

TIERRAS QUEBRADAS

AVENTURAS ENTRE LA LEY Y EL CAOS



LADRONES DE SUEÑOS

MAGIA ONÍRICA

Para muchos los sueños son solo imágenes sin sentido que se suceden mientras dormimos, pero se trata de una percepción ilusoria, propia de necios que no comprenden la profundidad de la mente humana ni su posición en el universo. Los sueños son un puente natural entre la psique humana y el cosmos: cuando dormimos, los seres humanos, y otras criaturas que sueñan, entran en contacto con el todo, y el todo con ellos.

Los dioses y otros seres de poder similar pueden así comunicarse con cada uno de nosotros a través de los sueños, obligados, eso así, a respetar el lenguaje críptico y simbólico del mundo onírico. En algunos individuos los sueños pueden ofrecer también visiones del pasado, presente y futuro.

En este capítulo hablaremos sin embargo de otra dimensión sobrenatural de los sueños: la magia onírica.

LOS LADRONES DE SUEÑOS

La materia prima de los sueños son nuestros anhelos, miedos, pasiones y experiencias, que se manifiestan tomando forma propia, creando sus propios mundos e historias.

En definitiva, cosas tan mundanas que erróneamente suelen ser consideradas universales. No obstante, en el Multiverso hay criaturas que, aunque racionales y provistas de mente, no sueñan, ni poseen siquiera anhelos, sentimientos y temores como nosotros. Pero que desean tenerlos, y soñar. Y son capaces de pagar muy bien por esta preciada mercancía en el Mercado de los Sueños.

Es este el sentido de la existencia de los aventureros interplanetarios conocidos como ladrones de sueños. Misteriosos y poseedores de peculiares poderes, estos saqueadores oníricos son capaces de adentrarse en la mente de los durmientes como quien viaja a otro plano. Allí son capaces de extraer sus sueños, solidificados en forma de objetos de extraña belleza. Para ello practican la llamada magia onírica, que es el tema de este apartado.

La magia onírica no es un monopolio de los ladrones de sueños, sino que, debido a filtraciones de diverso tipo, es conocida también por otros seres y personajes del Multiverso, entre los que se encuentran por ejemplo los místicos del clan Baku del Imperio Solar o los aventureros - brujos de Quarzhasaat, en el mundo de los Reinos Jóvenes. Sin embargo, fueron los ladrones los que la desarrollaron, y nadie la domina a un nivel tan alto como los más expertos miembros de este gremio.

Aunque se trata de una forma de artes mágicas de concepción distinta a la hechicería convencional, para simplificar presentamos este tipo de magia como meramente un juego de hechizos concretos que, junto con el uso de la habilidad Robo de Sueños, permite a los ladrones de sueños ejercer su trabajo.

Los orígenes de los ladrones de sueños son inciertos. Se sabe que al principio fueron ladrones de verdad, que a escondidas robaban a los durmientes sus sueños, es decir, sus emociones, experiencias, y pasiones, para venderlos a quien pagase bien por ellos.

La tradición del robo de sueños, que pasaba de maestros a aprendices, fue poco a poco mostrando una deriva ideológica hacia la Ley. Como resultado, los ladrones de sueños son hoy en día personas que tienen como cometido ayudar a la gente con sus problemas, aliviarles de la carga de sus errores y de la maldad de sus congéneres. Recorren la Tierra y otros planos librando a los interesados de angustias y pesadillas, proporcionándoles iluminación sobre ellos mismos, y cobrando por estos servicios.

Los sueños arrebatados toman forma física, y pueden ser vendidos en el ya institucionalizado Mercado de Sueños, que se encuentra en un ámbito distinto del de las Tierras Quebradas.

EL LADRON DE SUEÑOS COMO PROFESION (PP +3)

Los ladrones de sueños son una profesión ya de por sí rara y poco frecuente, y concretamente en las Tierras Quebradas son prácticamente desconocidos. Y es que raramente se aventuran en ellas, temerosos de encontrar la presencia del Caos en las mentes de la gente. No en pocas ocasiones son nativos de otro plano.

Los ladrones de sueños utilizan un tipo de magia muy específico para adentrarse en el mundo onírico de una persona mientras duerme y extraer de ella sueños que vender luego en el gran Mercado de Sueños, situado en otro ámbito. Son capaces así de aligerar de miedos, angustias y cargas emocionales, y al mismo tiempo comerciar con ellas. La habilidad **Robo de Sueños** es solo conocida por ellos.

Los ladrones de sueños son personajes benignos, que tratan de ayudar en lo posible a las comunidades entre las que viajan. Su modo de vida errante exige de ellos también cierta dureza y capacidades de combate y supervivencia. Los ladrones jóvenes son entrenados por un mentor más experimentado, en un proceso de aprendizaje que dura cinco años. Los ladrones de sueños son reconocidos por el bastón especial que portan y que les sirve para entrar en los ámbitos del sueño.

