplo.

Pueden tener un deja vu en un sueño, distinguiendo si fue algo que se vivió en un sueño que se ha tenido antes o fue experimentado en la vigilia. En los sueños en los que los personajes pierden conocimiento de hechos de la vigilia, como su pasado, ellos pueden recordarlos. Incluso si olvidan lo que vinieron a hacer en el sueño y éste les integra en un rol que no es el suyo – éste es uno de los peligros del sueño-, los oráculos pueden ver signos de que no son en realidad quienes ven en el espejo, que hay otro mundo del que proceden, incluso re-

cordar que están en un sueño y qué vinieron a hacer.

También pueden distinguir los sueños que han venido por puertas de marfil de los que han venido por puertas de cuerno.

**LOS INICIADOS** pueden augurar, por los signos del sueño, eventos que van a ocurrir inminentemente o en breve y conocer la ocurrencia de hechos importantes en el momento en el que ocurren o hechos que han pasado sin tener más noticias de ellos que los signos que interpretan.

Pueden tener espontáneamente sueños proféticos, aunque no los pueden buscar intencionadamente. Según una tirada pueden tener la certeza de que se está en un sueño profético, intuirlo o no saberlo. El sueño profético puede ser literal –es como si viviera un futuro que es muy posible que ocurra- o simbólico –el sueño simboliza algo que es probable que ocurra, ya sea porque los hechos vienen en el lenguaje de los sueños, ya sea porque en los sueños ve los signos que le permiten hacer una profecía- pero el futuro no está escrito, siempre se puede cambiar, y ese ha sido un motivo por el que se consulta a los oráculos, evitar que ocurra algo que si no se hace nada ocurrirá o tratar de hacer algo de la forma más propicia.

También pueden distinguir las puertas de marfil de las puertas de cuerno.

**LOS ORÁCULOS OFICIANTES** pueden desentrañar el esquema narrativo de un sueño sin tener que dejar que éste transcu-

rra. Si un sueño consta de una presentación de unos personajes, para luego continuar con un suceso dramático pasados unos años de esa primera escena, más luego un desenlace y un final feliz, el personaje podrá saberlo. El esquema narrativo, más que el contenido, es el ritmo del sueño, su forma, aunque también podrán conocer cosas de su género, su estilo. Podrán saber si un sueño tiene sólo una escena o varias, si cambia de perspectiva de personajes, si cambia mucho de decorados, si es dramático, si es erótico; podrán saber que un determinado sueño en el que están empieza con un deseo que se cumple pero continuará con una terrible pesadilla bajando muchos niveles la profundidad, por ejemplo.

Podrán augurar eventos no inminentes a partir de los signos del sueño. Ya sean del futuro o del pasado. Cuanto más importantes y significativos, más fácil será el augurio. También podrán provocar sueños proféticos acerca de cualquier cosa que les sea consultada en el sueño o en la vigilia.

**UN ORÁCULO MAESTRO** puede conocer los eventos clave que ocurrirán en un sueño y que son los centros alrededor del que gira su trama. Conociendo estos núcleos del sueño, los soñadores pueden propiciar su transcurso o subvertirlo. En una pesadilla terrible, el oráculo puede saber que dentro de poco saldrá un profesor de gimnasia que participará en la humillación del soñador delante de toda la clase haciéndole que se baje los pantalones. Sa-

brá que ese momento, la tensión que genera será clave para propiciar los eventos de después y que si desinfla el momento el sueño cambiará su esencia.

También sabrá cosas del futuro y el pasado de los personajes que aparecen en el sueño, no sólo del durmiente ni de los otros soñadores, sino de cualquier personaje que aparezca en éstos. Pero siempre relativas al sueño en el que están.

**UN ILUMINADO** podrá cambiar el sino de un sueño, convertirlo en recurrente y eternizarlo.

**EN LA VIGILIA** un oráculo suma su valor de espíritu a todas las tiradas que impliquen intuiciones.

También tendrá visiones del futuro y el pasado, y mensajes proféticos, sobre todo sobre eventos muy intensos o significativos. Estas visiones podrán ocurrir espontáneamente, a discreción del narrador, o ser controladas a voluntad del personaje. Para un soñador iluminado resultará rutinario controlar o invocar su poder en la vigilia (dificultad 9), para un maestro 11, para un oficiante 13, para un iniciado 15 y para un aprendiz 17. Esas son las dificultades básicas, que están sujetas a modificaciones según la importancia o inminencia de los signos y la adecuación con la forma y circunstancias de evocarlos.

Pueden tener deja vu con lo que han vivido en un sueño que no recuerdan, pero en lugar de tenerlo después del evento, ellos lo tendrán cuando éste evento comience,

recordando lo que ocurrirá a continuación con lucidez.

**CHAMANES:** se asocian con daimones que les aportan poderes en los sueños. Estos personajes pueden acceder al imaginario en un estado de trance, entrando directamente en el sueño de alguien –ya esté dormido o también en trance- o en un mundo de daimones adecuado al rito que esté realizando.

#### **EN SUEÑOS:**

**UN APRENDIZ** reconoce cuando un elemento del sueño es “ajeno” a la psique del durmiente, reconociendo a todo tipo de daimones a los que categorizará según sus conocimientos, experiencia y tradición.

También podrá ofrecer puntos de ánimo o de anhelo a daimones sin que se lo roben, igual que tomarlo si se lo dan sin necesidad de que éstos tengan el poder para tomarlo u ofrecerlo.

A un chamán los daimones también le pueden reconocer y según su naturaleza pueden verle como un vehículo apropiado.

**UN INICIADO** podrá invocar daimones que estén dentro del sueño en el que está o de otro lugar que tenga puertas directas a ese sueño.

También puede dejarse poseer por un daimón aunque éste no tenga poder para poseerlo, obteniendo sus dones y algunas de sus cualidades o siendo su montura según la voluntad del chamán y las intenciones del daimón. De esta forma puede adquirir forma daimónica, normalmente la

de un animal. Un chamán mercadea con su energía espiritual pero ha de ser inteligente pues muchos daimones querrán engañarle.

**UN OFICIANTE** podrá obtener poderes de los espíritus –a este nivel los llamamos indistintamente espíritus que daimones- aunque éstos no quieran. Normalmente, por supuesto, se resistirán, y será necesario un combate espiritual que se podrá realizar como una pelea, otro tipo de enfrentamiento como un acertijo, con una tirada enfrentada de espíritu más mente, o con ambas cosas.

También podrá acumular puntos de ánimo por encima de su patrón y curar con su ánimo a criaturas del sueño, otros soñadores o daimones, traspasándoles éstos a su cuerpo sutil.

Un **MAESTRO CHAMÁN** podrá crear artefactos mágicos. Negociando con un daimón o atrapándolo en un objeto, éste adquiere algo de sus poderes. Según su tirada y la adecuación del espíritu, el objeto hará exactamente lo que quería el chamán o servirá para “otra cosa” voluntad del daimón. Ese artefacto, en manos del chamán, requerirá un punto de ánimo cada vez que sea utilizado y sólo durará un sueño. En manos de otro, será de un solo uso, pues sin el chamán, el espíritu desaparecerá del objeto.

También pueden hacer artefactos mágicos de un solo uso asociados a objetos de la vigilia, poderes que en trance los chamanes pueden desencadenar y que tendrán efec-



tos sutiles. Por ejemplo, un maestro jíbaro puede hacer dardos mágicos que si lanza en trance contra la víctima –que es incapaz de verlos–, ésta sufrirá el daño sutil del espíritu, enfermando y llegando a morir, por ejemplo. Otro chamán jíbaro podrá robarle los dardos –que pueden ser en la vigilia saltamontes muertos, por ejemplo– y usarlos.

Si este objeto se rompiera o se incumpliera un tabú –conocido por el chamán que hizo el objeto–, el espíritu podrá liberarse.

En ningún caso estos objetos duran más allá de ese sueño. Y si se vuelve a él, los espíritus ya se habrán liberado.

**UN CHAMÁN ILUMINADO** podrá crear artefactos mágicos permanentes. Podrán asociar daimones o poderes daimónicos a objetos que también existen en la vigilia y que tendrán poderes fantásticos en el sueño y sutiles en la vigilia, que permanezcan tras su uso, aunque suelen requerir ánimo o anhelo de su dueño. Cualquier soñador los puede utilizar en el sueño pero sólo

otro chamán de su tradición los podrá utilizar en la vigilia.

Un chamán iluminado tendrá espíritus protectores, como pueden ser corazas espirituales de metal, mariposas que rondan a su alrededor y paran los dardos mágicos..., estos espíritus podrán ser entregados, por ejemplo, a su alumno, que sin duda los codiciará.

El chamán iluminado podrá convertirse en un daimón en el sueño y cuando muere, si el chamán lo decide, puede quedarse como tal, o dejar una de sus almas –el alma vengativa, por ejemplo–, según su tradición y voluntad.

**EN LA VIGILIA** un chamán es un canal para seres del otro lado y podrá intuir, a voluntad del narrador, la presencia de un daimón cuando esté oculto en la psique de alguien, o los que se esconden en los lugares, impregnándolos. Puede intentarlo a su voluntad, pero sin entrar en trance tendrá una dificultad inversa a su grado de maestría: 9 iluminado, 11 maestro, 13 oficiante, 15 iniciado y 17 aprendiz.

