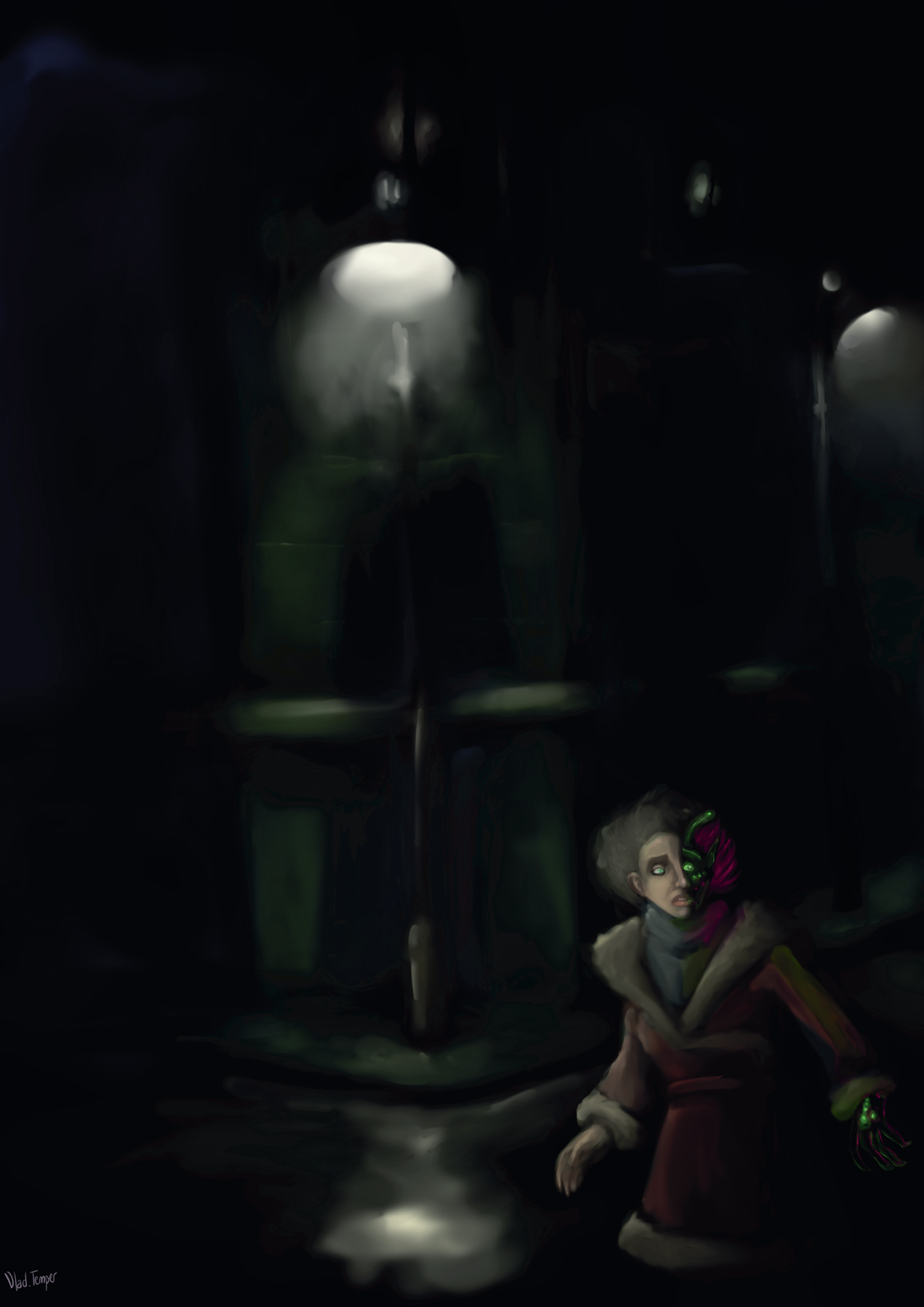




# Sed de Sueños







---

# Sed de Sueños

## ¿QUIÉN ESTÁ DESPIERTO?

Interpretas a un **ser dual**, una criatura en la que conviven dos naturalezas irreconciliables y que produce una presión constante sobre la naturaleza de nuestra Realidad.

Al vivir en el filo entre dos realidades paralelas opuestas, **ejerces de puerta** entre ambas. Una puerta para contener o para dejar pasar. Un puente o una frontera. Siempre en la tensión entre ambos mundos, sin pertenecer a ninguno.

El **Hierro en la Cabeza** atonta tus poderes, **la Rareza** amenaza con poseerte en cualquier momento, los Príncipes de Allá se ven atraídos por ti y los humanos... los humanos ignoran todo esto hasta que ya no pueden ignorarlo más. Es difícil ignorar un cuerno de unicornio atravesando tu pecho. Incluso para un ser humano.

No eres un ente feérico, no eres un ser humano, eres la mezcla inextricable de ambos. Una naturaleza indivisible. **Te llamaremos Fata**. La cuestión es que los seres curiosos tienden a intentar dividir lo indivisible. Como, por ejemplo, el átomo. O tu existencia misma.

A menos que tú se lo impidas. Pero **busca un soñador** pronto, porque si no ya sabes las consecuencias...



---

# EL ORIGEN

**No perteneces a este mundo.** No lo has hecho durante toda una vida. Pero eso no es nuevo. Eso lo sabes, todos los que te rodean lo saben también.

Te han dicho constantemente que **tienes demasiados pájaros en la cabeza** y eso te ha parecido siempre extraño porque para ti no tienes todavía suficientes.

