DREAMRAIDERS

ISMAEL DÍAZ SACALUGA BORJA PINDADO

DREAMRAIDERS

ISMAEL DÍAZ SACALUGA BORJA PINDADO

Nosolorol Ediciones

CRÉDITOS

ESCRITOR
Ismael Díaz Sacaluga

DISEÑO Y MAQUETACIÓN
Manuel J. Sueiro

AGRADECIMIENTOS
Ricardo García Murillo, Manuel Argenis Rodríguez, Mario Baudet Aranda, Angel Díaz Jiménez, Marisa Díaz Sacaluga, Jorge Arredondo, Jokin R. González.

PLAYTESTERS
David Nieto Sanz (Rick Hayes); Eva Chacón (Noa Montesco); Clara Martín Iglesias (Chloe Deveraux); Daniel Pérez Espinosa (Josh Haven); Carlos Sánchez García (Josh Haven); Isidro Martín Suárez (Ayo Jurbal); Raúl Galeano Prado (Roger Smith); José Antonio Alegría (Eric Durden); Carlos Serrano (Charlie Carver); Francisco José Martínez Rodríguez (Charlie Carver); Borja Aguirre (Billy Rockstone); Jorge Arredondo (Aoki Nogaru); Jubal Gutiérrez Silos (Aoki Nogaru); Juan León Hernández (Sayed Al Bahari); Gonzalo Martín López (Mark Sheridan); Raúl Lainez (James Ward).

ILUSTRACIONES
Borja Pindado Arribas

CORRECCIÓN
Víctor Fernández Álvarez

PUBLICADO POR
Nosolorol Ediciones
C/ Ocaña 32, 28047 Madrid
www.nosolorol.com
ediciones@nosolorol.com

ISBN: 978-84-941940-3-0
Depósito legal: M-35279-2013

Copyright © Nosolorol Ediciones, 2013
Copyright © Ismael Díaz Sacaluga, 2013

En memoria de José Antonio del Castillo.

ÍNDICE

CONTENIDO

Prólogo – notas del autor:
Por qué se hizo Dreamraiders 008
Introducción: Dreamraiders 010
¿Qué es un juego de rol? 011
Organización de contenidos 013

LIBRO UNO

Reglamento (I): Creación de personajes 017
Fases de creación 017
Prólogo (I): Amigos ausentes 026
1. El presente 026
2. El pasado: Dávalos 029
3. El presente: recueentro 029
4. El pasado: Sawyer 031
5. El presente: Yggdrasil 032
Reglamento (II): Mecánica básica 037
Escenarios oníricos 037
Esferas 037
Obstáculos y amenazas 038
Tirando los dados 040
Rondas 041
Consecuencias 042
Daños físicos 043
Personajes no jugadores 045
Enfrentamientos entre Dreamraiders 046
Acto uno: Eterna vigilia 049
1.Introducción: jugadores 049
2. Introducción: director de juego 062
3. La elección 069

LIBRO DOS

Interludio: Crudas realidades 077
1. Volviendo a la realidad 077
2. Consecuencias 078
3. Alison Castle-Dávalos 079
4. Suéñalo otra vez, Sam 081
Reglamento (III): Navegando por el sueño 082
Equilibrio onírico 082
Desequilibrio onírico 085
Capacidades oníricas 085
El precio de los sueños 091
Acto dos: Complejo de mesías 091
1. Introducción: jugadores 091
2. Introducción: director de juego 091
3. Falso despertar 096
4. La verdad sobre Alison 099
Reglamento (IV): Aventuras en dreamraiders 100
Narración 100
Estructura de la aventura 102
Distorsiones oníricas 104
Estabilidad onírica del sueño 104
El tercer acto: la resolución del sueño 108

LIBRO TRES

Interludio: Despertares difíciles 111
1. Despertando... esta vez, de verdad 111
2. El retorno de Dávalos 112
3. Auténticas pesadillas 115
4. Terapia de grupo 118
Reglamento (V): Dreamraiders: Sit & Play 120
Acto tres: Soñadores y vencidos 124
1. Introducción 124
2. Dosieres 125
3. Enemigo íntimo 129
4. Despertares en mundos opuestos 131

LIBRO CUATRO

Interludio: Leyendas vivientes 133
Introducción para los personajes jugadores 134
La encrucijada 135
F.A.Q.: Cuando te conviertes en dreamrider 136
Epílogo 137
Reglamento (VI): Dreamriders 138
Creación de personaje 138
Reglas para dreamriders 142
Aventuras en dreamriders 144
Aventura introductoria: Unidad Beta 150
Betaverso 150
Antecedentes 150
Acto primero: presentación 153
Interludios (I) 156
Acto segundo: desarrollo 158
Interludios (y II) 161
Acto tercero: resolución 162
Cerrando la aventura unidad beta 163

LIBRO CINCO

Introducción: Dreamriders vs Dreamraiders 165
Preludio: Cuando los sueños chocan 165
1. Recuento de bajas 165
2. Evento onírico en curso 167
1. In media res 169
2. Cassandra o Lisandra 170
Antecedentes 171
Acto primero: Presentación 174
Punto de acceso 174
La escena 174
Punto de acceso 176
La escena 176
Acto segundo: Desarrollo 178
Velasco Fuentemayor 178
Samir Rakhesuddin 180
Joao DoSantos 183
Interludio: Punto de no retorno 185
Reglamento (VII): Crossover 186
1. Organizando a los jugadores 186
2. Las reglas de todo crossover 189
Acto tercero: Resolución 190
Amanda Rockstone, soñadora 190
Nadia Petrova, oscuro 192
Epílogo: El sueño de los justos 193
Derrotando a Dávalos... Otra vez 195

LIBRO SEIS

Epílogo: Dreamraiders 197
1. Regreso a la realidad 197
2. Consecuencias 197
3. De aquí en adelante 199
Reglamento (VII): Experiencia y recompensa 200
Los puntos de éxito 200
Experiencia 200
Las memorias 200
Recompensa 204
Aventura introductoria: Soñar despierto 205
Preludio 205
Amnésicos 206
La sociedad yggdrasil 207
Yggdrasil 208
En el sueño 209
Blackmen 211
El complejo de mesías 212
Dreamraiders 213
Reglamento (IX): Dream&Play 214
La premisa de Dreamraiders: Sit & Play 214
Presentación de un módulo: el dream-dosier 215
Resumen de tablas 222
Hojas de personaje 223

"Mira, te seré sincero. Llevo sufriendo de insomnio desde los siete años. Así que lo que pasó aquella vez para mí no fue más que una noche más del montón, ¿vale?".

Rupert A. Manners. Indigente. (Bristol, Inglaterra)

"Recuerdo que habíamos llegado a Kabul después de un vuelo espantoso y a la mañana siguiente debíamos partir temprano para una sesión en el desierto. Serían las tres de la madrugada cuando algo me despertó. No me preguntes el qué, ¿vale? Pero de repente tenía los ojos abiertos como platos. Y no hubo manera de volver a pegar ojo."

Yaqub Akbar. Fotógrafo. (Kabul, Afganistán)

"Sí, claro que lo recuerdo. Llevaban toda la mañana dando noticias de lo que pasaba en Europa y Asia. Así que no me extrañó cuando, a eso del mediodía, el presidente salió en directo y nos dijo que no había motivos para el pánico. Muchos pensaban de verdad que aquello no llegaría a Estados Unidos."

Rachel Barrymore. Camarera. (Los Ángeles, Estados Unidos)

"¿Sabes esa sensación de impotencia que te entra cuando ves que todos los putos vuelos están siendo cancelados? Pues imagina como tuvo que ser para alguien que llevaba ya casi nueve horas sin dormir."

Oscar Pinto. Músico profesional. (La Paz, Bolivia)

"Las primeras tiendas que cayeron fueron las farmacias. Mi cuñado tenía una y me contó que ni se molestó en ir a impedir los saqueos. Los que no se mataban tratando de hacerse con un puñado de somníferos, acababan por meterse una sobredosis. Y eran los más afortunados, ¿vale? Al menos esos desgraciados consiguieron pegar ojo. Aunque fuera de forma definitiva."

Antonieta Massili. Empresaria. (Florencia, Italia)

"Llevamos mucho ya sin dormir cuando Crane Du Lion nos reúne. Nos dice que el Espíritu de los Sueños ha robado las fuerzas de nuestros enemigos y que debemos aprovechar la oportunidad para aplastar a los rebeldes. Uno de los nuestros pregunta a Crane Du Lion por qué el Espíritu de los Sueños también ha robado nuestras fuerzas. Entonces Crane Du Lion comienza a reír. Le apunta con su Kalashnikov y dispara. Nadie vuelve a preguntar. Cuando partimos, lo hacemos con más cansancio que miedo."

Kopeno Hawatsari. Guerrillero. (Harare, Zimbabwe)

"A lo lejos se escuchaban las sirenas de la policía y por la ventana se podían ver las llamas de los incendios en el distrito de Shinjuku. Entonces, padre y madre entraron en nuestra habitación. Llevaban el kimono ritual y nos ofrecieron unas pequeñas píldoras azules. Les dije que las que nos dieron antes no nos habían hecho efecto. Recuerdo que padre trató de sonreír, diciéndome que estas sí que nos permitirían dormir. Me fijé en el rostro de madre y... Fue su mirada. En sus ojos pude ver lo que iba a pasar."

Shinjo Takamasharu. Única superviviente de la secta "Sol Supremo" (Tokio, Japón)

Entre el 22 y 23 de mayo de 2012, toda la población humana del planeta Tierra sufrió un episodio masivo de insomnio. Dicho fenómeno fue bautizado por los medios como "La Gran Vigilia".

Aunque se detectan episodios a lo largo y ancho del planeta, los primeros casos masivos de insomnio se localizan en Europa Oriental y Asia. Millones de testimonios aseguran que "algo" les despertó de forma súbita.

Transcurridas las primeras doce horas desde los primeros casos reportados, los efectos de la Gran Vigilia alcanzan finalmente al continente americano. Se confirma el alcance global de la pandemia.

Tras los primeros accidentes, los principales aeropuertos del planeta se cierran de forma preventiva.

Se declara un estado de excepción en al menos un centenar de países a medida que los primeros disturbios comienzan a estallar en las zonas más pobladas.

A medida que transcurren las horas, los estallidos de violencia van mermando su fuerza por el imperante cansancio.

A día de hoy, se desconoce la cifra exacta de suicidios que tuvieron lugar durante la Gran Vigilia.

Pocos minutos antes de las doce de la noche, hora de Londres, comienzan a contarse por centenares las personas que parecen caer presa de un profundo sueño. Setenta y dos horas después de su inicio, la Gran Vigilia se considera oficialmente superada.

A medida que la normalidad vuelve a las calles de las principales ciudades del mundo, las Naciones Unidas aprueban la creación de una comisión dedicada a investigar las causas del fenómeno conocido como la Gran Vigilia.

Desde el suceso, más de un centenar de grupos terroristas, activistas y organizaciones religiosas se han atribuido la responsabilidad de provocar la Gran Vigilia.

Aunque aún no existe una versión oficial de los hechos, se calcula que en Internet aparecen cada día cien nuevas teorías sobre el origen de la Gran Vigilia. Las explicaciones más frecuentes suelen involucrar nazis, alienígenas o a los guionistas de la serie de televisión Perdidos.

Se calcula en billones el alcance de las pérdidas económicas causadas por la Gran Vigilia. La pérdida en vidas humanas sigue siendo, a día de hoy, incalculable.

Han pasado seis meses desde la Gran Vigilia.

A día de hoy, nadie sabe qué la provocó.

Nadie puede asegurar que no vuelva a suceder.

"Te juro que estaba a punto de mandarlo todo a la mierda. No, en serio. Había subido a esta misma azotea, ¿vale? De hecho no me sorprendió encontrarme allí con otro tipo pensando en hacer lo mismo. Así que allí estamos, un par de desconocidos con los ojos inyectados en sangre y dispuestos a todo para conciliar el puto sueño, ¿no? Entonces empiezan a escucharse las voces. Por todo el jodido barrio. Risas y gritos de entusiasmo. Los móviles de la peña empiezan a sonar como locos y la noticia corre como la pólvora, joder. Te juro que fue como si hubiera terminado una puta guerra, ¿vale? La gente se abrazaba por la calle, riéndose como locos, sólo porque un tipo por la radio había dicho que en Londres estaban empezado a dormir de nuevo."

Hans Kaufmann. Estudiante. (Berlín, Alemania)

"Podías verlo en todos los informativos: los políticos diciendo que la crisis había terminado y que podíamos volver a dormir. Pero claro, ¿cómo podían estar tan seguros? A muchos nos costó conciliar el sueño durante semanas. ¿Por qué? Pues porque nadie podía asegurarnos que aquello no iba a repetirse."

Casandra Bonarevska. Médico. (San Petersburgo, Rusia)

"Fue Dios. Fue su forma de decirnos que no estamos haciendo las cosas bien. Que no está bien que dos hombres compartan lecho o que tengamos un presidente negro. Fue Dios, sí. No tengo la menor duda de eso."

Agnes O´Brannan. Activista religiosa. (San Antonio, Estados Unidos)

"Si te da por poner Gran Vigilia en Google tienes que estar preparado para bucear por el mayor océano de basura conspiranoica de la historia. Tienes que comprender que para los teóricos de la conspiración, la Gran Vigilia ha sido lo mejor que les ha pasado desde la bala mágica de Kennedy."

Bertrand Deveraux. Social Manager. (Rabat, Marruecos)

"¿Secuelas, dices? Mira: hay toda una subcultura que gira en torno a lo que pasó. En Nueva Delhi, por ejemplo, hay grupos de chavales que tratan de provocar una nueva Gran Vigilia, manteniéndose despiertos el máximo tiempo posible. Y qué me dices de los "insomniódromos": locales ilegales a los que acude gente dispuesta a pasar el máximo de tiempo posible despiertos, mediante todo tipo de drogas. Los hay de Shangai a Lisboa, en todas las grandes ciudades. Sí, a mí también me parecen una panda de grillados. Pero tuve un cliente que solía acudir a esos sitios. Cuando le pregunté por qué lo hacía me miró muy serio. Y después me dijo que aquello, la Gran Vigilia, había sido el único momento en que todo el mundo estuvo unido por algo. Y que eso le hacía sentir parte de algo más grande."

Sandra Pedralves. Psicóloga. (Sao Paulo, Brasil)

"Intentan ocultarlo. Los gobiernos, las multinacionales... todos los grupos de poder hacen lo que pueden para esconderlo. Pero es imposible. Solo tienes que echar un vistazo a noticias como ésta: un edificio de oficinas en Michigan que se convierte en un abrir y cerrar de ojos en una especie de colonia de moho gigante. O lo de los coches que empezaron a flotar en el aire en aquel puente parisino. O lo de esa cadena de asesinatos en masa que tuvieron lugar en las salas de cine de toda la costa oriental australiana. Sí, antes de la Gran Vigilia también había noticias que parecían sacadas de la jodida Dimensión Desconocida. Pero nunca a este nivel. Créeme... La gente se está empezando a dar cuenta de que la normalidad no volvió tras la Gran Vigilia. Más bien al contrario. Es como si aquello sólo hubiese sido el pistoletazo de salida, ¿vale?".

Guy "Cazamisterios" Morrison. Locutor de Radio. (Sydney, Australia)

Entre el 22 y el 23 de mayo del año 2012, la población humana de la Tierra fue víctima de una extraña epidemia, descrita como "un episodio de insomnio sincronizado a gran escala". Las desastrosas consecuencias del evento se saldaron con miles de personas muertas o desaparecidas, así como con ingentes pérdidas económicas y materiales que superaron los billones de euros.

La Comisión MORPHEUS (Main Observatory for Research of Psychological and Hidden Effects of Unnatural Syndrome) fue creada por las Naciones Unidas para buscar una explicación al fenómeno conocido popularmente como la Gran Vigilia. Habiendo descartado toda clase de hipótesis, la explicación que gana más peso a cada día que pasa es la de una alteración súbita e inexplicable del campo morfogenético de la especie humana.

No es la explicación definitiva, por supuesto, sólo la hipótesis con más peso.

Una mentira pseudocientífica que ayuda a dormir a cientos de miles de personas.

Pero no está demasiado lejos de la verdad.

Tras la Gran Vigilia puede decirse que el mundo ha recuperado el sueño... pero no la normalidad. Eventos considerados como científicamente imposibles han comenzado a darse a lo largo y ancho del planeta. Coches que comienzan a flotar en el aire en mitad de un atasco en Times Square; mezquitas en Jerusalén atacadas por lo que los testigos describieron como "los espectros de cruzados cristianos"; factorías chinas arrasadas por una imposible plaga de langostas... Desde la Gran Vigilia se han multiplicado los fenómenos que, tanto medios de comunicación como fuentes gubernamentales prefieren definir como "alucinaciones colectivas". Los únicos que parecen defender la existencia de una relación entre estos eventos de naturaleza supuestamente paranormal y la Gran Vigilia son un puñado de teóricos de la conspiración.

Por otro lado, el único efecto secundario dejado tras de sí por la Gran Vigilia es la afección conocida como Mal de Morfeo: la Organización Mundial de la Salud ha podido confirmar al menos una treintena de casos clínicos, todos ellos compartiendo un mismo cuadro de síntomas. Los pacientes sufren un súbito episodio de inconsciencia tras el que parecen recuperarse pasados escasos minutos. Sin embargo, pronto descubren que su memoria se ha visto afectada por una peculiar amnesia: el afectado recuerda su nombre y mantiene los centros de aprendizaje intactos, pero al mismo tiempo es incapaz de retener cualquier información sobre su pasado. Ni siquiera es capaz de generar nuevos recuerdos que estén en relación con aquellos que ha perdido. Es decir: no puede recordar su pasado. Y aunque se le haga recordar, no tardará en volver a olvidarlo.

Afortunadamente, existe un programa destinado a estudiar y combatir esta misteriosa afección. Con el apoyo logístico la Comisión MORPHEUS de las Naciones Unidas, la Fundación Dávalos ha desarrollado un procedimiento que, aun estando en fase experimental, parece ser capaz de regenerar los recuerdos de los afectados así como su capacidad para retener dichas memorias. Sus instalaciones se encuentran ubicadas en la isla de Alderney, en el canal de la Mancha. La naturaleza experimental del procedimiento ha rodeado de cierto halo de secretismo (y fuertes medidas de seguridad) a este centro de investigación médica.

Y mientras el mundo trata de recuperar la normalidad, lidiando con las extrañas consecuencias de la Gran Vigilia, la pregunta clave sigue en el aire.

¿Qué provocó que siete mil millones de personas perdiesen, al mismo tiempo, la capacidad de conciliar el sueño?

¿Qué pasó realmente?

La explicación hay que buscarla en la misma Fundación Dávalos.

Aunque se han borrado la mayor parte de los datos existentes al respecto, lo cierto es que la Fundación Dávalos ya existía antes de aparecer en escena como "la única esperanza" de los aquejados por el Mal de Morfeo.

Antes de la Gran Vigilia, las instalaciones que hoy acogen la Fundación Dávalos eran un centro de investigación neurológica. Aquellas instalaciones de la isla de Alderney acogieron a algunos de los más brillantes genios de la neurología moderna. Bajo un estricto secreto, llevaban años trabajando en el desarrollo del dispositivo Yggdrasil: una complejísima máquina que, como su propio diseñador definía, *"podría abrir las puertas a la conquista de la última frontera del ser humano... la tierra de los sueños"*.

El 22 de mayo de 2012, a las doce de la noche (hora de Londres), uno de los responsables del proyecto, ignorando las prohibiciones al respecto, conectó su mente al dispositivo Yggdrasil. Gracias a él, su mente accedió a lo podría definirse como la red psíquica global: el entramado psíquico formado por las mentes de los siete mil millones de personas que viven en nuestro planeta. Para cuando las autoridades del proyecto descubrieron lo ocurrido, ya era tarde: el sujeto había caído en un estado similar al coma y, pese a conservar sus constantes vitales, todo indicaba que su mente, de alguna forma, había abandonado su cuerpo.

Prácticamente al mismo tiempo, comenzaron a filtrarse las primeras noticias de la epidemia de insomnio global. Los responsables del proyecto no tardaron en sumar dos y dos.

Ellos habían provocado la Gran Vigilia.

Setenta y dos horas después ellos mismos serían los responsables de frenarla. Pero no lo harían solos.

PRÓLOGO – NOTAS DEL AUTOR

POR QUÉ SE HIZO DREAMRAIDERS

(O una disertación de varias páginas sobre por qué el autor ha hecho lo que ha hecho y que puedes saltarte si lo que quieres es entrar en materia directamente.)

Hace casi siete años que empecé a darle vueltas a Dreamraiders. Y aunque no estaría de más pedir siete minutos de vuestro tiempo para explicar por qué le he dedicado tanto tiempo, lo cierto es que el motivo, o motivos, por los que te pones a escribir algo como esto ayudan a que tengáis claro lo que hay más allá de estos párrafos de introducción.

Para empezar, debo confesaros algo. Sufro de una considerable tecnofobia. De entrada, desconfío de cualquier avance científico-tecnológico que, a simple vista, parezca no tener ningún "lado malo". Y, desde siempre, Internet encabeza mi lista negra. Será porque lo uso a diario o porque se ha convertido en una herramienta indispensable para según qué cosas. Sí, sería ridículo negar que ha hecho nuestra vida más cómoda. Pero no dejo ni por un momento de pensar en el impacto, sutil y a largo plazo que tendrá en nosotros. O en nuestra percepción de la realidad. O en nuestra forma de pensar, de relacionarnos...

Fue en una acalorada discusión con algunos amigos, hace ya un millón de años, cuando se me ocurrió la idea de "la red psíquica global". ¿Y si alguien diseñase un artefacto que te permitiese conectarte a una red invisible, conformada por las mentes de cada uno de las siete mil millones de personas que habitan este planeta? Una especie de Internet psíquica en donde, en lugar de visitar páginas, visitarías las mentes de las personas, interactuando con ellas como en un videojuego de realidad virtual.

De inmediato, mi lado tecnófobo comenzó a hacer horas extras y a plantear todas las posibles amenazas que dicho dispositivo generaría. Las más evidentes estaban claras: la privacidad de tus pensamientos quedaría puesta en entredicho desde el minuto uno... por no decir la posibilidad de que, con esa misma tecnología, alguien pudiera alterarlos o modificarlos, dejando el libre albedrío en manos de aquellas personas que tuviesen acceso a esos dispositivos. Poco a poco se me ocurrían distintos enfoques: el primero que el acceso a esa tecnología fuese algo restringido, únicamente en manos de grupos de poder como gobiernos o corporaciones, usándose para misiones y operativos secretos. Luego expandí el marco y se me ocurrió que, si el dispositivo o el procedimiento de conexión a esa red onírica global era de libre acceso, podría provocar la creación de nuevos cuerpos de seguridad: la temida policía del pensamiento de 1984. Uno de los primeros borradores de Dreamraiders enfocaba la historia como una serie de policías oníricos, que buceaban en el mundo de los sueños en busca de pistas para resolver crímenes en el mundo real.

Dejando de lado las múltiples opciones que planteaba la idea, tenía claro que algo como el descubrimiento de esa red psíquica global y el dispositivo para navegar por ella significaría para el ser humano algo tan grande como la exploración espacial o la colonización del lecho marino. Pensaba en los hombres y mujeres responsables de poner a prueba ese dispositivo por primera vez: me los imaginaba sintiendo el vértigo de quien se sabe pionero, abriendo las puertas de una nueva frontera. La exploración y colonización del mundo de los sueños.

Y, como todo buen tecnófobo, mi siguiente pregunta era clara: ¿estamos los seres humanos preparados para dar ese paso? Porque una cosa es que tengamos la capacidad para hacerlo y otra muy distinta que estemos preparados para asumir las consecuencias. Aquel planteamiento cimentó la que acabó siendo la anterior versión de Dreamraiders, que fue concebida como una herramienta versátil al servicio del sistema genérico desarrollado por aquel entonces por Nosolorol Ediciones, el NSd20.

En aquella versión, el dispositivo que permitía viajar al mundo de los sueños no era un dispositivo tecnológico sino un potente narcótico. Una droga cuya confección era casera, empleando ingredientes de primera necesidad, y cuyo acceso, por tanto, no podía ser limitado de ninguna forma por gobiernos o multinacionales. La fórmula de dicho narcótico se distribuía a través de Internet. La droga resultante permitía a quien la tomase tener unos sueños tan lúcidos y claros que, al despertar, se recordaban como vivencias coherentes, siempre emocionantes e intensas. Mejores que la vida real. Por supuesto, el uso continuado del narcótico acababa llevando a muchos a caer presa de una sobredosis: en aquellos casos, la víctima experimentaba una idílica vida soñada que duraba años. Mientras, en el mundo real, su cuerpo real caía en un estado de coma... muriendo en apenas unas horas. En esta versión, los protagonistas de la historia formaban parte de un equipo de rescate onírico que, mediante un dispositivo, se conectaban a la mente de aquellos aquejados de sobredosis y les despertaban antes de que sus cerebros se friesen.

Una de las ideas existentes en esta versión fue lo que llamé crisis de identidad: normalmente, aquellos que caían presa de la sobredosis experimentaban un sueño donde asumían una identidad distinta a la real. La identidad que ellos siempre habían soñado con asumir. El problema era que, incluso si los saqueadores de sueños (dreamraiders) lograban traerle de vuelta, la víctima de la sobredosis había tenido la impresión de pasar años viviendo aquella vida ficticia. Por eso, al despertar, lo hacía con sus recuerdos y personalidad alterados, conservando la mente de aquella persona que soñó ser durante el coma.

En aquel contexto, con el dispositivo para navegar por el mundo de los sueños convertido en una droga, imaginaba que muchos se someterían a una sobredosis como una forma de fuga del mundo real. Por otro lado, estarían quienes verían aquello como un acto cobarde más que próximo al suicidio. Este doble planteamiento me llevó a otro aspecto que acabó fascinándome: la idea del conflicto entre realidad y ficción.

De nuevo, mi tecnofobia tomó los mandos y comencé a ver el dispositivo para navegar por el mundo de los sueños como algo peligroso. Peligroso porque volvía difusas las fronteras entre lo real o lo imaginario. Pensaba en la gran cantidad de gente que viviría únicamente en el mundo real el tiempo justo y necesario como para poder costearse sus escapadas al mundo de los sueños, pudiendo así vivir la vida que deseaba de verdad. Para ellos acabaría siendo más importante el mundo de los sueños que aquel que siempre habían tomado como real.

Por otro lado, y al tratarse Dreamraiders de un juego de rol, parecía irónico que la temática girase en torno a los peligros de confundir realidad y ficción, siendo uno de los peligros que más a menudo señalan quienes atacan esta forma de entretenimiento. La idea de combatir esa imagen que (parece) tenemos los jugadores de rol de que somos incapaces de discernir entre lo que es real y lo que es imaginario me resultaba cada vez más interesante.

Finalmente, decidí que el tema de fondo del juego sería ese mismo: los peligros que entraña el derribar las barreras existentes entre la realidad y la fantasía. Y así, la trama de fondo del juego comenzó a tomar forma. El dispositivo para acceder al mundo de los sueños, al conectarse a la red psíquica global, provocaría una brecha que tendría consecuencias nefastas en nuestro mundo real. Aquella alteración en la red psíquica global provocaría que un grupo de personas adquiriese el don de hacer realidad sus sueños. Un don que no podrían controlar y que permitiría a su subconsciente hacer real todo tipo de pesadillas y amenazas sobrenaturales. Veía aquellas personas como involuntarias bombas de relojería a las que los protagonistas del juego, los saqueadores de sueños, deberían desconectar desde dentro, entrando en sus sueños y eliminando aquellas pesadillas que, de forma involuntaria, proyectaban al exterior.

La verdad es que llegados a este punto tenía esa base sobre la que trabajar. Sin embargo, había otra parte de mí que sentía que estaba afrontando el tema de una forma limitada. Porque estaba dando por supuesto que el juego era "realidad contra ficción" y que, como era lógico, los protagonistas eran partidarios de la realidad.

Pero, ¿y si le dábamos la vuelta?

¿Y si situábamos a los protagonistas del otro lado del espejo?

La idea comenzó a rondar de forma molesta mi cabeza justo cuando andaba buscando una mecánica de juego que permitiese a los personajes jugadores hacer cualquier cosa que "soñasen" dentro de la aventura. Quería un sistema que transmitiese a los jugadores la sensación de poder próxima a la de un Dios que da el hecho de saberse dentro de un sueño, donde tu voluntad está por encima de las leyes de la física o la probabilidad. Quería que los jugadores pudiesen "invocar" armas de la nada, que pudiesen moldear su aspecto como si fuese mercurio y que todo ello se tradujese en unas reglas muy sencillas. Por otro lado quería que los saqueadores de sueños tuviesen la sensación de que cada mente en la que entraban era un mundo en sí mismo. Eso quería decir que las reglas debían ser lo bastante amplias como para abarcar aventuras en toda clase de entornos y universos: desde espada y brujería a ciencia-ficción, pasando por espionaje, salvaje oeste, Japón feudal... La frase "cada persona es un mundo" se convirtió por aquel entonces en una especie de eslogan que repetía siempre que alguien me preguntaba de qué iba Dreamraiders.

Pero, a medida que iba montando el motor de juego idóneo para satisfacer esas ambiciones multiambientales, no dejaba de darle vueltas a la otra perspectiva del juego: ¿y si tenían razón aquellos que preferían la ficción a la realidad? ¿Y si el mundo real era, como en Matrix, una prisión de la que había que escapar? Por aquel entonces, en aras de no complicar innecesariamente el proyecto, opté por encauzar esa energía y acabé escribiendo una campaña de seis módulos titulada Leyendas Vivientes. Sin embargo, cuando la acabé su tono acabó siendo marcadamente distinto al de Dreamraiders. Mientras que Leyendas Vivientes era una historia que mezclaba superhéroes con las películas de los años ochenta tipo Los Goonies (fue bautizada por uno de mis jugadores como "Supergoonies"), Dreamraiders era una fábula de ciencia-ficción en la que ese tono no parecía casar demasiado bien. O al menos eso pensé en aquel momento, claro.

Llegados a este punto puede parecer que soy un desquiciado indeciso, incapaz de tener una cosa clara, ¿verdad? Puede que haya gran parte de verdad en eso, para qué engañaros a estas alturas.

Pero sí que hay algo que tenía claro desde el principio. Quería que todo lo que estuviese en las páginas de Dreamraiders acabase siendo de utilidad en tu mesa de juego. No quería llenar páginas y páginas con una mitología angustiosamente compleja y extensa, cargada de facciones, clanes, datos y lugares de enrevesados nombres que al final ningún director de juego usaría, pues le acabaría costando lo mismo recordar todos esos detalles que inventárselos.