## EL ARTE

Un jugador debe inventar el estilo del soñador. Su personaje puede tener distintas creencias acerca de lo que hace. Puede ser desde un psíquico que investiga el inconsciente colectivo hasta un chamán que duerme en una cueva para viajar por los mundos espirituales. Sus creencias sobre lo que hacen condicionarán su estilo: drogas de viaje, música con ritmos apropiados, péndulos, mantras, cartas del Tarot, huesos, oraciones, círculos mágicos... todo sirve.

Las posturas psíquicas suelen pensar que existe un mundo imaginario que compartimos todos y que a través de él se pueden encontrar cosas escondidas en la profundidad de la psique. Las posturas tradicionales inciden en que tanto el sueño como la vigilia son mundos simbólicos dependientes de una realidad superior, aspectos ambos de la manifestación de la divinidad o como sea que se considere al Principio supremo del cual procede todo lo que existe. Lo que en el juego está claro no tiene por qué estarlo para un personaje: un personaje puede hablar con un demonio pensando que se trata de un arquetipo muy antiguo y muy profundo del subconsciente. No por ello deja de dar miedo, pero tampoco deja de ser un demonio, que en el juego es un tipo de daimon que viene de algún infierno.

## MÉTODOS PARA ENTRAR EN EL SUEÑO DE OTRO

Hay muchas formas de entrar en el sueño de otros, incluso se pueden combinar. En muchos casos la investigación previa es fundamental. Es común entrar:

**POR UN ELEMENTO COMPARTIDO** entre el sueño del durmiente y el del soñador. Un soñador puede entrar en los sueños de otros por los elementos comunes en su sueño. En ese elemento común suele hallarse una puerta entre los dos sueños. Cuando el elemento común es uno mismo, es decir cuando cualquier persona sueña con un soñador que duerme, éste notará sensaciones del personaje que le representa en el otro sueño. El soñador podrá poseer a su personaje cambiando de sueño.

Ese elemento común puede forzarse, sembrando en la vigilia semillas en la psi-



que del durmiente. Presentarse al durmiente en la vigilia de una forma disonante suele darle a un soñador un papel en su sueño de esa noche, también estudiar sus problemas, sus ambientes, sus seres queridos o deseados, sus novelas. Después el soñador puede evocar esos elementos y buscar si son comunes a los del durmiente.

Esas semillas pueden ser más elaboradas, como condicionamientos mediante hipnosis, mensajes sublimizares, o fuertes sonidos en sueños.

**LOS SUEÑOS** de un mismo durmiente suelen tener puertas entre ellos. Las puertas que dan al sueño que se tiene esa noche suelen estar abiertas. Averiguando la temática de un sueño que se haya tenido se puede entrar, a través de éste, en el actual.

**PACTANDO CON DAIMONES** para que guíen hasta determinado sueño.

**LOS SOÑADORES PUEDEN INVOCAR** a otros soñadores en sus sueños si logran hacerlos aparecer como personajes. Puede vastar con ir a su casa o llamarles por teléfono. También puede que no tengan forma de evocarlos en el sueño en que se encuentran.

A menudo los soñadores que actúan juntos suelen elaborar, o bien obtener de forma espontánea *nodos*, lugares comunes a todos ellos en el sueño propio –como una casa– en los que se pueden reunir.

## PELIGROS DEL SUEÑO

El sueño, como la vida, está plagado de peligros. Éstos deben ser utilizados por el narrador con cuidado, en exceso resultan agobiantes y pierden todo su efecto narrativo vaciándose de sentido. Algunos de estos peligros son:

**LA INERCIA:** un soñador se puede resistir a una inercia o puede caer en ella pagando sus consecuencias. En eso, la vigilia, es exactamente igual. Hay veces que la inercia de un sueño se impone al soñador que se ve obligado a hacer o no hacer una determinada cosa. El soñador puede verse obligado a cruzar una puerta, aunque al otro lado haya algo horrible. Si el narrador quiere, puede depender de una tirada de los factores empleados en la resistencia a esa inercia. Muchos de los peligros que desglosamos a continuación son formas particulares de inercia.

Esta tensión que provoca una indefensión muy fuerte ante una inercia también puede provocar el despertar, a veces deseado, a veces no.

**LA INTEGRACIÓN:** los sueños rodean al soñador y lo integran en su rol en el sueño. Puede ocurrir que el soñador olvide lo que ha venido a hacer en el sueño y se ponga a participar en él como un personaje más. Si uno se siente identificado con un personaje del sueño es posible que se vea obligado a ocupar el papel de éste y se olvide de lo que se vino a hacer.

En esos casos se deberá hacer una tirada de *instrospección+reaccionar* dificultad según la identificación con el otro personaje para que no ocurra. Si el soñador no tiene ya un rol integrado en el sueño, o se siente poco cómodo con el papel que ocupa, será mayor su dificultad en la tirada. El grado de olvido puede variar, y puede ocurrir, si ha estado muy cercano al éxito, que el personaje ocupe el otro rol sin haber olvidado quien es y qué ha venido a hacer.

**LA MUERTE EN EL SUEÑO:** Los durmientes cuando mueren despiertan, pero conforme se van adentrando en el sueño, las puertas a los mundos de daimones aumentan y la muerte les puede conducir, en lugar de a la vigilia, a otros reinos. Se dice que hay personajes que han muerto y han soñado que han estado años en el infierno, los hay que han soñado que estaban atrapados en un cuerpo que se pudre, o que han tenido que pactar con un daimon para volver.

Cuando el cuerpo sutil se consume, pasa al rol de muerto en el sueño o mucho más a menudo, despierta. Pero en el despertar, esos puntos del soma sutil perdidos se traducen en ánimo perdido. Si esta pérdida rebasa la reserva de ánimo del personaje, estará trastornado temporalmente, con fobias o miedos, o incluso locura temporal que estará relacionada con lo que le ha provocado ese daño, y durará hasta que recupere los puntos que perdió más allá de su reserva normal de ánimo.

**LA PERMANENCIA.** El paso del tiempo es una percepción relativa al soñador. El tiempo de los sueños es diferente del de la vigilia, una vivencia de un mes o años en el sueño puede pasar en una sola noche en la vigilia. Un sueño puede ser desde una pequeña parte de una sesión del juego hasta una historia completa. Una mente humana no iluminada no está preparada para vivir la eternidad, percibiéndola como un transcurso sin fin.

Los demiurgos pueden diseñar sueños de meses, pero es peligroso no salir a la vigilia. En sueños muy largos, el sueño puede imponer que el soñador duerma dentro del sueño, algo que puede ser muy peligroso.

**LA RECURRENCIA.** Una forma que tienen los sueños de protegerse de una incursión es provocar bucles. Un personaje puede verse obligado a pasar una y otra vez por un sitio, o puede coger un autobús que nunca llega a su parada. Una forma de recurrencia muy peligrosa son algunos sueños donde se duerme. Cuando se permanece mucho tiempo en un sueño y se duerme en éste, se puede entrar en un bucle de "*un sueño dentro de otro sueño*" tan grande como varias vidas.

**LA LOCURA POR EL TERROR.** Cuando un sueño detecta una incursión puede transformarse en una pesadilla. Hay veces que un soñador ha de internarse en pesadillas para descubrir algo.

En estos sueños suelen aparecer los monstruos que vienen desde el inconsciente reprimido del sujeto. Las cosas enterra-

das en la inconsciencia maceran con el tiempo y son impregnadas por daimones terribles como monstruos. En las pesadillas estos seres saldrán al encuentro de los jugadores. Si los soñadores se enfrentan a ellos, pueden morir en sueños o incluso sufrir daño físico si deciden permanecer. Esto último, que ocurrirá raras veces, se explicará más adelante.

**LA LOCURA POR EL PODER.** El deseo es una fuerza muy poderosa en el sueño que los daimones acostumbran a utilizar. Las fantasías de un soñador pueden acosarle y convertir los caprichos en necesidades. Si el soñador opta por su realización puede quedar atrapado en el sueño. Alimentando el ego del soñador, el sueño puede crear un monstruo.

**LOCURA POR LA MELANCOLÍA.** El soñador corre el peligro de quedarse atado al sueño, prefiriendo éste a la vigilia. Esto genera una inquietud en la vigilia que a su vez ensalza al sueño con respecto a ésta. Un personaje no sólo puede llegar a ser mucho mejor en el sueño que en la vigilia, también puede integrarse en el sueño a costa de despegarse de la vigilia.

**COHERENCIA INTERSUEÑOS.** Los sueños por los que viaja el soñador son sueños que ha tenido, conforme su vida gire en torno a ciertas temáticas, sus sueños espontáneos insistirán en ellas haciendo, por ejemplo, que un personaje jugador vuelva a un sitio en el que ha estado –y no desearía volver por nada del mundo– o invitando a seres

que ha conocido en sus búsquedas a sus sueños espontáneos.