- **Habilidades:** Conocimiento mágico, Encanto, Esquivar, Idioma (tres a elegir), Manejar botes, Manejar carros, Montar, Multiverso, Navegar, Orientación, Perspicacia, Persuadir, Robo de sueños, una habilidad de armas.

- **Ventaja: Ladrón de sueños:** Formado en la disciplina del ladrón de sueños puedes repartirte 10 puntos en Trasformar, Inhibir, Dirigir, Modificar, Ley, Mente y Espíritu. Recibes de forma gratuita los 5 hechizos descritos mas adelante. Si deseas más, deberán invertirse PP en la venta Hechizo.



HECHIZOS DE UN LADRÓN DE SUEÑOS

Aunque nunca se considerarían a sí mismos hechiceros, ni llamarían a su arte brujería, los ladrones de sueños sí son capaces de realizar magia, que utilizan como herramienta básica de sus actividades y cuyo conocimiento va pasando de maestros a aprendices. Los conjuros que domina típicamente un ladrón de sueños son los siguientes:

- **Abrir caminos interplanares**

(Modificar Ley. Dif. 15. PM: 2)

Explicado en el manual básico

- **Encantamiento: Bastón de ladrón de sueños**

Hechizo: Creación de ámbito de sueños (*Dif. 20, PM: 3, Transformar Mente en Ley*) y Entrar en ámbito de los sueños (*Dif. 15. PM: 2, Dirigir Espíritu*).

Procedimiento: El ladrón de sueños debe elaborar un bastón de aproximadamente un metro de largo, doblado por un extremo, como el de un pastor, utilizando para ello los materiales y técnicas que desee o que le resulten más afines. Se requiere una tirada del artesanado correspondiente (carpintería o herrería) a dificultad 10. En el proceso se ha de utilizar un elemento que el maestro del ladrón haya extraído de los sueños de su aprendiz, es decir, un sueño materializado del ladrón de sueños, un sueño especial que representa su profesión.

Funcionamiento: Al colocarse junto a un durmiente, y con la voluntad de su portador, el bastón cobra vida, cambia de color, textura y forma, emite luz, y crea un ámbito onírico a partir de la mente inconsciente del soñador. A continuación, si el ladrón de sueños y, potencialmente, sus acompañantes, se tienden al lado del durmiente y se toman unos a otros de la mano, realiza el conjuro Entrar en ámbito de sueños para llevar una representación de los ladrones de sueños al nuevo ámbito onírico. Durante el proceso el bastón se mueve y gira sobre los cuerpos de los involucrados. Mientras estos se hallen en el ámbito, el bastón sigue suspendido y mágicamente animado.

- **Crear ámbito del Sueño**

(Transformar Mente en Ley. Dif. 20. PM: 3)

Inmediato

Este es el hechizo que los ladrones de sueños utilizan para dar forma de mundo a la mente, los sueños, de una persona dormida. Las pasiones, miedos, conocimientos, deseos y otros componentes psíquicos del blanco toman la forma de un mundo complejo, dominado por una lógica onírica y habitado por seres incompletos que no son sino manifestaciones diversas de diferentes aspectos del durmiente.

Este mundo se divide en siete regiones, o niveles, a los que se accede de forma lineal, una detrás de otra, y que tienen sus propias características.

Al despertar el durmiente, el ámbito del sueño se deshace y el ladrón de sueños y otras personas que pudieran haber entrado con él, vuelven catapultados de nuevo hacia sus cuerpos.

Aunque todos los ladrones de sueños conocen este hechizo, en la mayor parte de los casos no se usa directamente, sino que se utiliza el bastón de sueños.

- **Entrar en ámbito de Sueños**

(Dirigir Espíritu. Dif. 15. PM: 2)

Mediante este conjuro una representación espiritual del blanco entra en el ámbito de sueños más cercano, mientras su cuerpo permanece mientras tanto en coma, y de alguna manera desprovisto de vitalidad, como una carcasa a la que le faltase algo fundamental. El blanco ha de estar relajado y consentir con el proceso. Tomando de la mano a otras personas, y gastando 1 PM por blanco extra, se puede entrar en grupo en el ámbito de sueños.

Todos los ladrones de sueños conocen este hechizo, pero raramente lo utilizan, dejando que sea su bastón de sueños el que cumpla este trabajo.

- **Sueño pesado**

(Inhibir Mente. Dif. 10. PM: 1)

El blanco del hechizo, que tiene que estar dormido en el momento del lanzamiento, se ve sumido en un sueño pesado, del que no despertará a menos que sufra un fuerte dolor, se sumerja en agua o padezca impactos similares.

Una vez despierto, el conjuro deja de funcionar. El hechicero ha de vencer al sujeto en una tirada enfrentada de Espíritu contra Espíritu.

El bastón de sueños

Cada ladrón de sueños dispone de un peculiar bastón mágico que, por un lado, le identifica como tal y, por otro, le ayuda en su cometido. El bastón es capaz de fundar el ámbito de los sueños y a continuación llevar a él el espíritu de su propietario y el de otras personas que estén en contacto con él, ejerciendo como una especie de llave hacia el mundo onírico del soñador.