En mi labor de documentación sobre otros juegos de rol "oníricos", en muchos de ellos encontraba descripciones concretas y precisas sobre cómo era el reino de los sueños. Muchos de esos juegos llegaban a mostrarte incluso un mapa –¡un mapa!– de ese reino, como si fuese una especie de Tierra Media o Glorantha. La idea de poner limitaciones fronterizas al mundo de los sueños me parecía un absurdo total. Desde mi punto de vista, la tierra de los sueños debía ser tan infinita como lo es la propia imaginación humana. Así que, desde el principio, tuve claro que no iba a confeccionar ninguna clase de "Atlas Onírico" o similar.

Por otro lado estaba la cuestión del mundo real. Al igual que en el maravilloso clásico rolero Mutantes en la Sombra, quería hacer un juego de rol cuya acción partiese de un mundo "demasiado" parecido al nuestro. Y, a diferencia del inconmensurable mundo de los sueños, el mundo real sí podía verse reducido a una descripción a modo de escenario de campaña. Podría haber creado organizaciones, facciones, grupos de poder enfrentados por el control –o colonización– del infinito mundo de los sueños... o de las mentes ajenas. Sin embargo, quería que ese mundo real fuese lo más parecido posible al nuestro. Estaba claro que a la hora de introducir una máquina capaz de viajar al mundo de los sueños ya estaba introduciendo elementos ficcionales. Pero mi interés era reducir tales elementos al mínimo indispensable: la máquina, sus creadores y la empresa responsable de su desarrollo serían, en principio, lo único ficcional con respecto a nuestro mundo real. Por lo tanto, ¿qué sentido tenía llenar páginas y páginas del libro describiendo el mundo que te rodea?

Con esta idea, tuve claro que Dreamraiders sería únicamente el punto de partida: el pistoletazo de salida para que cualquier Director de Juego pudiera desarrollarlo a su propio gusto. ¿Quieres que se haga pública la existencia del dispositivo y que acabe habiendo una máquina de sueños en cada hogar? Genial: sólo tienes que aplicar las reglas que encontrarás en el libro y hacer tu propia serie de "policías y/o ladrones oníricos". ¿Quieres un juego más enfocado en las tramas de espionaje, aplicando la tecnología de los escenarios oníricos a operativos secretos? Magnífico: tienes todas las reglas que necesitas para llevar a cabo esas "extracciones" de información a agentes enemigos mientras duermen.

De esta forma, Dreamraiders ofrece una campaña de introducción en la cual sus protagonistas, los personajes llevados por los jugadores, son testigos y, a la vez, participantes activos de los acontecimientos que darán luz a la tecnología onírica. Serán los primeros en explorar el mundo de los sueños... y en descubrir sus peligros. Tanto reales como imaginarios. Lo que suceda a partir de entonces estará en tus manos. A fin de cuentas, habremos hecho lo mismo que cualquier otro juego de rol: darte unas herramientas para que cuentes tus propias historias. La diferencia es que nosotros, además, te habremos dado un punto de partida jugable. Te ofrecemos un episodio piloto (por su extensión, más bien miniserie) para que luego tú guíes la serie regular en la dirección que prefieras.

Esa misma filosofía fue la que en su momento me llevó a proponer a mi editor –el siempre paciente Manuel J. Sueiro– la idea de las campañas autojugables. Y así enfoqué la confección de Dreamraiders: con el mismo planteamiento de maximizar el contenido jugable. La misma filosofía que asumí a la hora de escribir 99 Espadas, Cazadores de Leyendas o la propia Unidad Beta –cuya continuación (y posible desenlace de sus aventuras) encontrarás en estas mismas páginas.

En fin, supongo que puedo seguir argumentando todas y cada una de las decisiones que me llevaron a escribir cada punto y cada coma de este libro. Pero no creo que tenga mucho sentido. Al final, el único motivo que nos impulsa a hacer este tipo de cosas son las emociones. En este caso es el amor a los juegos de rol. Porque si hay o no talento en este libro es algo que siempre puede ponerse en tela de juicio. Pero si hay algo que os puedo asegurar es que hay amor en cada página.

Porque este libro está dedicado a quien fue mi mejor amigo. La persona que me enseñó a amar los juegos de rol.

Va por ti, Casti.

Te echamos de menos.

DREAMRAIDERS

Dreamraiders es un juego de rol, ¿no? Puedes estar tranquilo: lo es. Es decir, a lo largo de estas páginas encontrarás las reglas para que tú y, sobre todo, tus jugadores podáis entrar en el mundo de los saqueadores de sueños: hombres y mujeres que, para lidiar con los efectos que la Gran Vigilia ha dejado en el mundo real, tendrán que adentrarse en la mente de ciertas personas, explorando el ilimitado y peligroso reino de los sueños.

Además de las reglas para que puedas desarrollar y jugar tus propios escenarios oníricos y aventuras en el mundo de Dreamraiders, lo que vendría a ser los episodios de una supuesta serie de televisión, en este libro encontrarás lo que siguiendo con el símil televisivo podemos definir como el episodio piloto. Se trata de una extensa aventura pensada para que la juegues con tu grupo habitual. En ella, los jugadores se meterán en la piel de un grupo de personas que, por ciertos motivos personales, acabaron siendo los responsables de poner fin a la Gran Vigilia.

Cronológicamente, esta campaña de introducción transcurre durante las setenta y dos horas en las que tuvo lugar el episodio de insomnio masivo. Sin embargo, la forma en la que se puso fin a la Gran Vigilia marca únicamente el primer acto de esa aventura inicial. A lo largo de sus distintos capítulos la campaña nos sirve de tutorial, ayudando tanto al director de juego como a los jugadores a ir familiarizándose con el sistema de juego. Al mismo tiempo, los personajes protagonistas –interpretados por los jugadores– van a ir descubriendo en su propio pellejo las secuelas que la Gran Vigilia dejó tras de sí.

Por otro lado, las decisiones que, a través de sus personajes, tomen los jugadores no sólo alterarán la forma en la que la Gran Vigilia fue frenada (si es que llegó a ser frenada). Esas mismas decisiones determinarán qué clase de juego será Dreamraiders. Porque, dejando de lado que compartan unas mismas reglas básicas (un mismo motor de juego), Dreamraiders plantea dos formas distintas de enfocar la exploración del reino de los sueños. Llegados a un punto de la campaña inicial, las decisiones de los protagonistas –los personajes llevados por los jugadores– determinarán si "la realidad es mentira" (convirtiéndose el juego en una odisea entre realidades alternativas y mundos posibles) o si "la realidad debe ser protegida" (convirtiéndose en un juego de infiltración en la mente de ciertas personas para evitar que sus proyecciones oníricas tengan desastrosas consecuencias en el mundo real).

Dependiendo de la decisión que tomen los jugadores, el juego ofrece dos modalidades distintas. En cada una, los objetivos de los personajes y la naturaleza de sus aventuras serán distintos. Serán dos puntos de vista que no dejan de ser las dos caras de una misma moneda.

Desde la Gran Vigilia, algo ha cambiado en el mundo.
Por todas partes, se suceden eventos inexplicables.
Imposibles.
Distorsiones en el propio tejido de la realidad...
... sin ninguna otra conexión entre sí que la de desafiar toda lógica y razón.
Los responsables son personas normales y corrientes...
... poseedores, sin saberlo, de un poder inconmensurable.
Es el poder de alterar la realidad...
Lo llaman Complejo de Mesías.

DREAMRAIDERS

Tan sólo un pequeño grupo de personas conoce la verdad...
Su existencia es uno de los secretos mejor guardados del planeta...
Son los saqueadores de sueños
Aquellos capaces de entrar en la mente de quienes padecen el Complejo de Mesías.
Su misión es identificar y eliminar a estas amenazas.
Y la única manera de hacerlo...
...es desde dentro.

PRIMERA MODALIDAD
LA REALIDAD DEBE SER PROTEGIDA

La primera de las premisas de Dreamraiders plantea el siguiente punto de vista: el traumático evento de la "Gran Vigilia" habrá alterado el tejido cerebral de ciertas personas a lo largo y ancho del planeta. Dicha alteración es difícil de detectar –apenas un diminuto tumor, casi inapreciable por un TAC común– pero sus efectos son devastadores: el paciente, sin saberlo, tiene la capacidad de alterar la realidad tan sólo con el poder de su imaginación. Sin embargo, al ejercer dicho poder de forma inconsciente y sin control alguno, las manifestaciones de esa capacidad se traducen en distorsiones agresivas y sobrenaturales del mundo real... en muchas ocasiones, proyecciones de los miedos, inseguridades, odios o incluso pesadillas. A esta afección se la conoce como Complejo de Mesías.

Y aunque es cierto que las distorsiones en la realidad son fácilmente detectables, no hay una forma de saber quién es, en cada caso, la persona que las está proyectando. No hay forma de saber quiénes son esas bombas de relojería humanas. Y la única manera de desactivarlas es empleando el dispositivo Yggdrasil. Conectados a esta máquina, un selecto grupo de personas es capaz de entrar en la mente de quien quiera que esté proyectando esas alteraciones en el mundo real. Desde el interior de su mente no sólo podrán averiguar su identidad... sino que también podrán desactivar su poder.

El problema radica en el precio que conlleva esa desconexión. La única forma de apagar un don tan terrible como incontrolable es borrando los recuerdos del paciente. Y ese es el auténtico origen del llamado Mal de Morfeo y su relación con esos fenómenos paranormales.

Paradójicamente, sólo aquellos que han sufrido este borrado están habilitados para conectarse al dispositivo Yggdrasil. De esta forma, sólo aquellos que alguna vez han padecido el Complejo de

Mesías pueden sintonizar sus mentes con la máquina y, así, acceder a la psique de otros afectados por el mismo mal.

Afortunadamente, además de frenar la incursión en el mundo real de elementos imaginarios y pesadillas, el contacto con el dispositivo Yggdrasil estimula el tejido cerebral de los propios saqueadores, propiciando así la regeneración de sus recuerdos perdidos sin el riesgo de traer de vuelta también el terrible poder de alterar la realidad.

La realidad tal y como la conocemos...
... es falsa.
Es un sueño.
Un sueño en el que estamos atrapados...
... mientras nuestros cuerpos permanecen encerrados en la Encrucijada.
Una prisión más allá del espacio y el tiempo...
... el hogar de una raza de seres extradimensionales y multiformes.
Eran los Cronistas.
Su misión era velar por mantener el orden entre los mundos posibles.
La envidia corrompió su misma naturaleza, convirtiéndoles en otra cosa...
los Oscuros.
Visitaron hasta el último de los mundos posibles...
... usurparon nuestras identidades...
... viviendo nuestras vidas como si fuesen suyas.

DREAMRIDERS

Sin embargo, hay una brecha en la Encrucijada.
Un puñado de héroes y villanos hemos conseguido escapar de allí.
Navegando a través del río de energía que conecta los mundos posibles...
el más dispar grupo de personas y criaturas que la imaginación pueda concebir...
viajamos de una realidad a otra.
Luchando contra cada Oscuro que encontramos en el camino.
Tratando de dejar atrás los recuerdos de una vida falsa...
...y descubriendo quienes somos en realidad.
Se nos conoce como Jinetes de los Sueños.
Pues como los sueños, que rara vez pasan dos veces por una misma mente,...
nosotros rara vez paramos dos veces...
...en un mismo mundo.

SEGUNDA MODALIDAD
LA REALIDAD ES MENTIRA

La segunda de las modalidades es una aproximación de corte épico, casi podríamos decir superheroico. Parte de la premisa de que, una vez conectaron sus mentes al dispositivo Yggdrasil, éste les reveló una aterradora verdad: el mundo real tal, y como lo conocemos, es falso. La vida que hemos experimentado como realidad no es otra cosa que un sueño en el que nos mantienen sumidos unos seres extradimensionales conocidos como los Oscuros.

En realidad, nuestros cuerpos se encuentran encerrados en una prisión dimensional conocida como Encrucijada: un cementerio de héroes (y en ocasiones, villanos) procedentes de todos los mundos y realidades posibles, en las que los Oscuros se han infiltrado, gozando de su capacidad multiforme, y usurpado el puesto que correspondía a tales héroes (y villanos) justo en el momento en que debían haber muerto. Así, mientras ellos usurpan sus identidades y aparentan haber sobrevivido milagrosamente al peligro que debía haberlos matado, los auténticos héroes y villanos permanecen encerrados a en esa prisión dimensional, sumidos en un eterno sopor, soñando con una vida rutinaria, cotidiana... real.

La puesta en marcha del dispositivo Yggdrasil genera una brecha en la ilusión, provocando el despertar, y posterior fuga de la Encrucijada, de unos pocos héroes y villanos. Éstos emprenderán un viaje a través de los distintos mundos posibles, en una lucha por recuperar sus identidades perdidas y regresar a sus mundos de origen.

En esta modalidad, que como ves mezcla elementos de Matrix o Nivel 13 con series fundamentadas en saltos a través del tiempo y el espacio (Doctor Who, Sliders: salto al infinito...), los personajes renuncian al mundo real y se lanzan a una odisea a través de mundos y realidades alternativas. ¿Su objetivo? Luchar contra la presencia de los Oscuros en cada uno de esos mundos al mismo tiempo que intentan recuperar los recuerdos de su auténtica vida como héroes (o villanos). Sólo cuando hayan podido sustituir esos recuerdos implantados (reales y cotidianos) por los auténticos recuerdos borrados por los Oscuros, serán capaces de regresar a sus mundos y realidades de origen.

Bajo esta modalidad, Dreamriders se convierte en un juego multiambiental, permitiendo jugar cualquier clase de aventura que se desee, con nuestros protagonistas saltando de un universo a otro y enfrentándose a los terribles Oscuros en cada uno de ellos.

¿QUÉ ES UN JUEGO DE ROL?

Dreamraiders es un juego de rol. De hecho, por su complejidad, quizá no sea el más idóneo para ser el primero que vayas a probar. De todas formas, tampoco creo que el famoso La Llamada de Cthulhu sea el más adecuado y fue gracias a él como acabé metido en este maravilloso mundo lúdico. Por lo tanto, es mejor que ignoréis mis temores y, si éste es vuestro primer juego de rol, ¡sed bienvenidos!

Los juegos de rol son una actividad lúdica que adopta elementos de los juegos de mesa tradicionales (se juega sentados en torno a una mesa, empleando sistemas de tiradas de dados para resolver si los participantes consiguen o no sus objetivos). Por otro lado, incorpora facetas de la narración oral (ya que a lo largo del juego se va contando, entre todos los participantes, una misma historia). Finalmente, el tercer ingrediente es una importante dosis de teatro improvisado (cada jugador interpretará a uno de los protagonistas de la historia mientras que uno de los participantes, conocido como Director de Juego, encarnará a todos los demás personajes de la "obra").

Por lo tanto, en todo juego de rol puedes asumir dos papeles: o eres uno de los jugadores, o eres el Director de Juego. Según el rol que hayas decidido ocupar tendrás ciertas responsabilidades...

¿Qué hacen los jugadores?

- Los jugadores diseñan a los protagonistas de la historia: siguiendo las reglas, indicaciones y consejos de este manual, los jugadores conciben y diseñan a los personajes en torno a los que girará la historia que se va a narrar. Cada jugador confecciona únicamente a uno de los personajes protagonistas (aquel al que va interpretar).

Por ejemplo: Gonzalo y Raúl van a jugar una partida de Dreamraiders. Raúl decide que interpretará a un periodista australiano llamado James Ward mientras que Gonzalo encarnará a un cirujano estadounidense llamado Mark Sheridan.

- Los jugadores deciden qué acciones llevan a cabo sus respectivos protagonistas dentro de la historia: de esta forma, aunque son los jugadores quienes deciden lo que hacen sus personajes, no pueden dictar a su gusto cual será el resultado que tendrán esas acciones. En muchos casos, será el Director de Juego quien, interpretando el resultado de los dados, determine cuáles han sido las consecuencias de las acciones de sus protagonistas.

Por ejemplo: Gonzalo decide que su personaje, Mark Sheridan, disparará su rifle contra el terrible guepardo que se dispone a saltar sobre él. Gonzalo ha dictaminado cual será la acción de Mark pero no puede dictar también cuál será su resultado. No podría enunciar simplemente: "Sheridan mata al guepardo de un certero disparo de su rifle automático". Para averiguar si lo consigue o no, será necesario tirar los dados.

¿Qué hace el Director de Juego?

- El Director de Juego prepara el módulo: El Director de Juego es el único jugador que conoce todos los detalles de la trama de la historia que va a narrarse. Por supuesto, no sabe cómo se desarrollará, puesto que ello depende directamente de las acciones que los jugadores dicten a sus personajes, pero el Director de Juego es quien conoce los antecedentes de la historia (qué cosas han pasado antes de que los protagonistas entren a formar parte de ella) así como la trama que existe tras los personajes no jugadores (ver más adelante) y qué sucesos pueden tener lugar en la historia si los protagonistas no hacen nada para frenar el curso de los acontecimientos. Todos estos datos suelen estar reunidos en un conjunto de anotaciones que reciben el nombre de módulo, siendo un documento al que sólo puede tener acceso el Director de Juego (que un jugador lo leyese sería como leer el guión de una película justo antes de sentarse a verla).
- El Director de Juego sitúa a los protagonistas en la historia: el Director de Juego es el responsable de transmitir a los jugadores mediante su narración todo aquello que sus respectivos protagonistas ven, sienten, oyen, huelen y saborean en cada momento. Debe, por tanto, describir los escenarios en los que se mueven los protagonistas.

Por ejemplo: Ricardo será el Director de Juego en la sesión donde Raúl y Gonzalo encarnarán, respectivamente, a James Ward y Mark Sheridan. A la hora de iniciar la narración, Ricardo sitúa a los jugadores en el momento y el lugar en que se encuentran sus protagonistas: "Es una fría tarde de invierno y os encontráis sentados dentro de un helicóptero civil que está tomando tierra ante una suntuosa mansión victoriana. Con una leve sacudida, el aparato se asienta sobre el helipuerto al tiempo que veis acercarse a una mujer de unos treinta años, morena y de tez muy pálida, vestida con traje de corte ejecutivo".

- El Director de Juego controla a los personajes de reparto (personajes no jugadores): aunque cada jugador controla a un protagonista de la historia, el resto del elenco es controlado por el Director de Juego. Éste debe interpretarlos, emulando su forma de hablar y comportarse cuando los protagonistas interactúen con ellos, y guiar sus actos a tenor de lo que dictamine la historia o según se comporten los protagonistas con dichos personajes no jugadores.

Por ejemplo: Una vez descrito el personaje no jugador, Ricardo lo dirige como hacen los jugadores con sus respectivos protagonistas. "La elegante ejecutiva os saluda mientras alza la voz para hacerse oír por encima del rugir de las turbinas del helicóptero: –Bienvenidos a Lighthouse Manor, caballeros –os estrecha la mano–. El señor Dávalos les espera en su despacho. Si son tan amables de seguirme...". Si, por ejemplo, los jugadores decidiesen que sus protagonistas no quieren seguir los pasos de la mujer, Ricardo deberá interpretar cual sería la reacción de ella ante la actitud de los protagonistas. Para ello, Ricardo usará su sentido común así como la descripción que en el módulo se hace de la personalidad de ese personaje no jugador: en este caso, el módulo define a Layla Rassenholm como "una implacable asesora de la SENOKRAD Consolidated, que suele valerse de jerga técnica legal para intimidar a quienes la molestan". Siguiendo este parámetro, Ricardo podría responder a la actitud poco cooperativa de los protagonistas así: "La mujer os mira con sus fríos ojos azules y sonríe: –Bien, pueden quedarse esperando en el helicóptero... pero les recuerdo que han firmado un contrato de cooperación. Y esto podría ser interpretado como una violación de los términos. ¿Les he indicado cuales son las medidas legales que podríamos tomar contra ustedes?".

- El Director de Juego interpreta las consecuencias de las tiradas: el juego de rol de Dreamraiders emplea una mecánica de tiradas de dados para averiguar si las acciones llevadas a cabo por los protagonistas tienen (o no) éxito en aquellas circunstancias en las que haya una razonable posibilidad de fallo (no se emplearán tiradas de dados para cosas tales como cruzar una calle despejada de tráfico, por ejemplo,... pero sí sería necesario si el protagonista tratase de dar alcance a un ladrón que trata de escapar atravesando a lo loco una avenida frecuentada por tráfico rápido). Aunque las consecuencias siempre se traducen en último caso en efectos sobre el personaje, el Director de Juego debe aportar una justificación narrativa a tales efectos, siendo consecuente con la acción llevada a cabo por el protagonista y la situación en la que se encuentre.

Por ejemplo: En una escena posterior, el protagonista creado por Raúl, James Ward, despierta dentro de un submarino que parece estar hundiéndose. Al sentir como el agua se filtra cada vez más por las paredes de metal, Raúl decide que Worth, su personaje, saldrá corriendo para intentar llegar a la escotilla que Ricardo, como Director de Juego, ha mencionado al describir la escena. ¿Conseguirá Worth llegar a ella antes de que la presión acabe por abrir una vía de agua? Para saberlo, Raúl tirará los dados. Dependiendo de las capacidades de su personaje, el resultado de la tirada y su comparación con una sencilla tabla (que veremos más adelante) Ricardo sabrá qué efectos tiene la tirada para el personaje de Raúl (si consigue su objetivo del todo o aún le queda por conseguirlo; si recibe alguna clase de daño en el proceso...). A tenor de tales efectos, sin embargo, Ricardo debe aportar una justificación narrativa para la escena. En este caso, si la tirada dictaminase que Worth no sólo no consigue llegar a la escotilla sino que, además, recibe varias heridas, Ricardo podría narrarlo como: "Worth trata desesperadamente de llegar al final del pasillo, pero no ha llegado a dar un par de pasos cuando toda la plancha metálica del lateral izquierdo sale disparada, dejando salir un torrente de uno de los depósitos de lastre. El agua arrastra a Worth que acaba golpeándose la cabeza y haciéndose una fea brecha en la frente". Esto último vendría a justificar las heridas, aunque Ricardo podría haber buscado cualquier otra justificación para ellas siempre y cuando fuese coherente con la escena que ha tenido lugar y la acción que intentó llevar a cabo el protagonista.

ORGANIZACIÓN DE CONTENIDOS

LIBRO UNO

REGLAMENTO (I)
CREACIÓN DE PERSONAJE

Antes de comenzar a jugar se indica el procedimiento para confeccionar a los que serán los protagonistas de la historia: los personajes llevados por los jugadores. Se describen los pasos básicos para su creación, enfocada sobre todo a la hora de dar cuerpo a los que serán los protagonistas de esta campaña de iniciación.

PRÓLOGO
AMIGOS AUSENTES

Los protagonistas de la campaña de iniciación viven las primeras horas del evento conocido como la Gran Vigilia: mientras siete mil millones de personas en todo el mundo pierden la capacidad de conciliar el sueño, los personajes reciben la noticia de que un viejo amigo se encuentra en peligro. Acudiendo a la cita, los protagonistas descubrirán que la situación de su viejo camarada y el extraño evento de alcance global están directamente relacionados. Los personajes tendrán que adentrarse en el mundo de los sueños no sólo para salvar la vida de su amigo, sino también para acabar con el evento de la Gran Vigilia... antes de que sea demasiado tarde para todos.

REGLAMENTO (II)
MECÁNICA BÁSICA

Se presentan aquí las nociones básicas sobre las tiradas de dados empleadas para representar el impacto que tienen las acciones de los personajes en la historia.

ACTO UNO
ETERNA VIGILIA

Sumergidos en las memorias de su viejo amigo, los protagonistas irán descubriendo las distintas formas que puede adoptar un escenario onírico. Sin embargo, una vez hayan encontrado a su viejo camarada en esta tierra de los sueños, éste les desvelará una aterradora verdad: el mundo que consideran real es una prisión creada por una raza de seres extradimensionales y multiformes conocidos como los Oscuros. Éstos han ido secuestrando a héroes de todos los mundos posibles y encerrándolos en una especie de limbo conocido como Encrucijada: allí se encuentran sus auténticos cuerpos mientras permanecen sumidos en un sueño en el que llevan vidas cotidianas.

Llegado el momento, los protagonistas tendrán que decidir si creen a la visión de su viejo camarada o si, por el contrario, lo devolverán a esa supuesta prisión que ellos hasta ahora han conocido como mundo real. Mientras que esta última opción conduce directamente al Libro Dos, aceptar la premisa dada por su viejo amigo les llevará a una modalidad distinta de juego: la de los jinetes de los sueños, que se describe en el Libro Cuatro.

LIBRO DOS

INTERLUDIO
CRUDAS REALIDADES

Tras haber conseguido traer de vuelta al mundo real a su viejo amigo y haber frenado la Gran Vigilia, nuestros protagonistas no tardarán en enfrentarse a una nueva amenaza: un comando de asalto tomará las instalaciones donde se encuentran, impidiendo que nadie entre o salga de las mismas. Pronto descubrirán que tras ese asalto y la joven que lo dirige se esconde una realidad mucho más aterradora: tanto la chica como el equipo de asaltantes son producto de una distorsión en el tejido mismo de la realidad. Una alteración provocada por el primer síndrome de lo que más adelante será conocido como Complejo de Mesías. Ayudados esta vez por su viejo amigo, los protagonistas tendrán que volver a conectar sus mentes al dispositivo Yggdrasil y, desde el mundo de los sueños, frenar dicha distorsión... ¡antes que la distorsión acabe con ellos!

REGLAMENTO (III)
NAVEGANDO POR LOS SUEÑOS

Se explican en este episodio las reglas necesarias para que los saqueadores de sueños puedan explorar y sobrevivir en los entornos oníricos que visiten. Se exponen los inmensos poderes que tienen los protagonistas cuando navegan a través de mentes ajenas. Así mismo se detallan las distintas clases de aventuras que pueden diseñarse dependiendo del tono onírico que queramos darles: desde aventuras que sigan los cánones clásicos del rol hasta demenciales periplos oníricos susceptibles de entrar en el reino del surrealismo.

ACTO DOS
COMPLEJO DE MESÍAS

Conectados de nuevo al dispositivo Yggdrasil, los protagonistas bucearán a través de distintos rincones de la mente de esa persona que está provocando –sin saberlo– unas distorsiones en la realidad que pueden llegar a terminar con un baño de sangre en las instalaciones de la Fundación. Nuestros protagonistas acabarán descubriendo que se encuentran dentro de la mente del mismo millonario filántropo que ha financiado todas las actividades de esa organización. Llegado el momento, los protagonistas no sólo tendrán que enfrentarse a su subconsciente que, a modo de sistema inmunológico, tratará de erradicarlos como si fuesen gérmenes en su organismo, además, descubrirán que las manifestaciones proyectadas en la realidad responden a un terrible y doloroso trauma que atormenta a ese personaje desde hace años. De la forma en la que le ayuden a superarlo dependerá, ya no sólo el hecho de despertar con vida o no, sino la salvación o la muerte de todos los que se encuentran en las instalaciones de la Fundación.

REGLAMENTO (IV)
AVENTURAS EN DREAMRAIDERS

Se describe en este capítulo la estructura de las historias de Dreamraiders y se introducen las reglas de Estabilidad Onírica. Se trata también el despertar de los personajes y la resolución del sueño.

LIBRO TRES

Interludio
DESPERTARES DIFÍCILES

Habiendo logrado escapar con vida de su segunda incursión onírica, los protagonistas asistirán a la llegada de un segundo equipo de seguridad, esta vez auténticamente real. Además de hacerse cargo de la situación tras el incidente provocado por la distorsión onírica, un militar designado por la SENOKRAD Consolidated se hará cargo de las instalaciones, a la espera de que la Junta Directiva del conglomerado multinacional decida qué hacer con respecto al dispositivo Yggdrasil.

En lo que respecta a los protagonistas, se supone que podrán volver a sus vidas de siempre. Sin embargo, no tardarán en descubrir que eso va a ser más difícil de lo que pensaron. En su regreso a casa, algunas de las amenazas contra las que lucharon cuando estaban en el mundo de los sueños habrán atacado a sus parientes durante su ausencia. Todos y cada uno de los protagonistas perderá al menos a un ser querido a manos de una de estas pesadillas vivientes.

De regreso al instituto de investigación onírica, los personajes descubrirán que su paso por el mundo de los sueños parece haberles contagiado de ese mismo Complejo de Mesías que había manifestado el millonario filántropo: la incontrolable capacidad de manifestar sus pesadillas en el mundo real. Convertidos en bombas de relojería, los personajes tendrán que conectarse de nuevo al dispositivo que lo inició todo para eliminar esas pesadillas de sus mentes.

Reglamento (V)
DREAMRAIDERS: SIT & PLAY

A la hora de combatir sus propios complejos de Mesías, los protagonistas compartirán una especie de terapia de grupo. La naturaleza de esta aventura nos ofrece una ocasión inmejorable para exponer las reglas básicas sobre la modalidad Sit and Play de este juego: una modalidad que permite que los jugadores puedan sentarse a la mesa con un mínimo de preparación previa, además de repartirse la responsabilidad de Director de Juego entre los distintos jugadores que, por turnos, asumirán dicho papel. Se trata, en cualquier caso, del grueso de las reglas: en los anexos encontrarás más detalles sobre esta modalidad de juego.

Acto tres
SOÑADORES Y VENCIDOS

Una vez dentro de sus respectivas cabezas, los protagonistas explorarán sus distintos escenarios oníricos hasta que, finalmente, tengan que enfrentarse a sus propios subconscientes. Éstos no sólo no se dejarán vencer fácilmente, además, tratarán de acabar con los protagonistas convencidos de que es la única forma en que pueden escapar de la Encrucijada. De hecho, aquellos que sean derrotados por su subconsciente despertarán allí. Mientras, en el mundo real, habrán caído presas de un extraño y profundo estado de coma.

Desgraciadamente, y aunque se alcen con la victoria sobre sus propios miedos, los protagonistas descubrirán que ésta habrá tenido un precio muy alto: al despertar de vuelta en el mundo real se habrán curado del Complejo de Mesías... pero habrán perdido también todos sus recuerdos.

LIBRO CUATRO

Interludio
LEYENDAS VIVIENTES

Tanto aquellos protagonistas que hayan sido derrotados por su propio subconsciente como quienes en la conclusión del primer acto (ETERNA VIGILIA) habían dado la espalda a su vida real, despertarán en la Encrucijada, descubriendo que sus vidas han sido una mentira. Allí les dará la bienvenida una fuerza cósmica conocida como Yggdrasil: el árbol-río de energía viviente que conecta todas las realidades posibles. A través de él, los protagonistas podrán emprender el camino de vuelta a sus mundos de origen.

Reglamento (VI)
DREAMRIDERS

Se incluyen aquí las reglas que necesitarás a la hora de crear personajes dreamriders así como indicaciones de cómo introducirlos directamente en la acción, sin tener que dirigir una y otra vez la campaña inicial. Además, se incluyen complementos a la mecánica básica de juego que reflejarán las diferencias existentes entre los jinetes de los sueños (dreamriders) y sus primos hermanos, los saqueadores (dreamraiders). Finalmente, se incluyen indicaciones sobre cómo diseñar distintos mundos posibles y diferentes opciones a la hora de plasmarlos en forma de aventuras.