**SENTIDO DE IRREALIDAD.** Los soñadores pueden llegar a creer que la vigilia no es más que otro sueño.

## LOS MUNDOS DE DAIMONES

Ya hemos dicho que los daimones, nombre con el que llamamos en el juego a todos los espíritus y seres del Imaginario, acostumbran a visitar los sueños disfrazándose de sus personajes. Pero también tienen mundos propios a los que se accede a través de los sueños. También hemos dicho que todos los sueños que se han tenido alguna vez permanecen en el Imaginario, aunque puedan estar muy perdidos. Los reinos de daimones son sueños sin humano durmiente: también existen en el Imaginario pero cuando un soñador entra en ellos no está en un sueño presente o pasado de otra persona sino en un territorio de otros seres que tiene su propia historia y leyes.

El sueño del libro que buscan en el desierto de la India que hemos inventado antes para un ejemplo, una vez los soñadores han despertado, quedará en el Imaginario, y otro soñador lo podrá encontrar y explorar. Su interacción modificará el sueño, como los primeros exploradores lo hicieron antes, y tal vez algún bandido recordará que hubo otros extranjeros buscando ese libro, y que desaparecieron misteriosamente. El sueño es una historia viva que crece

conforme lo sueñan, pero rara vez abandonará su esencia.

Los mundos de daimones no son así. Si en el ejemplo anterior, el nuevo soñador vive aventuras similares y entra en la corte de genios que visitaron los primeros personajes al abrir el libro y decir unas palabras, por ejemplo, el genio que les reciba no será un personaje que se adapta, sino un genio. Recordará la anterior visita e interaccionará con el personaje como un ser no mental. Digamos que los daimones se parecen más a los soñadores que a los sueños.

## LAS SEMILLAS DE LOS SUEÑOS

Algunas de las semillas del sueño las sacaremos **DE LA MENTE DE LOS PERSONAJES SOÑADORES**:

**IMÁGENES Y PREOCUPACIONES DEL DÍA ANTERIOR.** Las cosas que les rondan por la cabeza a los soñadores durante el día suelen aparecer en el sueño. Si por ejemplo, alguien tiene un examen cercano, puede soñar que intenta encontrar el aula donde se hará y no puede. Si a alguien le han amenazado, puede soñar con que la amenaza se lleva a cabo. Esas preocupaciones pueden no ser centrales en el sueño, pueden aparecer tangencialmente. El centro del sueño puede ser totalmente ajeno a la preocupación, pero esta puede aparecer dando ambiente y tensión.

También suelen aparecer en el sueño imágenes de lo ocurrido el día anterior, sin mayor efecto que servir de escenario.

**IMÁGENES DEL PASADO, ESPECIALMENTE DE LA INFANCIA.** Algunos recuerdos infantiles pueden formar parte de un sueño, pueden ser incluso cosas que no se recuerdan conscientemente. La memoria conserva todo lo que nos ha ocurrido, sólo que en la consciencia mucha de esa información no se puede recuperar. Se ha demostrado que hay gente que debido a un problema neurológico ve y oye cosas de su más temprana infancia que no recordaba en absoluto. Así que tomaremos como premisa del juego que cualquier cosa vivida por el soñador puede aparecer en un sueño.

Para ello es conveniente que el narrador pida a los jugadores que le cuenten algunos recuerdos de la infancia de sus personajes que recuerden y otros que hayan olvidado, incluso es conveniente que no los conozcan los otros personajes. Esto le servirá de material para aderezar sus narraciones. También el narrador puede inventar recuerdos que no se ha inventado el jugador, pero ha de hacerlo coherentemente con el personaje en cuestión.

**MIEDOS Y DESEOS.** Tanto los miedos como los deseos generan fantasías que viven en la psique de las personas y que se pueden manifestar con viveza en los sueños. Algunos de estos miedos y deseos pueden estar reprimidos por la mente consciente. Otros son aceptados por ésta. Si queremos un sueño auténtico cargado

de simbolismo es mejor no hacer literales las fantasías inconscientes, es decir, no sacarlas sino escondidas en detalles o disfrazadas de otras cosas análogas. Si un personaje jugador no quiere en realidad a su mujer —a la que le dice todos los días que está locamente enamorado—, y no se aceptaría nunca el no quererla, no soñará que no la quiere o que le dice que no la quiere; soñará que su mujer se va con otro hombre o mejor aún, soñará que alguien que tiene algo en común con su mujer se va con otro hombre y será un sueño en el que se sentirá aliviado.

Igual que en el caso anterior, un jugador puede comunicar al narrador deseos y miedos tanto conscientes como inconscientes de su personaje.

Otras de las semillas de los sueños las sacaremos de **COSAS EXTERNAS A LA PSIQUE DE LOS PERSONAJES**. En estas semillas nos separamos del mundo de la psicología y entramos en la magia:

**IMPACTOS EN EL TEJIDO UNIVERSAL.** Cosas muy graves que ocurren en el mundo, crean un eco que se deja oír en el sueño incluso antes de que éstas ocurran.

**UNA EXPERIENCIA FUTURA.** Los déjà vu, un fenómeno también llamado paramnesia, es la experiencia de sentir que se ha experimentado previamente una situación nueva. Según la Wikipedia:

*“La experiencia del déjà vu suele ir acompañada por una convincente sensación de familiaridad y también por una sensación de «sobrecogimiento», «extrañeza» o «rareza». La*

*experiencia «previa» es con frecuencia atribuida a un sueño, aunque en algunos casos se da una firme sensación de que la experiencia «ocurrió auténticamente» en el pasado.”*

Una de las facultades de los personajes jugadores es que tendrán mayor consciencia de los sueños de lo normal y podrán recordar algún detalle del sueño donde ocurrió dicha experiencia e incluso decidir explorarlo para averiguar más.

**EL SUEÑO DE OTROS.** Los personajes jugadores, podrán soñar el sueño de otros cuando sean personajes de sus sueños o cuando entren en éstos.

**SOÑAR CON LA VIGILIA.** Podrán soñar con cosas que existen en la vigilia, ya sean lugares, personas o conocimientos. Si se trata de soñadores, éstos podrán compartir el sueño con el personaje jugador.

**IDEAS.** Muchos sueños rondan alrededor de una idea o concepto.

**OTRAS HISTORIAS.** Cualquier historia, no sólo las que han sido soñadas, sino las que han sido contadas o vividas, tienen su nicho en el Imaginario. Los personajes pueden vivir esa historia, para lo que el narrador puede basarse, por ejemplo, en una película o una novela que haya leído. Los soñadores incluso pueden conocerla.

**MENSAJES DEL OTRO LADO.** Un soñador podrá recibir un mensaje de un daimón. También puede comunicarse con fantasmas y almas en pena que le pueden dar mensajes para seres de la vigilia.

**SOÑAR CON OTROS MUNDOS.** No todos los mundos a los que se puede entrar en sueños son dormidos por un humano. Los personajes pueden entrar en reinos que no pertenecen a la psique, pero que tienen puertas al sueño. Un chamán puede viajar a los infiernos para guiar a un alma en pena o un místico ascender por una escala hasta el cielo y que un ángel le ofrezca una tarea. Pero no todos los reinos daimónicos tienen esa trascendencia, algunos son sencillamente otros mundos: se puede entrar en un reino de las hadas o en una nave espacial de seres extraterrestres.

Los soñadores van aprendiendo con la experiencia y podrán hacer uso de su capacidad para explorar esas semillas pero éstas también pueden desarrollarse espontáneamente. Un jugador oráculo podrá buscar el signo de un desastre que sospecha que ocurrirá en su ciudad, aunque no sabe cuando ni cómo. Pero si un narrador lo decide, cualquier soñador puede vivir ese sueño premonitorio. La verdadera diferencia es que cuando un personaje es oráculo le ocurrirán mucho más a menudo esos sueños y podrá evocarlos por su voluntad. Igualmente no hay que ser un héroe para soñar que se es, ni un explorador para soñar que viaja entre sueños... El narrador no debe abusar de este recurso y ha de dejar que cada personaje pueda ejercer sus poderes diferenciándose de los demás.

## LA DINÁMICA DE LOS SUEÑOS

Los sueños tienden a **MANTENER SU COHERENCIA**. Un sueño es como un organismo vivo, como una novela viva que tiende a permanecer, por lo tanto, lo que ocurre en el sueño ajeno a éste hace que éste se adapte (es común soñar que hay música en el sueño, o que suena el teléfono cuando nos suena el despertador). Cuando los cambios son demasiado fuertes el sueño puede intentar echar al agresor convirtiéndose en una pesadilla.

Los sueños suelen expresarse mediante **ANALOGÍAS SIMBÓLICAS**. Para “encarnar” los roles del sueño éste suele buscar los actores adecuados en la imaginación del durmiente y el Imaginario. En un sueño que augura el nacimiento de un hijo que acaba de concebir esa noche el durmiente, puede sustituir a su mujer por una prima de la que conscientemente no recuerda casi nada, pero que supo que se había quedado embarazada en edad temprana. Puede verla correr entre los surcos de una viña, que, aunque el durmiente no lo sabe, pueden simbolizar la fertilidad y los bienes de la vida.