Los ladrones de sueños conocen por tanto el encantamiento necesario para fabricarlos, y la confección de uno propio forma parte del capítulo final de su formación. Los bastones de sueños son de mango curvado hacia el final, como los garrotes de pastor, y miden un metro de largo. Pueden ser sencillos o barrocos, de madera o metálicos, o poseer otras peculiaridades.

El ámbito de los sueños

Para proceder al robo de un sueño, la persona en cuestión tiene que estar dormida. El ladrón de sueños puede usar el hechizo Sueño Pesado para asegurarse de que permanezca dormido el tiempo necesario y no se despierte de forma intempestiva, arruinando la sesión.

A continuación, se tiende a su lado y utiliza el hechizo Creación del Ámbito de Sueños, o deja que su bastón



haga este trabajo. En ese momento la personalidad del durmiente: sus miedos, pasiones, rasgos de carácter, recuerdos, ambiciones, manías, etc. toman forma física en forma de un mundo propio, un plano aparte. Este ámbito tiene siete niveles, cada uno con sus propias características, y los personajes, escenarios y situaciones que contiene son un reflejo de su inconsciente.

A continuación, el ladrón lanza el hechizo Entrar en Ámbito de Sueños, o más habitualmente, deja que su bastón lo haga por él. Su espíritu abandona el cuerpo, que queda convertido en una especie de carcasa seca sin vida, y entra en el Ámbito de Sueños recién creado, donde se materializa. El ladrón aparece allí por tanto en algo muy parecido a su propio cuerpo, pero no tiene control sobre el equipamiento que porta consigo: habitualmente solo unas ropas sencillas parecidas o iguales a las que llevaba en el momento de abandonar su cuerpo real.

AVENTURAS EN LOS SUEÑOS

Las vivencias de un ladrón de sueños en un ámbito onírico son en sí mismas una aventura, y pueden jugarse como tales. Los siete niveles son escenarios fantásticos, reflejos en cierta manera de la psique del durmiente, pero acoplados a unas características constantes, forzadas por el hechizo de Crear Ámbito de Sueños, que permiten a los ladrones de sueños orientarse y resolver peligros y situaciones.

De esta forma, aunque el ámbito de sueños de cada durmiente es distinto, incluso en la misma persona de un día para otro, los siete reinos tienen unas características comunes que se repiten.

En estos planos oníricos aparecen personajes, monstruos y criaturas, amigos y enemigos, que son en realidad reflejos de diferentes aspectos del durmiente, de sus conocidos, familiares y amigos, o de sus miedos y deseos. El inconsciente del ladrón de sueños y de sus posibles acompañantes también suele reflejarse de alguna manera en el escenario y personajes con los que se encuentra.

El aventurero onírico puede tener que enfrentarse a desafíos físicos de tipo convencional, como acantilados, mares y tormentas, a seres peligrosos, pero también a enigmas, laberintos y a tentaciones, esto es, situaciones en las que tendrá que oponer su voluntad a sensaciones provocadas por el sueño, por ejemplo un deseo de descansar o de retirarse.

En estas aventuras oníricas, la habilidad de Robo de Sueños permite identificar peligros, interpretar situaciones, y saber cómo comportarse en cada uno de los niveles, evitando así sus peligros.

Involucrando a otros personajes

Puesto que presumiblemente en el grupo de jugadores la mayoría de los personajes no son ladrones de sueños, y por tanto quedan al margen de este tipo de aventuras oníricas, es desaconsejable que, cada vez que el ladrón de sueños actúa, su aventura onírica se interprete con detalle. El resto de los jugadores se aburrirá mientras su

compañero disfruta de un cara a cara con el narrador. En otros casos, cuando la aventura onírica tenga sentido para la partida, o incluso sea clave para su resolución, el narrador puede preparar el escenario e inventar algún pretexto para que el ladrón de sueños involucre a sus compañeros y se los lleve consigo al ámbito de sueños.

Otra opción es echar mano de las llamadas efigies. Estas consisten en proyecciones inconscientes de personas que el ladrón de sueños conoce, y que se materializan en el ámbito de sueños, sirviéndole de aliados. El narrador puede determinar que aparecen las efigies de sus compañeros, de modo que el resto de los jugadores pueda seguir jugando, sin peligro además de que sus personajes mueran. Las efigies son cómo el ladrón de sueños ve a sus compañeros, no exactamente como sus compañeros son realmente, por lo que interpretarlas puede ser original y aportar algo novedoso al juego.

Una segunda opción es que en la Tierra de los Sueños en común el ladrón conozca personas o criaturas procedentes de otros planos que se ofrezcan a ayudarle en su búsqueda, quizás con su propia agenda e intereses. El narrador debería tener preparados estos personajes para la ocasión y ofrecerles a los otros jugadores que los interpreten.