Aventura introductoria
UNIDAD BETA

Pensada para ser jugada como la primera aventura de los jinetes de los sueños tras haber despertado en la Encrucijada, la acción lleva a nuestros protagonistas hasta una versión alternativa de la Segunda Guerra Mundial (y que denominaremos Betaverso): en ella, los personajes conocerán a un comando de operaciones secretas dotados de extraordinarios poderes, la Unidad Beta, junto a la que cooperarán para frenar un plan de los nazis para desatar una terrible fuerza primigenia. Finalmente, los jinetes de los sueños descubrirán al Oscuro infiltrado en esta tierra paralela, habiendo usurpado la identidad de una mujer miembro de la Orden de Samael: un culto responsable de velar por los secretos que se atesoran en las cámaras del Vaticano.

Además de plantar las semillas argumentales que se desarrollarán en el siguiente acto de la campaña, esta aventura ofrece un claro ejemplo de cómo estructurar un módulo diseñado para jugarse con un equipo de jinetes de los sueños.

LIBRO CINCO

Preludio:
CUANDO LOS SUEÑOS CHOCAN

Apenas doce horas después de la última incursión onírica, la cual les habrá curado del Complejo de Mesías pero, a cambio, habrá borrado todos sus recuerdos, los protagonistas serán testigos de una nueva distorsión de realidad que, en esta ocasión, alcanzará a toda Alderney: surgidas de la nada, fuerzas alemanas de la Segunda Guerra Mundial tomarán al asalto la isla y, tras ocupar la pequeña localidad de St. Anne, se lanzarán a la conquista de Lighthouse Manor. Al tiempo que los equipos de seguridad tratan de mantener a raya la imposible avanzadilla nazi, los protagonistas deberán conectarse

de nuevo a Yggdrasil para averiguar quien está provocando en esta ocasión las distorsiones en la realidad... y ponerles fin.

En el transcurso de una de sus aventuras, en uno de tantos mundos posibles, los jinetes se tropiezan con una vieja conocida: la misma agente de la Orden de Samael que conocieron en la aventura UNIDAD BETA. Habiendo despertado en la Encrucijada al mismo tiempo que los protagonistas acababan con el Oscuro que había usurpado su identidad, la joven habrá estado saltando también de mundo en mundo, recuperando sus recuerdos en cada ocasión que derrotaba a uno de los Oscuros. Con la última de sus memorias recobrada, el siguiente salto dimensional la llevará a ella, y a los protagonistas, de regreso al Betaverso.

Acto primero
PRESENTACIÓN

De esta manera, ambos grupos de "soñadores", tanto saqueadores como jinetes, aparecerán en el Betaverso Sin embargo, habrán transcurrido más de cincuenta años desde la última vez que los jinetes estuvieron allí. Mientras que éstos aparecerán en el mismo sitio donde aparecieron la primera vez, una versión clónica de la mansión Lighthouse llamada Westmoore Manor, los saqueadores despertarán dentro de ese mismo escenario onírico, pero a miles de kilómetros de allí, asumiendo la identidad de un comando metahumano soviético que habrá pasado los últimos cuarenta años sumido en un trance criogénico dentro de un silo de misiles perdido en el corazón de Siberia.

Acto segundo
DESARROLLO

Ambas partes, por distintos motivos, acabarán siguiendo la pista de los antiguos miembros de la Unidad Beta, descubriendo qué ha sido de ellos en todo ese tiempo y acabando, tarde o temprano, por encontrarse con sus respectivas contrapartidas. El encuentro entre jinetes y saqueadores pondrá en evidencia que son dos caras de una misma moneda: cuando llegue el momento, se descubrirá que el soñador dentro de cuya mente creen estar los saqueadores y el Oscuro a quien los jinetes buscan dar muerte... son el mismo sujeto. Unos querrán matarlo. Otros querrán despertarlo. ¿Quién lo conseguirá? ¿Y qué efectos tendrá la victoria de unos... y la derrota de los otros?

Interludio
PUNTO DE NO RETORNO

Aquí es dónde se revela la identidad del soñador para los Dreamraiders y del oscuro para los Dreamriders dejando todo listo para el enfrentamiento final.

Reglamento (VII)
CROSSOVER

Reglas y consejos para mezclar las dos modalidades de juego en la misma historia y tener a Dreamraiders y Dremriders enfrentados o colaborando.

Acto tercero
RESOLUCIÓN

El enfrentamiento final con el soñador (y el oscuro) que conduce a la conclusión de esta historia.

Epílogo
EL SUEÑO DE LOS JUSTOS

Y cuando parecía que todo había terminado para los Dreamraiders, Dávalos reaparece para enfrentarse a ellos en una nueva ocasión, esta vez la definitiva.

LIBRO SEIS

Epílogo
DREAMRAIDERS

Con el regreso de los protagonistas al mundo real tras la última incursión, la campaña de iniciación se cierra: las instalaciones de Lighthouse Manor pasan a ser controladas por un organismo especial de las Naciones Unidas y nuestros protagonistas se convertirán en los agentes pioneros de una nueva clase de equipo de rescate. Una división de rescate onírico, dedicada a combatir desde el mundo de los sueños las manifestaciones que el Complejo de Mesías proyecta en nuestra realidad.

Mientras, sus viejos camaradas, a quienes habrán podido volver a ver fugazmente bajo sus nuevas identidades como jinetes de los sueños, seguirán sumidos en esa especie de coma profundo. Embarcados en una odisea más allá de la realidad, a través de los infinitos mundos posibles. A la espera de que ambos vuelvan a ver sus caminos cruzados al otro lado del espejo.

Reglamento (VIII)
EXPERIENCIA Y RECOMPENSA

Ya sean saqueadores o jinetes de los sueños, los dos tipos de personaje evolucionan a medida que van viviendo aventuras. Estas reglas nos indican la forma en la que los protagonistas, de uno u otro lado de la realidad, recuperan sus recuerdos. Además, se describen las reglas de recompensa, que permiten a los jugadores ir mejorando las competencias y capacidades de sus personajes.

Aventura introductoria
SOÑAR DESPIERTO

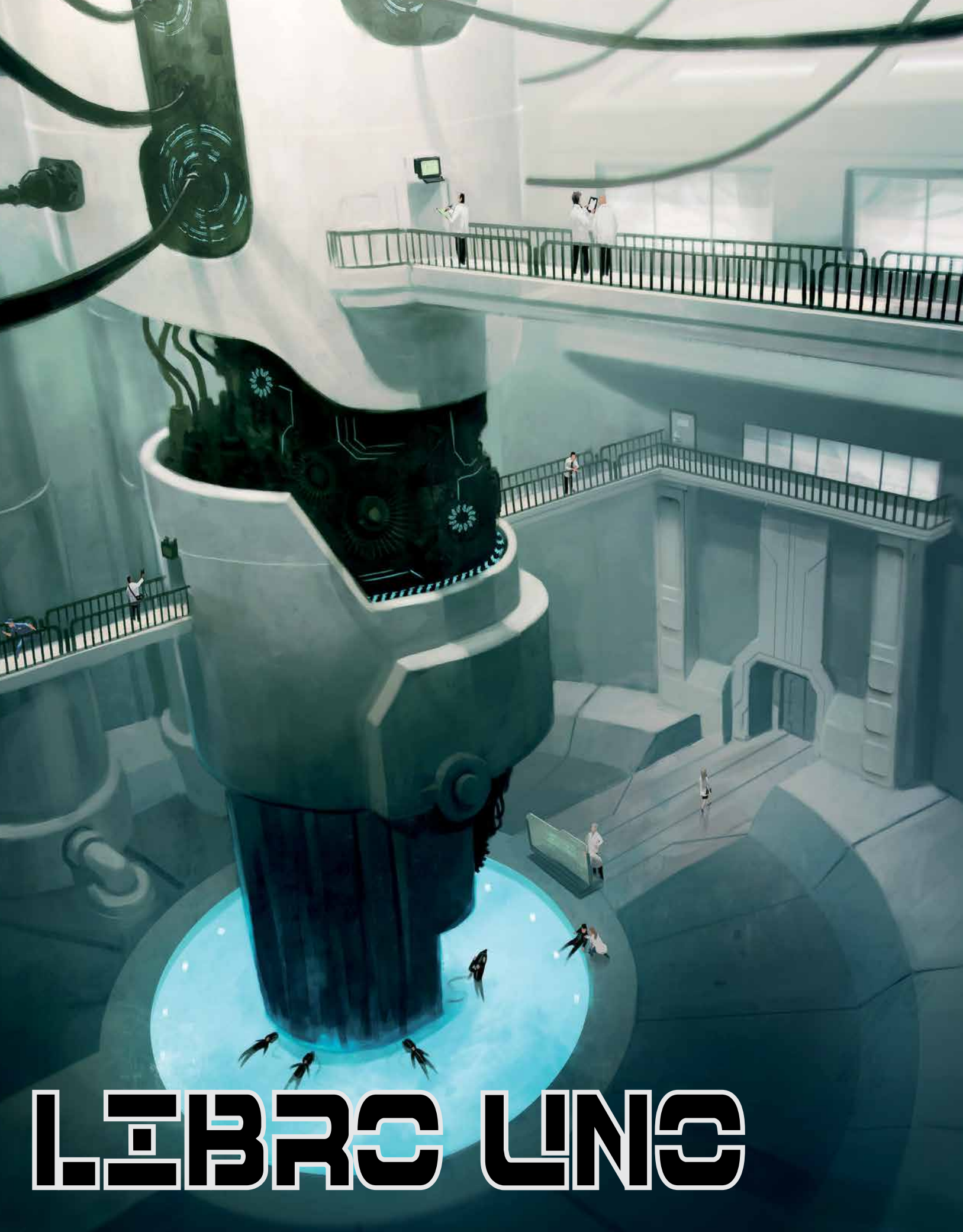
Incluimos esta aventura para que puedas introducir a un nuevo personaje dentro de la campaña. O a equipos completos de nuevos saqueadores de sueños una vez hayas dirigido la campaña inicial. También es ideal como punto de partida si prefieres entrar a jugar directamente, sin tener que pasar antes por todos los antecedentes previos de la campaña inicial. La aventura sirve, además, como tutorial tanto a la hora de crear a un nuevo personaje para Dreamraiders como para ir familiarizándose con la mecánica de reglas.

Reglamento (IX)
DREAM & PLAY

Se incluyen además apuntes y referencias sobre cómo diseñar módulos para la versión sit and play del juego, con Director de Juego rotatorio.

Anexo
HOJAS DE PERSONAJE

Hojas de Personaje, tanto para saqueadores como para jinetes de los sueños, que podrás fotocopiar para tu uso personal.



LIBRO UNO

CREACIÓN DE PERSONAJES

En este capítulo presentaremos las reglas básicas de creación de personaje: las nociones básicas necesarias para que tus jugadores confeccionen a los que serán los protagonistas absolutos de la campaña introductoria de *Dreamraiders*.

En este preludio a la campaña, además de presentar esas reglas básicas de generación de personaje, presentamos a los protagonistas de esta historia: todos ellos, por "exigencias del guión", superan por poco los treinta y, hasta el momento, habrán llevado vidas todo lo cotidianas que uno pueda imaginar.

Pero hace tiempo, durante el año previo a su entrada en la universidad, todos formaron parte de un elitista programa de becas: el programa Jóvenes Talentos de la Fundación Dávalos. Hará ya más de una década, nuestros protagonistas pasaron un año entero de preparación y estudios en un centro ubicado en la isla de Alderney, en el Canal de la Mancha. Se trataba de una gran oportunidad académica pues les permitiría entrar en carreras y universidades a las que, de otro modo, jamás podrían haber accedido.

En aquel año conocieron a dos de las personas que desempeñarán un papel clave en el desarrollo de la Gran Vigilia: el multimillonario filántropo, Josh Castle-Dávalos y un joven llamado Richard Sawyer.

Dejando de lado lo que fuese de sus vidas tras aquel año, haya sido una carrera de éxito internacional o una cadena de fracasos tanto profesionales como personales, lo cierto es que jamás retomaron el contacto ni entre ellos ni con nadie que conociesen en aquel momento...

Pero eso estará a punto de cambiar.

FASES DE CREACIÓN

DATOS PERSONALES

- **Franja de edad:** Nuestro primer paso como jugadores será decidir qué edad tendrá nuestro personaje. De este dato, dependerá todo lo demás. No sólo condicionará el resto de los datos personales, sino que también dictaminará la cantidad de puntos que tendrá el jugador para nutrir al personaje de capacidades y habilidades. En la campaña de introducción, por otro lado, se considera que todos los protagonistas entran dentro de la franja de "joven".
- **Nombre del personaje:** Es importante no olvidar "bautizar" a tu personaje. Puede ser un nombre completo (con sus apellidos correspondientes) o bien un nombre de pila a secas o, incluso, un apodo.
- **Aspecto físico:** Una breve descripción física del personaje. Color de ojos, de piel, de pelo, complexión física... Para facilitar las cosas, los jugadores siempre pueden remitir al aspecto de algún actor conocido (asumiendo de nuevo el siempre socorrido símil televisivo, puedes plantearte qué actor o actriz te gustaría que encarnase al personaje si se fuese a hacer la serie de televisión... ¡sin preocuparte del presupuesto, claro!).
- **Ocupación:** Aunque lo más sencillo es remitirse a una actividad profesional (abogado, médico, periodista...) la ocupación puede hacer referencia a la forma que tiene el personaje de ganarse la vida. Delincuente de poca monta, famosete de tres al cuarto o vagabundo pueden servir como ocupación. En cualquier caso, lo que hace el personaje para ganarse la vida determinará en gran medida sus valores de juego (en características y especializaciones).

  En el caso de los protagonistas de la campaña de iniciación, hay que tener en cuenta que todos pasaron un año en la Fundación Dávalos y, por consiguiente, todos habrán podido acceder a la universidad que desearon (aunque no llegasen a terminar sus carreras por los motivos que fuesen o, simplemente, hayan acabado trabajando en algo no relacionado con aquello que estudiaron).

Por ejemplo: A la hora de jugar la aventura inicial, Jose decide que su personaje será Charlie Carver, de 32 años: un broker de las altas finanzas. Jose lo describe como un tipo de complexión normal, afroamericano y con la cabeza afeitada. Decide que le gusta lucir trajes caros y gafas de sol siempre que puede.

CARACTERÍSTICAS

A la hora de ver de qué es capaz nuestro personaje en el juego, debemos prestar atención a sus características y al valor que tienen asignado. Dependiendo de la cifra que se tenga en cada

Franja de Edad	Niño (8 - 14 años)	Adolescente (15 - 19 años)	Joven (20 - 35 años)	Adulto (36 - 55 años)	Maduro (56 +)
Puntos de Característica	8	10	11	10	9
Polaroids/Memorias	2	3	4	5	4
Puntos de Onírica	5	3	2	2	3

una de ellas, sabremos si nuestro personaje es un atleta o un enclenque, si es un tipo avispado y observador o es incapaz de ver tres en un burro, si es un individuo carismático o, por el contrario, se trata de alguien totalmente asocial.

A tenor de la franja de edad elegida, los jugadores repartirán los puntos de Características que les corresponden, según la tabla anterior, en las cuatro características básicas: Físico, Combate, Conocimiento y Astucia.

- **Físico:** Se trata de una medida de la agilidad, los reflejos y la constitución física del personaje. Es la característica que un personaje pone a prueba cuando trata de trepar a un árbol, realizar proezas de fuerza como levantar o sostener grandes pesos, sortear una carrera de obstáculos, resistir condiciones ambientales extremas (como calor, frío...).
- **Combate:** Dentro de esta categoría incluimos la pericia que tiene el personaje a la hora de lidiar en situaciones donde ha de pelear contra un adversario. Dentro de esta categoría podemos incluir el uso de armas y la capacidad que tiene el personaje de emplearlas para derrotar a un oponente.
- **Conocimiento:** Es una medida en bruto de todo cuanto el personaje ha podido aprender. Desde cuestiones teóricas (leyes, matemáticas, historia...) hasta las puramente prácticas (saber pilotar un avión, reparar una tostadora...).
- **Astucia:** Determina la capacidad que tiene el sujeto de influenciar en los demás mediante su carisma, su fuerza de voluntad... También mide lo afinado de sus cinco sentidos: sus capacidades a la hora de percatarse de todo lo que le rodea.

A la hora de asignar valores conviene dejar claro que todos los personajes deben tener al menos un punto en cada una de las características. La mediocridad estaría representada por un valor de dos mientras que un nivel de cinco se considera el máximo nivel dentro de lo humanamente posible. Por otro lado, al menos uno de los cuatro valores debe tener una puntuación distinta, no pudiendo repartirse los puntos de forma equitativa.

El número asignado en cada caso nos indica el número de dados que podremos tirar de una sola vez cuando intentemos llevar a cabo una acción relacionada con dicha característica. Por ejemplo, si un personaje con Físico 3, Combate 2, Conocimiento 1 y Astucia 4 estuviese escapando de una manada de furiosos lobos, podría bien tirar tres dados para correr más que ellos (Físico) bien tirar dos dados para pelear a brazo partido con ellos (Combate) o bien podría tirar cuatro dados para intentar apaciguar a los lobos con gestos de calma y sosiego (Astucia). De esta forma, se puede sortear un obstáculo empleando cualquier característica que desees... siempre y cuando puedas justificarlo narrativamente ante el Director de Juego (y éste lo apruebe, por supuesto).

Por ejemplo: Teniendo en cuenta que la franja de edad de su personaje es "joven", Jose tendrá 11 puntos para repartir entre sus características básicas. Decide asignar un 4 en Astucia, convirtiendo a Charlie Carver en un auténtico maestro de las relaciones humanas (recordemos que cinco es el máximo humano). Por otro lado, decide que será un tipo bastante culto (asignando 4 a Conocimiento), deja claro que no está preparado para las confrontaciones violentas (asigna 1 a Combate) y deja un 2 en Físico, lo que lo pondría a un nivel normal: Charlie ha dejado el gimnasio y se le está empezando a notar la "curvita" de la felicidad.

MEMORIAS

Nota muy importante: Para aquellos personajes que no vayan a jugar la campaña de iniciación, se seguirá un procedimiento algo distinto en lo referente a asignación de memorias y especialidades. Para conocer más detalles al respecto, consulta la aventura introductoria "Soñar despierto" (ver página 205).

El siguiente paso es dar forma, o mejor dicho, imagen, a las memorias de los personajes: los elementos que configuran, a grandes rasgos, la vida pasada de los protagonistas. Cada uno de los huecos dedicado a memorias permite describir una imagen, tomada como una instantánea fotográfica (de ahí que también las llamemos polaroids). Cada una de estas polaroids puede representar, visualmente, distintos recuerdos:

- Una persona: la imagen hace referencia a una persona importante para el personaje, como pueda ser un amigo, un familiar, un ser querido... alguien que haya influido mucho en su vida. La imagen siempre mostrará a una única persona. O, como mucho, el protagonista podrá estar compartiendo el protagonismo de la foto con dicha persona. Nunca puede haber más de una persona importante para el personaje en una misma foto.
- Algunas instantáneas pueden mostrar algún objeto (o un lugar) que sea, por alguna razón, especialmente importante para el personaje. Una caja de cerillas, una guitarra, un velero... etc. En estas instantáneas, el personaje protagonista puede aparecer posando junto a él, pero no debe haber ninguna otra persona o cosa que reste protagonismo al objeto en cuestión.
- Otra opción para definir estos recuerdos pueden ser eventos que hayan podido afectar o ser claves de alguna forma para la vida del protagonista. Reflejados como recortes de prensa, pueden hacer referencia tanto a buenas como a malas noticias, aunque su papel o vinculación con las mismas no tiene por qué quedar claro para el personaje (un titular de "La Bolsa cae" puede significar algo bueno o malo dependiendo de quien sea el personaje).
- Existe la opción, también, de incluir cicatrices o tatuajes –lo que podríamos definir como marcas corporales– que puedan aportar algún detalle (positivo o negativo) con respecto al personaje. Esta cicatriz o tatuaje se considerará a todos los efectos de juego como una polaroid aunque se lleve sobre la piel.
- Se puede dar la opción de introducir lesiones o manías como rasgos inherentes al personaje. Una fobia irracional a los espacios abiertos, una leve cojera o sentir un escalofrío cada vez que se escucha la palabra "tenedor" pueden ser algunos referentes que aunque no aparezcan visualizados en una polaroid pueden estar presentes en el personaje desde el primer momento. El jugador deberá aclarar en qué circunstancias se desarrolló esa fobia o manía o se sufrió dicha lesión.

Nota para los personajes del episodio piloto: Si estás confeccionando a tu personaje para jugar la campaña de iniciación, no basta con asignar las imágenes a cada bloque de memoria. Además, tendrás que incluir una pequeña anotación dejando claro qué representa dicho elemento (persona, objeto, lugar, evento o marca corporal) en la historia pasada de tu personaje. Al igual que tú mismo has definido qué muestran esas polaroids, serás tu (y sólo tú) quien designe qué significa cada una.

Es importante tener en cuenta que estos compartimentos de memoria (sea la modalidad de juego que sea) siempre se consideran estancos unos de otros. Es decir, cada recuerdo hace mención a algo del personaje que debe ser importante por sí mismo y no por su relación con otros recuerdos. Es decir, si el personaje tiene familia, cada miembro de ella tendrá su foto asignada por separado. Y si aparece una casa, no basta con definirla como *"la casa en la que vivo con mi familia"*: debe tener un significado independiente, de peso por sí solo. Es decir, quizá la casa represente el lugar donde le pasó algo terrible (relacionado o no con su familia). O que la casa fue de alguna forma el motivo por el que fue capaz de matar a su mejor amigo, por ejemplo.

Por ejemplo: Siendo joven, Charlie Carver cuenta con cuatro apartados a rellenar en lo que respecta a sus memorias. Tras pensarlo durante unos minutos, Jose comienza a describir las distintas polaroids al tiempo que va asignándole un significado a cada una de ellas. Decide que la primera instantánea mostrará un viejo y voluminoso teléfono móvil de los años ochenta, machacado contra el suelo de una concurrida avenida metropolitana. Jose comenta que esa imagen hace referencia al padre de Charlie, Norman Carver, el cual fue un brillante especulador de Wall Street hasta que se arrojó desde el piso veinte de la consultora para la que trabajó durante años.

Jose describe la imagen de la segunda de las cuatro polaroids: una anciana afroamericana, con un ojo de cristal, apoyada en el porche de una casa prefabricada, en un suburbio. Jose explica al Director de Juego que esa anciana será la abuela Lilliana, la cual cuidó de Charlie cuando era muy joven.

La tercera polaroid muestra dos entradas para el mejor palco de un musical de Broadway (El Fantasma de la Ópera) y tras asignarla, Jose le da su significado: fue lo primero en lo que Charlie gastó su primer sueldo como repartidor de pizzas, invitando a la que por entonces era su novia, Rachelle, a ese musical.

El último recuerdo está representado por la polaroid mostrando un titular de prensa, anunciando el inicio de la crisis económica en Estados Unidos (con el caso Lehman Brothers en portada). Jose explica que esa imagen muestra el mayor terror que anida en el corazón de Carver. Ha puesto mucho dinero en inversiones de riesgo y teme que si caen en picado por algún efecto dominó, haya gente dispuesta a cobrarse las pérdidas con su pellejo.

ESPECIALIDADES

Si bien las características son una medida en bruto de lo que alguien puede hacer, las especializaciones nos sirven para hacer énfasis en los puntos fuertes donde nuestro personaje destaca. También pueden representar labores para las que está específicamente entrenado. Que alguien tenga una puntuación alta en una característica, por ejemplo, no implica que sea especialmente diestro en todo. O a la inversa: tener una puntuación baja no quita que puedas ser todo un maestro dentro de una faceta concreta de esa misma característica.

Para eso tenemos las especializaciones: pensando siempre en la profesión, modo de vida o preparación que haya podido recibir el personaje en el pasado, el jugador deberá repartir una serie de puntos entre distintas especializaciones. Cada una de ellas estará ligada a una de sus memorias. Así un jugador debe tener al menos una especialidad asignada a cada uno de sus recuerdos (aunque una misma memoria puede acumular más de una especialidad, claro).

La cantidad de puntos que tiene un personaje para repartir entre tales especialidades equivale a los puntos de característica. Una especialización de nivel 1 implica una capacidad por encima de la media (puede que un talento innato), un nivel 2 representa una preparación profesional media y el nivel 3 es una maestría sobresaliente.

Por otro lado, estando vinculadas a un recuerdo y pudiendo ser definidas por el propio jugador, las especialidades pueden ser de tan dispar índole que resulta imposible reducirlas a un mero listado. Conviene destacar que, aunque una especialidad puede ser todo lo concreta que quieras (Diseñador de tarjetas de felicitación de cumpleaños), no debería ser excesivamente amplia (como Ayudar, Encontrar lo que necesito o Derrotar adversarios). El Director de Juego tendrá, en tales casos, potestad para vetar cualquier especialidad que, a su juicio, pueda ser excesivamente amplia. ¿Y cuando sucede eso? Cuando una especialización puede desglosarse en varias categorías sin demasiado esfuerzo (como, por ejemplo, Medicina –en sus distintos campos– o Manejo de Armas –entre las distintas categorías de armas: cuerpo a cuerpo, arma corta, explosivos...). Puedes considerar en estos casos que la categoría cuesta dos puntos por cada nivel que quiera adquirirse. Por ejemplo, en el caso de Armas de fuego podríamos comprarla a dos puntos por nivel y ser capaces de manejar indistintamente una pistola como un fusil de asalto o una escopeta. Si eligiéramos en su lugar Escopeta, nos costaría únicamente un punto por nivel, pero sólo se aplicaría la especialización cuando manejáramos una escopeta.

A continuación ponemos una serie de ejemplos de especializaciones, agrupadas en las características junto a las que mejor encajan.

Físico	Atletismo, Nadar, Escalada, Atractivo, Veloz, Correr, Saltar, Resistencia
Combate	Armas de Fuego, Combate Cuerpo a Cuerpo, Artillería Pesada, Buena Puntería, Armas Improvisadas
Conocimiento	Derecho, Mecánica, Electrónica, Pilotar, Conducir
Astucia	Sigiloso, Persuasivo, Interrogatorio, Buen Oído, Vista de Lince

En lo que a reglas se refiere, siempre que podamos aplicar una especialización a una de las acciones que llevemos a cabo, añadiremos tantos dados a la tirada como el nivel que tengamos en la especialización. Estos dados de especialidad serán dados de ocho caras, los cuales sólo se tienen en cuenta cuando obtienen éxitos, ignorando cualquier fallo que obtengamos con ellos.

Siempre que haya un argumento que lo justifique y el Director de Juego dé su visto bueno, un jugador podrá aplicar una especialidad (y sólo una) a su tirada. Independientemente de la característica empleada.

Por ejemplo, alguien con la especialización Manejo de cuchillos a nivel 3 podría tratar de averiguar datos sobre una clase exótica de cuchillo (Conocimiento) o intuir cómo fue asesinado alguien viendo las marcas de cuchillo en el cuerpo (Astucia) asignando, en ambos casos, sus dados extra por la especialización Manejo de cuchillos.

> Nota para los personajes del episodio piloto: Es importante recalcar que cada especialidad debe estar vinculada a una de las memorias del personaje. De alguna manera, esa persona, lugar o evento tuvo mucho que ver en que el personaje acabase desarrollando dicha especialidad. Por ejemplo, si nuestro personaje quiere tener Atletismo, quizá pueda vincularla a la polaroid en la que se ve a su esposa, justificando que se conocieron por primera vez cuando formaban parte de un equipo olímpico.

NIKOLAI "NICK" KOWALSKI (BIG K)

32 años. Agente de policía, departamento de narcóticos (Detroit).

DREAMRAIDERS



DESCRIPCIÓN

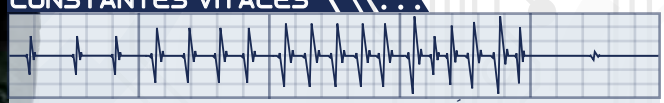
Tu padre, un soldado del ejército soviético, murió siendo tú muy pequeño en un accidente durante unas maniobras. Tu madre se vio forzada a dejar Ucrania y viajar a Estados Unidos.

Te criaste en los suburbios de Detroit: allí tu hermano mayor Vasilij acabó metido en temas de drogas. Aunque fue él quien pagó tus estudios y te mantuvo lejos de la calle, a día de hoy está en prisión (veinte años por tráfico, asalto e intento de homicidio).

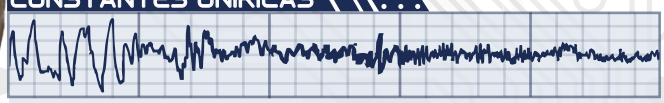
Tu talento para el dibujo te podría haber permitido entrar en cualquier escuela de arquitectura, entraste en el ejército siguiendo a la que por aquel entonces era tu novia. Tuviste problemas de disciplina y acabaron expulsándote cuando agrediste a tu superior directo, por el cual tu chica te había dejado.

Entraste en la academia gracias al nuevo novio de tu madre, un viejo policía irlandés retirado llamado William "Bull" Mulligan. Tras morir tu madre, se ha convertido en un padre para ti: no pasa una sola tarde que no le visites en el bar de policías que regenta.

CONSTANTES VITALES



CONSTANTES ONÍRICAS



MEMORIAS

Objeto: Un reloj de oro, con caracteres cirílicos grabados al dorso.

Objeto: Una carpeta llena de antecedentes policiales.

Objeto: Guantes de boxeo ensangrentados junto a una insignia militar.

Lugar: El "Mulligan´s Last Stand", un bar irlandés en el corazón del viejo Detroit.

Lugar: Una mansión junto a los acantilados (ver página 30 del manual)

Esta última memoria sólo la tendrán los personajes que jueguen la campaña de iniciación. Ignórala si empleas los personajes para cualquier otra aventura.