Pero solo ahora, que has salido del **Abotargamiento**, has conseguido descubrir qué era lo que no funcionaba contigo, por qué sentías que no pertenecías a ningún sitio. Y es porque no perteneces a ningún lugar, pobre niño huérfano y desarraigado.

Antes incluso de que los humanos existieran, el **mundo feérico** era una realidad. **Una realidad distinta** situada en un plano casi perpendicular con el nuestro. Caótico y sin forma, era una **masa de entropía fluctuante**. Numerosas fugas entre planos permitían a los, llamémoslos de alguna forma, habitantes del **plano feérico** visitar el plano en el que vivimos nosotros. Y, así, conocieron la naturaleza, la vegetación, el mundo subterráneo y los mares. Los amaron, aunque de una forma extraña que nos es ajena.

Entonces **el ser humano** apareció en nuestro plano. Y, con él, los sueños: accesos temporales al caótico plano feérico, **el Mundo de los Sueños** o el Mundo de las Hadas, como desees llamarlo. Los sueños humanos modelaron ese plano e hicieron que los seres que allí existían tuvieran autoconsciencia e individualidad. Tanto como pueden tenerlo **seres de imaginación y caos puros**. Pero los humanos traían algo también consigo: **el Hierro en la Cabeza**.

El Hierro en la Cabeza es la forma que los seres feéricos comprenden el **razonamiento práctico**. La inventiva al servicio de las **leyes y reglas** de nuestro plano, que son en todo distintas y ponzoñosas para ellos. La herrería, la carpintería, la arquitectura, la agricultura. Todo lo que conlleve ponerle riendas a la naturaleza desatada y caótica va en contra de lo que los entes del Mundo de los Sueños son. Así, al mismo tiempo que eran conscientes de su existencia, se veían **expulsados del plano humano**.

Y no obstante existía y existe **una última puerta**. Es un lugar cargado de sueños y que no tiene aún suficiente Hierro en la Cabeza para ser venenoso para las entidades feéricas. Es **la mente de los niños**.

¿Has visto alguna vez un bebé reír o llorar sin motivo alguno? Ahora conoces el motivo: es un **hada** o un **duende** que está jugando con él.

---



---

Durante el medievo existía la creencia que hadas y duendes **secuestraban niños** humanos y dejaban en su lugar Intercambios, copias de estos que en realidad no eran más que raíz y polvo de hadas. No es del todo cierto. Ni del todo falso. Lo que ocurre, afortunadamente en pocas ocasiones, es que a veces un bebé humano y un ente feérico se **encaprichan** el uno del otro. Y tan fuerte es su relación, y tan inestable la naturaleza de ambos, que en un momento el ser feérico y el ser humano se ven **desmadejados** y vueltos a tejer, pero juntos. Se transforman en un solo bordado del **Gran Telar** formado por dos tipos de hilo distinto. A partir de ese momento, ni el bebé ni el ente feérico existen, pero no dejan de existir, sino que forman parte de una nueva criatura que contiene hebras de ambos planos. A partir de ese momento habrá nacido un **Fata**.

Con el tiempo, el mundo de los adultos llena de Hierro la Cabeza del Fata y lo deja en un estado de ignorancia absoluta de **su naturaleza feérica**: el Abotargamiento. Muchos **Abotargados** no despiertan nunca. Pero otros... otros se dan cuenta de qué son en realidad. Por alguna razón, o por ninguna, salen de su Abotargamiento. Y se dan cuenta de qué son y qué peso tienen sobre los hombros. El peso de ser **la bisagra** entre dos tejidos irreconciliables.





---

Eres un Fata. En tu tierna infancia, un ser feérico se mezcló con tu esencia y ahora sois dos en un solo ser. Te encuentras en un mundo que despierta a las **amenazas** demoníacas de **vampiros y lupinos**, que se enfrenta a un apocalipsis y, no obstante, ignora la existencia de una **magia poderosa y salvaje** que, de vez en cuando, causa estragos en nuestro plano. **Has despertado** del Abotargamiento en tu vida adulta y ahora puedes elegir. Ser puerta es ser a la vez quien impide y quien deja pasar. Eso, solo **la puerta** puede decidirlo.

## VSD6

Sed de Sueños es un **hack de Sed de Sangre** y utiliza su mismo sistema de juego.



**Sed de Sangre** es un juego de rol publicado por **The Hills Press** y que está disponible en varias tiendas, incluida la página web de la editorial: **[www.thehillspress.es](http://www.thehillspress.es)**



---

# CREACIÓN DE PERSONAJES

Elije por tu cuenta o consulta las tablas del juego original:

- ◇ Tres habilidades en las que tu personaje es **bueno** (+3d6 a tu reserva de dados).
- ◇ Tres habilidades en las que tu personaje es **malo** (+1d6 a tu reserva de dados).
- ◇ En todo lo demás, tu personaje estará en la **media** humana (+2d6 a tu reserva de dados).
- ◇ **Una rareza** que haga a tu Fata diferente de los demás.
- ◇ Elige un **género** y un nombre.
- ◇ Elige la **edad** de tu personaje al despertar del Abotargamiento o tira 6d6.
- ◇ Ten en cuenta **cómo despertaste**. ¿Viste a un elfo o un duende en tu casa? ¿Presenciaste magia feérica? ¿Tuviste un sueño de revelación?
- ◇Cuál es tu **aspecto**: rasgos físicos, gestos, ropa... e incluso subcultura o alguna enfermedad vergonzosa.

A diferencia de Sed de Sangre, Sed de Sueños no tiene Defectos sino Vínculos.

Debes elegir **3 Vínculos**. Son personas que han sido importantes (y lo siguen siendo) en tu vida. Forman los pilares de quien has sido todos estos años, antes de despertar.