Muerte y magia en el ámbito de sueños

Cuando un ser humano entra en un ámbito de sueños puede resultar herido y morir de forma normal. Al despertar, las heridas se traducen en un daño de los órganos internos, no se refleja por tanto el daño tal como fue recibido, no aparecen por ejemplo quemaduras o heridas abiertas. Al perder todos los Puntos de Vida, los personajes despiertan y, tras una breve agonía, mueren.

La pérdida de todos los Puntos de Magia, o quedar incapacitado o inconsciente por uno u otro motivo, también les hace volver al mundo de la vigilia. En el ámbito de sueños no se puede practicar la magia ni pedir intervención divina.

Cualquier persona que entre en el ámbito de los sueños puede volver en sí cuando quiera, haciendo que su espíritu regrese a su cuerpo. Si quiere volver a entrar en el ámbito de los sueños, tendrá que usar de nuevo la magia, y aparecerá otra vez en algún lugar del mundo de los Sueños en Común.

Objetivos de la aventura onírica

El ladrón de sueños puede sumergirse en el ámbito de sueños con un objetivo claro, obtener un sueño concreto, por ejemplo, o simplemente explorar a ver qué encuentra y le resulta de utilidad. En cualquier caso, las aventuras vividas en los siete niveles de sueño pueden proporcionar los siguientes botines.

- **Información sobre el durmiente.** Los personajes que moran en el ámbito de sueños son reflejos de personas que el durmiente conoce o facetas de sí mismo. Estos seres, conocidos como incompletos, tienen una manera de expresarse críptica y a veces sin demasiado sentido,



pero interrogándolos adecuadamente, es posible obtener de ellos información relevante sobre el durmiente: su personalidad, sus esperanzas y deseos, sus miedos, su vida, sus secretos, experiencias de importancia, lo que conoce sobre otras personas y lugares, etc. Cada nivel debería ajustarse a un tipo de información distinta, de manera que haya que llegar a tierras más profundas para encontrar información más íntima o más reprimida.

- **Conocer sus sueños.** Hay varios tipos de sueños: pasiones, motivaciones, recuerdos y pesadillas. Las pasiones son las principales emociones que motivan la conducta del durmiente, las motivaciones son sus objetivos vitales, sus recuerdos son las memorias de los momentos clave que ha vivido en su vida y lo han moldeado como persona, y las pesadillas son sus trastornos mentales y su locura. En términos de juego una pesadilla es un trastorno mental. En el ámbito de sueños, el aventurero puede localizar estos sueños, es decir, descubrir el lugar del ámbito de sueños donde se encuentran, conocer la forma que adoptan, y comprender más cosas sobre su naturaleza.

- **Robar sueños:** El objetivo más común es hacerse con uno de estos sueños, lo cual puede ser más o menos complicado dependiendo de la importancia del sueño que se pretende tomar. Cuanto más fundamental sea un sueño para el durmiente, mejor estará custodiado. Barreras naturales, abominaciones, guardianes y trampas de todo tipo se interpondrán entre el sueño y el ladrón, amenazando en muchos casos su vida. El sueño toma la forma de un objeto de singular factura. Cuando el ladrón de sueños lo toma, puede elegir despertar. De vuelta en su cuerpo, el objeto se encontrará en sus manos, y la pasión, motivación, recuerdo o locura habrán desaparecido de la mente del durmiente.

- **Deshacer un hechizo:** Si la mente del durmiente se encontraba afectada por un hechizo, este se manifestará en el ámbito de sueño con la forma de un objeto o criatura, habitualmente peligrosos, o custodiados por seres relativamente poderosos. Su forma suele estar relacionada con la naturaleza del conjuro y sus efectos. Cuanto más poderoso es el conjuro, más lo será su reflejo en el ámbito onírico. Destruir o matar esta representación del hechizo acaba definitivamente con sus efectos sobre el durmiente.

A la hora de preparar el escenario para la aventura onírica, el narrador debería tener una noción de lo que buscan los personajes jugadores y lo que podrían encontrar en la mente de ese durmiente, situando los sueños y los peligros en localizaciones interesantes, en reinos oníricos que tengan sentido para cada sueño o información, e ideando las pistas que pueden conducir a los aventureros hacia lo que están buscando.

La presencia del Caos

Los ladrones de sueños evitan normalmente las Tierras Quebradas, y en general cualquier lugar donde exista el culto al Caos, y si lo hacen es por un motivo muy claro: las almas entregadas al Caos son peligrosas para un ladrón de sueños, y el ámbito onírico creado a partir de

una mente de este tipo puede acabar fácilmente con la vida de quien trate de explorarlo.

Los ámbitos de sueños de las personas con un pacto con alguna deidad caótica presentarán peligros añadidos a los habituales. Cada punto de Espíritu dedicado a la deidad puede reflejarse en un monstruo, trampa o peligro de naturaleza caótica. Si se trata de seres animados, pueden buscar al ladrón de sueños a lo largo de los siete niveles, en caso de otro tipo de peligros, deberían bloquear el paso de unos niveles a otros. El alma del durmiente pertenece, aunque sea de forma parcial, al Caos, y este protegerá celosamente sus dominios.