Si los sueños tienen un mensaje, éste suele estar escondido entre símbolos. Esto no quiere decir que no haya sueños literales, pero es normal que si quieres ahondar en un sueño, encuentres otras cosas detrás.



## EL CONOCIMIENTO DEL MUNDO

En este juego el mundo es el que conocemos; los personajes jugadores serán capaces de ver otras cosas, de entender más profundamente los signos, pero el mundo existe *per se* y no es fruto de una alucinación ni relativo a la percepción del observador. Simplemente la forma de percibir condiciona la forma de relacionarse con él.

Por ejemplo, es posible que un ateo cultivado que trabaja en el marketing y que conoce el mundo del simbolismo crea que un demonio es, en todo caso, un mito poderoso con una fuerza simbólica con la que puede vincular miedos o deseos. Que tenga esa visión instrumental de un demonio no significa que un demonio, como un ser misterioso y real que no se restringe a nuestra psique ni al mundo de los conceptos no pueda interactuar con este personaje, de hecho suele ocurrir que un personaje así, a lo largo de su vida, se vea en situaciones en las que su alma esté en juego, decisiones grandes o pequeñas que decantarían su alma hacia la luz o la oscuridad. La bondad o maldad de los actos de un personaje no depende de su concepto de moral, ni de si éste se perdona o no a sí

mismo. Depende de las decisiones que toma independientemente de su opinión sobre su significado. El mundo de los demonios, en este juego, es tan real como el mundano. Es más, puede ocurrir que una noche el personaje de este ejemplo sueñe con que le da los planos de un santuario a un demonio que adopta el aspecto de su jefe, o incluso que un día en la vigilia, encuentre a alguien que le sonría mirándole a los ojos y el personaje intuya, o incluso vea, el verdadero rostro de quien le acosa en sus sueños. Otra persona que pase por allí tal vez no vea nada más que un hombre sonriendo y otro echándose a temblar de pavor, pero tal vez este transeúnte intuya algo y cambie de acera. Lo sutil se puede manifestar en el mundo de la vigilia y tiene poder sobre éste. En el juego, todo está interrelacionado y todas las criaturas sienten curiosidad por las de diferente naturaleza.

En cada acción suele haber varios niveles de percepción y de comprensión, y la realidad total siempre es más amplia que la percepción común. El mundo es un misterio que los personajes pueden aspirar a conocer.

## LAS TRAMAS

Muchas han sido las obras que han inspirado este juego. Primero el interés por los sueños, ya desde la psicología, ya desde las tradiciones, para las que hay sueños que trascienden lo meramente humano. El detonante para desarrollar el juego ha sido la película *Origen*, pero su inspiración también son las obras de David Lynch –especialmente *Twin Peaks* y *Muholland Drive*–, la película *Sueños*, de Akira Kurosawa, las películas de Ingmar Bergman o Andrei Tarkovski, algunas películas de terror oriental como *The Ring* o series como *Carnivale*. En realidad hay pocas cosas que no inspiren a los sueños, y este juego aspira a servir de herramienta para construirlos.

Vamos a proponer diferentes niveles de tramas según queramos profundizar en las consecuencias del universo del juego. Son meras sugerencias con ánimo de inspirar a narradores y por supuesto, se pueden entrecruzar.

### EL SUEÑO PARA INDAGAR EN LA VIGILIA.

Los soñadores pueden obtener pistas sobre cosas en sueños, ya sea metiéndose en la mente de los personajes implicados, ya sea soñando con el lugar de los hechos o con lo que se conoce de ellos. Podrán existir, por ejemplo, personas que saben algo de sus intuiciones y que les contratan, o podrán ser los mismos soñadores los que utilizan sus poderes para su propio interés. Un detective puede utilizarlos para solucionar sus casos, o un arqueólogo puede buscar una ciudad perdida, por ejemplo. Si se quiere este nivel puede ser un buen punto de partida para llevar a los personajes jugadores a otros más profundos y de naturaleza más mágica. El arqueólogo puede entrar en el sueño de un antiguo oráculo que presagió algo terrible

que está ocurriendo en el tiempo del soñador, o el detective puede encontrarse con un daimón –un espíritu *wendigo*– que está detrás de los extraños asesinatos sin otra conexión que unos signos extraños.

### EL SUEÑO PARA INDAGAR EN LA MENTE.

Los soñadores pueden obtener inspiración, un pintor puede buscar paisajes oníricos, un artesano aprender técnicas olvidadas o nunca practicadas por humanos –le puede enseñar un hada, por ejemplo–, un científico puede buscar sentido a unos datos, un arquitecto crear sueños en los que sus construcciones crecen por sí mismas... un poeta puede buscar un lugar prístino o hermoso, o a la misma belleza personificada. No hay que decir que esto puede servir al narrador



de entrada a niveles más profundos. En esos sueños hay puertas a mundos que resuenan con ellos o un daimón aprovecha para tomar la forma de esa belleza personificada y absorber el ánimo del personaje jugador.

### EL SUEÑO PARA VIAJAR A OTROS MUNDOS

Los jugadores pueden cruzar las puertas de daimones y explorar mundos no humanos, implicándose en aventuras con estos seres que pueden tener consecuencias en el mundo real. Un personaje jugador puede viajar al limbo para intentar despertar a alguien en coma, un chamán puede luchar contra daimones malignos que han enfermado a su cliente, o ejercer de psicopompo y guiar el alma de un recién fallecido al mundo de los muertos.

Los soñadores pueden viajar buscando la cabeza mecánica que han leído en un cuento que conocía todos los secretos. Aquí el narrador puede hacer todo tipo de tramas entre mundos, desde ataques de vampiros hasta invasiones alienígenas, todo vale, pero siempre manteniendo la sutileza en la vigilia. Por ejemplo, en el segundo caso, los extraterrestres pueden estar influenciando la mente de un científico para que “descubra” una máquina que es capaz de generar un pulso energético que toma el ánimo de toda una ciudad... cuando sus habitantes sin ánimo sueñan, los daimones les atacan y según cómo esté de avanzada la invasión, las personas de esa ciudad pueden ir “enloque-

ciendo” y ver marcianos en la cafetería de la carretera. La psique de los humanos suele ser un vehículo con el que los daimones se manifiestan en la vigilia y su ánimo es alimento para el alma de muchos daimones.

### TRAMAS ENTRE SOÑADORES

Pueden existir otros soñadores rivales u órdenes secretas de distintas tendencias, asociadas o no con el poder en la vigilia o con daimones. Pueden haber soñadores que adoran a un demonio y le hacen sacrificios humanos, o que son siervos de un vampiro, o espías de los alienígenas del ejemplo anterior. Puede haber personas poseídas o que fueron intercambiadas por las hadas. Pueden haber guerras en el ensueño por el territorio o por abrir o cerrar determinada puerta que abre a un terrible mundo de daimones.

## EJEMPLOS HISTÓRICOS DE SOÑADORES

Apuntamos unos pocos ejemplos de experiencias reales de soñadores pueden servirnos de inspiración para nuestro juego:

### LOS RITOS DE INCUBACIÓN EN LA ANTIGUA GRECIA

Así habla *Peter Kingsley*, en su libro *En los Oscuros Lugares del Saber* de la incubación, una práctica realizada por los antiguos griegos:

*“El lado formal de la incubación era sencillo. Había que acostarse en un lugar especial donde nadie te molestaba. Algunas veces era una sala dentro de una casa o un templo; con frecuencia se trataba de una caverna u otro lugar considerado punto de entrada a los infiernos.*

*Y las personas no sólo lo hacían cuando estaban enfermas. Había expertos en la incubación, maestros en el arte de entrar en otro estado de conciencia o que se permitían ir si los llevaban. Algunas veces lo hacían para curar a los demás, pero el principal aspecto de la incubación en realidad no tenía nada que ver con la curación. Eso era solo la apariencia. Lo más importante era el hecho de que la sanación procede de otro nivel de existencia, de otro ámbito. Porque estas personas eran capaces de entrar en el otro mundo, de establecer contacto con lo divino, recibir conocimiento directamente de los dioses.*

*Hubo un hombre procedente de Creta al que, en el dialecto cretense, se lo conocía como un kouros. Las leyendas describían que había dor-*

*mido durante años en una caverna sagrada y había aprendido todo lo que sabía a través de un sueño. Se decía que para él, los sueños eran sus maestros, que no había tenido ningún profesor de carne y hueso porque su maestro era un sueño.*

*Más tarde se hizo famoso por su capacidad de curar ciudades enteras; y la tradición que hablaba de él dejaba bastante claro de dónde venían sus poderes sanadores. Procedían de lo que había descubierto del mundo de los muertos y el juicio de los muertos, de “sus encuentros mientras soñaba con los dioses y las enseñanzas de los dioses, y con la Justicia y la Verdad”*

Un poco más adelante en el texto, cuando *Kingsley* nos habla del vínculo para esta tradición entre la incubación y el mundo de los muertos nombra un texto de Estrabón que:

*“...describe un templo en Caria dedicado al dios del inframundo y a su esposa, a Hades y Perséfone; el fragmento describe que la gente a la que se le permitía entrar en la zona sagrada se acostaba y permanecía completamente inmóvil durante días seguidos como un animal en una guarida. Y los sacerdotes se ocupaban de ellos, los iniciaban en los misterios; para cualquier otra persona, la zona era mortal.”*