También tienes que escoger **6 Recuerdos**. Los Recuerdos serán explicados más adelante.





---

# PODERES SOBRENATURALES

Tu mera existencia altera el tejido de nuestra realidad, lo que los seres feéricos conocen como **el Gran Telar**. Eres capaz de aprovechar esto de manera consciente: puedes deshacer y **rehacer hebras del telar** con tu mera voluntad y el poder de tu imaginación. Una vez activados, **el Fata** dispondrá de los beneficios del poder durante toda la escena, o el tiempo determinado por el **poder** en particular, pero acumulará un **punto de Rareza**. Algunas habilidades Fata son casi únicas, mientras que otras son consecuencia directa de tu naturaleza dual.

Todos los Fata poseen **tres Poderes** Sobrenaturales que no tienen coste alguno, que son meras manifestaciones externas de su existencia.

**-El Encanto de las Hadas:** te permite **influnciar mentes** débiles, dominar su voluntad y hacer que se queden asombrados contigo. Añade un dado a tu reserva en cada tirada social.

**-Los Ecurridizos Pies del Duende:** te permite pasar desapercibido, **ser una sombra**, evitar que ojos extraños se posen en ti. Añade un dado a tu reserva en cada tirada que requiera pasar desapercibido.

**-El Gran Telar Se Repara:** algunos lo llaman glamour y piensan que es un poder propio de los seres feéricos, pero en realidad es una característica de nuestro plano. El Gran Telar, el tejido de nuestra realidad, tiene tendencia a autorrepararse constantemente. Corrige errores históricos, vuelve los acontecimientos a su cauce y **enmascara los hechos inexplicables**. Cuanto más Hierro en la Cabeza exista, más se da este fenómeno (por eso hemos dejado de ver hadas, duendes, dragones y monstruos). Todos los efectos de magia feérica son imperceptibles para los seres humanos. Las consecuencias de tus actos recibirán pronto una explicación racional, el tejido de la realidad se deshará y se formará de nuevo para adecuarse a lo aceptable.

Excepto si ocurriese una **Explosión de Rareza**. Pero nadie quiere eso, ¿verdad?

El resto de Poderes Sobrenaturales se adquieren al ritmo de uno por nivel, seleccionándolos o de forma aleatoria. Esto significa que un personaje de nivel uno tendrá un Poder adicional, uno de nivel dos tendrá dos Poderes adicionales, uno de nivel tres tendrá tres Poderes adicionales, etc.



---

## Poderes adicionales

- 1. La Canción de la Ondina:** el Fata genera una canción encantadora, tanto que su objetivo se verá **irremediablemente conquistado por el Fata**. A partir de ese momento, y durante 1D6 horas, el mortal considerará que el Fata es la criatura más hermosa, seductora y deseable de toda la existencia y hará gustoso todo lo que el Fata desee. Al final del hechizo, el mortal olvidará lo que ha pasado y llenará el hueco en su memoria con aburrida rutina. No obstante, estará inconscientemente en guardia y no podrá ser encantado de nuevo durante tantas semanas como horas estuvo encantado.
- 2. El Martillo de los Gnomos:** el Fata puede **reparar cualquier objeto** roto en apenas unos segundos.
- 3. El Polvo de las Hadas:** el Fata se ve **libre de la tiranía de la gravedad** durante 1D6 horas. Podrá moverse a la misma velocidad que camine en la dirección que desee del espacio. Pero si asciende mucho, debe irse con ojo con el tráfico aéreo, si no quiere acabar en la turbina de un avión.
- 4. El Truco del Changelling:** el Fata puede **tomar la forma de un objetivo** durante 1D6 horas. Nadie será capaz de ver la diferencia, e incluso de encontrarse de cara con su objetivo, este dudará de cuál de los dos es la copia.
- 5. La Violencia de los Elfos:** el Fata puede **convocar un arma** forjada por los elfos. Dicen que estos forjan sus armas a partir de un reflejo de luna, aliento de gato y sueños rotos en un yunque de plata y sándalo. El arma es irrompible y ninguna fuerza conocida puede arrancársela a su poseedor de las manos. Algunos dicen que es una hermosa espada, otros que es un arco de ilimitadas flechas, pero nadie lo sabe con certeza. Gana 1d6 extra a su reserva de dados de daño. Cuando el Fata está bajo este hechizo, sus dados de daño sí explotan.
- 6. La Danza del Bosque:** el Fata puede **transformarse en el animal** que desee.
- 7. Un Penique Bajo la Almohada:** el Fata posee una colmena en su espalda, de la que emergen **pequeñas hadas de los dientes** de 15 cm. que servirán al Fata.
- 8. El Caldero de los Duendes:** el Fata es increíblemente **afortunado** cuando lo necesita. Obtiene 3d6 extra para usar una vez por escena (los dados se pueden dividir).
- 9. La Fiesta Sin Final del Dios Pan:** el Fata puede hacer que los **mortales se vuelvan locos**, lo que les conduce a realizar actos de hedonismo sin control de las férreas reglas sociales.



---

**10. El Terrible Horror del Hombre del Saco:** el Fata tomará la forma del **mayor miedo** de su objetivo, lo que le causará un miedo extremo e irracional.

**11. La Fuerza del Ogro:** el Fata ve sus músculos impulsados por una fuerza sobrenatural permitiéndole levantar coches y atravesar, de un golpe, cráneos humanos. **Multiplica el daño** total por tres.

**12. Los Ojos de la Naturaleza:** el Fata puede «pedir prestado» el **sentido de un animal** de las cercanías e influir levemente en su comportamiento. Verá, oirá, olerá o saboreará lo mismo que el animal. También puede indicarle que se desplace levemente, pero nunca hará nada en contra de su naturaleza y cualquier situación de peligro o violencia romperá la conexión. Al tratarse de animales, este hechizo solo produce medio punto de Rareza, excepto para perros y gatos. Ver más adelante, en la sección de Hierro en la Cabeza.