ESPECIALIDADES

Idioma (Ruso)	1
Conocimiento callejero	2
Armas de Fuego	2
Intimidar	2
Boxeo	1
Trucos de viejo policía	3

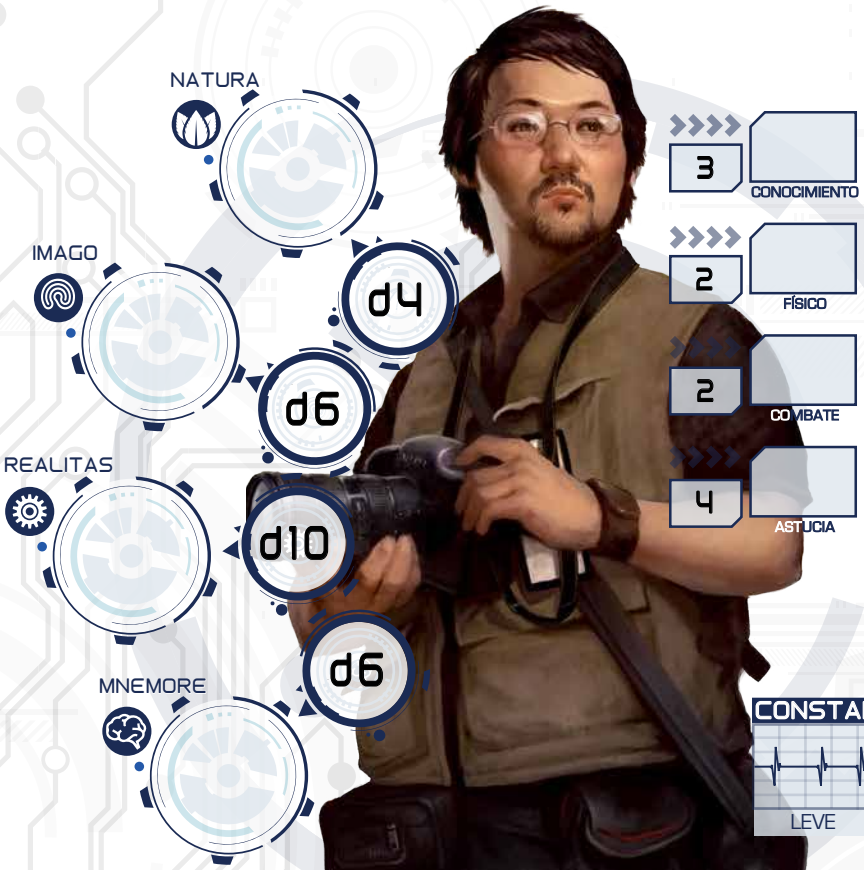
Esta memoria carece de especialidades y su significado se revela en el prólogo de la campaña inicial ("Amigos Ausentes")

CREATIO 3

MORFO 1

TETSUO NAKAMOTO

32 años. Periodista de investigación (Los Ángeles).



3	CONOCIMIENTO
2	FÍSICO
2	COMBATE
4	ASTUCIA

DESCRIPCIÓN

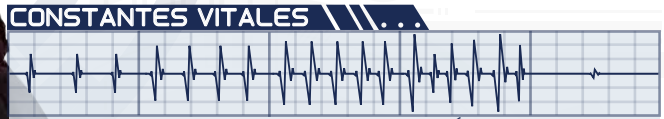
Procedes de una adinerada familia japonesa, propietaria de empresas relacionadas con la electrónica y la metalurgia. Tus antepasados fueron samurai y tu padre intentó inculcarte férreos valores tradicionales... pese a tu fascinación por la cultura occidental. A día de hoy, tu familia te ha repudiado.

Fuiste presa fácil de los abusones en el exclusivo colegio interno al que te enviaron tus padres. Una vez te encerraron durante casi veinticuatro horas en uno de los armarios de la limpieza.

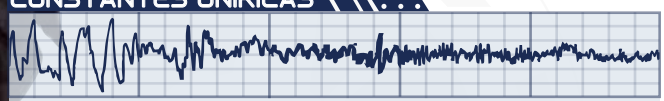
Entraste en Standford, para prepararte como heredero del imperio familiar. Lo abandonaste a los pocos meses, asqueado del implacable mundo empresarial. Con el poco dinero que tenías, compraste una furgoneta de segunda mano y recorriste los Estados Unidos durante un par de años.

Tu hermana mayor, Akemi, había dejado atrás el hogar mucho antes que tú. Fue ella la que te encontró tu primer trabajo (como fotógrafo en un periódico de Los Ángeles) Sin embargo, su carácter maniaco-depresivo y sus escarceos con las drogas te han llevado a hacerte responsable de ella.

CONSTANTES VITALES



CONSTANTES ONÍRICAS



MEMORIAS

Foto: Viejo retrato de boda de un matrimonio japonés, ataviados con las ropas tradicionales.

Fobia: Sufres de claustrofobia.

Objeto: Una furgoneta Volkswagen T3 de segunda mano.

Objeto: Una papelina de cocaína.

Lugar: Una mansión junto a los acantilados (ver página 30 del manual)

Esta última memoria sólo la tendrán los personajes que jueguen la campaña de iniciación. Ignórala si empleas los personajes para cualquier otra aventura.

ESPECIALIDADES

Tradiciones japonesas	1
Esconderse	2
Correr	1
Conducir Automóvil	2
Mecánica	1
Primeros Auxilios	1
Olfato periodístico	2
Fotografía	1

Esta memoria carece de especialidades y su significado se revela en el prólogo de la campaña inicial ("Amigos Ausentes")

CREATIO 4

MORFO 0

SEAN WRIGHT

32 años. Asesor contable del bufete Wolfgang & Hart (Nueva York).



NATURA

IMAGO d6

d6

REALITAS d10

d4

MNEMORE

2	CONOCIMIENTO
2	FÍSICO
2	COMBATE
5	ASTÚCIA

DESCRIPCIÓN

Tu padre era manager de varios grupos de rock "independiente". Fue él quien te inculcó el amor por la música. Tras morir tu madre de sobredosis, tu padre comenzó a beber y a endeudarse con el juego. Descubrió que eras buenísimo con los números y te enseñó a contar cartas. Cuando la ley lo pescó, te enviaron a un hogar de acogida.

Entraste en la universidad pensando hacerte rico con tu habilidad para los números, pero lo dejaste para probar suerte con la música. Fracasaste estrepitosamente y es algo que no has podido superar.

Encandilaste a la hija de un prestigioso abogado, gracias a lo que mantienes un puesto en uno de los mejores bufetes de la ciudad, como asesor contable. Es el único motivo por el que sigues con ella: ni la quieres ni la soportas.

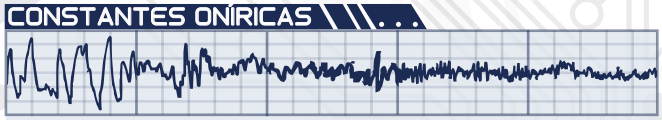
Estas metido en operaciones financieras de alto riesgo. Si se enterase tu jefe estarías en la calle. Si se entera el Gobierno, acabarás en la cárcel. Pero si no... serás millonario. No tendrás que rendir cuentas a nadie. Serás libre.

CONSTANTES VITALES



LEVE | SERIO | GRAVE | CRÍTICO | COMA

CONSTANTES ONÍRICAS



REM 1 | REM 0 | REM -1 | PERIFERIA | VIGILIA

MEMORIAS

Lugar: El interior de una vieja tienda de libros en algún rincón de Londres.

Objeto: Una guitarra eléctrica.

Objeto: Una invitación de boda, sin nombres a la vista.

Suceso: Un titular de prensa que anuncia el crack de Lehman Brothers.

Lugar: Una mansión junto a los acantilados (ver página 30 del manual)

Esta última memoria sólo la tendrán los personajes que jueguen la campaña de iniciación. Ignórala si empleas los personajes para cualquier otra aventura.

ESPECIALIDADES

Dedos rápidos	2
Tramposo	2
Conocimiento musical	1
Pelea callejera	1
Seducción	2
Contabilidad creativa	1
Persuasión y Labia	2

Esta memoria carece de especialidades y su significado se revela en el prólogo de la campaña inicial ("Amigos Ausentes")

CREATIO 1

MORFO 3

MARY ANNE DOUGLAS-ARCHER

32 años. Soldado de primera (Unidad 309, destinada en Irak).



2	CONOCIMIENTO
3	FÍSICO
4	COMBATE
2	ASTUCIA

DESCRIPCIÓN

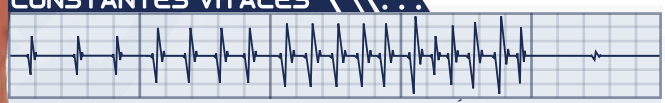
Tu padre es un alto mando del ejército estadounidense que nunca perdonó a tu madre haberlo abandonado. Te ha criado como su único hijo, enseñándote incluso a boxear desde pequeña. Te protege más de lo que te gustaría (aunque sin duda eso ha hecho más fácil tu estancia en el ejército... te guste o no)

Tu madre era escritora de novelas de fantasía y recuerdas cómo te leía cuentos de pequeña. Abandonó a tu padre para irse con su amante –una pintora y escultora de vanguardia–. Ahora vive con ella, en una zona rural de Canadá.

En contra de tus padres, dejaste la universidad por el ejército. Allí te enamoraste de tu superior directo, con quien mantienes una tumultuosa relación de amor-odio, llevando vuestra relación en secreto (él está casado).

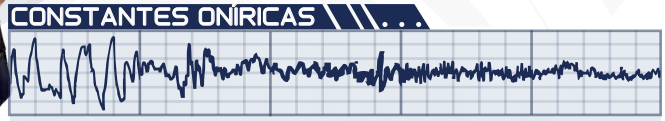
Durante unas maniobras, fuiste cómplice en una novatada que costó la vida a un joven recluta. Sólo tú confesaste la verdad, dispuesta a recibir tu parte de castigo. Acabaste siendo la única a la que no condenaron por el asunto. Todos en tu unidad te guarden rencor.

CONSTANTES VITALES



LEVE | SERIO | GRAVE | CRÍTICO | COMA

CONSTANTES ONÍRICAS



REM 1 | REM 0 | REM -1 | PERIFERIA | VIGILIA

MEMORIAS

Objeto: Unas insignias de coronel.

Pintura impresionista: Una mujer de cincuenta años sentada en el porche de una granja.

Objeto: Las placas militares identificativas de un tal Sargento Brian W. Donovan.

Foto de grupo: El pelotón 309, posando junto a un Blackhawk (a punto de salir de maniobras).

Lugar: Una mansión junto a los acantilados (ver página 30 del manual)

Esta última memoria sólo la tendrán los personajes que jueguen la campaña de iniciación. Ignórala si empleas los personajes para cualquier otra aventura.

ESPECIALIDADES

Boxeo	1
Literatura fantástica	2
Armas de Fuego	2
Explosivos	1
Táctica militar	1
Intimidación	2

Esta memoria carece de especialidades y su significado se revela en el prólogo de la campaña inicial ("Amigos Ausentes")

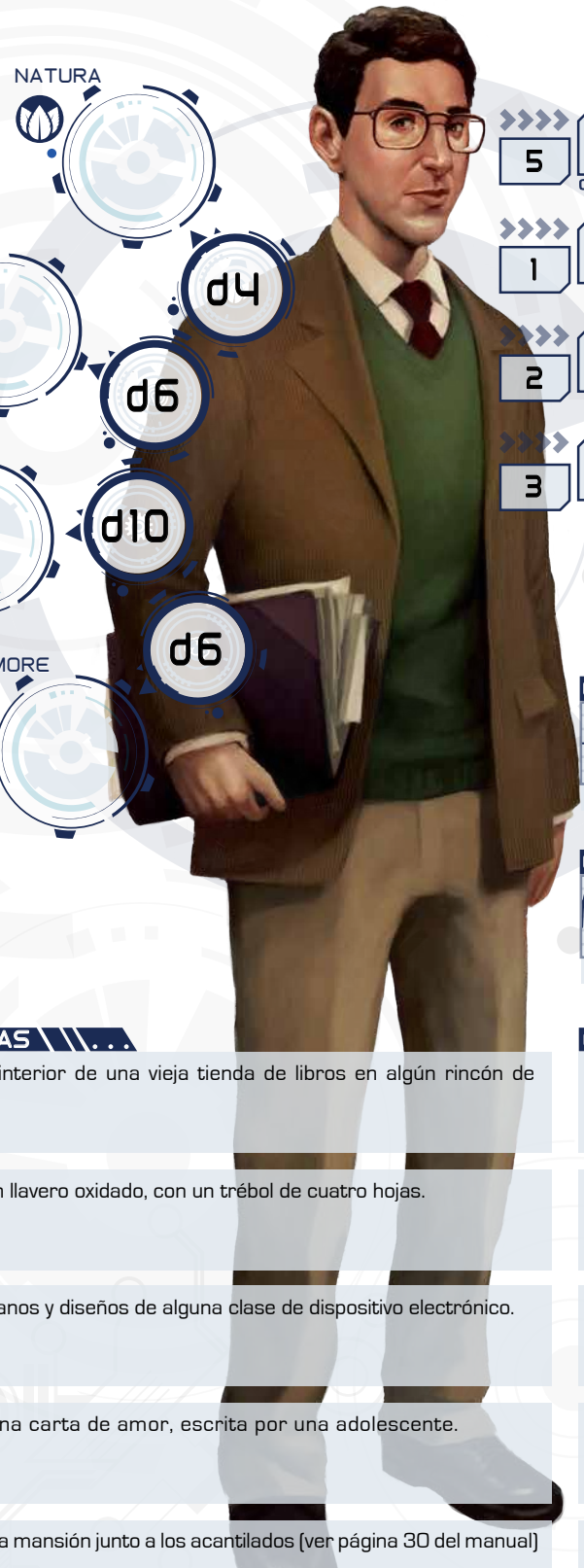
CREATIO 3

MORFO 1

MARTIN BLYTHE

32 años. Profesor de Instituto, en la provincia de Edo (Japón).

DREAMRAIDERS



DESCRIPCIÓN

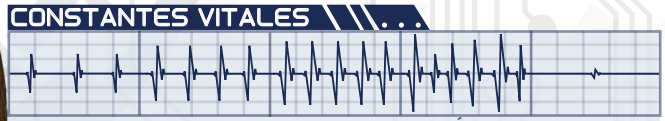
Con unos padres adictos al trabajo, fuiste criado por tu abuelo: un viejo librero que te inculcó el amor por la literatura, la ciencia y la astronomía. A día de hoy, tu abuelo es tu única familia viva. Te has hecho cargo de él: está muy mayor y anda delicado de salud.

Fuiste a una escuela para superdotados enamorándote allí de Cassie, una chica de origen irlandés. Jamás pudiste confesarle tus sentimientos porque trasladaron a su padre y ella tuvo que irse con él. No has conseguido superar ese primer amor.

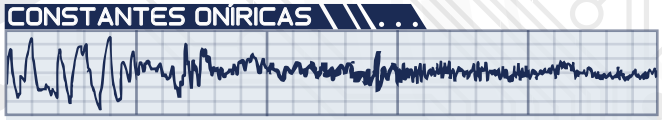
Entraste en el MIT y de allí, pasaste a trabajar en una empresa japonesa donde uno de tus colegas te robó el proyecto al que habías dedicado años. Consiguió difamarte, cerrándote las puertas a cualquier otro trabajo similar.

Te ganas la vida como profesor de instituto. Has iniciado un peligroso romance secreto con Kamiko, una estudiante de dieciséis años. Ante cualquier amago de ruptura, ella te amenaza con acusarte de abusos a la junta escolar... o con quitarse la vida.

CONSTANTES VITALES



CONSTANTES ONÍRICAS



MEMORIAS

Lugar: El interior de una vieja tienda de libros en algún rincón de Londres.

Objeto: Un llavero oxidado, con un trébol de cuatro hojas.

Objeto: Planos y diseños de alguna clase de dispositivo electrónico.

Objeto: Una carta de amor, escrita por una adolescente.

Lugar: Una mansión junto a los acantilados (ver página 30 del manual)

Esta última memoria sólo la tendrán los personajes que jueguen la campaña de iniciación. Ignórala si empleas los personajes para cualquier otra aventura.

ESPECIALIDADES

Literatura Universal	2
Archivos y Bibliotecas	2
Muy observador	1
Informática	3
Electrónica	2
Pasar desapercibido	1

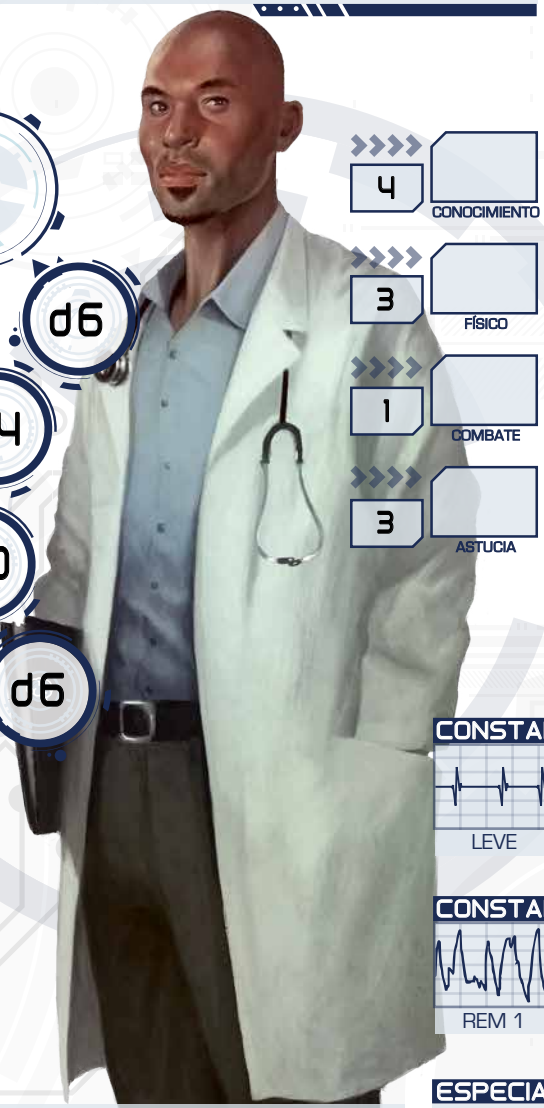
Esta memoria carece de especialidades y su significado se revela en el prólogo de la campaña inicial ("Amigos Ausentes")

CREATIO 0

MORFO 4

JEROME LOUBOMO

Cirujano en el hospital regional de Omsk (Rusia).



NATURA

IMAGO d6

d4

REALITAS d10

MNEMORE d6

4	CONOCIMIENTO
3	FÍSICO
1	COMBATE
3	ASTUCIA

DESCRIPCIÓN

Tu padre era proyeccionista en una modesta sala de cine de Johannesburgo, Sudáfrica. Eras aun muy pequeño cuando el cine ardió hasta los cimientos durante un estallido de violencia racial. Tus padres perecieron en el incidente.

Tu tío Maniwo ("tío Manny") era miembro de "Médicos sin Fronteras" y se hizo cargo de ti. Como querías ser médico como él, alternaste la escuela con tus escapadas esporádicas para acompañarle en su trabajo como médico y asistente social para los más necesitados.

Conseguiste acceder a la universidad, siendo uno de los mejores de tu promoción. Colaboraste con "Médicos Sin Fronteras". Allí conocerías a tu esposa, Julia Varisova: una guapa restauradora de obras de arte. Te mudaste con ella a su Omsk natal, donde esperáis un hijo (nacerá en unos meses).

Durante una noche de celebración, bebiste algo más de la cuenta y atropellaste a una mujer. Presa del miedo, te diste a la fuga. No se lo has contado a nadie.

CONSTANTES VITALES

LEVE	SERIO	GRAVE	CRÍTICO	COMA

CONSTANTES ONÍRICAS

REM 1	REM 0	REM -1	PERIFERIA	VIGILIA

MEMORIAS

Lugar: Una vieja sala de cine siendo pasto de las llamas.

Objeto: Una acreditación de "Médicos sin Fronteras".

Foto: Una chica morena muy guapa, de unos veintiséis años, posando junto a Notre Dame.

Lugar: Una carretera de noche, sobre el asfalto hay marcas de neumáticos y cristales rotos.

Lugar: Una mansión junto a los acantilados (ver página 30 del manual)

Esta última memoria sólo la tendrán los personajes que jueguen la campaña de iniciación. Ignórala si empleas los personajes para cualquier otra aventura.

ESPECIALIDADES

Atletismo	2
Esconderse	1
Conocimientos médicos	2
Intervenciones quirúrgicas	1
Calmado bajo presión	1
Parece buena persona	1
Conducir automóvil	1
Mentir	2

Esta memoria carece de especialidades y su significado se revela en el prólogo de la campaña inicial ("Amigos Ausentes")

CREATIO 1

MORFO 3

Por ejemplo: Como tenía 11 puntos para repartir entre las características, Jose tendrá 11 puntos para asignar en distintas especialidades.

Jose decide que Charlie habrá hecho la mayor parte de su fortuna trasteando con ordenadores, por lo que le asigna la especialidad Hacker invirtiendo en ella tres puntos. Jose decide que fue su padre quien le dijo a Charlie siendo muy joven que *"el futuro son los ordenadores"* así que decide asignar ese Hacker 3 al recuerdo del viejo teléfono móvil estampado contra el suelo. Jose quiere que Charlie tenga alguna capacidad ofensiva, por lo que decide asignarle Armas de fuego pero no quiere gastarse demasiados puntos en ella. El Director de Juego indica que es una categoría muy amplia y que si no reduce el ámbito de la especialidad, le costará dos puntos por nivel. Jose decide concretar la especialidad –Armas de Fuego, Revólver– y gasta un solo punto para darle nivel 1. A la hora de asignar la especialidad a un recuerdo decide colocarla también en el recuerdo del padre de Charlie, pues fue él quien le enseñó a manejar una pistola.

Viendo el siguiente recuerdo, y sabiendo que ha de ubicar al menos una especialidad en cada uno de ellos, Jose decide gastarse dos puntos y anotar la especialidad de Esconderse 2 en el recuerdo de la anciana afroamericana con el ojo de cristal. Jose explica que la abuela Lilliana tenía muy mal genio y que Charlie tuvo que aprender a esconderse en los rincones más insospechados de la pequeña casa prefabricada en la que vivían.

Jose decide que Charlie será un auténtico hacha con las chicas y le proporciona a cambio de dos puntos más la especialidad Seducción 2. Por otro lado, Jose decide que nuestro broker, además, será todo un melómano teniendo un oído particularmente fino (invierte dos puntos y anota Buen oído 2). A la hora de asignar a estas dos especialidades un recuerdo, Jose decide que ambas casan perfectamente con las entradas de palco para el musical de Broadway.

Finalmente, a le queda un único recuerdo al que asignar especialidades y un único punto para invertir. Decide costearse la especialidad Contactos pero el Director de Juego, de nuevo, le indica que es extremadamente amplia, por lo que le pide que concrete la naturaleza de esos contactos o de lo contrario tendrá que pagar dos puntos por nivel. Como le sería imposible –sólo le queda uno– Jose decide reducir el campo de esos contactos y limitarlos al mundo bursátil: Contactos en la Bolsa 1. Decide que esa especialidad estará vinculada al titular con el anuncio del inicio de la crisis en Estados Unidos, puesto que esos contactos son, en su mayoría, inversores a quienes Charlie ha hecho favores o aconsejado bien.

PRÓLOGO

AMIGOS AUSENTES

A la hora de arrancar con el episodio piloto, basta que tus jugadores hayan rellenado los apartados que hemos expuesto en el capítulo anterior. De hecho, no es necesario que te detengas a explicarles la mecánica de tiradas de dados. Si lo deseas puedes hacerlo –de hecho, no es mal momento– pero lo cierto es que lo que viene a continuación es una introducción en la que, pese a que nuestros protagonistas tomarán decisiones a lo largo de la misma, no será necesaria tirada de dados alguna.

1. EL PRESENTE

"Did Adam Put You Up To This?"
(James Newton Howard, B.S.O. Green Lantern)

1.1. ¿DÓNDE ESTABAS TÚ CUANDO LLEGÓ LA GRAN VIGILIA?

Sin duda, esa será una de las grandes preguntas que la gente se hará dentro de unos años, cuando la Gran Vigilia se haya convertido en uno de los episodios más "populares" de la historia global. Y es la primera pregunta que tendrán que responder nuestros jugadores, puesto que la aventura para sus personajes comenzará el mismo 22 de mayo, apenas una hora después de que en los medios de comunicación y, sobre todo en las redes sociales, se comience a hablar de la Gran Vigilia.

Es importante tener en cuenta que el impacto inicial no será el mismo para todos los personajes. A aquellos que se encuentren en ese momento en el hemisferio oriental, al este del meridiano de Greenwich, es muy posible que les pille durmiendo. En ese caso, sentirán la llegada de la Gran Vigilia como un súbito y desagradable despertar. Ninguno recordará nada de lo que estaba soñando: tan sólo habrán abierto los ojos de forma repentina, con una extraña sensación de angustia en el cuerpo. Y lo que es peor: les será totalmente imposible volver a pegar ojo por mucho que lo intenten. En ese periodo de vigilia forzada, sin embargo, podrán ir dándose cuenta de que no son los únicos a los que les pasa. Padres, parejas, hijos... todo el mundo a su alrededor parecerá experimentar la misma extraña sensación de desvelo.

Para quienes se encuentren en una franja horaria distinta, donde la aparición de la Gran Vigilia les habrá cogido despiertos, su historia arrancará con la llegada de las primeras noticias procedentes de las zonas que ya se habrán visto afectadas. Por otro lado, los efectos siempre se harán notar en aquellas personas que tengan,

por ejemplo, trabajos nocturnos, siendo incapaces de conciliar el sueño una vez llegados a casa. Ellos serán la señal más evidente de que la Gran Vigilia ha alcanzado a todo el mundo al mismo tiempo.

Como Director de Juego debes transmitir a los jugadores el impacto que el inquietante evento está teniendo en las calles. Inspirándote en cada uno de los preludios, puedes narrar una pequeña escena introductoria para cada personaje, ajustándote al lugar y situación en la que la llegada de la Gran Vigilia haya podido pillar al protagonista.

Otra forma, más rápida y quizá más efectiva, puede ser narrar a modo de prólogo cinematográfico, algunos de los fragmentos que conforman la introducción cronológica de este capítulo, y que sean los propios jugadores quienes definan dónde y cuándo descubren lo que está pasando a escala planetaria.

Los personajes presentados en los distintos preludios narrativos pueden servir de base a los jugadores para confeccionar sus personajes. Sin embargo eso no quita que puedan diseñar otros personajes distintos si así lo desean. Lo importante es que la historia arranca en el preciso momento en que, como se relata en los preludios, arranca la Gran Vigilia.

Arquetipo 1: ABOGADO

(Nueva York, Estados Unidos – 19:40 horas)

La fiesta está en lo mejor: suena buen jazz, la gente se divierte y los negocios se hacen prácticamente solos. A todos les alegra verte de vuelta y, salvo algún que otro aguafiestas, nadie comenta nada sobre tu última mala racha. Mejor. Es tu reincorporación al trabajo y lo último que quieres es que nadie te deprima.

En lo mejor de la noche, te presentan a la nueva joven promesa del bufete, un recién licenciado llamado Norton. La nueva generación parece haber sido gestada en una X-BOX: su tecnocháchara te aburre y estas a punto de desconectar cuando hace mención a *"lo que están cociendo en la SENOKRAD"*.

Y, de repente, Norton se hace el amo de la fiesta. No para de hablar de los rumores que circulan. Por supuesto, el hijo de puta apenas si da detalles concretos. Se limita a enumerar un rumor tras otro: que si han reunido a los mejores científicos que el dinero puede comprar, que si llevan casi un año trabajando en una isla cuya localización es alto secreto... Casi te da envidia que ese pequeño hijo de puta te robe tu momento de protagonismo. Pero la verdad... sientes curiosidad por esa mierda. *"No sé lo que ese cabrón de Dávalos tiene entre manos... pero si le da la décima parte de lo que ha invertido, ¡yo quiero un pedazo!"*. Todos ríen el chiste de Norton.

Entonces, escuchas la voz del anfitrión. Te llaman por teléfono. Dejas la conversación con un oído pegado al monólogo de Norton. Puede que sea sólo un globo sonda. O peor: algo como lo de Lehman Brothers. Y aunque SENOKRAD es sólida, sabes que no hay que guiarse por las apariencias. O al menos ya deberías haberlo aprendido. Andas tan metido en tus pensamientos que apenas prestas atención a lo que te dicen al otro lado del teléfono. Al menos hasta que tu secretaria menciona un nombre. Un nombre que suena como un uno seguido de muchos ceros.

Y de repente la fiesta, Norton y sus rumores de inversión dejan de importar un pimiento.

Arquetipo 2: SOLDADO

(Bagdad, Irak – 3:41 horas)

Recostado sobre la litera, jugueteas con las chapas que llevas al cuello mientras escuchas como el resto del pelotón rebufa y trata de encontrar una postura que les permita dormir. La verdad es que ha sido una jornada chunga: habéis estado de patrulla por el distrito de Durei y eso siempre significa apretar los dientes de puta tensión. Tú y el resto de la Unidad 19 habéis llegado lo bastante hechos polvo como para dormir una semana seguida.

Y ese es el problema. Ninguno puede pegar ojo. Que le pase a Nicky "Nervioso" sería normal: desde que estuvieron a punto de secuestrarlo en su primera semana de servicio, el pobre ítaloamericano sufre de pesadillas tan jodidas que rara es la noche que no se despierta gritando. Pero esa noche, todos sois Nicky "Nervioso".

Notas como el colchón de la litera de arriba se mueve y no tardas en ver a tu colega Mitch sonreír con su diente de oro y los ojos rojos por el sueño. *"Colega, ¿qué coño pasa? ¿Tú tampoco puedes dormir?"*. Niegas con la cabeza al tiempo que escuchas la música que viene del pabellón de al lado. Parece que no sois los únicos. Algunos de vosotros os levantáis para aseguraros: el campamento está iluminado como si fuese la noche del cuatro de julio. Es cuestión de tiempo que algunos empiecen a decir que lo que os impide dormir es algo que los iraquíes os han metido en el agua.

El rumor corre lo bastante deprisa como para que, en menos de una hora, el sargento irrumpa en el barracón, obligándoos a marchar camino de la enfermería para una inspección médica. Todo ello con los clásicos insultos y gritos. Estás dispuesto a salir cuando notas la mano del sargento frenar tu paso. *"Tú no, soldado"*. Mitch te mira con incredulidad. La misma con la que escuchas al sargento decir que el capitán Moore quiere verte. Eso te acojona bastante más que la posibilidad de ser víctimas de un ataque biológico iraquí.

Para cuando te presentas en la oficina del capitán Moore, él ignora tu marcial saludo: está demasiado ocupado gritándole a dos teléfonos a la vez. No tienes que pegar mucho la oreja para enterarte de que está pasando lo mismo en todas las bases de la región. En un momento dado, el capitán se despega de los teléfonos y te arroja una carpeta color añil con un sello que pone "Confidencial". Al abrirla encuentras una orden directa con instrucciones de volar hasta unas coordenadas, en algún punto del Canal de la Mancha. Y, una vez allí, tendrás que presentarte ante una "figura de autoridad civil". No sabes qué te impresiona más: si el hecho de ver que la orden está firmada por el propio Secretario de Defensa...

... o reconocer el nombre y apellido del civil en cuestión.

El capitán te mira. *"¿A qué coño esperas, soldado? Tienes un Blackhawk preparado en la pista. Aprovéchalo... será el último que salga con autorización de la base hasta que averigüemos qué demonios está pasando"*.

Tras un fugaz saludo, sales de su oficina. A tu alrededor parece que esté a punto de estallar una guerra. Y es curioso: no sientes que te estés alejando del campo de batalla... Más bien todo lo contrario. Sientes que estás a punto de meterte en la boca del lobo.

Arquetipo 3: MÉDICO

(Omsk, Rusia – 5:42 horas)

La primera llamada de emergencia llega a los cinco minutos de empezar el segundo turno de noche. Dos jóvenes, no más de veinticinco años cada uno. Aparentemente, sobredosis de alguna mierda que se han metido. Compruebas las constantes y las pupilas. Estado vegetativo. Preguntas a los responsables de la UVI

móvil: ellos se encogen de hombros. El conductor, sin embargo, deja que su voz resuene por encima de las de los demás: *"Es la misma mierda que en los otros casos"*.