## EL GURÚ DE JUNG

Carl Gustav Jung dictó en unos diarios, publicados luego con el título *Recuerdos, sueños, pensamiento*, lo siguiente:

*“Poco después de estas imágenes emergió otra figura del inconsciente. Se había originado a partir de la figura de Elías. La llamé Filemón. Filemón era un pagano que aportaba una influencia egipcio-helenística con matiz gnóstico. Su figura se me apareció por vez primera en un sueño:*

*El cielo era azul, pero parecía el mar. Estaba cubierto –no por las nubes– por pardos terrones. Parecía como si los terrones se separaran y que entre ellos pudiera verse el agua azul del mar. Pero el agua era el cielo. De pronto vino volando por la derecha un ser alado. Era un anciano con astas de toro. Llevaba un traje con llaves y sostenía una de ellas como si estuviese a punto de abrir la verja de un castillo. Era alado y sus alas eran las del alción con sus colores característicos.*

*Dado que no comprendía la imagen del sueño, la pinté para hacérmela más comprensible. En los días en que me ocupaba de esto encontré a orillas del lago de mi jardín ¡un alción muerto! Me sentí como alcanzado por un rayo. Sólo muy excepcionalmente se encuentran alciones en las cercanías de Zúrich. Por ello me afectó tanto esta coincidencia aparentemente casual. El cadáver era todavía fresco, como máximo de dos o tres días, y no presentaba ninguna herida exterior.*

*Filemón y otras figuras de la fantasía me llevaron al convencimiento de que existen otras*

*cosas en el alma que no hago yo, sino que ocurren por sí mismas y tienen su propia vida. Filemón representaba una fuerza que no era yo. Tuve con él conversaciones imaginarias y él hablaba de cosas que yo no había imaginado saberlas. Me di cuenta de que era él quien hablaba, y no yo. Él me explicaba que yo me comportaba con mis ideas como si las hubiera creado yo mismo, mientras que, en su opinión, estas ideas poseían su propia vida como los animales en el bosque o los hombres en una habitación, o los pájaros en el aire: «Si ves hombres en una habitación, no se te ocurriría decir que los has hecho o que eres responsable de ellos», me explicó. Así iba yo familiarizando paulatinamente con la objetividad psíquica, la «realidad del alma». [...]*

*Más de quince años después me visitó un viejo y culto indio, un amigo de Gandhi y conversamos sobre la enseñanza india, en especial de la relación entre gurú y chelah. Titubeando le pregunté si podía darme quizás información sobre la naturaleza y carácter de su propio gurú, a lo que respondió en un tono matter-of-fact. «¡Oh, sí, fue shankaracharya!»*

*«¿No se refiere usted al comentarista de los Vedas? –observé yo–. Éste hace muchos siglos que murió.»*

*«Sí, a éste me refería», respondió, con gran asombro por mi parte.*

*«Así, pues, ¿usted se refiere a un espíritu?», pregunté. «Naturalmente, era un espíritu», corroboró él. En este instante recordé a Filemón.*

*«Existen también gurús espirituales –añadió–. La mayoría tienen por gurú a un hombre vi-*

*viente. Pero hay siempre quienes tienen por maestro a un espíritu.»*

*Esta noticia me resultó tan consoladora como aclaratoria. Así pues, yo no me había apartado en modo alguno del mundo de los hombres, sino que simplemente había experimentado lo que les sucede a los hombres que se dedican a trabajos de este tipo.*

## EL EXTRAÑO CASO DEL SR. R.

En el libro *El Fascinante Mundo del Sueño*, Peretz Lavie, un científico del sueño nos cuenta un caso enigmático registrado por una de esas personas que ayudan a los investigadores a recoger información de los sueños y las ondas cerebrales. El Sr. R:

*“... Pero la mayor sorpresa nos esperaba después de los registros del sueño del 28-29 de noviembre de 1984. El Sr. R. se despertó de su quinto sueño REM e informó que no recordaba ningún sueño. Murmuró una palabra que, dijo, tenía grabada en la mente; la palabra era “carburo” [carbide en inglés]. El técnico del sueño, que era experto en entrevistar a sujetos cuando éstos se despertaban después del sueño REM, intentó que ampliara la información, pero fue en vano. De lo único que el Sr. R. pudo informar fue dicha palabra, carburo. Añadió que era “algún tipo de gas maloliente”. El carburo tiene, en efecto, un olor particularmente acre, que por lo general suele detectarse después de la soldadura acetilénica de metal. El Sr. R. rechazó cualquier posibilidad de que hubiera trabajado nunca en este campo concreto en ningún momento de su vida. Sabía lo que era el carburo,*

*pero no podía pensar en ninguna razón por la que esta palabra en concreto hubiera aparecido en su sueño REM.*

*Tres días después de la prueba del sueño del Sr. R., el 3 de diciembre, ocurrió en Bhopal, India, el peor accidente industrial de la historia. En una explosión de una planta química, más de cuatro mil personas perdieron la vida y otras veinte mil resultaron heridas. La fábrica pertenecía a una compañía norteamericana llamada Unión Carbide. Puedo recordar todavía mi conmoción al oír las noticias por la radio. La coincidencia era sorprendente. ¿Cuál es la probabilidad de que el nombre de la compañía propietaria de la fábrica se hubiera mencionado en el sueño de una persona cuyos sueños eran, en cualquier caso, tan extraños e insólitos? Telefoné inmediatamente al Sr. R. para saber si también él había oído las noticias, y así era. Su reacción inicial fue: «sólo es una coincidencia. No creo en los adivinos».*

*El extraño sueño del Sr. R. es uno de aquellos casos que un científico que desea proteger su buen nombre archiva bajo el encabezamiento de «observaciones imposibles». Estoy convencido de que si le hubiera ocurrido a cualquier otro que no fuera uno de mis sujetos yo habría encontrado la historia difícil de creer. Y, sin embargo, ocurrió tal y como lo he descrito, y creo que la descripción debe seguir sin interpretarse. Ni por asomo intento concluir de ello, ni siquiera sugerir, que el futuro puede adivinarse o predecirse a través de los sueños. Es casi seguro que se trató de una coincidencia única, pero dejo que mis lectores saquen sus propias conclusiones.”*

# SISTEMA DE JUEGO

## ADAPTACIÓN DE IMAGO

# LA FICHA

La ficha del personaje se ha diseñado para intentar desmenuzar la naturaleza humana en factores que luego se puedan volver a integrar combinándolos en una tirada. Hay varios tipos de factores diferentes y una acción suma distintos tipos de factor más una tirada de dos dados de seis caras. Estos factores son:

- Una familia de factores de personalidad que forman su núcleo. Son más básicos, más arraigados y difíciles de cambiar, más involuntarios. Estos factores se agrupan a su vez en cuatro pares de opuestos complementarios. Estos **FACTORES NUCLEARES** existen en todo ser humano, por eso todos los personajes tendrán al menos un punto en cada uno de esos factores. Son: razón-imaginación, fuerza-destreza, carisma-presencia y percepción-introspección.

- Una familia **DE FACTORES DE PERSONALIDAD SUPERFICIALES**. Están más influidos por la cultura, definen mejor la historia vital y son más fruto de la voluntad del personaje. Estos factores se agrupan a su vez en seis pares de opuestos complementarios. Son: atletismo-maña, cultura académica-cultura popular, ciencia-arte, sincerarse-engañar, agredir-empatizar y reaccionar-contemplar.

- Una familia de **CONOCIMIENTOS O TALENTOS** que son fruto de su formación e intereses. Estos factores se eligen por el jugador, aquí es donde figuraría una carrera universitaria, un idioma, una técnica de meditación, un oficio... Todos los personajes vienen con tres círculos rellenos en su lengua materna.

- Una agrupación que describe la fuerza y el estado energético-anímico de nuestro personaje. La llamamos **TRÍADA PNEUMA-PSICHÉ-SOMA**, equivalentes a espíritu - alma/mente - cuerpo. Los círculos de la psiché que hay a la derecha de los cuadrados se llaman ánimo y los cuadrados mente. Los círculos de la pneuma que se hallan a la derecha de los cuadrados se llaman anhelo y los cuadrados espíritu.

- *En el juego Oniro*, los círculos de la izquierda de los cuadrados de mente y los de la derecha de los cuadrados de espíritu definen la puntuación de su **CUERPO SUTIL**, que será el cuerpo que utilizan los personajes para viajar en sueños.