**13. La Voz de la Dríade:** el Fata es capaz de **charlar con plantas** y otros vegetales. Estos tienen pensamientos simples y percepciones distintas a las humanas pero son una fuente de conocimiento a tener en cuenta para quien sabe escuchar.

**14. La Música del Flautista:** el Fata es capaz de **convocar un instrumento encantado**. Este tiene el poder de atraer a un tipo de criatura. Todas las criaturas del tipo escogido por el Fata serán atraídas por su música, harán lo imposible por seguirla y permanecer en las cercanías escuchando. Los individuos con problemas de audición quedarán excluidos del conjuro y no comprenderán el extraño movimiento de sus congéneres. En cualquier caso, se tratará de criaturas no racionales, de tamaño pequeño (no mayor que un gato doméstico). Al tratarse de animales, este hechizo solo produce medio punto de Rareza, excepto para perros y gatos. Ver más adelante, en la sección de Hierro en la Cabeza.

**15. La Forja del Nibelungo:** el Fata será particularmente **resistente al Hierro en la Cabeza**. No tendrá que acumular el doble de rareza cuando encante a un objetivo con mucho Hierro en la Cabeza. Este hechizo no tiene efecto alguno contra el Azufre en la Cabeza.

**16. La Mirada de la Mujer de Blanco:** el Fata puede **leer los pensamientos** y enviar palabras e imágenes a otros.

**17. El Secreto del Duende:** el Fata puede **atravesar objetos** sólidos como si de niebla se tratase.



**18. El Túnel del Trasgo:** el Fata puede excavar túneles a través del Reino Inferior, una región subterránea que nada tiene que ver con el subsuelo de nuestro plano. Puede **recorrer grandes distancias** sin encontrar impedimento alguno, siempre que entre y salga en una zona de tierra blanda.

**19. El Regalo de la Dama del Bosque:** el Fata es capaz de **convocar un objeto encantado** durante 1D6 horas. Este objeto es totalmente aleatorio, ya que proviene del caótico Mundo de los Sueños. El Fata tendrá que tirar 1D6.

Objeto	Descripción
<b>Capa de invisibilidad</b>	Su portador es completamente invisible. En cambio, no evita que haga ruido o que produzca aromas.
<b>Botas de Siete Leguas</b>	Acelera a su portador de forma antinatural. Multiplica su rango de movimiento por 6 y puede realizar 6 ataques por turno.
<b>El Espejo del Esclavo</b>	Contiene un espíritu que dice toda la verdad... si se realiza la pregunta correcta.
<b>La Alfombra Maravillosa</b>	Una alfombra con la capacidad de transportar hasta 4 individuos a una velocidad equivalente a un turismo.
<b>El Zapato Remendado</b>	Objeto maldito, su portador está condenado a bailar sin detenerse hasta que desaparezca de forma espontánea o el portador muera. Tomará la forma del zapato más deseado por aquel que lo mire.
<b>La Cornucopia</b>	Cuerno de la abundancia. Genera comida de forma incontrolable y sin descanso.

**20. La Piel del Troll:** el Fata puede endurecer su **piel como si fuera pétrea**, haciendo que sea difícil dañarle. Quita 1d6 de cada reserva de dados de daño (los ataques mágicos quedan excluidos).

El Fata no es humano, ni un ser feérico pero su doble naturaleza es un todo. En Sed de Sueños **no existe contador de Humanidad**.



---

# SALUD

Los Fata parten con veinticinco **(25) puntos de salud**, al igual que un humano común. Sin embargo, un Fata puede acumular un **punto de Rareza** para recuperar 1d6 puntos de salud por día. Si la salud de un Fata llega a cero, quedará inconsciente y al borde de la muerte. Para los Personajes No Jugadores (PNJ), cero puntos de salud significan la muerte inmediata.

**Un Fata puede morir** fácilmente, ya que su existencia es de por sí frágil. Si un Fata llega a 0 puntos de vida deberá hacer una tirada de salvación de 1D6.

**1, 2 : el Fata muere.** ¿Irremediablemente? Bueno, sigue leyendo...

**3, 4 : el Fata sobrevive de forma precaria**, pero permanece inconsciente y a 0 puntos de vida a menos que alguien le realice algún tipo de asistencia médica en las siguientes 6 horas. Si no, morirá (o no, ver más abajo).

**5, 6 : el Fata sobrevive, obtiene 1 punto** de vida y vuelve a la consciencia.

Si un Fata llega a **0 puntos de vida** y fracasa su tirada de salvación, o la sobrevive de forma precaria y no recibe **asistencia médica** en 6 horas, puede todavía salvar su vida. A un gran precio.

Por la naturaleza de su existencia, el Fata vive atado a sus **Vínculos humanos**. En caso de extrema necesidad, el Fata puede **sacrificar un Vínculo** a cambio de recuperarse de una muerte certera.