Subís los dos cuerpos a la planta de cuidados intensivos. Antes de que podáis atravesar las puertas de la planta, el jefe de sección se interpone en vuestro camino. Por un segundo deja de vociferar al otro lado del móvil y se centra en vosotros: *"Joder, ¿es que no lo he dicho lo bastante claro? ¡Estamos al completo! ¡Tenemos que dejar hueco para los casos urgentes!"*. Dejando de lado los comentarios más soeces, os indica que los pacientes vegetativos deben ser trasladados al Kisinov. Y así lo hacéis. En ese caso... y en los otros diez que se dan a lo largo de vuestro turno.

Pasan las horas y llegáis a la sala de descanso. Allí, uno de tus compañeros te arroja tu móvil. *"No ha parado de sonar"*, te comenta. Tiene razón: seis llamadas perdidas, todas de un mismo número. No lo reconoces pero, a juzgar por la gran cantidad de dígitos, debe ser una conferencia internacional. Entonces te das cuenta de que hay algo en tu casillero: algo que no estaba antes de salir. Es un sobre. Una carta.

La abres mientras el resto de tus compañeros posan su mirada en el pequeño televisor de la sala. En pantalla, una rueda de prensa en el Kremlin. Piensas que quizá sea algo sobre la crisis en Siria o un nuevo escándalo de pucherazo en las elecciones. Pero enseguida te das cuenta de tu error...

Arquetipo 4: PROFESOR

(Provincia de Edo, Japón – 9:43 horas)

Es primera hora y pasas lista a los alumnos mientras el murmullo flota en el ambiente. Llegas al nombre de Kamiko y te sorprende no escuchar su voz. Es la primera vez en todo el curso que falta a clase. Entre los matones se escuchan risitas y algunos insultos a media voz. *"¡Le habrá explotado el cerebro, profe!"*.

Más tarde, caminas hacia la sala de profesores. La directora os ha convocado a todos y uno de tus compañeros te comenta el rumor: en su clase también han faltado dos chicos. Y no son los únicos: como confidencia a media voz, te susurra que parece cosa de drogas.

La sala de profesores está muy concurrida. Los rumores van de un lado para otro: esa mañana se han disparado las ausencias entre el alumnado. Tú, por tu lado, apenas si prestas atención. Estás más interesado en saber si Kamiko estará o no enferma. No sólo es la alumna más prometedora de tu grupo, sino que además es la presidenta del club de astronomía. De hecho estuvísteis chateando hasta tarde comentando esas extrañas luces que parecían una aurora boreal, por la zona de Tunguska.

Tu atención vuelve al presente. La directora apenas si ha comenzado a dar las primeras explicaciones cuando uno de los profesores llega apresuradamente. *"¡Lo están diciendo por la tele!"*.

Apenas han conectado el televisor, tu móvil comienza a sonar. Sales de la estancia contestando al teléfono. Es de tu casa: al parecer has recibido una carta urgente. Desde el umbral, divides tu atención entre la llamada y las imágenes que emite el televisor. Parece que alguna clase de crisis está movilizando a las fuerzas estadounidenses en Irak. Lees en titulares menciones a "Ataque biológico", mezcladas con otras imágenes de disturbios en varias ciudades: Omsk, Bangladesh, Bangkok, Yakarta...

De alguna forma, tienes una sensación parecida al "déjà-vu".

Como si, de algún modo, esa carta y aquellas imágenes estuviesen conectadas.

Arquetipo 5: PERIODISTA

(Los Ángeles, Estados Unidos – 16:48 horas)

Cuelgas el teléfono y tachas un nombre más de tu lista. Un nuevo callejón sin salida en tu búsqueda de respuestas. Te echas hacia atrás, cierras los ojos y te dejas llevar por el rumor de teléfonos y voces que resuenan de un lado a otro de la redacción. Pensabas que podrías volver a la rutina tras lo que pasó. Imposible. Tienes esa sensación de que algo se te escapa... de que te ocultan la verdad.

Alguien deja un café caliente en tu mesa. Es Tim, redactor jefe de tu sección. Es amable pero firme a la hora de recomendarte que dejes eso a un lado. Junto al café te deja un expediente. Lo miras con la duda en tus ojos. Su única respuesta es *"la rueda de prensa comienza en media hora: si fuera tú, me daría prisa"*.

Veintinueve minutos después, el estrés ayuda a dejar de lado tus preocupaciones. El cámara apenas puede seguir tu ritmo mientras te abres paso entre la multitud, con tu acreditación entre los dientes. Finalmente, consigues uno de los últimos huecos libres. El auditorio del hospital nunca ha tenido tanto público. Los flashes destellan cuando un hombre de pelo cano y bata blanca entra en escena. Lo acompañan dos tipos más, trajeados y que te parece reconocer como peces gordos de la Casa Blanca. No has tenido tiempo de leer el informe completo pero parece que tiene que ver con esa especie de histeria colectiva que azota a Europa y Asia...

Entonces, suena tu móvil. Algunas miradas de desaprobación te rodean mientras te alejas y dejas que Joel, el cámara, se encargue de captar las declaraciones. Al otro lado de la línea, Betty, de redacción: acaba de llegar una carta a tu nombre. Cuando te dice quién la remite casi se te para el corazón.

Quizá tu suerte haya cambiado, piensas.

1.2. EL MENSAJE

Todo un clásico a la hora de comenzar una aventura de rol: un misterioso mensaje llegará a cada uno de los protagonistas a través de los más variopintos formatos. En todos los casos el contenido del mensaje será idéntico. Ya sea en el sobre de la carta o en el encabezado del correo electrónico, nuestros protagonistas podrán reconocer logotipos de una multinacional conocida como SENOKRAD, cuyo emblema son dos círculos concéntricos: el más grande es de color negro y el otro, más pequeño y en el centro, blanco.

"Estimado señor/a [apellido del protagonista]

Comprendiendo la naturaleza excepcional de la situación en la que nos encontramos, le pido encarecidamente que se reúna cuanto antes conmigo en la Isla de Alderney, lugar que seguro no le resultará desconocido.

Lamento no poder adelantar nada más sobre los motivos de esta citación, tan sólo que su presencia puede salvar incontables vidas. La infraestructura y los medios puestos para hacerle llegar cuanto antes a las coordenadas serán costeados por la corporación SENOKRAD.

Atentamente,

Joseph Castle-Dávalos."

El mensaje habrá llegado a manos de los personajes a través de distintos canales, aunque en ningún caso podrán ponerse en contacto directo con el propio Dávalos. Acompañando al mensaje, ya sea éste una carta o un correo electrónico, irán adjuntos

los pasajes y autorizaciones necesarios para llegar hasta el aeropuerto de Heathrow, Londres. Según el plan de viaje, un vuelo chárter los dejará finalmente en Alderney.

Poco importará que los personajes se encuentren en alguna situación en las que les resulte difícil acudir (por ejemplo, estando en la cárcel, enrolados en el ejército o secuestrados por una guerrilla en el corazón de la jungla panameña). Será una oportunidad perfecta para mostrarles el poder del que hará gala Dávalos: moverá los hilos burocráticos, políticos, militares o económicos necesarios para que el personaje en cuestión pueda desplazar su trasero hasta Alderney en apenas un puñado de horas. Ni que decir tiene que igual que puede mover los hilos para facilitar su llegada, Dávalos puede moverlos para forzar a los protagonistas a acudir a la cita en caso de que no se muestren muy por la labor.

Así, tras una corta despedida de sus seres queridos o de aquellos a quienes deje atrás, el personaje partirá de camino a la cita.

Una cita... con su pasado.

2 EL PASADO: DÁVALOS

"The Keeper of The Grail"
(John Williams, B.S.O. Indiana Jones and The Last Crusade)

Cada uno de los personajes se acomoda en el asiento de su vuelo, camino de la que es la penúltima parada en su viaje hasta Alderney. Mientras anuncian en distintos idiomas las horas que aún quedan para llegar hasta Heathrow, los personajes pueden –incapaces de conciliar el sueño– dejarse llevar por los recuerdos que les ha podido despertar la mención a la isla de Alderney. De esta forma, podrán rememorar la primera y única ocasión en la que coincidieron con el tal Dávalos.

Lo que saben de Joseph Castle-Dávalos: Se trata de una figura pública: un filántropo millonario que pasa de los cincuenta. Al parecer heredó de su padre un gran emporio de industria pesquera y agrícola que él reconvirtió en un gigante de las telecomunicaciones. Dávalos viene a ser una especie de Donald Trump de carácter menos social, encajando quizá más en la imagen de viejo magnate solitario, poco amigo de salir en la prensa rosa con modelos de pasarela o actrices de Hollywood. Como nota trágica, la vida de Dávalos se vio transformada hace casi diez años debido a la muerte, en accidente de tráfico, de su hija adolescente: Alison.

El discurso de Joseph Castle-Dávalos: La única ocasión en la que nuestros protagonistas han coincidido antes con el filántropo millonario fue durante los actos de apertura del curso de Jóvenes Talentos de la Fundación Dávalos, allá por septiembre de 1998. Por aquel entonces, nuestros protagonistas acababan de dejar atrás el instituto y se preparaban para acceder al mundo universitario.

Para muchos de ellos, aquel año que pasarían en las instalaciones de la Fundación Dávalos sería la primera vez que vivirían fuera de casa de sus padres. El día de comienzo del curso el señor Dávalos reunió a los receptores de la beca en el inmenso jardín trasero de la finca. Dicho jardín rodeaba de forma casi natural un yacimiento en el que se podía contemplar, un nivel por debajo del suelo, lo que hace siglos fue una vieja capilla cristiana.

El recuerdo de los personajes de aquel Dávalos trece años más joven será el de un individuo con la cabeza afeitada, luciendo una chaqueta de pana con coderas y gafas de sol. Como rememorarán los protagonistas, Dávalos dedicó un discurso a todos los allí presentes. En ese recorrido por su memoria, recordarán una parte en especial de su discurso:

"¿Ven ustedes los restos de esta capilla? Fueron los que me llevaron a adquirir esta propiedad hace ya unos años. Si algún día les pica la curiosidad, pueden bajar a echar un vistazo. Y si lo hacen, fíjense en los grabados de sus muros. En ellos se plasma la legendaria gesta de los Caballeros del Temple, en su huida de Jerusalén. Esa misma leyenda que muestran los grabados nos habla de un tesoro que los templarios custodiaron durante los años que ocuparon la Ciudad Santa. Un espejo dotado de poderes más allá de la imaginación. Algunos decían que mostraba el destino de aquellos que se reflejaban en él. Otros, que mostraba la verdad absoluta sobre todas las cosas. Aquel espejo era un tesoro que los templarios se llevaron consigo en su huída y que sólo Dios sabe en qué recóndito lugar del mundo acabaron escondiendo.

Me llevó mucho tiempo y dinero darme cuenta de cuáles eran las auténticas enseñanzas que los templarios dejaron en estos grabados. El único tesoro que debemos perseguir sin descanso... es el conocimiento. Porque con el conocimiento seremos capaces no sólo de ver nuestro futuro. Podremos alcanzarlo. Sin necesidad de espejos mágicos ni tesoros legendarios. El conocimiento, damas y caballeros: el único tesoro que vale la pena perseguir."

Con el recuerdo de esas últimas palabras de Dávalos y el resonar de los aplausos que le sucedieron, nuestros protagonistas vuelven al presente. Justo a tiempo para escuchar como por megafonía se anuncia, por fin, la llegada a Heathrow.

3 EL PRESENTE: REQUENTRO

"The Hunger Games"
(James Newton Howard, B.S.O. The Hunger Games)

La terminal está atestada de gente yendo de un lado para otro. La megafonía anuncia un sinfín de vuelos cancelados mientras se entremezclan las melodías de un hilo musical al que nadie presta atención. En las enormes pantallas de vídeo se intercalan anuncios de refrescos con noticias de la CNN, éstas últimas haciendo referencia a la epidemia insomne que ya se conoce como la Gran Vigilia, dejando en un segundo plano la nueva crisis política en Israel y ciertos "fenómenos atmosféricos registrados en la región siberiana de Tunguska".

En medio de la multitud que empuja maletas y carritos, los personajes jugadores no tardan en reconocerse los unos a los otros. A pesar de la falta de sueño, y de los años transcurridos desde la última vez que estuvieron todos juntos, basta un cruce de miradas para saber que los viejos amigos vuelven a reunirse.

Los Raiders vuelven a estar juntos.



Y con una punzada de melancolía, capaz de aportar fuerzas incluso a quienes más aquejan la falta de sueño, se intercambian los primeros titubeantes saludos. Se dijeron adiós trece años atrás y, pese a las promesas de mantener el contacto, las obligaciones personales y sus respectivas carreras los han mantenido muy ocupados. Ha tenido que ser esa misteriosa citación, en mitad de toda esa crisis insomne global, la que los ha reunido de nuevo.

Y es que, como podrán constatar, todos recibieron la misma críptica invitación firmada por el filántropo millonario, Joseph Castle-Dávalos. Lo cierto es que no faltarán quienes piensen que se trata de algún tipo de broma pesada. Mientras plantean distintas hipótesis sobre el motivo de su llamada, los Raiders serán abordados por un comité de bienvenida.

Layla Rassenholm. Escoltada por cuatro titánicos guardaespaldas vestidos de Armani, una atractiva mujer de unos cuarenta años, pelo castaño liso en media melena y estrechos ojos azules se dirigirá a ellos. Sus facciones son elegantes y su tez es pálida como la porcelana.

"Buenas tardes, caballeros. Mi nombre es Layla Rassenholm, representante legal de la SENOKRAD Consolidated. Si son tan amables de acompañarme, el señor Dávalos les aguarda".

Enfundada en un elegante traje gris y armada con un pequeño maletín de color negro, Layla los escoltará a través de las terminales del aeropuerto. Mientras caminan, los personajes podrán ver como, uno a uno, todos los vuelos van siendo cancelados a causa de la Gran Vigilia, con los consecuentes ataques de ira de una buena cantidad de viajeros a los que la impaciencia tiene casi tan agotados como la imperante falta de sueño.

"Lamento informarles que, a raíz de estas inusitadas circunstancias, el aeropuerto ha cerrado todas sus pistas por lo que nos será imposible fletar el vuelo chárter que les prometimos".

Layla pronuncia esas palabras al tiempo que salen al exterior. Justo ante las puertas de uno de los hangares privados del aeropuerto, un ruidoso y enorme helicóptero inicia un descenso levantando nubes de polvo en torno a los personajes. En su fuselaje se puede ver el estilizado logotipo de la corporación SENOKRAD.

Antes de que pongan un solo pie dentro del helicóptero, Layla pondrá en antecedentes a nuestros protagonistas, forzando la voz para que puedan oírla a pesar del rugir de las aspas y los rotores. La ejecutiva obligará a los personajes a firmar un contrato de confidencialidad por el cual no podrán revelar nada de cuanto vean, oigan o hagan una vez aterricen en Alderney. Las consecuencias, como advierte el documento, serán todo tipo de despiadadas sanciones económicas y legales que SENOKRAD emprenderá contra ellos... si se van de la lengua, claro.

Cualquier negativa insistente a no firmar los documentos significará que ese personaje se quedará en tierra. También conllevará que el jugador no podrá disfrutar del resto de la aventura por una mera cuestión de cabezonería. En realidad, la escena de la firma de documentos tan sólo sirve para que comprendan lo seria que es la situación en la que están a punto de meterse (reforzando el halo de secretismo y confidencialidad que rodea a lo que sea que se esté haciendo en esos momentos en la isla de Alderney).

Regreso a Lighthouse Manor: Una vez a bordo del aparato, a través de unos comunicadores y auriculares, Layla y nuestros protagonistas pueden seguir conversando un poco más. La ejecutiva les irá dando algunas explicaciones mientras el helicóptero va dejando atrás tierra firme. Antes de que puedan darse cuenta, estarán ya sobrevolando el Canal de la Mancha.

"Como saben de primera mano, la mansión Lighthouse acogió durante los noventa los programas de talento juvenil de la Fundación Dávalos. Sin embargo, hace unos cinco años, el propio señor Dávalos decidió convertirlo en un centro de investigación para nuestra rama de I+D." –en un momento dado, la ejecutiva baja la mirada y sonríe– *"Imagino que no han olvidado el aspecto que tiene, ¿verdad?".*

A vista de pájaro, con focos iluminando toda la finca en mitad de la negra noche, los personajes se reencontrarán con el que fue su hogar durante casi un año.

Lighthouse Manor. Recibía su nombre debido a que, a principios del siglo XIX, lo único que había en kilómetros a la redonda era un viejo faro cuya existencia contaba ya siglos de historia. Los propietarios, lejos de destruirlo, lo conservaron y lo renovaron.

La carretera principal, que rodea por completo la isla, pasa justo delante de la propiedad.

La casa principal es una orgullosa construcción victoriana, de dos pisos y dos extensas alas en forma de L, con un muro de ladrillo que rodea toda la finca. Salvo por la hiedra que cubre sus ennegrecidos muros marcados por la humedad y las lluvias, el edificio sigue teniendo esa solemnidad ciclópea, esa aureola de casa encantada que tienen los viejos y grandes caserones británicos.

Sin embargo, los personajes comprobarán que el viejo faro que daba nombre a la propiedad ha sido sustituido por una construcción sacada de una exposición universal o de algún relato de ciencia-ficción: un gigantesco domo de unos treinta metros de alto, con muros cubiertos de espejos, reflejando el poco sol que filtran los eternos nubarrones del cielo de Alderney. Toda la edificación ha sido levantada donde antaño se encontraban las ruinas de la vieja capilla templaria. El diseño futurista y sus ventanales dan al conjunto un aspecto de ciencia-ficción que contrasta con la sobriedad y elegancia británica de la vieja mansión.

"Hemos llegado..." –El aparato se posa con relativa suavidad sobre uno de los helipuertos de los que dispone la finca. Layla abre la compuerta lateral mientras los ojos de los personajes se posan en la monumental fachada de la mansión– *"Bienvenidos a la Fundación Dávalos".*

Joseph Castle-Dávalos. Habiendo puesto sus pies en tierra firme, nuestros protagonistas verán salir del impresionante domo futurista a Dávalos. Con casi sesenta años ya, el tipo se mantiene en plena forma, luciendo una melena de pelo cano recogido en una coleta que ha sustituido a su cabeza afeitada. Viste una chaqueta de color marrón, con coderas, y unos vaqueros. Nadie diría que es un magnate filántropo viendo su aspecto de profesor de instituto.

"Caballeros..." –Dávalos estrechará la mano de los recién llegados– *"Lamento que su reencuentro con Lighthouse Manor tenga lugar en estas circunstancias... pero mucho me temo que la situación así lo requiere. Si me acompañan, por favor..."*.

Escoltado siempre por Layla Rassenholm, Dávalos acompañará a los personajes a través de los pasillos de la impresionante mansión. Los tacones de Layla resuenan en los suelos de mármol mientras las miradas de los personajes pasean por estancias que a principios del diecinueve fueron diseñadas como salones de té, como bibliotecas privadas o como un gran salón de baile. Ellos, en cambio, las recordarán de otra forma: como aulas de investigación, clases llenas de pupitres... o como el comedor donde solían organizarse batallas de albóndigas arrojadizas.

Ahora, las aulas, las clases y el comedor han dejado paso a estancias vacías, despojadas de toda utilidad aparente, convertidas en tristes almacenes. En ellos se apilan muebles de época convertidos en fantasmas por cortesía de sábanas blancas cubiertas de polvo. En otras estancias, multitud de cajas con logotipos de SENOKRAD Consolidated y etiquetas de "Precaución: Inflamable" o "Muy Frágil" forman columnas que tratan de alcanzar el techo.

Antes de explicarles el motivo de su inquietante citación, Dávalos los conducirá hasta una habitación cuyo acceso estará custodiado por dos miembros del personal de seguridad. No tardarán en notar que la estancia ha sido reconvertida en enfermería y, tras sus puertas, nuestros protagonistas están a punto de toparse de bruces con el pasado.

Al otro lado de un cristal reforzado, los personajes verán a un hombre de unos treinta y tantos años postrado en una enorme cama de hospital y conectado a un sinfín de dispositivos médicos. Un pitido intermitente y pausado indica que aún respira... pero su aspecto es el de alguien en coma. Cualquiera que tenga conocimientos médicos podrá percatarse de un detalle: los escáneres que tiene conectados a la cabeza no detectan actividad cerebral alguna.

"Imagino que recuerdan al señor Sawyer, ¿verdad?".

Claro que le recuerdan. Fueron sus mejores amigos hace casi trece años.

Y así, la pregunta retórica de Dávalos conducirá a los personajes atrás en el tiempo...

4 EL PASADO: SAWYER

4.1. RAIDERS

Durante el año que vivieron tras los muros de Lighthouse Manor, los protagonistas tenían la zona de marcha más próxima a dos días en coche. Con ese panorama, las únicas alternativas que quedaban a la hora de pasar el tiempo libre en Alderney eran el pub local o una pequeña tienda de cómics llamada The Lost Ark. Así, durante aquel año, cada miércoles los protagonistas se reunían primero en la tienda, donde pasaban un par de horas jugando a rol. Y cuando llegaba la hora de cerrar, se iban al pub donde, ante unas buenas jarras de cerveza, transcurría el resto de la noche.

Con el tiempo, los protagonistas se bautizaron a sí mismos como Raiders, en honor al viejo póster original de Raiders of the Lost Ark –firmado por el mismísimo Spielberg– que pendía como orgulloso trofeo en una de las paredes de la tienda de cómics.

Richard Sawyer, o sencillamente Sawyer como todos lo llamaban, formaba parte de los Raiders.

4.2 RICHARD SAWYER

Aspecto físico: Nuestros protagonistas lo recordarán como un joven bastante alto, delgado (casi escuálido), de pelo castaño y gafas redondas con montura metálica. De tez muy pálida, evitaba siempre que podía la luz del sol debido a su fotofobia y siempre vestía ropas negras (camisetas de grupos de heavy metal, gafas ahumadas siempre que era posible...).

Historial: Como los protagonistas, Sawyer también había conseguido la beca Dávalos aquel año. Fue él quien les enseñó a jugar al rol y quien preparaba la mayor parte de las aventuras, convirtiéndose enseguida en el director de juego habitual de los Raiders. Los personajes recordarán también que Sawyer era un auténtico genio, destacando en todas las materias. Sin embargo, sabían que la verdadera afición de Sawyer eran los misterios sin resolver: la persecución de tesoros arqueológicos, leyendas urbanas y, en general, cualquier cosa para la que la ciencia aún no hubiese encontrado una respuesta.

4. 3. EL FIN DE LOS RAIDERS

Pero, ¿qué pasó con los Raiders?

Los protagonistas recordarán perfectamente las circunstancias en las que tuvo lugar la desintegración del grupo. Pero los jugadores aún no lo saben. De hecho, jugarán, a modo de flashback, el momento en que tuvo lugar esa ruptura: un recuerdo que llega a sus mentes mientras, en el presente, ven al que fuese su viejo amigo al otro lado del cristal, sumido en un profundo estado de coma.

MAYO DEL AÑO 1999.

Es noche de miércoles y el pub está lleno hasta los topes: la música suena por los altavoces y un puñado de jarras de cerveza recorren su trayecto desde la barra hasta una de las atestadas mesas del local. Concretamente, hasta la mesa ocupada por un peculiar grupo de habituales: los Raiders.

Hace media hora que, como cada miércoles, la tienda de cómics The Lost Ark cerró sus puertas, obligándoles a dejar a medias alguna de sus ya habituales partidas de rol. Y, como cada miércoles, los Raiders se reúnen en el pub para comentar "las mejores y peores jugadas de la tarde".

Sin embargo, en esta ocasión las peripecias de sus personajes en esa última aventura de rol pronto dejan paso a temas más trascendentes. No en vano, el curso está a punto de terminar y un prometedor futuro se abre ante todos ellos. Cada uno tiene sus propios sueños, claro. Los jugadores, interpretando a sus respectivos personajes, podrán enunciar cuáles eran sus planes por aquel entonces: a qué universidad pensaban ir, si estaban dándole vueltas a la posibilidad de enrolarse en el ejército...

Deja que cada uno plantee sus objetivos y metas como quiera –los haya conseguido posteriormente o no– pero todos deben tener bastante claro cuáles eran sus planes de futuro en aquel momento.

Tras unos minutos, cuando el último de los personajes haya dejado claro cuál es su intención de cara al año entrante, Richard Sawyer hará su aparición en el pub. A medida que se acerca, los demás podrán darse cuenta de que parece nervioso y, extraño en él, alegre. Quizá el mismo motivo que le hace sonreír sea el mismo por el que los ha dejado tirados en la partida de esa tarde.

Mirándolos con una mezcla de suspense y emoción, Sawyer sacará algo de su mochila: un pesado dosier repleto de anotaciones. Los personajes lo reconocerán con una punzada de aburrimiento cansino: lo llaman "El caso imposible" y es el fruto de la obsesión que tiene Sawyer con el mítico tesoro de los templarios. No es la primera vez que, tras pasar toda la noche estudiando los grabados de la vieja capilla, Sawyer está seguro de haber dado con la clave. Pero esta vez hay algo distinto en su mirada cuando les dice...

"Tíos... Lo he descubierto".

Tras mostrarles una serie de crípticas anotaciones que sólo el propio Sawyer sería capaz de entender, les asegura que ha dado con el paradero del tesoro. Cuando tras una larga perorata él los mire con cara de *"está claro, ¿no?"* y ellos sigan sin entender nada Sawyer suspirará y dirá: *"Nadie ha encontrado el espejo en siglos porque jamás dejó Jerusalén. ¡Nunca lo llevaron a ninguna parte! ¡El espejo nunca se movió de allí!"*.

Una oferta única en la vida. Para dar más fuerza a sus argumentos, un emocionado Sawyer les mostrará la carta que habrá recibido esa misma tarde. Tiene logotipos de la SENOKRAD Consolidated y, a juzgar por el membrete, procede del despacho personal del mismísimo Joseph Castle Dávalos.

"Envié los resultados de mis pesquisas a Dávalos ¡y me ha contestado! ¡Quiere financiar una excavación en Jerusalén! ¡Tendremos un año entero para dar con el tesoro!".

La carta es auténtica: en ella, el filántropo ofrece a Sawyer "y a su equipo de trabajo" un viaje con todos los gastos pagados con el fin de dar con el paradero del mítico tesoro. Una estancia de casi doce meses y la posibilidad de entrar a formar parte de la historia con mayúsculas.

Al menos será así como Sawyer lo definió ante nuestros protagonistas en aquella ocasión: *"una oportunidad única en la vida: dejar a un lado los dados y la fantasía para lanzarse de cabeza a una auténtica aventura"*.

El "No" definitivo. Lamentablemente, por mucho que Sawyer intentó convencerles, nuestros protagonistas rechazaron la oferta. Los motivos pueden definirlos a su gusto: quizá no pudieran dejar sus carreras o puede que, sencillamente, no compartiesen el sueño de cazatesoros de Sawyer. Podría ser interesante que, en cada caso particular, la decisión tuviese relación con una de las personas que forman parte de las memorias del personaje (y que ya por aquel entonces podía tener cierto peso en su vida... y en la decisión que tomó, claro).

En cualquier caso, los jugadores tendrán que hablar a través de sus personajes y rechazar, uno tras otro, la oferta que Sawyer les hace. Dejando a parte los motivos concretos que le den, la negativa del grupo acabará por enfadar a su viejo amigo: recogiendo sus cosas, se despedirá con acritud de los protagonistas asegurando que *"algún día os arrepentiréis por no haber tenido lo que hay que tener, por dar la espalda a un sueño y resignaros a una realidad mediocre"*.

Al día siguiente, sin despedirse siquiera, Sawyer abandonó las instalaciones del campus a bordo de un coche con logotipos de la SENOKRAD Consolidated. Fue la última vez que supieron algo de él. A raíz de aquello, los Raiders dejaron de reunirse y, con el tiempo, se fueron distanciando hasta que perdieron definitivamente el contacto.

5. EL PRESENTE: YGGDRASIL

5.1. LO QUE PASÓ ENTONCES...

Con el agridulce recuerdo de esa ruptura, los protagonistas volverán al presente. Al otro lado de un ventanal, verán a Sawyer postrado en una cama y en un aparente estado de coma.

"Fue culpa mía..." –comentará Dávalos sin despegar una mirada de sincera culpabilidad sobre su comatoso amigo–. *"Yo financié aquella maldita excavación en Jerusalén. Buscando ese condenado tesoro..."* –Agotado por la falta de sueño, Dávalos se llevará las manos a las sienes–. *"Ni que decir tiene que no lo encontramos... Peor que eso: tuvimos que realizar prospecciones en suelo*

santo. Teníamos autorizaciones del gobierno local, por supuesto. Pero aquello fue considerado como un sacrilegio a ojos de ciertas facciones religiosas radicales".

Mientras habla, un enfermero comprueba las constantes vitales de Sawyer. En un momento dado, para poder cambiar su gotero, deja al descubierto sus piernas. O lo que queda de ellas.

"La bomba mató a cinco trabajadores. Sawyer pasó casi dos meses en coma... pero sobrevivió y despertó. Por supuesto, aquello significó el fin de la excavación y de nuestra obsesión por el maldito espejo". –Dávalos tuerce el gesto–. *"O al menos eso pensé".*

Dávalos, siempre escoltado por Layla, llevará a los personajes hasta el acceso a los jardines. Una vez allí, nuestros protagonistas podrán constatar que, en efecto, el nuevo y moderno edificio que se ha levantado donde estaba el viejo faro parece haber copado también el lugar donde reposaban las ruinas de la capilla templaria.

Mientras caminan en dirección a las puertas del domo, custodiado por miembros del equipo de seguridad, Dávalos seguirá explicándoles los antecedentes de la situación:

"Desde entonces me he sentido responsable por lo ocurrido y financié durante estos trece años todas las investigaciones de Sawyer en torno al condenado espejo. Ni el atentado ni el hecho de no haber dado con él en Jerusalén consiguieron frenar su obsesión. Pero, tras más de una década sin ningún resultado, parecía que sólo quedaba resignarse y aceptar que el espejo era un mito, una leyenda...".

Al tiempo que las puertas se abren, permitiendo a los personajes pasar a un amplio y diáfano vestíbulo, Dávalos sacará su móvil de última generación.

"Entonces, hace seis meses, Sawyer descubrió algo".

Mientras busca una imagen que desea mostrar a los protagonistas, éstos podrán comprobar que, dentro del vestíbulo, las ruinas de la capilla se han conservado por debajo del nivel del suelo, en una especie de patio subterráneo cubierto por una bóveda de cristal.