A continuación viene la ficha del personaje, luego se irán explicando los distintos factores:

0000	R a z ó n	●	0000	Imaginación	0000
0000	F u e r z a	●	0000	Destreza	0000
0000	C a r i s m a	●	0000	Presencia	0000
0000	Percepción	●	0000	Introspección	0000

## Factores superficiales de la personalidad

000 Atletismo 0000 M a ñ a 000  
 000 Cultura Académica 0000 Cultura Popular 000  
 000 C i e n c i a 0000 A r t e 000  
 000 Sincerarse 0000 E n g a ñ a r 000  
 000 A g r e d i r 0000 Empatizar 000  
 000 Reaccionar 0000 Contemplar 000

*Adaptación*

<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>

*Talentes y Conocimientos*

idioma  
del durmiente

idioma natal ●●●

anhelo

Espiritu

mente

*ánimo*

Diagrama de la estructura de la personalidad de Jung:

- PNEUMA** (Arriba izquierdo): 5x5 grid de círculos. El círculo superior izquierdo está sombreado.
- CUERPO SUTIL** (Arriba derecho): 5x5 grid de círculos. El círculo superior izquierdo está sombreado.
- PSICHE** (Abajo izquierdo): 5x5 grid de círculos. El círculo superior izquierdo está sombreado.
- SOMA** (Abajo derecho): 5x5 grid de círculos. Los círculos inferiores están sombreados y etiquetados como -1, -2, -3, -4 y -5.



## FACTORES NUCLEARES DE LA PERSONALIDAD

-**PAR RAZÓN-IMAGINACIÓN.** La razón denota la parte de nuestra inteligencia deductiva, analítica, normativa y racional. La imaginación se refiere al conocimiento intuitivo, la creación espontánea, el pensamiento irracional y las sensaciones pensadas pero no razonadas.

-**PAR FUERZA-DESTREZA.** La Fuerza denota la potencia corporal del personaje, a la vez que la capacidad de su físico para resistir lesiones o cansancio. La Destreza habla de la habilidad y la coordinación, la agilidad para hacer algo.

-**PAR CARISMA-PRESENCIA.** El carisma denota el atractivo activo del personaje, su conversación y su carácter. La presencia denota el atractivo pasivo del personaje, su porte, sus gestos, forma de moverse y belleza.

-**PAR PERCEPCIÓN-INTROSPECCIÓN.** Percepción indica el grado en que nuestra atención está abierta al mundo exterior, es la agudeza, la sensibilidad de nuestros sentidos. Introspección es el grado en que nuestra atención se centra en nuestro mundo interno. Es un indicador de nuestra memoria, nuestra capacidad de concentración y del control que tenemos sobre nuestros pensamientos.

## FACTORES SUPERFICIALES DE LA PERSONALIDAD

-**PAR ATLETISMO-MAÑA.** Atletismo es un indicador de la preparación física del personaje, de su entrenamiento. Maña es un indicador de lo preparados que estamos para manipular objetos, utilizar herramientas y construir con las manos.

-**PAR CULTURA ACADÉMICA-CULTURA POPULAR.** Cultura académica es el conocimiento que nuestro personaje tiene del mundo académico, son todos aquellos conocimientos que suelen estar en los libros y que nos definen como personas cultas. Cultura Popular es el conocimiento no académico que tiene nuestro personaje del mundo en que vive.

-**PAR CIENCIA-ARTE.** Ciencia es un indicador del conocimiento, la habilidad y la sensibilidad científica del personaje. Arte es la habilidad para la creación artística y su comprensión, disfrute y expresión.

-**PAR SINCERARSE-ENGAÑAR.** Sincerarse es un indicador de la capacidad para expresar sentimientos e ideas y facilitar que otros los entiendan. Engañar es la capacidad para manipular las percepciones de los demás y todo tipo de estrategias que implique argucias.

-**Par AGREDIR-EMPATIZAR.** Agredir indica nuestra capacidad para alejarnos del otro, para la violencia y la agresión. Empatizar



indica la capacidad para identificarnos con el otro, nuestra aptitud para comprenderle.

-Par **REACCIONAR-CONTEMPLAR**. Reaccionar es la contundencia con que nuestro yo físico y mental se defiende ante un cambio repentino. Incluye desde nuestros reflejos hasta nuestra resistencia al daño. Contemplar es nuestra capacidad de centrar nuestra atención en algo. Indica lo observador que es nuestro personaje. El control que tiene sobre su percepción e introspección.

## TALENTOS Y CONOCIMIENTOS

Aquí se añadirían saberes y habilidades que definen a nuestro personaje cualitativamente. Incluyen su formación, sus aficiones y sus intereses más concretos. Se pueden especificar las que se quieran, como ejemplo aportamos unas cuantas: *un idioma extranjero, filosofía, matemáticas, conducir, esgrima, acrobacias, astucia, interpretación teatral, piano, medicina, mentir, timar, informática, interrogar, investigación, ocultismo, correr, boxeo, esquivar, equitación, seducción, jardinería, poesía, cocina, química, pilotar, disfrazarse, esconderse, trepar, entereza, tai-chi, arco, navaja, astrología, mecánica, chamanismo, liderazgo, coraje, reflejos, astucia, intimidar...*

**ADAPTACIÓN:** cuando un soñador sueña un sueño en un ambiente muy diferente del suyo, se adapta a este sueño ajeno con una tirada de adaptación que consta de una tirada de dos dados de seis caras más el valor en mente que tenga el personaje más su valor en espíritu. Esa tirada de adaptación

tiene una dificultad básica de 9 -después veremos con detalles la lógica de las acciones, las tiradas y las dificultades en general-, cada punto igual o superior a nueve en la tirada de adaptación supondrá un punto en una de sus habilidades que podrá cambiar adaptándola al nuevo ambiente onírico y cambiándola por una que se le corresponda en ese ambiente. Por ejemplo, si se trata de un sueño ambientado en una aldea hace siglos y el personaje tiene, entre otros talentos y conocimientos, un punto en conducir y dos en mecánica, y tiene tres éxitos, podrá cambiar esos valores por uno en equitación y dos en carpintería, y ser el carpintero del poblado.

Para gran parte de los talentos y conocimientos la identificación será tan grande que la adaptación será automática. Un concinero será cocinero en un sueño ambientado en el japon medieval, un poeta será buen poeta si sueña que es un vikingo, y un marinero será marinero, aunque en la vigilia no tenga ni idea de manejar ese tipo de barcos... pero el marinero, si quiere ser piloto de la nave espacial de un sueño de ciencia ficción, tendrá que pasar una tirada de adaptación. El idioma natal de los soñadores se adapta automáticamente al del durmiente sin necesidad de tirada. Habrá sueños que otorguen por sí mismos un rol al soñador. En esos sueños la tirada de adaptación será para conservar atributos de la vigilia. La tirada de adaptación puede subir la dificultad conforme los talentos por los que se quieren canjear se alejan de la correspondencia.

## PNEUMA-PSICHÉ-SOMA

- **PNEUMA**. Es lo que hay de la divinidad en nosotros. En la ficha el nivel de *pneuma*

PNEUMA      cuantifica tanto la potencia mística como el estado de nuestro  
OO □      espíritu. Los cuadrados rellena-  
OO □      dos, que llamamos *puntos de espí-*  
OO □      *ritu* indican el grado de realiza-

ción espiritual del personaje. Los círculos, a los que llamamos *puntos de anhelo*, representan la comunión del personaje con su espíritu en el momento de la interpretación. El personaje dispondrá del doble de puntos de anhelo que los puntos de espíritu que tenga. Estos puntos los podrá gastar en acciones en que compromete a su espíritu, como las percepciones extrasensoriales o determinadas intuiciones, se podrán gastar tantos puntos de una vez como el valor de Espíritu del personaje, y bajará un nivel la dificultad por punto de anhelo gastado. Haber gastado estos puntos de anhelo no supondrá una penalización. El anhelo –los puntos o círculos– se recupera con la meditación, con ritos o con estados del personaje que le conecten con el Espíritu. Cada tradición tiene su forma.

- **PSICHÉ O ALMA**. Se corresponde a la naturaleza mental de nuestro  
PSICHÉ      personaje. Indica su grado de  
□ OOOOOO      potencia mental, la fuerza  
-1□ OOOOOO      psíquica de que dispone para  
-2□ OOOOOO      gastar sin sufrir un daño físi-  
-2□ OOOOOO      co o mental. En la ficha, los cuadrados nos  
-3□ OOOOOO      indican la potencia mental de nuestro per-  
sonaje. Y los círculos –el ánimo– su estado, lo fresco, animado, cansado o desesperado

que está. Los puntos de ánimo –el personaje tendrá seis por cada punto en el valor de emnte– los podrá gastar en acciones en que empeña su voluntad, y se sumarán a latínada del personaje. Ese esfuerzo de voluntad se reflejará en un cansancio mental que supondrá una penalización de todas las tiradas posteriores a ese gasto y anteriores a su recuperación. Una vez gastado el ánimo, si se puede obtener más, se puede sacar de la soma. Por cada punto de soma se obtienen dos puntos de ánimo, pero esto causará heridas en el personaje, incluso la muerte por sobre-esfuerzo.

- **EL CUERPO SUTIL** es el cuerpo con el que los soñadores viajan en sueños. Por cada punto de mente o espíritu se tienen dos puntos de cuerpo sutil. Este es el cuerpo que sufrirá las heridas en el sueño. Es como el soma en la vigilia, pero no se sufren penalizaciones, ni se muere cuando estos puntos se gastan. En la ficha están entre el espíritu y la mente. La pérdida puntos de cuerpo sutil se traducirá en pérdida de puntos de ánimo al despertar.