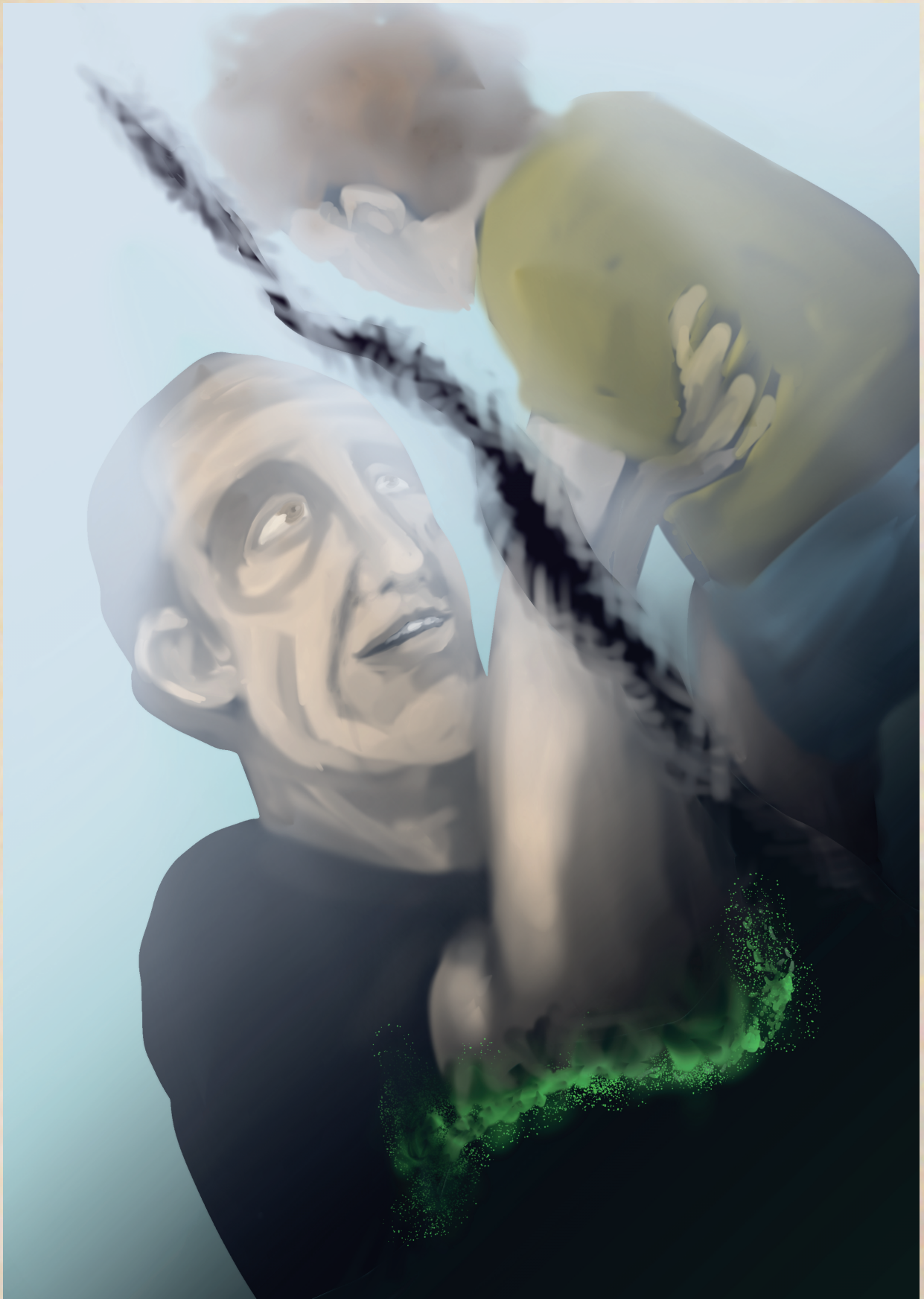
**Sacrificar un Vínculo** no significa que la persona muera sino que la existencia compartida, la razón por la que existe un Vínculo, desaparece. **El Gran Telar** destejerá todo recuerdo, y todo acto compartido entre **el Fata y su Vínculo**, y tejerá **falsos recuerdos** y hechos en su lugar. Para cuando el Fata despierte, ni él ni su Vínculo recordarán la existencia mutua. No solo no tendrán los recuerdos, los hechos que compartieron habrán **desaparecido del río de la historia**.

El Fata se **despertará con 5 puntos de vida** y su Rareza estará a 0.

Un Fata al que solo le quede **un Vínculo** no puede realizar esta salvación, pues un Fata sin Vínculos no tiene anclaje en el plano humano y **se desmadeja del Gran Telar**.

Cuando un Fata **sube de nivel**, obtiene 1d6 puntos adicionales de salud que añade a su total.







---

## COMBATE

¡El primero en describir sus acciones actúa en primer lugar!

La **reserva de dados** de ataque depende de lo que el jugador intente, además de otros factores. Si asumimos que el personaje es un **buen** luchador, su reserva de dados será de **3d6**. En el caso de que el Fata sea un luchador **decente**, su reserva será de **2d6**. Sin embargo, si el personaje **no es un buen** combatiente, su reserva de dados será de **1d6**. Como siempre, ten en cuenta solo el **valor más alto** que has obtenido en la tirada. Si has sacado múltiples seises, harás daño extra.

Compara los valores con la tabla que hay en el manual de base para saber cuántos dados de daño tendrás que tirar. La reserva de dados de daño no funciona igual que una reserva común.

Los resultados de todos los dados se suman y ese valor es sustraído de los puntos de salud de la víctima.

Al contrario que ocurre con otras criaturas, **los 6 de los Fata no explotan**, excepto si usan el arma sobrenatural de «La Violencia de los Elfos». Tampoco pueden hacer Daño Excesivo.



## RAREZA

Por el hecho de existir de forma paralela en dos mundos, el Fata acumula un tipo extraño de entropía en su interior: la Rareza. Cada día, **el Fata acumula un punto de Rareza**. Al empezar la partida, todos los jugadores empiezan con un punto de Rareza. Además, **usar la magia** para curarse o usar **un poder** feérico también producen **un punto de Rareza**.