Los pactos con otras deidades, como los señores elementales o la Ley, se reflejan también en el ámbito de sueños, pero no tienen por qué representar un peligro para el ladrón, y en ocasiones pueden serle de ayuda.

LOS SIETE REINOS ONÍRICOS

Como ya se ha mencionado, el ámbito de los sueños está formado por siete regiones o reinos consecutivos, conectados el uno al otro de forma lineal, de modo que para llegar al tercero desde el primero hay que pasar por el segundo. Se han de cruzar pues en orden las puertas que comunican cada reino. Simbolizan la inmersión del ladrón de sueños en la psique del soñador, de forma que cada nivel supone el alcance de secretos y rasgos más oscuros, más reprimidos, más celosamente guardados por el durmiente.

Habitualmente viajar a través de los siete reinos significa adentrarse en las profundidades. Exceptuando el primero, Sadanor, el resto son reinos subterráneos, situados a cada vez mayor profundidad en las entrañas de la tierra. En todos ellos hay alguna fuente de luz, sean hongos iridiscentes, enormes braseros, cristales que emiten luminosidad, etc. Por su tamaño y características es posible cruzar cada reino en aproximadamente una hora, en ocasiones menos tiempo.

Cada soñador, y cada periodo de sueño, son distintos, y distintos son cada vez los reinos, pero el conjuro de Crear Ámbito de Sueños da forma a la mente del durmiente de una manera estandarizada, con los siete reinos y unas características comunes. Estos rasgos que se repiten hacen que sea posible aprender a orientarse en el ámbito, y con el tiempo perfeccionar la habilidad Robo de Sueños para convertirse en un experto ladrón. A continuación se describen brevemente los siete reinos y sus características.

Sadanor, el reino de los sueños en común

Esta región onírica se halla siempre al aire libre, y a pesar de su imagen de vastedad, se trata de una zona limitada, de dimensiones concretas. Alejarse mucho de la puerta a Marador significa encontrarse pronto ante un abismo, océano o límite insalvable. Sadanor es un lugar de acceso abierto a viajeros por entre los planos, que accidentalmente pueden acabar aquí, de ahí su apodo. La posible presencia de vagabundos interplanares o criaturas procedentes de otras



dimensiones puede suponer una ayuda o una amenaza por igual.

Cerca de la puerta a Marador se encuentra el llamado Valle de las Almas Tímidas, habitado por personas de escasa voluntad y agallas, una especie de representación del miedo al viaje o empresa peligrosa. A veces se hallan gobernados por un tirano, otras son una huidiza comunidad de seres mayormente inofensivos.

Marador, la tierra de los viejos deseos

Se trata del primero de los reinos subterráneos, y su característica principal es su elegante y majestuosa belleza. Tanto las formas naturales como construcciones presentes en el reino son hermosas, sugerentes, de una belleza oscura y misteriosa. Sus gentes también comparten esta elegancia y aspecto sofisticado y al mismo tiempo ligeramente tenebroso.

Al atravesar Marador, el viajero comienza a ser asaltado por recuerdos de bienestar y placidez, antiguos amores, viejas glorias y momentos de placer y alegría. El humor cambia a una sensación agradable pero que invita a la quietud, a dejar la empresa y permanecer para siempre en Marador, saboreando este sutil deleite. Los habitantes del reino no se lo ponen fácil al viajero, y tratan de tentarlo con todos los medios posibles, salvo la violencia, para que permanezca. Posiblemente sean necesarias tiradas de Espíritu para conseguir resistir a la tentación y buscar y cruzar la puerta a Paranor.

Paranor, la tierra de las creencias perdidas

Aunque hermoso, Paranor goza de una belleza más siniestra y salvaje que Marador, y resulta siempre intranquilizador. Está formado por una caverna de dimensiones imposibles, en cuyo interior se alza una ciudad que los ladrones de sueños llaman de la Cobardía Inventiva. La urbe recuerda a muchas ciudades de diferentes planos, como una suerte de población universal.

La región evoca en el viajero el apego hipócrita a falsedades e invenciones que justifican el haber dejado atrás sueños, ideas, metas y creencias. Recurrentemente en su mente surge la necesidad de protegerse con estas mentiras de la necesidad de luchar por lo que antes se creía. Esta sensación puede tentarle a entrar en la ciudad de la Cobardía Inventiva, donde encontrará motivo para no seguir su viaje, quedando prisionero de sus oscuras torres y siniestros habitantes.

Las zonas salvajes de la región, así como otras ciudades y cavernas, pueden ser asimismo peligrosas, y albergar poblaciones hostiles de gentes paranoicas y traicioneras, o monstruos y seres extraños de diverso tipo, que los ladrones de sueños prefieren evitar si es posible.