- **SOMA**. Es el indicador de entereza física. El estrés corporal intenso y sobre todo el daño físico, la consumen, su pérdida supone la muerte. Conforme se pierden los puntos de soma se tiene una penalización en todas las tiradas que no sean acciones mágicas, como el arte de los soñadores en el juego oniro. Con el tercer punto de soma perdido, se tiene una penalización de -1, con el sexto -2, con el séptimo -3, el octavo -4 y la pérdida del noveno deja al personaje incapacitado.

## CONSTRUCCIÓN DE UNA FICHA

De inicio todos los jugadores tendrán una ficha vacía, salvo un círculo relleno en cada factor nuclear de la personalidad, uno en mente, uno en espíritu y los tres círculos del conocimiento en su idioma natal.

Al empezar, el jugador rellenará la ficha de la siguiente forma:

- Llenará doce círculos repartidos entre los factores de personalidad nuclear, siempre consecutivamente desde el nombre del factor hacia el centro y de un color diferente para cada factor del par. Una vez llenos los círculos intermedios del par, si quiere enriquecer alguno de los factores de ese par se rellenarán los del exterior anexo al factor que quiere desarrollar. El valor en un factor vendrá determinado por el número de círculos rellenos que tiene a su alrededor en un color.

- Se rellenan de igual forma doce círculos entre los factores de personalidad superficiales. En este caso puede haber factores sin ningún círculo lleno o factores que ocupen todo el centro.

- Llenará otros doce círculos en talentos concretos. Elegirá qué conocimientos o talentos específicos tiene su personaje y hasta qué punto es un experto en ellos. Esos factores no están asociados en pares, y pueden llegar a ser tres por factor como máximo. Un círculo relleno supone ser aficionado, conocer ese talento. Dos es ser experto, o profesional no mediocre. Tres es ser destacado, un maestro o una eminencia.

- Rellenará dos cuadrados entre mente y espíritu a su elección. De inicio se recomienda que los jugadores no posean un valor de espíritu por encima de dos.

A continuación, el jugador tendrá unos puntos de edad que se podrán gastar en subir lo que queramos de la ficha del personaje sin más limitación que la de justificar esos atributos. Un círculo relleno en un atributo nuclear nos costará diez de esos puntos, uno superficial siete. Uno en un talento o conocimiento cinco. Un cuadro de psiché o pneuma costará 10 puntos de edad y de salida no se podrá tener más de tres cuadrados rellenos de pneuma.

## CRECIMIENTO CON LA EXPERIENCIA

El coste en subir cada habilidad en puntos de experiencia depende de los círculos que se tengan ya en ésta y de cómo esté equilibrado el atributo con su par. En la zona central -los círculos entre los dos nombres del par- un nuevo círculo relleno en un atributo nuclear nos costará lo que resulte de multiplicar 12 por los círculos que ya teníamos, uno superficial 10 por el valor que ya teníamos. El primer círculo en un talento nos costará 12 puntos de experiencia, el segundo 9 y el tercero 20. El ánimo cuesta un valor

diferente según a qué fila de mente pertenece, y el valor de mente sube automáticamente –sin gasto adicional de puntos- cuando se ha rellenado por completo su fila correspondiente de ánimo. Un nuevo cuadro de espíritu costará los cuadros que tengamos rellenos por 12. El espíritu se sube de cuadrado en cuadrado, y no por puntos de anhelo –la iluminación es repentina, no gradual-, y cualquier subida de este atributo ha de estar totalmente justificada por la narración.

Cuando pasamos a rellenar los círculos situados en los extremos, que no están entre dos atributos, en lugar de multiplicar por el valor actual en círculos de ese atributo se tomará el mayor valor de los atributos del par en la zona del centro más el que ya se tenga en el atributo en cuestión en el extremo. Esto es una forma de normalizar que cuesta más aprender un determinado atributo cuando se está desequilibrado hacia un par contrario.

Utilizaremos dos colores o signos distintos para rellenar los dos atributos de un par.

HABILIDAD	CÍRCULOS DE INICIO
Factores Nucleares de Personalidad	12 (sin contar el punto en cada factor relleno en la ficha en blanco)
Factores de Personalidad Superficiales	12
Talentos Concretos	12 (sin contar los tres puntos en su idioma natal)
Psiché y Pneuma	2 a repartir (sin contar el punto en mente relleno en la ficha en blanco)

EDAD	PUNTOS DE EDAD
Hasta los 30 años	1 por año
De 30 a 50 años	1 cada 2 años
De 50 a 100 años	1 cada 5 años
100 -	1 cada treinta años
HABILIDAD	COSTE
Fact. Nucleares	10 por círculo
Fact. Superficiales	7
Talentos Concretos	5
Psiché y Pneuma	10

EXPERIENCIA	PUNTOS
Sesión de Juego	Según la participación del personaje de 1 a 5
Final de Historia	Según lo edificante para el personaje de 0 a 7
Experiencia intensa	De 1 a 3
Crisis resuelta	De 3 a 7
HABILIDAD	COSTE POR CÍRCULO
Factores Nucleares	Valor actual x 12
Factores superficiales	Valor actual x 10
Talentos Concretos	Primer círculo 12 Segundo círculo 9 Tercer círculo 20
Mente (se sube cuando se completa su fila de ánimo)	Segunda fila: 3 por punto de ánimo Tercera fila: 5 por punto Cuarta fila: 8 /pto Quinta fila: 12/pto
Pneuma	Valor actual x 12

# LA ACCIÓN

Cualquier acción, si el narrador considera oportuno, puede requerir de una tirada. El efecto depende de la habilidad del personaje para realizarla, del empeño que ponga en ello y de la suerte reflejada en una tirada de dados.

El narrador decide una dificultad traducida en un valor numérico que será necesario superar para que la acción tenga un éxito o resultado dado.

DIFICULTAD	VALOR (U)
Muy fácil (es sorprendente que no haya éxito)	7
Rutinario (se puede hacer sin especial atención)	9
Normal (sólo requiere atención)	11
Complejo (requiere empeño)	13
Difícil (requiere de toda la atención y empeño y algo de suerte)	15
Muy difícil (requiere mucha habilidad y suerte)	17
Extremadamente difícil	20

La diferencia entre el resultado de la tirada y la dificultad que tenía da al director un criterio para narrar el efecto de la acción. En las tiradas enfrentadas, se compara el número de éxitos por encima del umbral de cada personaje implicado. El resultado de un enfrentamiento lo da el número de éxitos de diferencia entre el ganador y el perdedor. La dificultad de la acción de los personajes enfrentados dependerá de la acción en concreto, de la situación, y de si tienen una habilidad específica.

El valor de la tirada se obtiene con los siguientes sumandos:

- La suma obtenida en una tirada de dos dados de 6. En el caso de que salgan dos seises, se tira un nuevo dado de seis y se suma a la tirada anterior (12). Si por el contrario salen dos unos, estos dados no se cuentan (0) y se lanza un nuevo dado de seis siendo esta última cifra la única que se tiene en cuenta, pero restando al resto de factores en lugar de sumando. (A este factor le llamaremos **2D6**)
- El valor en el factor de personalidad nuclear que el narrador considere más pertinente. (A este otro factor le llamaremos **N**)

-El valor en el factor de personalidad superficial que el narrador considere más pertinente. (S)

-Si existe, el valor en el factor del talento o conocimiento que corresponda a esta acción.

Si existe un talento concreto, el umbral de la acción baja un nivel por círculo relleno en ese talento. Si es un talento que no permite tirada si no se tiene –como sánscrito, por ejemplo- se bajará un nivel a partir del segundo círculo. En la mayor parte de las acciones no habrá un factor específico que sumar. (T)

-Si el jugador quiere que el personaje dedique un especial esfuerzo a esa acción en particular, decidirá cuántos puntos de ánimo gasta en esa acción (pudiendo gastar como máximo un número igual al valor del factor de personalidad más desarrollado implicado en la acción), siendo ese valor un sumando más. Esta decisión se ha de tomar antes de hacer la tirada de dados. (A)

- Hay tiradas muy especiales donde la pneuma se ve implicada: las acciones e intuiciones sobrenaturales. En estos casos el gasto de un punto de anhelo baja un nivel la dificultad.

La tirada es el resultado de esta ecuación:

$$R = 2D6 + N + S + T + A$$

Siendo R el resultado y los sumandos los distintos factores explicados, hemos puesto en negro los factores que no se verán implicados en gran parte de las tiradas.

La distancia entre R y la dificultad (a la que llamaremos Umbral o U) será un indicativo del resultado de la acción. Esa distancia es el nivel de éxito. Cuanto más éxito, la acción será más precisa y más satisfactoria a la intencionalidad de quien la ha realizado, cuanto mayor sea el fracaso (menor sea R de U), peor saldrá la acción, cometiendo errores y llegando a cometer pifias.

Cuando un personaje se enfrenta a varios su dificultad aumenta un nivel por cada nuevo oponente pudiendo hacer un ataque a cada uno con esa dificultad. En estos casos la situación dictará cuantos oponentes pueden atacar y en qué circunstancias. Cuando ataquen varios a uno, podrán bajar la dificultad de sus acciones si éstas se simplifican mutuamente o aumentar si se estorban. Cuando uno quiera esquivar a varios aumentará la dificultad en un nivel por cada oponente añadido sirviendo una sola tirada para esquivarlos a todos.