El máximo de Rareza que se puede acumular es 6. Al llegar a esta cifra, el Fata será el epicentro de una **Explosión de Rareza**.



---

# ELIMINAR RAREZA

Cuando despertaste te diste cuenta de algo más. **Nunca has soñado**. No es que no lo recuerdes, es que no se ha producido.

Posiblemente porque, en realidad, toda tu existencia es un sueño o porque tu parte feérica no es capaz de soñar... o por motivos más oscuros. Pero los sueños son fascinantes para ti. Y de hecho, son vitales...

Para poder **eliminar Rareza**, el Fata debe encontrar un **soñador** y, al entrar en su sueño, desprenderse de la Rareza allí. El soñador tendrá sueños muy locos esa noche, eso seguro.

El jugador debe encontrar a alguien que esté dormido y, sin despertarle, **entrar en su sueño**. Debe tirar la reserva de dados adecuada:

Tirada	Entrar en los sueños
6	Arena en los ojos. <b>El soñador no se percata</b> de nada y puedes liberarte de toda la Rareza que necesites.
5	Sueños inquietos. El soñador no se despierta pero <b>solo consigues librarte de un punto</b> de Rareza. Puedes volver a intentarlo.
4	Sueñas que caes. El soñador no se despierta, pero poco ha faltado. Te libras de un punto de Rareza pero sabes que <b>otro intento despertaría al mortal</b> .
3	Despertar agitado. <b>El soñador se despierta</b> , pero antes consigues librarte de un punto de Rareza.
2	Despertar muy agitado. El soñador se despierta y <b>no consigues librarte de ningún punto</b> de rareza.
1	Pesadilla. El soñador tiene un sueño inquieto, una pesadilla, que hace que recibas <b>1 punto extra de Rareza</b> y además se despierte.

Lo que ocurre si **un soñador se despierta** y se encuentra a una persona en su casa mientras duerme es algo a discernir entre el DJ y el jugador. No suele ser bueno, ¿verdad?



---

# EXPLOSIÓN DE RAREZA

Si el contador de Rareza llega a 6, los muros entre realidades alcanzan su límite y se rompen en mil pedazos. Hay una **deflagración de caótica magia feérica**. Y el epicentro eres tú.

De ocurrir esto, uno de los siguientes efectos puede ocurrir. **Tira 1D6.**

Tirada	Efecto
1	<b>Golpe psíquico.</b> Tu mente no soporta lo ocurrido, se disgrega y se vuelve a reunir. Las hebras de tus dos orígenes se mezclan de forma extraña. Pierdes hasta 3 Recuerdos. Si por efecto de la explosión tus Recuerdos quedasen reducidos a 0, tu personaje se disgrega de la realidad y desaparece.
2	<b>Golpe físico.</b> Tu cuerpo no soporta lo ocurrido, se disgrega y se vuelve a reunir. Tu carne humana y tu extraña existencia feérica son terriblemente dañadas. Pierdes 3D6 de salud. Si por efecto de una explosión tu salud llega a 0, debes realizar una tirada de salvación.
3	<b>Atención no deseada.</b> Uno de los Príncipes del Mundo de los Sueños se ha fijado en ti. Y a los Príncipes les encantan los Fata. Les parecen terriblemente divertidos...
4	<b>Arrancar criatura.</b> Una criatura del plano feérico es arrancada de su mundo y traída al plano material. Es un plano lleno de Hierro en la Cabeza, que le es venenoso y doloroso, así que el ser estará colérico y atacará a cualquier criatura que tenga cerca. No puede ser expulsada del plano material. Tira 1D6 y comprueba en la tabla quién viene a hacer una visita a nuestro Mundo.
5	<b>Un viaje inesperado.</b> Tú y todo lo que te rodee en un radio de 100 metros sois transportados de golpe al Mundo de los Sueños. El hueco dejado por ti y por los otros será reparado de forma precaria por el Gran Telar. Y una vez en el otro lado... bueno, mejor que esto no ocurra.
6	<b>Un inesperado viaje.</b> Un área de 100 metros aleatoria proveniente del Mundo de los Sueños se instaure en la realidad alrededor de ti. Sus extraños efectos, sus criaturas, sus reglas y su magia entrarán en la realidad de golpe. En 1D6 horas, el Gran Telar conseguirá reparar la rasgadura. ¡Ay del pobre que se encuentre en el área a reparar! Pues bien puede ser que acabe disgregado o formando parte de un trozo de asfalto... Antes de que eso ocurra, será divertido ver el efecto a tu alrededor. Muy pero que muy divertido...

Cuando el marcador de Rareza llega a 6, existe una forma de **evitar una Explosión de Rareza**: sacrificar un Recuerdo.



---

Seres del Mundo de los Sueños que podrían acabar en el nuestro:

Tirada	Efecto
6	<b>Unicornio.</b> Caballo mítico con un cuerno plateado en la frente, crines blancas y ojos sabios.
5	<b>Pájaro del Trueno.</b> Ave terrible que convoca la tormenta y el rayo.
4	<b>Pesadilla Escamosa.</b> Ser reptiliano de cuerpo negro y viscoso. Intentará devorarlo todo, absolutamente todo.
3	<b>Toro Rojo.</b> De cornamenta en llamas y ojos desquiciados, es una irracional masa de ira.
2	<b>Basilisco.</b> Cabeza de gallo, cuerpo de serpiente y ojos de sapo. Este monstruoso ser suele habitar en las ciénagas.
1	<b>Dragón.</b> El señor de las bestias, el terror alado, la criatura más poderosa del mundo de fantasía.



## Unicornio

Caballo mítico con un cuerno plateado en la frente, crines blancas y ojos sabios.