"Lo que ven aquí..." –Dávalos les muestra en su móvil una imagen: un complejo diagrama técnico de alguna clase de máquina, de forma circular– *"...son los planos de un dispositivo de escáner neurológico de última generación. Un prototipo diseñado el año pasado por la doctora Cassandra Guerrero, posiblemente la mejor neuróloga del planeta. Se supone que ese dispositivo nos permitirá bucear en la mente de un paciente en estado de coma. Esto, por otro lado..."* –Dávalos se aparta, señalando uno de los muros de la vieja capilla templaria que ahora adorna uno de los blancos y pulcros muros del vestíbulo. En él se puede ver el grabado en piedra de un extraño símbolo circular con cuatro esferas interconectadas a su alrededor...– *"...es un mural del siglo XIII representando el mítico Espejo de lo Imposible."*

Ambas imágenes resultarán asombrosamente parecidas entre sí.

"Díganme, caballeros... ¿creen en las coincidencias?".

5.2. PROYECTO PANDORA

Tras la revelación de las increíbles semejanzas, Dávalos continuará con su explicación, al tiempo que los guía hacia el interior del domo. A través de las cristaleras del techo, verán que se dirigen a la construcción esférica, de paredes de espejos ahumados.

Dávalos, mientras habla, lleva a los personajes hasta una doble puerta de robusto metal y grandes dimensiones, lo bastante como para dejar pasar un camión de gran tonelaje.

"Lo sé, lo sé... Unos diseños de software confeccionados por un fraile dominico del siglo XIII. Por increíble que parezca, Sawyer consiguió convencer a la junta directiva de la SENOKRAD para construir una máquina tomando como modelo los diseños de Fray Anselmo. Incluso contactó con la doctora Guerrero y juntos se pusieron manos a la obra. Seis meses después... éste fue el resultado".

Una vez ha pasado su tarjeta de seguridad por un lector, las gigantescas puertas de metal se abren con un chasquido hidráulico al tiempo que una voz femenina electrónica da la bienvenida al señor Dávalos al "Anillo de Pruebas". Unos delgados hilos de vapor frío dejan en evidencia el contraste de temperatura entre el interior y el vestíbulo.

Nuestros protagonistas accederán a una gigantesca estancia, de planta circular y techumbre abovedada. Muros blancos y ambiente aséptico, similar al de un quirófano. Adosada al techo hay una cabina y a través de sus paredes de cristal se vislumbra lo que parece el puente de mando de una nave espacial. Allí, media docena de técnicos supervisan la puesta a punto de un sofisticado sistema informático.

Cubriendo todo el techo y partiendo de esa misma cabina, infinidad de gruesos cables metálicos se entrelazan descendiendo hacia el suelo, formando un único y grueso tentáculo que pende hasta llegar apenas a metro y medio del suelo. Del extremo inferior de esa especie de tronco de árbol de cables reforzados, cuelga lo que parece alguna clase de casco.

La mayor parte del suelo de la estancia está ocupado por una gran piscina circular de aproximadamente doce metros de diámetro y casi tres y medio de profundidad.

"A medida que lo construían, Sawyer y la doctora Guerrero tan sólo sabían que el dispositivo sería capaz de interactuar con las señales cerebrales del sujeto conectado. Nada más. Incluso cuando estuvo listo, ninguno de nosotros sabía a ciencia cierta para lo que servía... Ese fue el principal motivo por el cual aún no teníamos intención de probarlo con sujetos humanos". –Dávalos hace un gesto de visible cansancio y sonríe con ironía–. *"Yo solía llamarlo Pandora... porque no teníamos ni idea de lo que desencadenaríamos cuando lo pusiéramos en marcha".*

5.3. DOCTORA GUERRERO

"Bueno... Yo diría que ya lo sabemos".

Una voz femenina, suave y joven, hará que los personajes y el propio Dávalos giren sus cabezas. En el umbral de las enormes compuertas metálicas verán a una mujer de unos treinta y tantos años, de pelo castaño rojizo y tez blanca. Ojos grandes y un bonito y llamativo lunar a la altura de la comisura de los labios. Su atractivo se ve truncado, sólo en parte, por unas visibles ojeras.

"Caballeros... la doctora Cassandra Guerrero". –Dávalos trata de esbozar una educada sonrisa al tiempo que ella estrecha las manos de los protagonistas.

Tras la formalidad, la doctora seguirá con su explicación: *"Me temo que ustedes, al igual que siete mil millones de personas más en todo el planeta, ya saben lo que hace Yggdrasil".*

Ante la más que posible mirada de confusión, la doctora explicará el motivo del nombre: *"En la mitología nórdica, Yggdrasil era el árbol de la vida, cuyas ramas conectaban entre sí los distintos mundos. En este caso, este dispositivo no conecta mundos... sino mentes. Siete mil millones de mentes que, conectadas unas a otras, forman una red de pensamientos, emociones... Un telar de sueños que conecta entre sí a cada ser humano del globo. Cuando Richard..."*.

Cassandra se detiene en seco. Tuerce el gesto y mira durante un segundo a Dávalos. Éste asiente sin decir nada, aclarando a la doctora que los protagonistas ya conocen el estado de su viejo camarada.

"Aunque era una de las posibles teorías que teníamos sobre la finalidad de Yggdrasil, nuestras peores sospechas se confirmaron en cuanto el profesor Sawyer conectó su mente al dispositivo".

Dávalos retoma el discurso de Cassandra, evitando los complejos términos científicos: *"Cuando la mente consciente de Sawyer se conectó, el caudal de pensamientos y sueños de siete mil millones de personas fue demasiado para su psique, arrastrándola sin remedio. Su mente ahora vaga perdida por ese océano de mentes como un barco sin rumbo"*.

"Es peor que eso, me temo". –El comentario de Cassandra suena tan rotundo como dramático–. *"Hemos confirmado que los primeros casos de insomnio masivo comenzaron poco después de que el profesor Sawyer se conectase a Yggdrasil. La irrupción de una mente consciente puede haber desequilibrado toda la red, provocando así este episodio de insomnio global"*.

Por supuesto nuestros protagonistas ya podían imaginarse que todo estaba conectado de alguna forma. La citación, el insomnio a escala planetaria... pero cuando se levantaron aquella mañana jamás imaginaron que su viejo amigo Sawyer iba a ser el responsable del final del mundo tal y como lo conocíamos.

Como tampoco podían imaginar que ellos serían nuestra última esperanza.

5.4. LA ÚNICA ESPERANZA

Han pasado los minutos y el grupo formado por Dávalos, la doctora Guerrero y nuestros protagonistas se habrá reunido en la sala de control. A su alrededor, un sinfín de pantallas intercalan datos técnicos y lecturas incomprensibles junto a imágenes de noticiarios de distintas partes del mundo. En todos ellos el tema es el mismo: la Gran Vigilia, sus terribles consecuencias en la población y los infructuosos intentos de los distintos gobiernos del planeta por encontrar un remedio o, al menos, frenar los brotes de caos y violencia que han comenzado a desatarse.

"Hay una posibilidad..." –Dávalos romperá el incómodo silencio que se habrá impuesto en la sala–. *"Es, de hecho, el motivo por el que les hemos traído hasta aquí"*. –Dávalos toma asiento junto a los protagonistas, en torno a la mesa redonda que hay en el centro del puesto de mandos–. *"Según la doctora Guerrero, la mente de Sawyer es la que está provocando el desajuste en el inconsciente colectivo. Pero, al igual que se implantó su mente allí, también es posible extirparla"*.



"El problema..." –La doctora toma asiento y fija sus ojos castaños en los protagonistas–. *"Es encontrar una única mente entre miles de millones. Y es ahí donde entran ustedes".*

En ese instante, Layla Rassenholm hará acto de presencia para entregar una carpeta de color negro a Dávalos. La doctora seguirá explicando a los protagonistas qué papel desempeñan en todo esto:

"Sin parientes vivos conocidos, sin esposa o hijos, me temo que ustedes son lo más parecido a una familia que el profesor Sawyer ha tenido. Son ustedes, por tanto, quienes mejor le conocen. Si conectásemos sus mentes a Yggdrasil, es más que probable que pudiesen encontrar la mente de su viejo amigo, traerla de vuelta... consiguiendo que el profesor Sawyer despertase y, si mis cálculos son correctos, interrumpir el fenómeno conocido como Gran Vigilia".

Por supuesto, puedes imaginar las dudas que surgirán entre los más valientes de nuestros protagonistas: *"¿Y si ese torrente masivo de pensamientos y sueños se nos lleva por delante como le pasó a Sawyer?". "¿Y si acabamos en plan vegetal para el resto de nuestras vidas?".*

"Comprendo su temor..." –Dávalos, sosteniendo aún la misteriosa carpeta, tratará de calmar a los protagonistas–. *"Pero ahora que conocemos mejor la naturaleza de este dispositivo..., de Yggdrasil..., nuestros técnicos han podido desarrollar un sistema de seguridad".*

Habiendo dicho eso, Dávalos baja la vista y mira a través del suelo de cristal reforzado, dejando ver bajo sus pies la gran cámara abovedada del Anillo de Pruebas. Una perspectiva no apta para quienes tengan vértigo, por cierto.

"Esos uniformes..." –señala en dirección a uno de los rincones de la estancia: sobre un carrito automático se apilan varios trajes de neopreno, similares a los que se emplean en submarinismo–, *"...están equipados con sensores que captarán sus lecturas corporales mientras se encuentren conectados a Yggdrasil".*

"Monitorizaremos sus señales cerebrales y sus constantes vitales desde aquí. En cuanto la de alguno de ustedes entre en zona peligrosa, les traeremos de vuelta". –La doctora Guerrero señalará las terminales de control–. *"Piensen en ello como si se tratase de una inmersión a gran profundidad. Les iremos bajando, conectados unos a otros. En cuanto uno de ustedes tenga problemas, desde aquí tiraremos del cable y les sacaremos a la superficie".*

5.5. PREGUNTAS Y RESPUESTAS

"Harker Tracks Muir"
(Harry Gregson-Williams, B.S.O. Spy Game)

¿Será Peligroso?

Ni Dávalos ni la doctora Guerrero esconderán o maquillarán con eufemismos los riesgos que entraña el procedimiento, enumerando uno a uno los peligros potenciales a los que se enfrentarán los protagonistas.

Para empezar, no saben qué experimentarán sus mentes una vez se conecten al inconsciente colectivo a través de Yggdrasil. *"Lo más probable es que sus mentes recreen un entorno reconocible por todos y cada uno de ustedes. Es posible que, a nivel simbólico, dentro del paisaje exista algo parecido a una puerta o un portal. Incluso cabe la posibilidad que Sawyer tenga una representación dentro del paisaje onírico, una especie de avatar. En tal caso deberán buscarlo y una vez encontrado, bueno... convencerlo para volver. Para despertar".*

¿Volver? ¿Qué ha querido decir con eso?

"Es probable que el profesor Sawyer no sea consciente de que se encuentra en un entorno onírico: para su mente, él sigue despierto. Quizá si se le demuestra que todo es un sueño, consigan hacer que su mente reaccione, regresando a su cuerpo".

Por supuesto, todo es mera especulación: la única persona que se ha conectado a Yggdrasil antes, el propio Sawyer, aún no ha despertado para poder desmentir o confirmar ninguna de las teorías al respecto.

La interacción con un entorno onírico entraña un riesgo añadido: *"Una vez dentro de ese paisaje onírico, su sistema nervioso reaccionará ante cualquier estímulo que experimenten dentro del sueño como si fuese real".* Traducción: toda agresión que puedan sufrir durante su exploración del "otro lado", será interpretado por su cerebro como daño real... ¡pudiendo llegar a matarles si el estímulo es lo bastante intenso!

¿Por qué nosotros?

Si insisten en esa cuestión, Dávalos arrojará sobre la mesa aquella carpeta negra que le entregó Rassenholm. Del interior se escurrirán algunos folios bastante gastados por el uso y el paso de los años. Se trata de las distintas hojas de personaje de diversos juegos de rol. Son los personajes favoritos que nuestros protagonistas llevaron en las distintas aventuras que Sawyer les dirigió cuando aún formaban los Raiders.

"Cuando la doctora Guerrero planteó la opción de este rescate onírico, rebuscamos entre las pertenencias de Sawyer. Buscamos correspondencia, e-mails, tarjetas de felicitación... ¡cualquier cosa que pudiera servirnos para encontrar a personas con las que Sawyer hubiese trabado alguna clase de vínculo emocional!". –Dávalos señalará las viejas hojas de personaje–. *"Eso es lo único que encontramos. Lo único que Sawyer ha considerado lo bastante valioso como para conservarlo durante casi trece años. No sabemos lo que son... pero desde luego cada una lleva el nombre de uno de ustedes".*

Acompañando cada hoja de personaje, los protagonistas pueden ver ilustraciones que en su momento alguno de ellos pudo haber realizado.

- El primer personaje es una especie de oficial ruso de la Segunda Guerra Mundial: su uniforme muestra una estrella roja y mantiene una pose heroica, propia de un cartel propagandístico soviético.
- El segundo es un samurai: lejos de ser metálica y ornamental, su armadura parece de cuero, bastante ligera (como la de un explorador) aunque muy trabajada y preciosamente grabada. En la imagen parece que está sobre unas rocas, como si se preparase para una emboscada.
- El tercero no es humano: corpulento y con la piel escamosa, el dibujo muestra una bestia homínida de aspecto

reptiliano. Sus rasgos no dejan lugar a dudas: se trata de una especie de híbrido entre humano y dragón.

- El cuarto va ataviado con una levita de época, chistera y bastón. Su indumentaria parece sacada de finales del siglo XIX, con todo el aire de un distinguido detective victoriano. Sobre su hombro, reposa una lechuza de color blanco.
- El quinto personaje viste una túnica de color marrón bastante gastada. Pese a su aspecto monacal, casi medieval, en el cinto se aprecian algunos detalles que muestran objetos de aspecto tecnológico y futurista. Quizá lo más llamativo sea la barra de energía que, en forma de bastón, genera a partir de sus manos.
- El sexto y último boceto muestra un personaje sacado de las páginas de una novela de espadachines: con capa, sombrero de ala ancha y antifaz, éste émulo del Zorro esgrime una espada de la que parece emanar una especie de energía fantasmagórica, de tonalidades carmesíes.

> Nota importante: Cada uno de los jugadores tendrá que decidir qué personaje era el que perteneció en tiempos a su protagonista. No tiene por qué haber una justificación: basta con que cada jugador tome el que más le guste. Esta decisión condicionará más adelante no sólo el aspecto que asumirán a la hora de entrar en el reino onírico, sino también la naturaleza del escenario que encontrarán allí.

Una elección y una falta de opciones

"Desert"
(Harald Kloser, B.S.O. The Thirteenth Floor)

Si a pesar de todo, nuestros protagonistas siguen teniendo dudas ante la idea de entrar en el sueño de Sawyer, la doctora Guerrero les dará un nuevo y último argumento:

"¿Imaginan la sensación de morir por privación de sueño? Pueden echar un vistazo a algunos experimentos realizados en los sesenta... Las alucinaciones llegan a partir del quinto o sexto día. A partir del octavo, los daños cerebrales son ya irreversibles. No estamos hablando únicamente de la vida de Richard Sawyer, caballeros. Ni siquiera tiene que ver con las suyas. Estamos hablando de la única alternativa que quizá tengamos de frenar un fenómeno que exterminará a la raza humana en apenas diez días".

Ante el alegato catastrofista de la doctora, Dávalos tratará de dar un enfoque más personal al asunto:

"Pueden creerme... No encontrarán a nadie que quiera que esto funcione tanto como yo. Porque si les pasa algo, yo seré el siguiente en intentarlo. Y si incluso eso falla... Entonces al menos se habrán ahorrado la intensa agonía que le aguardará a toda la raza humana en los próximos diez días".

Dicho eso, Dávalos recuperará un poco la compostura y tanto él como el resto de los presentes, la doctora y Layla, dejarán a los protagonistas a solas para que, entre todos, tomen una decisión sobre participar o no en el experimento.

La decisión de los jugadores no tiene por qué ser unánime: la única cuestión a tener en cuenta es que aquellos que no se conecten a Yggdrasil (o Pandora, como prefieran llamar al dispositivo), lo vivirán todo desde fuera, sin poder intervenir en la historia. Aunque para sus personajes todo el desarrollo de la aventura sucederá en apenas unos minutos, para los jugadores se puede prolongar durante bastante tiempo.

5.6. LUZ VERDE: MENOS DIEZ Y CONTANDO

"The Long Night"
(Harry Gregson-Williams, B.S.O. Spy Game)

Una vez tomada la decisión, la doctora Guerrero y los técnicos a su cargo ultimarán los preparativos para la operación. Mientras, los protagonistas tienen tiempo para intentar contactar con sus seres queridos o simplemente disfrutar de los que pueden ser sus últimos momentos de vida. En el primero de los casos, tienen que recordar que han firmado ciertas cláusulas de confidencialidad que les garantizan todo un infierno de demandas judiciales si se les ocurre contar algo de lo que han visto o de lo que están a punto de hacer. Por otro lado, es posible que las comunicaciones se hayan visto cortadas por disturbios o que, sencillamente, las líneas estén colapsadas: a cada hora de insomnio que pasa, se agravan los efectos de la Gran Vigilia a lo largo y ancho del planeta.

"The Island Awaits You"
(Steve Jablonsky, B.S.O. The Island)

Las horas de agónica espera se prolongan y tras una noche en vela, con las primeras luces del alba en el horizonte, Layla Rassenholm aparece por la puerta del edificio principal, dejando bien claro que *"todo está listo para la inmersión".*

Ataviados para la ocasión con sus trajes de neopreno, los protagonistas accederán al Anillo de Pruebas. La idea es que los protagonistas sean conscientes de que, al igual que los astronautas de la primera misión tripulada al espacio, ellos están a punto de ser los primeros seres humanos en viajar a la tierra de los sueños. Toda una nueva frontera para el ser humano.

Las luces de la estancia se apagan a una señal de la doctora Guerrero. Desde las alturas, en el interior del llamado Anillo de Control, los técnicos con batas blancas teclean frenéticos en sus terminales. Mientras, un equipo de enfermeros conecta un sinfín de cables y goteros a los protagonistas. Como detalle siniestro, verán que hay varios equipos de reanimación preparados por si algo sale mal.

Una vez están todos conectados a Yggdrasil, con los cascos ajustados a sus cabezas, Dávalos deseará suerte a los protagonistas desde el borde de la piscina. A una señal suya, la doctora Guerrero da luz verde al procedimiento:

"Llenad el Foso".

Mientras los personajes se colocan las mascarillas de oxígeno, el agua comienza a llenar la piscina hasta que finalmente los cubre por completo. Los protagonistas ven, más allá de la superficie, cómo los fluorescentes de la estancia se apagan, dejando paso a una luz verdosa. Con una cuenta atrás desde diez, en el Anillo de Control uno de los técnicos aguarda el momento de accionar un conmutador rojo. Nuestros protagonistas sienten cómo sus cuerpos se vuelven cada vez más ligeros. Todo su peso parece irse a sus párpados que, de repente, se hacen más y más pesados...

La cuenta llega a cero. Entonces, las luces verdes se apagan.

Y la oscuridad los envuelve durante un segundo.

MECÁNICA BÁSICA

Llegados a este punto, nuestros protagonistas se han sumergido en la corriente onírica en busca de la mente de su viejo camarada, Richard Sawyer. Para poder seguir jugando conviene exponer antes la mecánica de juego, así como el resto de los aspectos que aún no se han detallado sobre los personajes (concretamente, en qué les afectan los valores de esferas, cómo funcionan las tiradas de dados y, sobre todo, qué representan las llamadas constantes vitales).

ESCENARIOS ONÍRICOS

"Para poder representar cualquier cosa que la mente humana pueda concebir, el sistema lo divide todo en cuatro categorías... las llamamos "Las cuatro esferas". Así, todo lo que puebla la tierra de los sueños puede representarse a través de una de esas esferas... o de la combinación de ellas. Dependiendo de cuál de esas esferas sea dominante, así será la naturaleza del escenario o paisaje onírico por el que nos moveremos".

(De las anotaciones personales de la Doctora Cassandra Guerrero).

¿QUÉ ES UN ESCENARIO ONÍRICO?

Imagina que la mente de alguien es como una casa. En esa casa hay distintas habitaciones: estancias independientes unas de otras. Estancias que encierran partes de los recuerdos, vivencias y conocimientos de esa persona. Cuando los personajes entran en su mente es como si entrasen en esa casa: cada vez que acceden a una de esas habitaciones, entran en un escenario onírico distinto.

Cada escenario onírico puede encerrar una historia en sí misma. Por ejemplo, si una de esas habitaciones encierra el miedo que siente una persona hacia los payasos, es posible que los personajes que accedan a esa parte de su mente –a esa habitación– se vean transportados a una inquietante y desvencijada carpa de circo, donde tiene lugar un macabro y siniestro espectáculo circense... del cual tendrán que rescatar a una persona. Dicha persona puede ser bien el propio soñador o un ser querido del mismo. O puede que sean los propios personajes quienes, al acceder a ese escenario, aparezcan en él como las víctimas de los sádicos y psicóticos payasos. En estos casos, en los que los escenarios son independientes entre sí, cada uno puede ser distinto del anterior: mientras una habitación que encierre esos miedos puede ser ese circo aterrador, otra que albergue la pasión por la prehistoria de esa persona puede estar representada por una exuberante jungla del periodo Cretácico, obligando a los protagonistas a huir de una estampida de velocirraptores.

Si seguimos con la metáfora de la casa como la mente de una persona, las distintas habitaciones pueden estar conectadas entre sí a través de ventanas, puertas, pasillos... De igual forma puede existir una conexión entre los distintos escenarios oníricos, dando pie a una estructura más coherente dentro del sueño. Por ejemplo, cada uno de esos escenarios podría representar distintas escalas a lo largo de una travesía (puertos mercantes a los que llega un navío, estaciones orbitales en un viaje a través del espacio...) o momentos clave dentro de una historia más larga (cada uno de los sitios a los que lleva cierta investigación a un detective privado, o los distintos problemas que encuentra un grupo de guerreros a la hora de encontrar una joya mística perdida...).

ESFERAS

En cualquier caso, el mundo de los sueños es sencillamente infinito. Inabarcable. Para poder tan siquiera acercarnos a describir los incontables escenarios, obstáculos, barreras o amenazas que pueden encontrar los personajes en sus viajes oníricos, hemos tenido que reducirlo todo a cuatro categorías básicas. De esta forma, si los escenarios oníricos fuesen cuadros, estas cuatro categorías vendrían a ser los colores básicos que empleamos para darles vida.

REALITAS ››› Lo Cotidiano: Todo aquello que emula elementos existentes en la actualidad, en el mundo que nosotros –los jugadores– consideramos tanto real como actual. Una escena cotidiana en un barrio residencial de adosados o un anodino edificio de oficinas sería el típico escenario Realitas. Conviene tener en cuenta que todo aquello que pueda ser calificado como anticuado o pasado de moda, entrará dentro de otra esfera distinta (Mnemore) mientras que aquello que no sea producto de alguna civilización será considerado como Natura.

IMAGO ››› Lo Imposible: Engloba todos aquellos elementos que, a día de hoy, consideramos como fruto de la ciencia-ficción, la mitología, el folclore, la superstición, la fantasía, la imaginación humana... Todo aquello que creemos imposible, así como los escenarios procedentes de cualquier mitología encajarán dentro de esta esfera.



MNEMORE ››› El Pasado: Todo aquello que ha existido en otros momentos de la historia de la humanidad. Los elementos que, pese a haber sido reales, han sido dejados atrás en el tiempo. Escenarios que reproducen otras épocas como la Antigua Roma o la Francia de la Revolución son escenarios donde predomina ésta esfera.



NATURA ››› La Naturaleza: Todo aquello que entre dentro del reino animal, vegetal o mineral. Suele representar escenarios en los que predominan espacios donde la presencia del ser humano es mínima (o nula), encontrándose el entorno dominado en su lugar por la vegetación, la fauna y los elementos (por ejemplo desiertos, junglas u océanos).

Todo escenario onírico por el que se muevan nuestros protagonistas estará definido por esas cuatro esferas. Cada una tendrá asignada un dado de un número determinado de caras. La nomenclatura que usaremos para referirnos a los dados será la siguiente (ordenados de menor a mayor tamaño, entendiendo por tamaño el número de caras que tenga el dado):

d4 (4 caras) ›› d6 (6 caras) ›› d8 (8 caras) ›› d10 (10 caras)

Excepcionalmente, podremos encontrar entornos oníricos con esferas cuyos dados sean incluso más grandes:

d12 (12 caras) ›› d20 (20 caras)

Cuantas más caras tenga el dado –cuanto más "grande" sea– mayor será la importancia y el impacto de esa esfera dentro del paisaje onírico. En cualquier caso, el valor de cada esfera está en relación con las demás.

Aquella esfera que tenga un mayor peso específico dentro de un escenario será la que denominemos como dominante y tendrá asignado el dado de diez caras (d10).

A veces se usa el d6 para representar otras esferas secundarias que, pese a no ser las definitorias del escenario, tienen cierto peso o una relevancia puntual. Por ejemplo, un campo de batalla de la Segunda Guerra Mundial plagado de muertos vivientes podría tener Imago d10 (por los zombis) y Mnemore d8 (por el momento histórico). Si además quisiéramos que esa batalla se desarrollase en un desierto, podríamos añadir Natura d6. De igual manera, si en ese mismo escenario de la Segunda Guerra Mundial, los zombis fuesen un componente anecdótico (nada de plagas masivas sino, por ejemplo, reducido a un experimento puntual en los campos de concentración), es posible que el d10 estuviese asignado a Mnemore mientras que Imago tendría un d6.

El d4, sin embargo, determinará la esfera de contraste: esto significa que no habrá nada, absolutamente nada, perteneciente a esa esfera. Por ejemplo, unas instalaciones de alta tecnología es posible que tengan d4 en Natura. O si se trata de un entorno extraordinariamente realista, tendrán d4 en Imago. Un entorno ubicado de alguna forma en el futuro podría tener d4 en Mnemore. O un entorno que pareciese tan irreal como una película de dibujos animados bien podría tener d4 en Realitas.

ESFERAS Y PERSONAJES JUGADORES

Al igual que los escenarios oníricos (y sus obstáculos y amenazas), la forma que los personajes asumen en el reino de los sueños se define a través de las esferas. Todos los personajes jugadores tienen asignado un tamaño de dado en cada una de sus cuatro esferas (que son las mismas que las de cualquier escenario onírico: Imago, Realitas, Natura y Mnemore).

Aunque mediante ciertas capacidades especiales que tienen pueden alterar sus valores (y por tanto, cambiar su aspecto y naturaleza), por defecto, los saqueadores de sueños siempre empiezan a jugar con:

- Realitas a d10.
- Una esfera de su elección a d4.
- Las otras dos esferas a d6 por defecto.

Los saqueadores de sueños no pueden tener NUNCA sus esferas a d8.

PERSONALIDAD Y ESFERAS

Una forma de asignar las distintas esferas del personaje es atendiendo a sus rasgos de personalidad. Cada esfera, además de representar elementos y conceptos generales (Lo cotidiano y real; Lo originario de épocas pasadas; Lo irreal e imaginado; La naturaleza) puede representar también rasgos de personalidad.

- **Mnemore:** Asustadizo, suicida, supersticioso, perverso, solitario, depresivo, enfermizo, sádico, intimidante, nostálgico, rencoroso, frío, distante.
- **Natura:** Indómito, salvaje, temperamental, ecologista, amistoso, superviviente, intuitivo, hedonista, competitivo, instintivo, pasional.
- **Imago:** Creativo, emocional, sensible, loco, soñador, idealista, mentiroso, indeciso, jugador, improvisador.

Aunque los d6 nos indicarán que en dichos aspectos el personaje es más o menos como la media general, aquella esfera que tenga el d4 nos remitirá al opuesto de uno de los rasgos de personalidad mencionados antes.

Por ejemplo: A la hora de repartir las esferas de su personaje, lo primero que hace Jose es asignar el d10 a Realitas tal y como indican las reglas. Por otro lado, decide que Charlie será un tipo esencialmente cosmopolita, de esos a los que matas si los sacas fuera de la ciudad y los sueltas en plena naturaleza. Por eso mismo, Jose asigna el d4 en Natura, acentuando la poca sintonía que Charlie tiene con el mundo natural. En Imago y Mnemore, Jose asigna los d6 que le quedan por repartir.

OBSTÁCULOS Y AMENAZAS

Antes hemos mencionado que cada escenario onírico puede considerarse como una historia en sí misma. No debemos perder de vista el hecho de que los protagonistas de este juego lo que están haciendo es colarse dentro del sueño de una persona. Su objetivo será siempre llegar hasta lo más profundo de esa mente, descubriendo finalmente la identidad de la persona cuyos sueños han invadido. Para hacerlo, tendrán que recorrer todas las estancias y habitaciones de esa casa que es su subconsciente. Y, normal-

mente, en cada uno de esos escenarios –en cada una de esas historias– ello implicará superar alguna clase de prueba o llevar a cabo una misión (de naturaleza más o menos simbólica con respecto a lo que ese escenario representa para el soñador).

Sin embargo, no hay que olvidar que las mentes ajenas consideran a los saqueadores de sueños como lo que son: intrusos. Y, por lo tanto, reaccionarán como lo hace el organismo humano ante presencias extrañas. Con anticuerpos.

El subconsciente de las personas en cuya mente se mueven los personajes puede reaccionar de forma pasiva, introduciendo barreras e impedimentos en el sueño, o de forma activamente agresiva, lanzando ataques directos contra ellos. Tales ataques asumirán formas acordes al escenario en el que se mueven (por ejemplo, el súbito ataque de unos gladiadores en la arena de un circo romano o una emboscada de elfos asesinos en un bosque encantado).

DEFINIENDO OBSTÁCULOS

Como Director de Juego, una de las cuestiones más peliagudas es la de discernir entre objetivos generales y objetivos a corto plazo. Normalmente, es necesario lograr una serie de pequeños objetivos a corto plazo para alcanzar un gran objetivo general. Aquello que los personajes quieren conseguir en última instancia suele ser el objetivo general (por ejemplo, *"quiero derrotar a mi enemigo"*), mientras que los objetivos a corto plazo son los medios para conseguirlo (por ejemplo, *"quiero golpearle con mi espada"*). Mientras que los objetivos generales no pueden ser cuantificados por su complejidad, los objetivos a corto plazo sí pueden convertirse fácilmente en obstáculos, con un valor y una esfera asignados.

Así, si uno de los personajes decide *"buscar pruebas que demuestren que el burgomaestre practica la brujería"* (objetivo general) tendrá que decir qué hará para ello. Por ejemplo, *"ganarme su confianza para que me deje entrar en su casa y así poder echar un vistazo"* (objetivo a corto plazo).

