

DREAMRAIDERS

JUEGO DE ROL

AMBIENTACIÓN

Durante tres largos días siete mil millones de personas fueron incapaces de dormir. Muchos creen que aquel fenómeno inexplicable fue un incidente aislado, que todo volvió a la normalidad tras acabar aquellas setenta y dos horas de insomnio global.

Se equivocan.

Dreamraiders es un juego de rol en el que los personajes se embarcarán en un viaje a través del mundo de los sueños. Después de un fenómeno global que unió la psique de todos los habitantes del planeta, algunos individuos son capaces de alterar la realidad hasta el punto de ser peligrosos: sus miedos, deseos y traumas crean distorsiones agresivas y sobrenaturales en el mundo real. Los «saqueadores de sueños», los *dreamraiders*, se conectan a un dispositivo para entrar en la mente de estos individuos para intentar «desactivarlos» desde el mundo de los sueños. Los propios *dreamraiders* son personas que antes tenían esa capacidad de alterar el mundo real, el Complejo de Mesías, y que a su vez fueron desactivados por otros *dreamraiders*.

Aunque **Dreamraiders** permite jugar con la premisa de que debe protegerse la realidad de otros Mesías que podrían poner en peligro el mundo tal y como lo conocemos, también permite jugar desde otro apasionante punto de vista: la realidad es una mentira. En esta modalidad, los personajes descubren que el mundo real solo es una ilusión creada por unas entidades multiformes, los Oscuros. Estos seres usurpan las identidades de héroes y villanos mientras los relegan a una vida rutinaria y aburrida, implantándoles recuerdos falsos y haciéndoles pensar que la nuestra es la única realidad posible. En este entorno, los personajes pasan a ser «jinetes de los sueños», los *dreamriders*, que aprovechan una brecha en la ilusión de los Oscuros para combatirlos, recuperar los recuerdos que les robaron y poder así regresar a sus mundos de origen.

El propio formato del juego introduce poco a poco a los jugadores en el complejo mundo de los sueños y les permite conocer los cada vez más ricos detalles de **Dreamraiders**. Jugando bien con los saqueadores de sueños (*dreamraiders*) o con los jinetes de los sueños (*dreamriders*) este juego tiene reminiscencias de obras como *Origen*, *Matrix*, *Nivel 13* o *Doctor Who* y tantas otras que exploran el mundo de los sueños y las realidades múltiples.



Nosolorol
E D I C I O N E S

DREAMRAIDERS

JUEGO DE ROL

REGLAMENTO

Dreamraiders es un juego de rol completo que contiene todo lo necesario para embarcar a tus jugadores en un viaje a través de infinitud de mundos oníricos.

Los personajes tienen cuatro características con las que representar todas las acciones posibles: Físico, Combate, Conocimiento y Astucia. Cada punto en una característica permite lanzar un dado en una acción relacionada. Si un personaje tiene cuatro puntos en Físico tirará cuatro dados para, por ejemplo, representar una carrera a través de una jungla. Cada dado se considerará un éxito si su resultado es de 4 o más. Por regla general, se tiran los dados y se comparan los éxitos y fallos obtenidos. Cada fallo anula un éxito. Para superar un obstáculo deberá obtenerse una cantidad de éxitos determinada por la dificultad del obstáculo.

El tipo de dados que se lanzan en cada tirada depende de la Esfera predominante en la escena, según el tipo de sueño en que estén inmersos los personajes. Los personajes, a su vez, tienen cuatro Esferas y cada una de ellas tiene un tipo de dado asociado (de cuatro, seis o diez caras; d4, d6 y d10, respectivamente). En el ejemplo de la carrera a través de la jungla, la Esfera dominante sería Natura, así que los

personajes harían sus acciones lanzando el tipo de dados que tengan marcado en Natura. Los personajes tienen también especialidades, una suerte de habilidades que mejorarán sus posibilidades de éxito.

Puesto que los personajes están en un mundo onírico, para afectar a esa realidad en la que se mueven tienen que hacer uso de sus capacidades oníricas: Creatio y Morfo. Creatio permite usar los objetos del entorno del sueño o crear otros nuevos. Hay que tener en cuenta que los elementos del sueño son solo parte de la escenografía onírica, no existen realmente, y el dreamraider no podrá utilizarlos si no utiliza esta capacidad. Morfo permite cambiar de forma para así tener ventajas sobre el entorno; este cambio de forma depende de la esfera dominante y permite, por ejemplo, desplazar los valores de una característica a otra. Con ambas capacidades, los personajes pueden provocar prodigios, cambios tan radicales en el escenario que pueden llegar a producir distorsiones e inconsistencias, crear pesadillas o incluso afectar a la estabilidad del propio sueño. Eso sin contar que, a menudo, viajar por la psique de otros puede ser perjudicial para los saqueadores de sueños. Porque en **Dreamraiders**, todo el daño que sufras dentro del sueño puede pasarte factura en el mundo real.



Nosolorol
EDICIONES