El Unicornio intentará empalar o pisotear todo lo que se encuentre a su paso.

Tiene 3D6 dados de ataque, sus 6 explotan y sus puntos de vida son 40.

Su rango de movimiento es el doble que el de un ser humano y es resistente a la magia feérica (coste doble de Rareza para realizar hechizos contra él).



---

## Pájaro del Trueno

Ave terrible que convoca la tormenta y el rayo.

El Pájaro del Trueno convoca rayos contra sus oponentes. Tiene 3D6 dados de ataque, sus 6 explotan y sus puntos de vida son 45. Volando tiene un rango multiplicado por tres. Es incapaz de moverse si está en tierra.



## Pesadilla Escamosa

Ser reptiliano de cuerpo negro y viscoso. Intentará devorarlo todo, absolutamente todo.

La Pesadilla Escamosa intenta devorar a sus oponentes. Tiene 3D6 de ataque, sus 6 explotan y sus puntos de vida son 50. Su piel coriácea le protege de los ataques no mágicos (elimina 1D6 de la reserva de ataque).



## Toro Rojo

De cornamenta en llamas y ojos desquiciados, es una irracional masa de ira.

El Toro Rojo intenta empalar con sus cuernos o pisotear a cualquier cosa que se encuentre en su rango de acción. Su piel desprende calor, que realiza 1D6 de daño por contacto. Su rango de movimiento es el doble que un ser humano, tiene 3D6 dados de daño, los 6 explotan y sus puntos de vida son 55.





---

## Basilisco



Cabeza de gallo, cuerpo de serpiente y ojos de sapo. Este monstruoso ser suele habitar en las ciénagas.

El Basilisco tiene 2 ataques. Uno, el Mordisco Petrificador, cuenta con 2D6 de daño, los 6 explotan y obliga a una tirada de salvación de 1D6. Si el objetivo obtiene 1 o 2 está petrificado

durante 1D6 horas. El otro, el Aliento Pútrido, cuenta con 3D6 de daño, los 6 explotan y el objetivo debe hacer una tirada de salvación de 1D6. Si el objetivo obtiene 1 o 2 está envenenado y pierde 1D6 puntos de vida cada turno. Su rango de movimiento es el de un humano normal pero hace los dos ataques al mismo o a distinto objetivo en cada turno. Tiene 60 puntos de vida.

## Dragón

El señor de las bestias, el terror alado, la criatura más poderosa del mundo de fantasía.

El Dragón posee:

Rango X3 en tierra y en vuelo.

Piel escamosa que resiste 1D6 de dados de ataque.

Resistencia a magia feérica, precisa acumular el doble de Rareza.

Aliento de Veneno Ardiente. 3D6 de ataque, los dados explotan y produce Envenenamiento. Pierde 1D6 puntos de vida cada turno.

Cuerpo Ardiente: produce 1D6 puntos de daño por contacto.

También tiene una inteligencia poderosa. y malévola. Posee 75 puntos de vida.





---

# RECUERDOS

Cada jugador cuenta con **6 Recuerdos**. Estos deben ser momentos muy importantes de su vida: son lo que lo han convertido en quien es.

Los Recuerdos **pueden sacrificarse** para los siguientes fines:

**Evitar una Explosión de Rareza.** El Fata pierde un Recuerdo a su elección y su contador de Rareza vuelve a 0.

**Disminuir la Rareza.** El Fata pierde un Recuerdo a su elección y su contador de Rareza vuelve a 0.

**Salir del Reino de los Sueños.** El Fata debe conseguir encontrar un punto débil para volver y además debe sacrificar un Recuerdo para poder salir del Mundo de los Sueños.

## NOTA:


No es lo mismo entrar en un sueño que en el Mundo de los Sueños. Lo primero es una experiencia humana personal que, si bien abre un canal al mundo feérico, permanece anclada al mundo físico. **El Mundo de los Sueños** como tal es una **región caótica, onírica y mágica** llena de seres con los que no deseamos trato alguno. Al menos el autor de esta guía.

También es importante tener en cuenta que **los Recuerdos son la moneda** predilecta en el Mundo de los Sueños, **a cambio de favores, artefactos** o, quién sabe, la mano de una princesa o un príncipe.

Los Recuerdos perdidos **no pueden recuperarse**. No desaparecen de la memoria, su existencia deshila la historia y **el Gran Telar llena el hueco** de la mejor manera posible.

En cambio, se pueden generar **nuevos Recuerdos**. Cada vez que el jugador sacrifique algo importante en pos de mantener uno de sus **Vínculos** generará un Recuerdo nuevo.

Si pierdes tu último recuerdo, dejas de tener un **anclaje al plano de los humanos** y desaparecerás, siendo **desenhebrado del Gran Telar**.





# HIERRO EN LA CABEZA

El Hierro en la Cabeza es lo que mantiene al **Mundo de los Sueños** lejos de nuestro plano. Tú, incluso tú como Fata, tienes Hierro en la Cabeza por los años que llevas viviendo **Abotargado**.

Existen personas, no obstante, que son particularmente pragmáticas y cuadriculadas. Son personas con más Hierro en la Cabeza de lo normal. Estas personas requieren más energía que otras para ser encantadas.