Pero, ¿cómo asignar esferas y valores a un obstáculo? En el tema de las esferas, se pueden seguir varios criterios según la situación:

- Por un lado, como Director de Juego, debes preguntarte qué es lo que impide al personaje llevar a cabo su acción. Si está intentando encontrar el paradero de una persona, ¿dónde está buscándola? ¿Está intentando localizarla entre la multitud de una estación en hora punta? ¿O en un bosque? ¿O en un laberinto mágico de espejos? El contexto nos dirá si empleamos Realitas (la estación en hora punta), Natura (el bosque) o Imago (el laberinto mágico).
- Habrá casos en los que el obstáculo venga definido por dos esferas. Por ejemplo, en el caso del bosque... ¿y si estamos buscando a alguien en un bosque mágico, donde los árboles distraen con su cháchara interminable al protagonista? En tal caso nos enfrentamos a un obstáculo que es Natura (bosque) e Imago (el matiz mágico). Un árbol parlante, en este caso, podría ser el obstáculo que surge al mezclar ambas esferas. En estos casos, el jugador tiene potestad para tirar con la esfera que tenga más alta.
- Es importante remarcar que un obstáculo puede ser algo concreto (un asesino a sueldo) o abstracto (la desconfianza de la gente). Es decir, en ambos casos se trata de un obstáculo con el que hay que lidiar para que la historia siga hacia adelante (debes enfrentarte al asesino a sueldo para sobrevivir y seguir con tu investigación o debes convencer a la gente del pueblo de que has venido con buenas intenciones). Cada obstáculo puede solventarse de distintas formas y dependiendo de la que elijamos pondremos a prueba unas capacidades de nuestro personaje u otras (es posible convencer al asesino a sueldo de que no eres el tipo al que han encargado matar o emplear la violencia para que la desconfianza de la gente deje de ser un impedimento para lograr aquello que queremos).
- Dependiendo de la dificultad del obstáculo o del peligro potencial que pueda entrañar su no superación, el grupo de saqueadores en conjunto tendrá que acumular una cantidad determinada de éxitos con sus tiradas de dados. Esta cantidad viene indicada por el nivel del obstáculo. Dicho nivel dependerá de la esfera que lo represente. Mira qué dado tiene asignado el escenario onírico en la esfera que mejor defina al obstáculo y consulta la tabla siguiente, teniendo en cuenta la dificultad que entrañe la superación del obstáculo o la peligrosidad potencial de la amenaza.

  Puede haber obstáculos que, pese a no entrañar un peligro directo o inmediato para los protagonistas, puedan llegar a ser una amenaza si no son resueltos a tiempo. De esta forma, hay obstáculos que pueden tener una cifra asociada a su dificultad. Dicha cifra (que puede ser la totalidad, la mitad de la dificultad o, incluso, la tercera parte de ella en casos de obstáculos potencialmente muy peligrosos) aparecerá entre paréntesis, justo detrás de la cantidad de éxitos necesarios para ser superados. La cifra indica la cantidad de fallos que, una vez acumulados en el proceso de superar el obstáculo, pueden dar derecho al Director de Juego a una de dos opciones:
- Por un lado, puede activar una de las amenazas que el escenario onírico especifique para dicho obstáculo (o, si no lo especificase, introducir una amenaza del mismo nivel inicial que el obstáculo). Básicamente, una amenaza es un obstáculo frente al que los fallos obtenidos por los personajes producen como consecuencia un daño físico.
- Por otro, puede considerar que desde ese momento, el obstáculo se convierte en una amenaza, infligiendo daño físico contra aquellos personajes que acumulen una determinada cantidad de fallos en sus tiradas (ver más adelante la mecánica de Consecuencias). Esta segunda opción, aunque requiere de una (en ocasiones improvisada) justificación narrativa por parte del Director de Juego, pone de manifiesto lo divertido que puede ser jugar con la propia incoherencia de los sueños: por ejemplo, un grupo de personajes que están intentando encontrar

Dado de Esfera y Modificador#	Dificultad (Obstáculo/Barrera)	Peligrosidad (Amenaza)
Nº caras +2 / +0	Muy Difícil	Villano o Monstruo
Nº caras +0 / -2	Difícil	Sicario o Grupo de matones
Nº caras -2 / -4*	Normal	Matón en solitario

Primer modificador para Obstáculos y Amenazas, el segundo para las Barreras.
* Con un valor mínimo de 1.

cierta información en una biblioteca pública (un obstáculo de Realitas) pueden acumular demasiados fallos y desencadenar una amenaza tan alucinante como que la anciana bibliotecaria, iracunda ante el incesante ruido que están armando, saque un par de semiautomáticas y se líe a tiros contra ellos (una amenaza de Realitas). O puede que incluso se convierta en una especie de androide exterminador y les dispare rayos desintegradores (una amenaza de Imago).

Así, en un entorno de espada y brujería (Imago d10, Natura d6, Realitas d4) un obstáculo muy difícil podría ser *"atravesar la terrible laguna de lodo gris"* (siendo un obstáculo de Natura 8(3): los jugadores deberían acumular hasta ocho éxitos). Si no lo consiguen antes de acumular tres fallos (la segunda cifra) el Director de Juego tendrá potestad para decidir que, a partir de ese momento, los fallos pueden traducirse en daño físico contra los personajes (si lo justifica narrativamente, claro) o bien puede introducir algunas de las amenazas que sugiera el escenario onírico.

BARRERAS

Hasta el momento, hemos considerado que todos los protagonistas lidian con una misma amenaza (o que cada uno lidia con una amenaza diferente). A veces, los protagonistas deben sortear un mismo obstáculo... pero por separado. Por ejemplo, si explota una bomba, cada personaje que se encuentre dentro del área de efecto del explosivo deberá hacer su propia tirada a la hora de ver si se ve o no afectado por la deflagración. O si hubiera que saltar de una azotea a otra, cada protagonista tendría que hacer su propia tirada de dados para superar el obstáculo. En estos casos, se considera que los protagonistas se enfrentan a una barrera.

Las barreras son aquellos obstáculos que cada protagonista debe superar por sí mismo, aunque pueda recibir la ayuda de los demás (ver más adelante ACTUANDO EN GRUPO).

Ante una barrera, cada protagonista está obligado a tirar tantos dados como nivel tenga la barrera. Si su reserva de dados no iguala o supera el nivel de la barrera, los dados que le falten se considerarán por defecto como dados de cuatro caras (d4).

Si el jugador consigue todos los éxitos necesarios para igualar o superar la barrera, se anotará los éxitos correspondientes e ignorará cualquier consecuencia negativa obtenida. A nivel narrativo, además, se considerará que el personaje ha logrado sortear la barrera sin percances.

> Nota Especial: PERO, ¡YO NO QUIERO TIRAR TANTOS DADOS! Otra opción alternativa a tirar tantos d4 es la de considerar que el protagonista recibe automáticamente tantos puntos de éxito negativos como la diferencia entre el nivel de la barrera y los dados que puede tirar. Hablaremos de los puntos de éxito un poco más adelante.

Si, por el contrario, el jugador no iguala el nivel de la barrera con los éxitos obtenidos, el personaje habrá superado la barrera (por lo que se anotará los éxitos correspondientes), pero sufrirá consecuencias negativas a causa de la tirada. A nivel narrativo se considera que, en efecto, ha sorteado la barrera o percance... pero pagando un precio.

Las barreras pueden generar como consecuencia tanto daños físicos como éxitos negativos, siguiendo siempre ciertos criterios de sentido común marcados por el Director de Juego. Todo dependerá de la naturaleza narrativa de la misma: una barrera puede asumir formas tan dispares como *"salir de la habitación antes de que la granada explote"* (daño físico), *"averiguar quien es el tipo que sale en la cinta de vídeo"* (éxitos negativos) o *"convencer al pistolero de que quiero ayudarle"* (daño físico ó éxitos negativos, dependiendo de lo que el Director de Juego considere que puede pasar en caso de fallar).

TIRANDO LOS DADOS

La mecánica de juego de *Dreamraiders* pone a prueba las capacidades de los protagonistas frente a obstáculos, barreras y amenazas que encuentren a lo largo de su incursión onírica.

FILOSOFÍA DE JUEGO

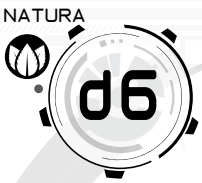
Normalmente, las mecánicas de dados empleadas en los juegos de rol se fundamentan en la pregunta *"¿conseguirá nuestro personaje la acción que desea llevar a cabo?"*. En *Dreamraiders* el sistema responde a otra pregunta: *"¿Será suficiente la acción llevada a cabo por el protagonista para cumplir su objetivo?"*.

En un sistema que nos indique si una acción ha tenido éxito o no, una mala tirada de dados puede bloquear el progreso de la historia que, entre todos los personajes, se está narrando. En *Dreamraiders* se busca una mecánica de juego en la cual el fallo de un personaje no comprometa el desarrollo de una buena historia.

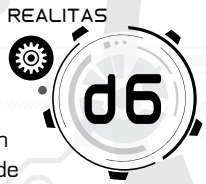
De esta forma, ante un desafío como *"conseguir averiguar el paradero de un ladrón de joyas"*, uno de los personajes podría intentar mover sus contactos en los bajos fondos mientras que otro puede intentar infiltrarse en los ficheros de la policía mediante un ordenador. Si el primero no consigue todos los éxitos para lograr la acción, es posible que haya oído rumores sobre el ladrón pero nada concreto: nada lo bastante sólido como para dar con su paradero. Si el segundo personaje, el hacker, es quien consigue acumular los éxitos necesarios, será él quien dé con el ladrón mediante su infiltración en los ficheros policiales. Si ninguno de los dos lo hubiese conseguido, de existir un tercer jugador habría de intentarlo de nuevo... o deberían volver a intentarlo pero empleando tácticas diferentes. Una vez se hayan acumulado los éxitos necesarios, los jugadores habrán conseguido sortear el obstáculo: en este caso, habrán dado con la localización del ladrón. Ahora tendrán que atraparlo. Y eso será otro desafío y, por tanto, otro obstáculo.

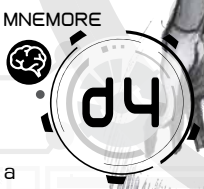
En resumen: tarde o temprano, sabemos que los protagonistas conseguirán siempre lo que andan buscando. Esta filosofía, aplicada a las escenas de acción o combate, podría parecer que le resta intriga y suspense a la aventura. Gracias al sistema de consecuencias, no es así: los jugadores, cuando se enfrenten a villanos o peligros de diversa índole, sabrán que tarde o temprano acumularán la cantidad de éxitos necesaria para superarlos. Sin embargo, ¿conseguirán esos éxitos antes de acumular demasiadas consecuencias negativas? De esta forma, y aplicado a una escena de combate, si el protagonista podría llegar a morir si acumula demasiados fallos antes de conseguir los éxitos necesarios.

RONDAS









La secuencia de juego se divide en rondas. En cada una de ellas, cada jugador puede indicar que su personaje lleva a cabo una acción dentro del juego. Cuando todos los jugadores hayan enunciado y realizado su acción, entonces dará comienzo una nueva ronda.

Orden de intervención: En la primera ronda de la sesión comenzará el jugador que se encuentre a la izquierda del Director de Juego. A partir de ese momento, el orden será dictaminado por el jugador que acaba de realizar su acción: será él quien designará al siguiente de entre aquellos jugadores que aún no hayan intervenido en esa ronda. Ningún jugador puede volver a actuar antes de que todos hayan realizado sus acciones.

ACCIÓN

Dentro de cada ronda, un personaje puede:

- Usar una característica y una especialidad para llevar a cabo una acción.
- Emplear una de las dos capacidades oníricas (Morfo ó Creatio, nunca las dos a la vez) junto a una característica y una especialidad) para llevar a cabo una acción.
- Usar sus capacidades (características y especialidades) y/o una de sus capacidades oníricas (Morfo ó Creatio) para ayudar a uno de sus compañeros.
- Realizar un "Prodigio".
- Recuperar sus condiciones físicas u oníricas.

La actuación de los personajes se lleva a cabo por turnos. Un personaje no podrá volver a actuar a menos que todos los demás hayan realizado su acción. Trataremos en profundidad el tema de las capacidades oníricas (Morfo, Creatio y Prodigios) más adelante, en el capítulo NAVEGANDO POR LOS SUEÑOS.

Declarar objetivo: ¿Qué quiere conseguir tu personaje? Es lo primero que hay que tener claro. Y no basta con definir la acción que realizará para lograrlo. Si, por ejemplo, quiere alcanzar a un tipo que se le escapa abriendo la puerta metálica que cerró en su huida, el jugador no dirá *"mi objetivo es abrir una puerta atrancada"* sino *"mi objetivo es dar alcance al tipo que salió corriendo"*.

Determinar cantidad de dados: ¿Cuántos dados tirará el personaje para intentar acumular los suficientes éxitos como para sortear el obstáculo o superar la amenaza a la que se enfrenta? Eso dependerá de la característica que quiera poner en juego. Y dicha característica dependerá a su vez de la acción que el personaje quiera llevar a cabo. Si, por ejemplo, quisiese usar la fuerza física para convencer de algo a alguien, emplearía Físico. Si, por el contrario, prefiriese usar su encanto personal, emplearía Astucia mientras que otro podría tratar de impresionar a alguien haciendo gala de su Conocimiento en torno a una materia en concreto.

Aunque como Director de Juego deberías permitir que un jugador usara cualquiera de las características siempre que te lo justifique narrativamente, lo cierto es que la mayor parte de los obstáculos y amenazas pueden sortearse empleando al menos dos de las características básicas.

Determinar el tamaño de los dados: Ya sabemos cuántos dados tiraremos. Ahora debemos averiguar de qué tamaño serán. Y eso dependerá de dos cuestiones:

- Por un lado, la esfera correspondiente al obstáculo, amenaza o barrera contra el que nos enfrentemos. Si disparásemos contra un tigre, por ejemplo, el obstáculo (el animal al que tratamos de atacar) encajaría dentro de la esfera Natura, por lo que el jugador estaría obligado a tirar dados del tamaño correspondiente al que tiene marcado en su esfera de Natura.
- Por otro, el tamaño de dado que nuestro personaje tenga asignado en dicha esfera. El jugador podrá emplear, si lo desea, dados de otra esfera, pero eso tendrá consecuencias negativas. Lo ideal será siempre emplear la misma esfera que la que define el obstáculo al que nos enfrentamos.

Por ejemplo: Imaginemos que el personaje que lleva a Sombra de Ishan (Mnemore d10, Imago d6, Natura d6, Realitas d4) tiene Combate 3 y decide enfrentarse cuerpo a cuerpo contra un muerto viviente (un obstáculo de Imago 4). Para considerar derrotado al zombi, tendrá que sacar 4 éxitos tirando 3 dados de 6 caras.

Aplicar especialidades: Siempre que el jugador así lo anuncie y tenga el beneplácito del Director de Juego, el personaje puede añadir a su tirada tantos dados extra (d8) como puntos tenga en una determinada especialidad. Su mecánica es siempre la misma: estos dados se tiran a parte y sólo contarán en caso de que obtengan éxitos, nunca como fallos.

Por ejemplo: En el caso anterior, Sombra de Ishan decide que atacará a su adversario no-muerto con una de sus especialidades (una maniobra acrobática de artes marciales conocida como La Mano de la No Muerte, de nivel 2) lo que le permitirá arrojar dos dados de ocho caras adicionales, con la ventaja de que no contarán como fallo en caso de obtener un 1, 2 o 3.

Tirando los dados: Una vez se hayan tirado los dados, el jugador debe separar aquellos en los que haya obtenido un cuatro o más de aquellos en los que se haya obtenido una cifra de uno, dos o tres.

Se consideran como éxitos aquellos dados que hayan obtenido un cuatro o más.

Se consideran como fallos aquellos dados que hayan obtenido uno, dos o tres.

CONSECUENCIAS

ÉXITOS

Si se obtienen tantos éxitos como el nivel de dificultad del obstáculo, se considerará superado. Si aún no son suficientes como para superar el obstáculo, la barrera o la amenaza, el Director de Juego narrará cómo la acción tiene cierto éxito pero que, por alguna razón, el obstáculo sigue sin haber sido sorteado o bien la amenaza aún sigue en pie y dispuesta a responder al ataque. En estos casos de éxito parcial, los éxitos obtenidos se considerarán como dados de ventaja. Los dados de ventaja son dados de ocho caras que podrán añadirse a la tirada del próximo jugador que intente superar ese mismo obstáculo empleando la misma estrategia que empleó el jugador anterior. Estos dados de ventaja, por otra parte, se consumen una vez se tiran.

Por ejemplo: En un intento por librarse del gigantesco camión que les persigue (un obstáculo de Realitas), Jose decide que su personaje, Charlie Carver, tratará de darse a la fuga a los mandos de su coche. Para eso emplea su Conocimiento 3 (ya que conducir un coche es un conocimiento técnico) y su esfera de Realitas (d10). Por lo tanto tira 3d10. Tirando los dados, obtiene 3, 5 y 9. Un fallo (3) y dos éxitos (5 y 9). El Director de Juego considera que el obstáculo es de dificultad 6, por lo que son necesarios seis éxitos para sortearlo. Al haber obtenido sólo 2, Charlie Carver no consigue maniobrar con su coche de forma que pueda quitarse de encima a su perseguidor. Sin embargo, otro de los jugadores, Mario, llevando a Michael Darrell, decide disparar contra el conductor del camión. Al tratarse de otra forma de lidiar con el mismo obstáculo, no podrá aprovechar los dos dados de ventaja que le proporcionaría la anterior acción de Charlie. Si, por el contrario, Michael tratara de tomar los mandos del coche, sí contaría con esos dos dados extra puesto que estaría tratando de sortear el obstáculo de la misma manera en la que lo intentó Charlie.

Además, cada éxito se convierte en un punto de éxito que el jugador anotará en el casillero de la esfera empleada, en su hoja de personaje. Al final de la aventura, esos puntos servirán para averiguar qué personaje del grupo es quien recupera un recuerdo y qué jugador será responsable de definirlo. Además, esos puntos se canjearán por mejoras en las capacidades del personaje (es lo que se conoce como puntos de recompensa).

El jugador anotará en el espacio de la esfera adecuada tantas marcas como éxitos haya obtenido en la tirada.

Por ejemplo: Sombra de Ishan tira los tres dados de seis caras que le permite tirar su Combate 3, teniendo su esfera de Imago a d6. Los resultados son 3, 4 y 5. Se anotaría dos éxitos y un fallo. Si ahora, además, tirase los dados de su especialidad (técnica marcial La Mano de la No Muerte, nivel 2) tiraría dos dados de ocho caras, obteniendo 3 y 6. El jugador se quedaría únicamente con el 6, ignorando el fallo que representa el 3 puesto que son dados de una especialidad. Así, el computo final nos indica que Sombra de Ishan obtiene 3 éxitos (2 de Combate y 1 de su técnica) y un fallo (de la tirada de Combate). El Director de Juego narra como Sombra de Ishan lanza un fuerte golpe con el dorso de la mano en la nuca del impetuoso cadáver viviente que le ataca con una herrumbrosa katana. Sin embargo, el golpe tan sólo hace gemir de forma gutural al cadáver andante, el cual responde con un golpe de empuñadura con su katana. Para su próximo ataque, por otro lado, Sombra de Ishan podrá tirar tres dados de ventaja (3d8) a la hora de derrotar al obstáculo.

ESFERAS COINCIDENTES

A la hora de superar un obstáculo, si el personaje emplea la misma esfera que la que define al obstáculo, todo valor máximo obtenido en un dado (4 en un dado de cuatro caras, 8 en un dado de ocho, 10 en uno de diez...) se contará como un éxito doble.

Si, por el contrario, el jugador emplea una esfera distinta a la que pedía el obstáculo o amenaza, cualquier 1 directo en los dados se contará como un fallo doble. Además, no se anotará puntos de éxito.

Por ejemplo: Imaginemos que en lugar de usar su Imago d6, el jugador que lleva a Sombra de Ishan optase por emplear su esfera Mnemore d10 contra la amenaza del cadáver viviente (Imago). Sacando su katana, Sombra de Ishan se dispone a responder al ataque del zombi. De nuevo tirará 3 dados (sigue teniendo Combate 3), pero en esta ocasión tirará dados de diez caras. Además, podrá usar aquellas especialidades que estén valoradas en d8 (como por ejemplo, Kenjutsu, el ancestral manejo de la katana, en la que Sombra de Ishan tiene 3 niveles). En la tirada de Combate, el jugador de Sombra de Ishan tira 3d10, obteniendo 8. 8 y 1. Siguiendo las reglas, los dos dados que mues-

tran 8 contarán como dos éxitos. Pero el 1 se contaría como un fallo doble. Por otro lado, tirando los tres dados de ocho de la especialidad avanzada de Kenjutsu, el jugador obtiene 3, 4 y 7. Ignorando el tres (debido a que es una especialidad) nos quedaríamos con dos éxitos adicionales. Por otro lado, debido a que en la anterior tirada contra el zombi, Sombra de Ishan acumuló tres éxitos, ahora tira tres dados de ventaja (3d8). Obtiene 2, 2 y 3. Tres fallos que, al ser dados de ventaja, no contarán para el cómputo final: en total, cuatro éxitos y dos fallos.

El Director de Juego narra, sin escatimar en espectaculares detalles sangrientos, como la hoja de la katana corta por la mitad al pútrido cadáver, el cual trata de lanzar una torpe y débil estocada final a Sombra de Ishan, apenas logrando magullarle (provocándole, como veremos más adelante, un dado de impedimento). Desgraciadamente para el jugador, al no haber usado la esfera adecuada (Imago) no podrá anotarse los éxitos en su marcador. Por otro lado, los dos fallos obtenidos se traducen, además, en una consecuencia negativa.

FALLOS

A la hora de consultar la tabla de consecuencias, ignora aquella cantidad de fallos obtenidos que supere el nivel del obstáculo, amenaza o barrera a la que te enfrentas. Es decir, si te enfrentas a un obstáculo de nivel 6 jamás podrás recibir una consecuencia negativa de 7 o más. Teniendo eso en cuenta, el Director de Juego compara los fallos obtenidos por el personaje con la siguiente tabla.

Fallos	Consecuencia
1 Fallo	Impedimento = Se añade dado negativo (d4)
2 Fallos	Impedimento (d4) + Daño Leve = Anota un nivel de Daño/Inestabilidad
3 Fallos	Impedimento Serio (2d4) + Daño Leve
4 Fallos	Impedimento (d4) + Daño Serio = Anota dos niveles de Daño/Inestabilidad
5 Fallos	Impedimento Serio (2d4) + Daño Serio
6 Fallos	Impedimento (d4) + Daño Grave = Anota tres niveles de Daño/Inestabilidad
7 Fallos	Impedimento Serio (2d4) + Daño Grave
8 Fallos	Impedimento Serio (2d4) + Daño Crítico = Anota cuatro niveles de Daño
9 Fallos	Impedimento Crítico (3d4) + Daño Crítico
10 Fallos	Impedimento Crítico (3d4) + Daño Mortal = Anota cinco niveles de Daño

Impedimentos. Estos dados (siempre dados de cuatro caras, d4) pueden representar una serie de estados temporales por los que las acciones del personaje se ven entorpecidas de algún modo: pueden deberse a factores ambientales (una súbita corriente que levanta polvo, obstaculizándote la vista podría contar como un impedimento a una tirada de Astucia para intentar encontrar el rumbo en mitad de un desierto). Podrían representar el aturdimiento momentáneo producto de un fuerte golpe en una pelea o caída (Combate o Físico); o la pérdida de credibilidad ante alguien cuando se ha esgrimido un argumento no demasiado convincente (Astucia); o incluso el obcecamiento o nerviosismo a la hora de calcular la cifra exacta de un complejo problema matemático o conseguir reparar un dispositivo electrónico (Conocimiento en ambos casos).

A nivel de mecánica son el polo opuesto de los dados de ventaja (d8). Al igual que aquellos, se consumen una vez se tiran. Tanto si se obtiene un fallo como si se consigue con ellos un cuatro, el dado se habrá "purgado" y el jugador no lo tendrá que volver a tirar en su siguiente acción.

Por ejemplo: Enfrentándose al zombi, Sombra de Ishan obtuvo dos fallos con los dados. Mirando la tabla comprobamos que eso se traduce en un impedimento (d4) y en un nivel de daño. El Director de Juego narra cómo el zombi trata de dar una estocada justo antes de que el personaje lo corte por la mitad: la hoja de la espada atraviesa la armadura de cuero del joven samurai, provocándole un leve rasguño (el jugador anotaría la casilla de Leve en la hoja de personaje). En ese momento, el Director de Juego narra cómo una figura colosal surge del cenagoso suelo del pantano. Sombra de Ishan se enfrenta ahora a un enorme lagarto (que el Director de Juego designa como un obstáculo de Natura 8). Sombra de Ishan trata de escapar de las fauces de la criatura poniendo pies en polvorosa: emplea para ello su Físico 3 y la especialidad de Supervivencia a 2. Al ser un obstáculo de Natura y tener en dicha esfera d6, el jugador que lleva a Sombra de Ishan tirará 3d6 (Físico 3) y 2d8 (por la especialidad). Sin embargo, tendrá que añadir a la reserva de dados el d4 del impedimento recibido a raíz del ataque del zombi (y que el Director de Juego ha definido como *"dolorido por la herida"*). El jugador tira los dados obteniendo 1, 3 y 6 con los 3d6; 6 y 7 con los 2d8 y un 2 con el d4. En total, 3 éxitos y 3 fallos. La tabla nos indica que Sombra de Ishan recibirá un nuevo daño leve (que acumulado al que ya tenía pasará a estado de salud Serio) así como un impedimento de 2d4. El Director de Juego narra cómo, en su intento por escapar, Sombra de Ishan nota las fauces de la criatura cerrarse en torno a su pierna. En la siguiente tirada que haga, el jugador tendrá que tirar dos dados de cuatro. Pero al menos contará con tres dados de ocho como dados de ventaja (los éxitos obtenidos en esta última tirada). Además, al haber usado la esfera coincidente, esos tres éxitos se convertirán en tres puntos de éxito que podrá anotarse en la esfera de Natura.

DAÑOS FÍSICOS

Cuando un personaje sufre daños a raíz de amenazas (u obstáculos que se han acabado convirtiendo en amenazas), pasa por una serie de estados de daño. Estos están representados en la hoja de personaje por una serie de casillas bajo el nombre de Constantes Vitales. Cada uno de los estados indica la condición en la que se encuentra el personaje. Las constantes vitales de todo personaje pueden pasar por cinco estados, enumerados a continuación en orden creciente de

gravedad: Leve, Serio, Grave, Crítico y, finalmente, Coma. Si un personaje termina en este último estado, el jugador deberá tirar un dado de seis caras y comparar el resultado con la siguiente tabla:

1. El personaje muere en el acto. La crisis provocada por el daño sufrido en el sueño acaba matándolo en el mundo real.
2. Colapso nervioso. Reduce en 1 punto su Creatio (o Astucia, si la reducción hace que Creatio y Morfo tengan el mismo valor).
3. Conexiones nerviosas fritas. Reduce en 1 punto su Morfo (o Conocimiento si la reducción hace que Creatio y Morfo tengan el mismo valor).
4. Pierde cierta capacidad de control muscular. Reduce en 1 punto su Físico o Combate (en aquella en la que el personaje tenga un nivel mayor, o a elección del jugador si ambas puntuaciones son idénticas).
5. Pequeña pérdida de memoria. Pierde uno de sus recuerdos.
6. Afortunadamente, la parte del cerebro alcanzada es una parte que no se usa habitualmente para nada. No hay efecto.

Salvo en el caso 6, en el resto se considera a todos los efectos que el protagonista ha despertado (aunque sin pérdida de puntos de éxito por parte de nadie).

En el caso de obtener un 6, el personaje seguirá en la misma escena y parecerá que no le haya ocurrido nada de nada. Sin embargo, habrá pasado de Coma a Crítico, pudiendo recaer si recibe un daño físico más.

DAÑOS: ACUMULACIÓN

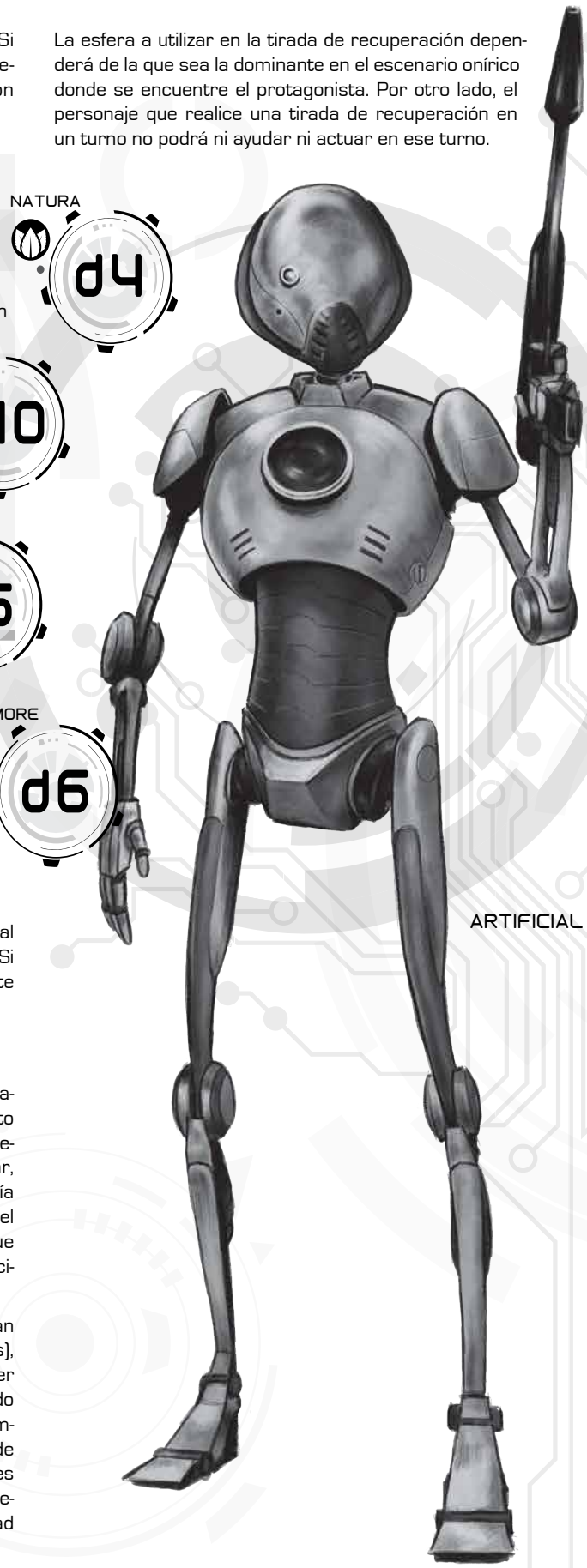
Siempre que un personaje reciba un estado de daño superior al que ya tuviese, se colocará directamente en ese nuevo estado. Si el daño es igual o inferior, subirá al nivel de daño inmediatamente superior.

DAÑOS: RECUPERACIÓN

Para recuperarse de los daños sufridos, el personaje debe realizar una tirada de dados. En estos casos, se puede tirar tanto Físico como Conocimiento (dependiendo si el personaje está recurriendo a la capacidad de su cuerpo de regenerar, o ignorar, el daño sufrido o si depende de nociones médicas, farmacología u otras habilidades de aprendizaje similares). En esta tirada el Director de Juego puede permitir el uso de especialidades que tengan relación (como Supervivencia, Resistente al dolor, Medicina o Primeros Auxilios).