La dificultad añadida que tiene una acción cuando un personaje está cansado, herido, o las dos cosas, está estipulada por un valor negativo para ese nivel de merma en la psiché o el soma. Estas penalizaciones por pérdida de ánimo y por pérdida de Soma son acumulables. A mayor valor de mente, más podrá soportar el personaje antes de perder salud. En cuanto el personaje gaste todos los puntos de ánimo que tolera su mente, empezará a gastar puntos de soma como si fueran ánimo, siendo un punto de soma lo equivalente a 2 puntos de ánimo. Entonces la mente estará matando al cuerpo, pues a un nivel profundo son lo mismo.



ÁNIMO GASTADO	PENALIZACIÓN
De 0 a 6	0
7 a 12	-1
13 a 18	-2
19 a 24	-2
25 a 30	-3
SOMA PERDIDA	PENALIZACIÓN
De 0 a 2	0
3 a 5	-1
6	-2
7	-3
8	-4
9	Incapacitado
10-	Muerto

Con la merma de Soma se pierden puntos de salud, sufriendo una penalización de -1 cuando se han perdido 3, 4 o 5. De -2 si la merma es 6, -3 si es de 7, -4 si es de 8 pun-

tos y de todos si la merma es de los nueve puntos de salud, pues el personaje queda incapacitado para cualquier acción (inconsciente). Si se rebasa el nivel de 9 puntos de salud, el personaje muere cediendo su pneuma permanente al uno primordial y su mente al mundo de las ideas. Si en el momento de su muerte, el personaje tiene el nivel de mente a 4 o a 5 y el jugador encuentra motivos para ello, podrá volver al juego convertido en un fantasma. Véase que este alma en pena no contiene el espíritu que una vez tuvo el individuo: un fantasma es una sombra que perdura, no la persona que murió.

El ánimo se recupera y se pierde según la actividad que se realiza, valga de ejemplo esta tabla:

ACTIVIDAD	VARIACIÓN DE ÁNIMO
Descanso	+1 cada 3 horas
Comida gratificante	+2
Dormir sin interrupciones	+3
Un éxito relevante	Desde +1 a toda o tanto como psiché gastada
No dormir	- (2 número de días)
Un susto	Desde -1 a toda
Un fracaso	Desde -1 a toda o tanto como psiché gastada...



## EL DAÑO

Primero el agresor hace una tirada de ataque y luego otra de daño, que requiere una tirada que depende del tipo de ataque y tiene una dificultad según el éxito en su tirada de ataque.

ATAQUE	TIRADA DE DAÑO
Puñetazo, codazo	2d6+fuerza
Patada, cabezazo	2d6+fuerza+1
Pistola pequeña	2d6+2
Pistola normal	2d6+4
Pistola de gran calibre	2d6+5
Escopeta, rifle	2d6+6
Granada normal	2d6+10-(1 por metro de distancia)
Arco	2d6+fuerza+2
Navaja pequeña	2d6+fuerza
Cuchillo grande Machete , daga	2d6+fuerza+1
Espada	2d6+fuerza+2
ÉXITOS DEL ATAQUE (SOBRE EL UMBRAL)	DIFICULTAD DE LA TIRADA DE DAÑO
0-1	11
2-3	10
4-5	9
6 o más	8

A continuación el agredido hace una tirada de resistencia a ese daño cuyos factores implicados y dificultad dependen del tipo de daño que se le haya hecho. El daño físico se resiste con una tirada fuerza + reaccionar y el cansancio con introspección mas reaccionar, los ataques psíquicos y de terror se resisten con el valor que se tenga en mente más reaccionar. Los éxitos de esta tirada de resistencia se restarán al daño hecho por el agresor dándonos el resultado final de daño.

TIPO DE DAÑO	UMBRAL DE LA TIRADA DE RESISTENCIA
Pequeños golpes y caídas sin cortes ni torceduras, pequeñas intoxicaciones	7
Indigestión, constipados, enfermedades comunes	8
Torceduras, caídas elevadas, golpes contundentes	11
Cortes, caídas contra aristas	12
Punzadas, disparos	13
Fuego, electrocución, ácidos, venenos fuertes	14
Combinación del anterior con otros tipos de daño	15

Después vendrá la cura si está en las circunstancias adecuadas o la merma de salud si no lo está, por ejemplo, se desangra si permanece muy herido sin atender o se vuelve loco si nadie le ayuda después de un grave ataque mental.:

SOMA PERDIDA	EJEMPLOS DE DAÑO	TIEMPO DE CURACIÓN <i>en condiciones favorables</i>	TIEMPO DE CURACIÓN O EMPEORAMIENTO <i>en condiciones desfavorables</i>
1	Golpe limpio	1 hora	1 hora
2	Golpe con dolor interno, pequeño corte	3 horas	5 horas
3	Corte, golpe con daño interno, quemadura	2 días	5 días, pequeña secuela
5	Quemadura importante, lesiones internas, corte profundo	15 días	Pierde un punto de soma cada 3 horas
7	Quemadura grave, balazo, navajazo	1 mes	-1 soma/hora
8 y 9	Estado crítico	Meses. Puede dejar secuelas	Muerte

Un jugador puede hacer un **ATAQUE PRECISO** para un resultado concreto –disparar a la cabeza - esas acciones subirán el umbral tantos niveles como decida el narrador, dependiendo del aumento en la dificultad con respecto a la acción “inespecífica” (golpear, disparar, bloquearle...). Su éxito se traducirá en que será más difícil de absorber: tanto como más difícil ha sido tener éxito. Es una forma, también, de limitar el daño.

Un jugador puede hacer **UNA ESQUIVA** aunque haya perdido ya su turno de actuar, sólo que esa acción será muy difícil, dos niveles por encima del umbral que hubiera tenido si el personaje sólo hubiera esquivado. Si la esquiva tiene más éxito que el ataque, el jugador que ha esquivado resta éxitos de la tirada de iniciativa del agresor en la siguiente acción (*percepción más reaccionar*).

**ATURDIMIENTO:** Si en un turno se pierde tanto *soma* como el valor de *fuerza + reaccionar*, perderá la iniciativa. También si en un turno se pierde tanto *ánimo* -de forma no voluntaria- como el valor de *mente más reaccionar*. Para evitar el aturdimiento el jugador puede gastar un punto de ánimo.

Si se pierden en un turno más puntos de *soma* que los que tiene en *fuerza+reaccionar* se desmayará a no ser que gaste tantos puntos de ánimo como la so-

ma que le falta para igualar la tirada, quedando aturdido. Si se llega al nivel de incapacitado, el personaje pierde la conciencia.

## LAS HERIDAS EN EL SUEÑO

Cuando un soñador despierta tras morir o ser herido en el sueño, el jugador resta todos los puntos perdidos en el cuerpo sutil del personaje a su reserva de ánimo. Cuando ésta se gasta se continúa con los círculos de la psiqué que están por debajo del ánimo (los que tienen un cuadrado sin rellenar a la izquierda). El personaje no dispone de estos puntos como ánimo, pues su mente no puede manejarlos, pero forman parte de la estructura de su psiqué. Cuando estos puntos están perdidos, el personaje sufre una suerte de locura temporal que tiene que ver con la forma en que fue herido en el sueño. Podrá oír las burlas de los daimones que le acosaron, sentir el vampiro escondido bajo su cama o ver el fantasma metido dentro de las sábanas. No se podrá recuperar ánimo hasta que primero no se hayan recuperado estos puntos, por lo que si se quiere echar mano de la fuerza de voluntad, ha de ser a costa de la salud.

En el caso de que el nivel de mente y la cantidad de ánimo gastado antes de sufrir las heridas en el sueño hagan que los círculos de la psiché no basten para compensar la pérdida del cuerpo sutil, se tacharán los puntos de anhelo y después los de so-

ma, por lo que se pueden llegar a sufrir heridas físicas.

## SOBRE LAS TIRADAS

Las combinaciones entre factores de personalidad profunda y superficial posibles son  $8 \cdot 12 = 96$  tiradas posibles, si a eso le añadimos los talentos o conocimientos, las tiradas posibles son centenares. Esta riqueza combinatoria hace que cualquier acción que se le ocurra al jugador se pueda definir adecuadamente con una combinación dada, ya sea reflexionar sobre un episodio de la propia vida (*introspección+contemplar+memoria o meditación*), combatir dejando claro que no se quiere hacer daño al otro, pero que si sigue así la cosa se pondrá fea (*Destreza+ sincerarse+pelea*), hacer el amor místicamente (*introspección+empatizar*), atléticamente (*destreza + empatizar*), estéticamente (*presencia + sincerarse*), seducirle enamorando (*carisma + empatizar*) o fingir que nos gusta (*carisma + engañar*).

Una acción se puede explicar a veces con distintas tiradas que implican los distintos factores de personalidad que se ponen en juego cuando se realiza. Es cuestión del criterio del narrador y los jugadores decidir qué combinación es la más adecuada.



*Edición digital terminada en Valencia  
a finales de agosto del 2010*