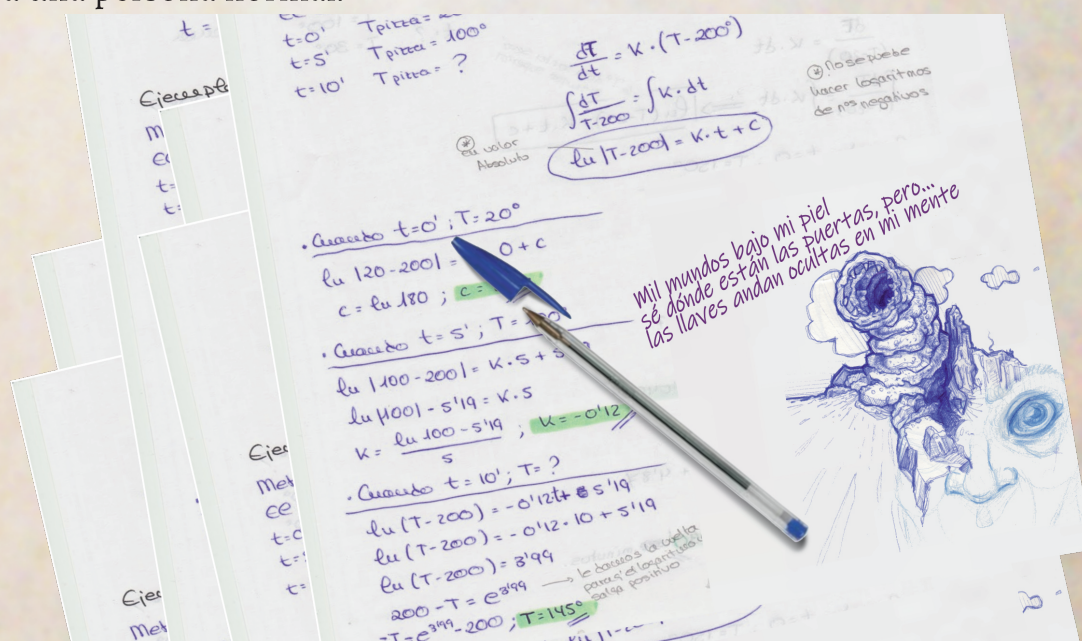
Siempre que te enfrentas a una persona con **Mucho Hierro en la Cabeza**, debes acumular **el doble de Rareza** para hechizarlos.

**Los animales**, por el contrario, **no poseen apenas Hierro en la Cabeza**. Son entes libres, naturales, que viven en el caos que es la naturaleza desatada. Cuando hechices a un animal, acumularás **medio punto de rareza** por hechizo.

Para estas dos normas existen **excepciones**, por supuesto.

Hay personas con **Poco Hierro en la Cabeza**. Los niños, por definición, y aquellos que por algún estado alterado sean menos proclives al pensamiento lógico: enfermedades mentales, senectud o influencia de estupefacientes también tienen un **coste disminuido de Rareza**.

Por el contrario, **los perros** por la gran influencia que tienen sobre ellos los humanos y **los gatos** por su naturaleza caótica y mística **acumulan más Hierro** en la Cabeza del que les correspondería. A efectos de juego, encantar un perro o un gato tiene el mismo coste que a una persona normal.





---

# VAMPIROS



Los vampiros son personas poseídas por un demonio ávido de sangre. Para los Fata, estas personas tienen Azufre en la Cabeza, es decir, tienen un invasor del plano demoníaco en su interior. Esto dificulta enormemente cualquier conjuro.

**Los Vampiros poseen Azufre en la Cabeza**, que en términos mecánicos se comportan como personas con **Mucho Hierro en la Cabeza**.

**Excepto por las armas élficas.** Las armas élficas poseen una naturaleza mágica que es agresiva para los vampiros. Cuando un Fata use «**La Violencia de los Elfos**» contra un vampiro, añada 1D6 a su reserva de dados de daño.

# LUPINOS

Ya sea por maldición o por bendición, **los lupinos** están más cerca de la naturaleza que las personas habituales. Tienen pensamientos e ideas salvajes, libres, que tienen mucha **cercanía con el plano feérico**.

A efectos de juego, los hechizos sobre los lupinos son iguales que sobre los animales salvajes; **tienen un coste de medio punto de Rareza**.

**Excepto por las armas élficas.** Estas están hechas de luz de luna pura, que es el origen del poder de los lupinos. Cuando un Fata use «**La Violencia de los Elfos**» contra un lupino, este se **curará tantos dados de daño** como produzca el ataque.





# Sed de Sueños

Nombre \_\_\_\_\_ Edad \_\_\_\_\_

Aspecto \_\_\_\_\_ Nivel \_\_\_\_\_

## HABILIDADES

En las que destacas

---

---

---

En las que flaqueas

---

---

---

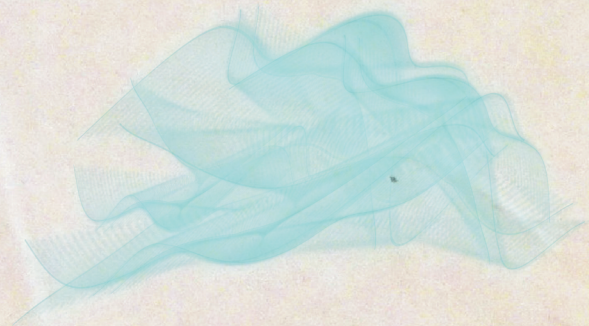
## VÍNCULOS

---

---

---

## SALUD



VOLUNTAD

☐☐☐☐☐☐

RAREZA

☐☐☐☐☐☐

RECUERDOS

☐☐☐☐☐☐

¿QUÉ TE HACE ESPECIAL?



---

# Sed de Sueños

**Juan José Hidalgo Díaz (Vlab Templer):** Idea, texto e ilustración

**Daniel González Codes (Amorao):** Ilustración, maquetación

[https://www.instagram.com/dani\\_amorao/](https://www.instagram.com/dani_amorao/)

**Alba À. Holgado:** Correctora

<https://albaiuntross.wordpress.com/>