Celador, la tierra del amor olvidado

A pesar de encontrarse también bajo tierra, Celador adopta la forma de un lugar tupido, como una jungla,

un bosque de hongos, un cañaveral, una espesa foresta o similares. Es acogedor, pero en él es fácil perderse.

Los viajeros son asaltados por una renovada pasión hacia uno de sus antiguos amores, y posiblemente este aparezca para tentarlo, hacerlo que lo siga, y extraviarlo entre los confusos recovecos de Celador. Puede sentirse también atracción, o el despertar de un amor, hacia compañeros de viaje. La locura del amor invade la mente del viajero, que puede llegar a tomar decisiones intempestivas, y ser fruto de arrebatos románticos e inexplicables.

Uno o varios guardianes protegen Celador, y los viajeros tendrán que enfrentarse a ellos, burlarlos o engañarlos, si desean explorar la región o encontrar la puerta al siguiente reino.

Imador, la tierra de la nueva ambición

Al entrar en Imador, el aventurero onírico se encontrará con una larguísima escalera, rampa, camino excavado en la roca o similar, que desciende. A lo largo de las escaleras, como si de una populosa calle se tratara, se encuentran los habitantes de Imador, que comercian u ofrecen sus servicios al viajero. Puede encontrarse prácticamente cualquier oficio y estereotipo social que conozca el durmiente, y otros muchos inventados.

Conforme se va descendiendo por la escalera, la riqueza y categoría social de los personajes es mayor, de modo que a su final se encuentran personas del rango de los más poderosos emperadores. La escalera representa la ambición personal, que conforme es llevada más lejos, da lugar a un mayor éxito social. Sus habitantes pueden entretener a los viajeros, pero nunca constituir un impedimento mayor. El verdadero desafío de este reino es la figura del guía. Los ladrones de sueños dicen que la ayuda del guía nunca se debe rechazar, pero que nunca se debe confiar en él. El guía suele tomar la forma de una persona de gran autoridad para el durmiente, o basarse en ella.

Como la ambición que representa, es necesaria para alcanzar el objetivo, pero hay que escucharla con prudencia. Una vez alcanzado el final de la escalera o equivalente, ante el viajero se extiende un amplísimo paisaje, que puede constar de prados, ríos o bosques, por ejemplo, pero que no tiene ningún referente que indique dónde buscar. Es por ello que la ayuda del guía deviene fundamental. Este tiene la obligación de acompañar al viajero hasta donde este le diga, pero al mismo tiempo tratará de convencerlo para que tome cursos de acción que retrasen o acaben impidiendo su tarea: le aconsejará equiparse mejor y se ofrecerá a acompañarle a donde se encuentran los objetos que necesitan, le sugerirá que necesita ayuda y propondrá buscar aliados en un lugar que conoce, entre otras estrategias. Solo desoyendo sus consejos y aceptando la ayuda que lleve directamente hacia su objetivo puede el aventurero encontrar lo que busca en Imador.

Falador, la tierra de la locura

En Falador se esconde la irracionalidad más destructiva del durmiente, sus disfunciones mentales, de modo que



se trata de una tierra más peligrosa y traicionera conforme mayores sean sus pesadillas. Si el durmiente ha sellado un pacto con el Caos, esta será la fortaleza de este pacto y por tanto también de los seres que este haya hecho materializarse en los sueños.

El aspecto de Falador es profundamente siniestro y desagradable, abundan hedores, pantanos, y visiones y lugares de pesadilla. Sus habitantes son monstruosos, y en la mayor parte de las ocasiones tratarán de acabar con la vida del viajero, bien directamente por la fuerza, bien mediante trampas y engaños.

El séptimo reino

El último y más profundo de los reinos oníricos no tiene nombre, ya que el viajero puede encontrar cualquier cosa. Normalmente toma la forma de un lugar acogedor y plácido, reflejo de algún lugar o lugares donde el durmiente se siente, o sentía, especialmente a gusto, quizás un escenario de su infancia.

Se trata del último bastión del durmiente, donde yace su verdadero yo, sus más profundos secretos. Si se trata de una persona atormentada o desequilibrada, el séptimo reino puede ser un lugar en el fondo traicionero y peligroso; si hablamos de alguien honesto y bondadoso, las amenazas serán menores. Efigies de seres queridos, o incluso de dioses a los que el durmiente rinde culto o ha pactado, pueden llegar a materializarse aquí. En todo caso siempre habrá guardianes que defiendan los sueños más íntimos del sujeto, y que pueden ser agresivos si sienten que el viajero trata de entrar sin permiso en los espacios que custodian.

ROBO DE SUEÑOS COMO HABILIDAD

En muchas ocasiones resulta más ágil para la partida resolver el robo de sueños mediante tiradas y algunas sucintas pero evocadoras descripciones por parte del narrador, como si se tratara de una habilidad normal. Para ello, una vez en el ámbito de los sueños, el ladrón lanza su habilidad de Robo de Sueños a una dificultad marcada por lo que quiera conseguir.

Cada tirada de Robo de Sueños implica un trabajo de dos horas. Dependiendo del tiempo que el sujeto pase durmiendo, el ladrón de sueños tendrá más o menos oportunidades de conseguir lo que busca. Como se ha explicado con anterioridad, el ladrón de sueños puede tratar de lograr cuatro objetivos distintos: conseguir información sobre el durmiente, conocer sueños, robarlos, o desarticular un hechizo.

Conocimiento sobre el soñador

Con un resultado mayor de 10 en la tirada de Robo de Sueños, el ladrón recibe una descripción breve sobre el tipo de persona que es el soñador y sus rasgos de personalidad.

El narrador puede asignar a cierta información más importante un umbral de dificultad mayor, por ejemplo

15 o 20. Un resultado de 20 o 25 debería poner sobre la mesa toda la información de importancia.

En cualquier caso, con resultados de 10, 15, 20 y 25 el ladrón recibirá una vez despierte un bonus respectivamente de +1, +2, +3 y +4 a las tiradas de Perspicacia realizadas sobre el durmiente.

Detectar sueños y pesadillas

Como se ha comentado antes, hay cuatro tipos de sueños: las motivaciones, las pasiones, los recuerdos clave y las pesadillas. El ladrón puede investigar en el mundo onírico para conocer uno de estos tipos de sueños.

La dificultad varía. Detectar una motivación o una pesadilla exige una tirada de dificultad 15, y un recuerdo clave, de dificultad 20. En cuanto a las pasiones, depende de la fuerza de la pasión: si la fuerza es de 3, la dificultad es de 20, si es de 2, de 15 y si es de 1, de 10. Y es que las pasiones más generales son más fáciles de detectar.

Cuando el sueño es detectado, el ladrón sabrá que existe y cómo es exactamente. Puede saber que el durmiente sufre un trastorno mental, que su motivación principal es ser el dueño de su propio barco o que el amor por su hija es una de sus pasiones predominantes.

Robar sueños

Para robar su sueño, previamente hay que conocer su localización, como se describe en el punto anterior. Hacerse con un sueño es más difícil cuanto más importante es para su poseedor. Si una persona ha consagrado su vida a por ejemplo servir y contentar a su padre, robar esta motivación puede tener una dificultad de 20.

Cada sueño toma la forma de un pequeño objeto. Si el ladrón lo toma y decide despertar, aparece con él en las manos, o dicho de otra forma, el objeto se materializa en sus manos. El soñador se ve desprovisto así de esta determinada motivación, pasión o recuerdo.

Robar pesadillas

Las pesadillas son la locura, el desequilibrio mental. En términos de juego, los trastornos mentales se manifiestan mediante la presencia de monstruos y peligros más poderosos en el mundo de la Locura. El ladrón de sueños puede sanar al soñador robando una pesadilla. Cada uno de estos malos sueños representa un trastorno que, de sacarse la pesadilla de la mente, es sanado. Para ello hace una falta una tirada de Robo de Sueños a dificultad 20.

Desarticular un hechizo

Si el soñador se halla bajo los efectos de un hechizo que afecta a su intelecto de alguna manera, por ejemplo, que lo mantiene dormido, o que ha alterado su personalidad, el hechizo se manifiesta en el mundo



onírico. De este modo un ladrón de sueños experimentado puede tratar de enfrentarse a él, derrotarlo, y acabar con sus efectos. Para ello hace falta una tirada de Robo de Sueños a dificultad igual a la del hechizo.

Peligro en el ámbito de los sueños

En los diferentes niveles del ámbito de los sueños se encuentran a menudo situaciones, trampas o criaturas que pueden representar un peligro para el ladrón de sueños.

Para representar la posibilidad de sufrir daño de manos de estos obstáculos, cualquier tirada de Robo de Sueños que falle supone una herida. Además, se despertará automáticamente, dando por terminada la sesión de esa noche. El ladrón de sueños sufrirá tantos puntos de Daño como la diferencia entre el resultado de la tirada y la dificultad a la que se haya realizado. Es decir, si para una tirada de dificultad 10 se saca un 8 se sufrirán dos puntos de Daño. Obtener un 1 en el dado significa, además, 1d6 PD adicionales.

Por otro lado, todo aquel que haya dedicado puntos de Espíritu a una deidad caótica, sellando así un pacto, generará mundos oníricos especialmente traicioneros y peligrosos. El valor del pacto caótico servirá de malus para cualquier tirada de Robo de Sueños. Esto incrementa notablemente las posibilidades de que el ladrón no solo fracase en su propósito, sino de que sufra un gran daño físico. Así, por ejemplo, intentar robar un sueño de una persona con un pacto caótico de 5 tendrá un penalizador de -5.

Ejemplo:

Danknar, ladrón de sueños procedente de otro plano, se introduce en el ámbito de sueños de Zadaran con el propósito de sanar su maltrecha cordura, reducida tras sus últimos encuentros sobrenaturales. Su bastón de sueños se encarga de crear el ámbito y, a continuación, de introducir su espíritu en él. Zadaran va a dormir ocho horas, por lo que Dankmar dispone de cuatro tiradas. En la primera busca una pesadilla. La dificultad es de 15, y con su habilidad de Robo de Sueños 12 no tiene problemas en pasarla con éxito. En la segunda roba la pesadilla, una tirada de dificultad 20. Falla con un 14, así que pierde 6 Puntos de Vida. En la tercera oportunidad vuelve a intentarlo y lo consigue. En la cuarta tirada aprovecha para descubrir algo más sobre Zadaran, y trata de descubrir un sueño de motivación. Saca un 1, con lo que pierde 2 Puntos de Vida y además 1d6, obteniendo un 4. En total el viaje por los sueños de Zadaran le ha costado a Danknar 10 Puntos de Vida, en forma de dos heridas leves. Despierta sangrando por la boca y la nariz, y con inmensos dolores en el interior de su torso, pero con un guantelete de acero negro en la mano, una de las pesadillas de Zadaran, que se ve libre del trastorno mental que le afectaba.

Sueños robados

El sueño materializado en el mundo de la vigilia puede tener prácticamente cualquier forma y estar hecho de cualquier material. La única característica constante es

que siempre puede tomarse con una sola mano. Normalmente son de excelente factura, y de formas y adornos singulares, de hecho, por sí mismos pueden alcanzar un alto valor en el mercado en calidad de objetos convencionales. Estos objetos son la mercancía que los ladrones de sueños venden para ganarse la vida a otras criaturas que no tienen la facultad de soñar, o al menos no en la gama tan amplia de los seres humanos, o que no son capaces de sentir las mismas emociones.

El sueño-objeto puede ser de hecho reabsorbido. Únicamente es necesario quedarse dormido con él en las manos o pegado al cuerpo. El objeto se desvanece y el sujeto experimenta un vívido sueño con las características del original. Esta experiencia ya es por sí suficiente para muchos de los interesados en comprar sueños, pero no se queda ahí, ya que la motivación, pasión o información que ha dado lugar al objeto pasa a formar parte de la mente del nuevo soñador. Si se trataba de una pesadilla, el trastorno sanado se convierte en un trastorno para el receptor del objeto.

EL SUEÑO DE MIL AÑOS

La magia de los misteriosos e intangibles sueños no se circunscribe solo a las artes de los ladrones de sueños. Durante cientos de generaciones los Merení han utilizado los llamados divanes de sueños para instruir a su prole acerca del universo y las artes mágicas.

Estos artefactos lanzan a quien se concilie el sueño sobre ellos a una búsqueda onírica de mil años de duración, que el sujeto experimenta en el lapso de sueño de una sola noche. Mientras su cuerpo permanece dormido en el diván, su alma toma forma física para viajar a otros planos del Multiverso, e incluso otras épocas, permitiendo al individuo aprender conocimientos y experimentar hechos, sensaciones y situaciones a las que de otra manera jamás habría tenido acceso.

El sueño de un millar de años son en realidad múltiples sueños enlazados. En unas ocasiones el sujeto encarna a antepasados o personajes de otras épocas pasadas o futuras, en otros disfruta de un cuerpo a semejanza del propio. En sus búsquedas y aventuras trata con los señores de los mundos superiores, forja o renueva pactos, y se enfrenta a peligros que pueden devorar o encerrar para siempre a su alma inmortal.

Los conocimientos y experiencias adquiridas son mucho más de lo que un cerebro humano puede albergar, y en ocasiones los divanes de sueños han traído la locura a sus beneficiarios. En todos los casos el acervo de experiencias es inmenso pero nebuloso, y en la mayor parte de las ocasiones los recuerdos son vagos y confusos.

El hechizo que produce el sueño de mil años, y que los divanes solo reproducen en calidad de objetos encantados, es un conocimiento altamente secreto a disposición de unos pocos mereníes de Merenter elegidos por sus iguales.

Otras facciones mereníes poseen búsquedas oníricas de menor calado, que concentran apenas unos días o



semanas en un solo periodo de sueño, y que se consiguen mediante pociones y conjuros especiales, cuyo conocimiento es secreto. Estas se usan para dar al beneficiario la posibilidad de explorar un mundo o época en busca de una información concreta.

En términos de juego un sueño de mil años otorga a su beneficiario 200 Puntos de Experiencia para repartir entre sus habilidades, con la posibilidad de canjear 5 Puntos de Experiencia por un conjuro, encantamiento o receta para una poción.

El sujeto ha de tirar sin embargo Mente a dificultad 15 para no morir en el intento y superar una tirada de Espíritu a dificultad 12 para no adquirir un trastorno mental.

Los sueños de mil años pueden ser además la base de una interesantísima campaña. Un jugador puede interpretar al viajero onírico, y el resto a compañeros o aliados que encuentra durante sus viajes. Los escenarios pueden ser tanto otros planos como otras épocas de la Tierra, y el objetivo la consecución de conocimientos y aliados sobrenaturales.