En esta tirada de recuperación, los fallos y los éxitos se eliminan mutuamente. Si el cómputo final es de cero éxitos (o negativos), no habrá tenido lugar recuperación alguna. En caso de obtener una cantidad positiva de éxitos, el personaje habrá conseguido regenerar tantos niveles de daño como éxitos obtenidos. Es importante destacar que un personaje nunca puede regenerar de una sola tirada más niveles de daño que su nivel de Físico (es decir, un personaje con Físico 2 no podría regenerar cinco niveles de daño de una sola vez aunque hubiese sacado esa cantidad de éxitos).

La esfera a utilizar en la tirada de recuperación dependerá de la que sea la dominante en el escenario onírico donde se encuentre el protagonista. Por otro lado, el personaje que realice una tirada de recuperación en un turno no podrá ni ayudar ni actuar en ese turno.



OPCIONAL: PAGANDO POR RECUPERARSE

Como regla puramente opcional, los personajes pueden invertir directamente puntos de éxito que hayan obtenido para eliminar los daños recibidos. ¿Y cuánto cuesta reducir cada nivel de daño acumulado? Pues la cantidad depende de la siguiente fórmula: réstale a 10 el nivel que tenga el personaje en Físico (para daños físicos) o en Conocimiento (para daños oníricos). El resultado es la cantidad de puntos que cuesta curar un único nivel (pasando así al inmediatamente inferior). Anota en la hoja de personaje esta ratio de recuperación junto a cada una de las constantes, tanto las vitales (10 - Físico) como las oníricas (10 - Conocimiento). Empleando este sistema, los personajes pueden curar todos los niveles de salud (física u onírica) que deseen pero sólo podrán hacerlo sacrificando sus acciones en ese turno.

Por ejemplo: El personaje de Jose, Charlie Carver (Físico 2, Conocimiento 3) tendría un ratio de recuperación de 8 en el caso de los daños físicos (10 - Físico 2 = 8) y de 7 en el caso de los daños oníricos (10 - Conocimiento 3 = 7). Así, si entre un turno y otro, Jose quiere que Charlie pase de estar en Grave a no tener ningún nivel de daño marcado, tendrá que invertir 24 puntos de éxito (ocho puntos para curar el estado Grave, otros ocho para el estado Serio y otros ocho más para el de Leve).

> Nota importante: Tanto el daño onírico como las capacidades oníricas (Morfo y Creatio) son cuestiones que abordaremos más adelante. Ahondaremos más en ellas cuando pasemos al segundo acto de la campaña.

INESTABILIDAD O ÉXITOS NEGATIVOS

Cuando es absurdo que las consecuencias de una acción se traduzcan en un daño físico del personaje (por ejemplo, mientras se busca por Internet las referencias de una vieja mansión), el Director de Juego puede considerar que las acciones llevadas a cabo por el personaje dentro del sueño lo están desestabilizando, amenazando con hacerle desplomarse o incluso llevándolo a despertar. Profundizaremos en ello más adelante, en el apartado de reglas NAVEGANDO POR EL SUEÑO. De momento, basta con saber que se anotarán los fallos obtenidos en el casillero de la esfera que el personaje que haya usado en su tirada. Dichos fallos contarán como negativos a la hora de calcular el cómputo total de puntos de éxito al finalizar la aventura.

> Nota para el Director de Juego: ACTUANDO EN GRUPO. Un jugador puede declarar que su personaje, en lugar de actuar por su cuenta, ayuda de alguna forma a otro de los protagonistas. En este caso, ese personaje tirará los dados empleando sus capacidades (características y especialidades, y capacidades oníricas si decidiese usarlas) al mismo tiempo que el personaje que recibe la ayuda.
>
> Los personajes que actúen en grupo suman los éxitos obtenidos para intentar superar el nivel de dificultad del obstáculo o amenaza. Además, se reparten los puntos de éxito obtenidos por ambas tiradas a partes iguales entre los participantes (perdiéndose cualquier sobrante). Por otro lado, las consecuencias negativas se aplicarán íntegramente y de forma individual. Es decir, que cada participante encajará unas consecuencias negativas acordes con los fallos que cada uno haya obtenido.

PERSONAJES NO JUGADORES

En *Dreamraiders*, los personajes denominados como no jugadores son aquellos que, creados y controlados por el Director de Juego, tienen importancia dramática dentro de la historia. El resto será poco más que una mezcla entre atrezzo y figurantes, por lo que funcionarán como simples obstáculo o amenazas.

NOMBRE

A diferencia de los personajes de reparto, esos que aparecen en grupo y que carecen de peso dramático (como cada uno de los miembros de un equipo de asalto), los personajes no jugadores propiamente dichos siempre tienen nombre propio.

Por ejemplo: En una incursión onírica ambientada en el salvaje oeste, un joven saqueador de doce años, Billy Graveson, se enfrenta en un duelo al sol con un forajido. Éste podría resolverse con un mero obstáculo. Pero ese personaje tiene cierto peso en la historia: sin que Billy pueda imaginarlo aún, ese forajido representa uno de los temores más profundos de la persona en cuyo sueño se encuentra navegando. Por eso el forajido es un pistolero de renombre conocido como Wilhem "el Serpiente", por su piel cuarteada y sus revólveres con empuñadura de piel de reptil. Es un personaje no jugador de pleno derecho.

NIVEL

Esta cifra, que suele rondar valores entre 2 (para personajes no jugadores de escasa relevancia) y 10 (personajes no jugadores muy poderosos e influyentes), nos sirve a la hora de que los protagonistas interactúen con ellos.

Por ejemplo: En el caso de Wilhem "el Serpiente", pese a ser un personaje revelante para la historia, el Director de Juego considera que no es lo bastante clave como para darle más allá de un nivel 6.

ESFERAS

Las esferas describen la naturaleza del personaje no jugador y, en muchas ocasiones, las formas en las que puede representar un problema o amenaza para los protagonistas. Si no aparece mencionada, se presupone que dicha esfera tiene un valor por defecto de d4. Entre paréntesis, junto a cada esfera en la que se tenga al menos d6, aparecerá una mención de alguna clase de ataque, técnica, habilidad o recurso que puede usar el Director de Juego para justificar los daños sufridos por un protagonista a la hora de enfrentarse al personaje no jugador. La naturaleza de dicho ataque, defensa o recurso tendrá que estar, por supuesto, en consonancia con la esfera que la representa. Por otro lado un personaje no jugador, al igual que los escenarios oníricos y a diferencia de los personajes jugadores; sí pueden tener d8 asignada a sus esferas.

Por ejemplo: En el caso de Wilhem "el Serpiente", sus estadísticas como personaje no jugador bien pudieran ser las siguientes:

Mnemore	d8	Pistolero.
Natura	d6	Cabalgar.

DERROTANDO, ANIQUILANDO... PERSONAJES NO JUGADORES

Derrotados

Ya sea un personaje no jugador con nombre propio, que carezca de él (por ejemplo, que aparezca descrito en la aventura como el guardaespaldas de otro personaje no jugador) o que represente a un colectivo (como un grupo de soldados nazis o una manada de lobos), basta con conseguir tantos éxitos como su nivel para que sea derrotado, eliminado o superado de cualquier forma.

Por ejemplo: Imaginemos que Wilhem "el Serpiente" cuenta con una pequeña cuadrilla de compinches (representados en el juego como el obstáculo La Banda de Wilhem el Serpiente 4 (Mnemore d6). Para ponerlos en fuga, dejarlos inconscientes en el suelo o lo bastante malheridos como para que dejen de ser un problema a corto plazo, bastará con sacar cuatro éxitos en una sola tirada.

Cuando hacemos mención al estado del personaje no jugador como derrotado, se trata de un adjetivo que bien puede adaptarse a la situación en curso. De esta forma, convencer a un personaje no jugador de algo puede considerarse un combate dialéctico y, en este sentido, habría que obtener tantos éxitos en dicha labor como su nivel. De esta forma, podemos considerar que derrotado puede sustituirse por otros descriptores como "despistado" o "dejado atrás" si el protagonista, por ejemplo, trataba de escapar del personaje no jugador en lugar de dejarlo fuera de combate.

Básicamente, derrotado hace mención a un momento en el que, de forma temporal, el personaje no jugador deja de ser un obstáculo para el protagonista.

La Importancia de Tener (o no) Nombre

En contraste con los personajes no jugadores anónimos, aquellos con nombre pueden ser derrotados obteniendo su nivel en éxitos, pero eso no impide que el Director de Juego pueda volver a emplearlos como obstáculo o amenaza más adelante en la aventura. Para que un personaje no jugador con nombre deje de ser un obstáculo para los protagonistas, deberán obtenerse tantos éxitos como su nivel por duplicado. En términos de combate físico, habrá sido exterminado. En otros términos, como los de una discusión, puede representar que, de alguna forma, se ha conseguido ganar la lealtad de dicho personaje a tal escala que no será necesario volver a convencerle de nada nunca más.

Por ejemplo: En el caso de Wilhem "el Serpiente" (Nivel 6), los protagonistas tendrían que obtener 12 éxitos para conseguir eliminarlo del todo (o hacerle algo –como enviarlo por correo urgente a Australia– que les asegure que no van a volver a saber de él nunca más).

Matices de un Personaje no Jugador

Tengan o no nombre, los personajes no jugadores están definidos por esferas. Cuando un personaje pone a prueba sus capacidades, debe comparar sus esferas con las del personaje no jugador al que se está enfrentando. Si éste tiene en una de sus esferas un tamaño de dado mayor que el que pueda tener el protagonista en esa misma esfera, todos los 1 directos que el jugador obtenga en la tirada de dados contra ese personaje no jugador contarán como fallo doble.

Si, por el contrario, el personaje tiene un valor superior en alguna de las esferas que vengan definidas en el personaje no jugador, se considerará cada cifra máxima obtenida en los dados como un éxito doble.

Por ejemplo: En el caso de Wilhem "el Serpiente" –Nivel 6, Mnemore d8 (Pistolero), Natura d6 (Cabalgar)– Billy Graveson trata de escapar de él a lomos de su caballo. Billy cuenta con Físico 2 y unas esferas de Mnemore d10, Natura d4. Para conseguir dejar atrás a Wilhem, que lo persigue disparando sus Colt y espoleando a su caballo, el pequeño Billy tirará dos dados de diez (el Director de Juego considera que es la esfera adecuada, pues se trata de una escena típicamente de western). Tira los dados y obtiene un 1 y un 10. En total serían dos fallos y dos éxitos, puesto que los 1 cuentan dobles (ya que Wilhem tiene Natura d6, superior al d4 que Billy tiene en esa misma esfera). Pero por otro lado, el 10 cuenta como doble éxito, puesto que Billy tiene d10 en la esfera de Mnemore (en la que Wilhem sólo cuenta con d8).

Interpretando la tabla de consecuencias –dos fallos: un impedimento (d4) y un daño Leve– el Director de Juego describe como una de las balas de Wilhem roza contra el hombro de Billy, hiriéndolo superficialmente y amenazando con hacerle perder el equilibrio y caer del caballo (el dado de impedimento). Por otro lado, Billy ha conseguido sacarle algo de ventaja en la persecución, cosa que se dejará notar en su siguiente tirada gracias a los dos éxitos obtenidos que se traducirán en dos dados de ventaja (2d8).

ENFRENTAMIENTOS ENTRE DREAMRAIDERS

¿Qué ocurre cuando dos saqueadores se enfrentan entre sí? ¿Cómo contemplan las reglas que un personaje trate, por ejemplo, de agredir a otro? ¿O convencerlo de algo? ¿O despertarlo? ¿Es eso posible?

A continuación exponemos los distintos pasos a seguir a la hora de lidiar con cualquier enfrentamiento que pueda darse entre dos o más saqueadores.

FASE DE DECLARACIÓN

Al igual que ocurría a la hora de enfrentarse a obstáculos y amenazas, las escenas de enfrentamientos se dividen también en rondas. En cada una de ellas, cada personaje tiene un turno para realizar una acción.

Sin embargo, antes de saber en qué orden se resolverán las acciones, los jugadores deben definir cuál es el objetivo que persigue su personaje y qué acción concreta llevará a cabo para conseguirlo.

Por ejemplo: En una de las aventuras, Charlie Carver y su compañera saqueadora, Aoki Nogaru (una adolescente japonesa), se enfrentan a un saqueador rebelde: un viejo terrorista afgano, Saiyed Al Bahari.

Bahari, cuyo objetivo no es otro que deshacerse de sus dos perseguidores, materializará un lanzagranadas y lo empleará para disparar a Aoki. Ésta, por su parte, decide que intentará atacar a Bahari saltando sobre él empuñando dos katanas. Charlie Carver, por su parte, decide que prefiere asumir una postura más defensiva y se limitará a buscar cobertura, intentando acercarse a Bahari sin ofrecer un blanco fácil.

Una vez ha descrito las intenciones y acciones de su personaje, el jugador debe elegir una característica y una especialidad (si la tiene) en consonancia con la acción que llevarán a cabo. En cualquier caso, será el Director de Juego quien juzgue si la característica o especialidad escogida por el jugador encaja o no con la descripción de su acción, pudiendo obligar al jugador a escoger otra distinta más acorde con dicha descripción.

Por ejemplo: Si la intención de Bahari es disparar contra Aoki, deberá emplear la característica de Combate 2 junto con su especialidad Armas de fuego 1. Por su parte, Aoki empleará sus katanas por lo que empleará su Combate 2 y su especialidad de Katana 3. Por su lado, Charlie Carver –en su intento por acercarse poco a poco a Bahari– decide emplear su Astucia 4 y su especialidad de Esconderse 2. El Director de Juego considera que la acción de Charlie implica moverse en silencio por lo que decide que la característica más acorde será Físico en lugar de Astucia. De esta forma, Charlie tirará con su Físico 2 y su especialidad de Esconderse 2.

Una vez definida la acción, con sus características y especialidades, el jugador determina cuál de sus esferas empleará. Por defecto, empleará su esfera más alta pero puede elegir usar otra esfera distinta.

Si la esfera que emplea es coincidente con la del sujeto a quien ataca, sus valores máximos en cada dado contarán como un éxito doble. Si la esfera que emplea no es coincidente con la empleada por su objetivo, los 1 contarán como un fallo doble. Si ataca o actúa contra más de un oponente con esferas distintas, siendo coincidentes unas y distintas otras, ambos efectos se combinan: los éxitos máximos cuentan doble pero los 1 directos seguirán contando como fallos dobles.

Por ejemplo: Bahari (Realitas d10, Mnemore d6, Natura d6, Imago d4) hará su tirada empleando la esfera de Realitas, en la cual tiene d10. Aoki, que estaba asumiendo la forma de un samurai sacada de un anime (Imago d10, Mnemore d6, Natura d6, Realitas d4), empleará Imago. Por su parte, Charlie Carver está asumiendo la forma de un gigantesco lobo blanco (Natura d10, Realitas d6, Imago d6, Natura d4) y decide emplear su esfera de Realitas en lugar de la de Natura, ya que Bahari emplea la de Realitas.

Una vez seleccionadas las esferas y antes de tirar los dados, los jugadores pueden decidir emplear o no una de sus capacidades oníricas (Morfo o Creatio).

Por ejemplo: Bahari decide que empleará su capacidad de Creatio para materializar un lanzagranadas. Como lo que pretende crear es algo puramente real, tirará su Creatio empleando dados de Realitas (d10 en su caso). La tirada de la capacidad onírica le proporciona 3 dados de ventaja (d8).

Por su parte, Aoki emplea su Creatio para manifestar dos katanas envueltas en un fuego místico arcano (por lo que empleará dados de Imago –d10 en su caso– para su tirada de Creatio). La tirada proporciona a Aoki 3 dados extra de ventaja (d8) para su tirada.

En el caso de Charlie Carver, decide emplear su capacidad de Morfo para alterar su código de esferas y cambiar su forma de lobo (Natura) a su apariencia normal (Realitas). De esta forma, tras hacer la tirada de Morfo, el resultado de los dados le permite pasar de Natura d10 a d6 y de Realitas d6 a d10.

FASE DE ACCIÓN

Los participantes de la contienda tiran los dados y se comparan los éxitos y fallos que se hayan obtenido. Cada fallo obtenido anulará uno de los éxitos.

Por ejemplo: Bahari tira su Combate 2d10 y obtiene un 10 y un 2. Con su Armas de Fuego 1d8 obtiene un 1, que no se tendrá en cuenta por ser un dado de especialidad y, finalmente, tira los 3d8 que le proporcionan 1, 4 y 7 (de los cuales, sólo contaremos el 4 y el 7 por ser dados de ventaja). En total serán tres éxitos (4, 7 y 10, valiendo éste último como un único éxito, ya que Bahari declaró que atacaría a Aoki y no a Carver, por lo que no son esferas coincidentes y, por tanto, no se cuentan los valores máximos como doble éxito).

Aoki, por su parte, tira su Combate 2d10, obteniendo 1 y 9. Con su especialidad Katana 3d8 obtiene 2, 6, 7 (ignorando el fallo nos quedaríamos con el 6 y el 7) y, finalmente, con sus tres dados de ventaja (d8) proporcionados por sus espadas de fuego místico, obtiene 1, 4, 4 (ignoraríamos el fallo al ser dados de ventaja). En total, cinco éxitos (4,4,6,7 y 9) y dos fallos (el 1 obtenido con los 2d10 se contará como fallo doble al estar enfrentándose a Bahari, que usa una esfera –Realitas– distinta a la suya de Imago). Comparando éxitos y fallos el resultado final será, por tanto, de tres éxitos para Aoki.

Le toca el turno de tirar a Charlie Carver. Tira su Físico 2d10 y obtiene un 4 y un 10. Luego tira sus dados de especialidad por Esconderse 2d8, obteniendo 2 y 4. Ignoraríamos el fallo por ser dados de especialidad y nos quedaríamos con un resultado de tres éxitos.

FASE DE INICIATIVA

A continuación, los jugadores decidirán en qué invertirán los éxitos obtenidos. El turno de intervención será el siguiente: comenzará aquel jugador que mayor cantidad de éxitos haya obtenido para terminar con aquel que menos haya logrado. Si existiese un empate, comenzará aquel jugador que mayor cantidad de dados haya tirado. Si persiste el empate, se tirará un dado de diez caras y se actuará en orden decreciente según la cifra obtenida por cada participante.

Por ejemplo: En el caso anterior nos enfrentamos a un caso de empate técnico: Bahari, Aoki y Carver han conseguido cada uno de ellos tres éxitos. Sin embargo, Bahari tiró 6 dados (Combate 2d10 + Armas de fuego 1d8 + Lanzagranadas 3d8) mientras que Aoki tiró 8 dados (Combate 2d10 + Katana 3d8 + Espadas mágicas 3d8). Carver, por su parte, tiró únicamente 4 dados (Fisico 2d10 + Esconderse 2d8). De esta forma, el orden en que se invertirían los éxitos obtenidos sería primero Aoki, luego Bahari y finalmente Carver.

FASE DE CONSECUENCIAS

Si el resultado es una cantidad positiva de éxitos, el jugador puede repartir dichos puntos entre su ataque y su defensa. Si se obtiene cero o una cantidad negativa de éxitos, se considera que el personaje fracasa directamente en su intento.

Cada éxito puede invertirse en:

- Provocar consecuencias negativas en un objetivo según la Tabla de Consecuencias: por cada éxito invertido adicional al primero, se sube un nivel a la gravedad del efecto infligido.
- Anular uno de los éxitos que un oponente haya usado para provocarte consecuencias negativas. Puedes hacerlo incluso si tu acción inicialmente era un ataque. Sin embargo, debes narrar la forma en la que tu personaje se defiende, no pudiendo invertir una cantidad de éxitos en dicha defensa superior a la suma de una característica y una especialidad acordes con la descripción que has hecho de tu acción defensiva (por ejemplo, si tienes Físico 3 y la especialidad de Atletismo 2, no podrías usar más de cinco éxitos en tu acción defensiva).
- Como dados de ventaja acumulables para la siguiente acción que quiera desempeñar el personaje.

Por ejemplo: Aoki decide invertir sus tres éxitos en atacar a Bahari, lanzándose contra él con sus espadas en alto. Bahari decide invertir dos de sus éxitos en defenderse de la iracunda japonesa, dejando un tercero como ataque contra ella. De esta forma, el disparo de Bahari es interceptado por las katanas de Aoki que, en un resplandor verdoso de energía mística, desintegran el proyectil explosivo y consiguen hacerle un pequeño corte en la mejilla del terrorista, haciéndole perder el equilibrio lo bastante como para valerle un dado de impedimento (d4) de cara a su próxima acción. Por su parte, la deflagración de la granada ha dejado a Aoki con su armadura samurai cubierta de cenizas y levemente aturdida (d4 de impedimento para la siguiente acción).

Carver, con sus tres éxitos acumulados, decide que empleará sus éxitos a modo de dados de ventaja para su próxima acción (tiene sentido pues su idea era aproximarse sigilosamente para atacar a Bahari por la espalda).

Los niveles de daño provocados al adversario pueden agravar el estado de salud del objetivo o bien aumentar su inestabilidad onírica. Esto último es especialmente adecuado si lo que se desea es expulsar del sueño a ese sujeto, despertándolo. Siempre que el Director de Juego lo autorice, por supuesto, a tenor de una justificación narrativa previa por parte del jugador. Para más detalles sobre la inestabilidad onírica, consulta más adelante el episodio NAVEGANDO POR EL SUEÑO.

Por ejemplo: En el siguiente turno, Carver decide que cambiará de estrategia. Cubierto tras los escombros de un muro que Bahari acaba de volar, Carver intenta convencer al terrorista de que todos los miembros de la célula a la que pertenece han sido capturados en el mundo real: que su misión ya carece de sentido y que su cuerpo está ya en manos de las autoridades. Para ello empleará Astucia 4 (tirando Realitas, d10), añadiendo su especialidad de Intimidar 3, los dos dados de ventaja (2d8) recibidos en el turno anterior... y un dado de ventaja adicional que ha conseguido con una tirada de Creatio (ha creado un documento confidencial en el que aparecen las fotos de los amigos de Bahari capturados por la inteligencia israelí).

Bahari tratará de escapar de allí, empleando su Creatio para crear un camión militar (hace la tirada oportuna y obtiene 1 dado de ventaja). Por lo tanto empleará Conocimiento 3 (tirando Realitas, d10) y su especialidad Conducir 2... junto al dado de impedimento recibido en el anterior asalto.

Mientras, Aoki no piensa dejar escapar a su presa: vuelve a tirar Creatio para mantener sus dos espadas mágicas y vuelve a atacar con sus espadas a Bahari antes de que pueda escapar. De nuevo tirará Combate 2 (tirando Imago d10), sus dados de especialidad Katana 3 y añadirá en esta ocasión los 4 dados de ventaja que ha obtenido con su tirada de Creatio (las espadas refulgen con más intensidad mágica). Además, tirará su dado de impedimento (d4) para representar que aún se encuentra aturdida tras haber hecho explotar el proyectil disparado por Bahari en el asalto anterior.

Carver obtiene 2, 2 y 5 con los 3d10 de Astucia; 2, 5, 6, 8, 8 con los 5d8 de los dados de especialidad y de ventaja; y un 8 con el d8 adicional proporcionado por su Creatio. Al haber tirado contra Bahari (Realitas vs Realitas, esferas coincidentes), los valores máximos contarán como doble éxito (por lo que los tres 8 de los d8 cuentan en total como seis éxitos). En total han sido 9 éxitos y dos fallos (los dos 2 de los 3d10). En total, siete éxitos.

Bahari obtiene 1, 1 y 8 con los 3d10 de Conocimiento; 1, 2 y 8 con los dados de especialidad y ventaja (por el camión) y obtiene un 1 más en el d4 de impedimento. Como estaba intentando escapar de Aoki (esfera no coincidente) los 1 cuentan como doble fallo por lo que serán seis fallos. Pero como también estaba intentando escapar de Carver (esfera coincidente) el ocho obtenido con el dado de ventaja le proporcionará dos éxitos. En total, cuatro fallos.

Aoki, por su parte, obtiene 2 y 10 con su 2d10 de Combate y 3, 4, 5, 5, 6, 6, 8 en sus 7d8 de especialidad (Katana) y ventaja (espadas mágicas). Con el dado de impedimento obtiene un 4. Como no son esferas coincidentes, ni el cuatro ni el ocho ni el diez contarán como éxito doble. En cualquier caso, se cuentan siete éxitos.

Ante el empate técnico entre Aoki y Carver –ambos con siete éxitos– vemos que Carver ha tirado nueve dados mientras que Aoki ha tirado diez dados. Aoki será la primera en repartir sus éxitos y luego lo hará Carver. El último, al no haber obtenido ni un solo éxito, será Bahari.

Saltando con las espadas en ristre sobre el camión en marcha, Aoki decide emplear sus seis éxitos en consecuencias negativas contra Bahari. Consultando la tabla eso equivale a dos dados de impedimento (2d4) y tres niveles de daño (daño Grave). El Director de Juego describe cómo las hojas incandescentes de sendas espadas místicas atraviesan el techo del camión, rasgando la carne de Bahari y provocándole serios cortes por los que comienza a sangrar.

Por su parte, Carver decide ser piadoso y emplear sus siete éxitos para aumentar la inestabilidad onírica de Bahari, forzándolo así a despertar y salir del sueño. En la tabla de consecuencias, se añadirían otros dos dados de impedimento y tres niveles de inestabilidad onírica, que dejarían a Bahari en nivel REM -1. El Director de Juego describe cómo Bahari sale a duras penas del camión, tan sólo para encontrarse con los zapatos de Carver que le arroja sobre su cara el documento con las fotos de sus camaradas apresados por fuerzas israelíes. *"Es inútil que huyas, Bahari. Tú y los tuyos estáis perdidos"*, le espeta un intimidante Carver.

RECUPERACIÓN

Un personaje que esté siendo atacado por otros saqueadores puede emplear el asalto en tiradas de recuperación (ya sea para restaurar daño o para tratar de contrarrestar el desequilibrio onírico acumulado). En cualquier caso, el personaje hará efectiva su recuperación en el momento en que le corresponda según los éxitos que haya obtenido, tal y como se ha indicado en la fase de iniciativa.

En caso de emplear la regla opcional de pago por curación, se considera que el personaje puede atacar y defenderse como cualquier otro participante activo en el enfrentamiento. Sin embargo, la recuperación efectiva de sus constantes vitales será efectiva en el momento en que le corresponda actuar según el orden de iniciativa. Eso quiere decir que si sus atacantes actúan primero y necesita regenerar niveles de daño para poder contarlo... mejor será que sus adversarios tengan muy mala suerte con los dados.

ACTO UNO

ETERNA VIGILIA

INTRODUCCIÓN: JUGADORES

Habíamos dejado a nuestros protagonistas conectados al dispositivo que les permitiría bucear dentro del inconsciente colectivo: la única forma de ir en busca de la mente perdida de su viejo amigo, Richard Sawyer.

Nuestros protagonistas conocieron a Sawyer hace ya más de una década, trabando amistad con él durante el año que estudiaron en la Fundación Dávalos para Jóvenes Talentos. En aquella época, Sawyer fue quien les descubrió el mundo de los juegos de rol y fue también él quien les dirigió docenas de partidas.

Ahora que están buceando por la tierra de los sueños, cada uno de los protagonistas tomará la identidad de un personaje que, en su época como jugador de rol, asumió en una de las muchas aventuras que Sawyer les dirigió. Cada uno de esos personajes, por tanto, pertenecerá a un universo ficticio distinto. Eso quiere decir que aunque todos estaban juntos cuando se conectaron al dispositivo en el mundo real, despertarán por separado en el reino de los sueños, encontrándose cada uno en un lugar diferente. En universos distintos.

Aunque conservará la hoja de personaje tal y como la hubiera confeccionado en su momento, el jugador deberá realizar una serie de ajustes en las estadísticas de su hoja de personaje según la identidad ficticia que hayan escogido; cosa que ya hicieron en el momento en que Dávalos les mostró el contenido de la carpeta negra (ver el preludio AMIGOS AUSENTES).

Para empezar, el jugador anotará los valores de esfera tal y como indica su identidad ficticia. Esta nueva configuración de esferas, sin embargo, debe anotarse en las casillas designadas en la hoja de personaje como valores actuales, dejando intactos los valores originales.

Por ejemplo: Jugando la campaña inicial, Jose decide que el personaje favorito de Charlie Carver en su época como rolero fue Estrella Roja. Los valores originales de esfera de Charlie eran Realitas d10, Mnemore d6, Imago d6 y Natura d4. Ahora, en las casillas de valores actuales de su hoja de personaje, Charlie anotará el valor de las esferas de Estrella Roja: Imago d10, Mnemore d6, Realitas d6, Natura d4.

Por otro lado, según lo que indique su identidad ficticia, recibirá ciertas bonificaciones en una (o varias) de las características básicas.

Por ejemplo: Charlie Carver (Físico 2, Combate 1, Conocimiento 3 y Astucia 4) verá modificadas las características según los parámetros indicados en la ficha de Estrella Roja: asumiendo la identidad de este metahumano soviético, Charlie recibirá cuatro puntos adicionales a su valor de Físico por lo que, mientras se encuentre bajo esta forma, tendrá Físico 6 (Físico 2 + 4 de la bonificación).

En último lugar, anotará una serie de especialidades y especialidades avanzadas (para ver más sobre este tipo de especialidad, consulta el Libro Cuatro, DREAMRIDERS). Deberá anotarlas en la hoja de personaje, repartiéndolas entre sus distintas memorias (tal y como ya hiciese con sus propias especialidades). En este caso, no hará falta justificar narrativamente que se haya asignado una especialidad a una memoria y no a otra.

Por ejemplo: La ficha de Estrella Roja proporciona a Charlie Carver dos especialidades avanzadas: Volar 1, Superfuerza 2. Jose decide ubicar ambas en el apartado de su memoria dedicado al viejo teléfono móvil machacado contra el suelo.

Lo cierto es que habrá pasado tanto tiempo desde que jugaron su última partida de rol con dichos personajes que los protagonistas apenas si recordarán nada de cuanto jugaron con ellos; tan sólo pequeños retazos aislados. De esta forma, el jugador tendrá acceso a una información general sobre el universo al que pertenece el personaje, dando algunas pinceladas sobre los elementos fuera de lo común que, con respecto al mundo real, existen dentro de ese universo de ficción. Sobre el pasado de esos personajes, las únicas pistas que tendrán serán un puñado de objetos, algunas marcas corporales (como cicatrices, tatuajes...) o bien el breve recuerdo de algún paisaje o lugar que, por sí mismo, no dirá gran cosa.

> Nota para el Director de Juego: En este caso, tú sí conoces el trasfondo que esconde cada objeto, marca corporal o fugaz recuerdo que tengan éstos personajes. Sólo tú, como Director de Juego, podrás tener de momento acceso a esta información. Estos datos te ayudarán a imaginar y recrear los distintos escenarios en los que cada protagonista despertará inmediatamente después de haberse conectado al dispositivo Yggdrasil. Por otro lado, el orden en que se han enumerado las memorias es el orden recomendable para que las vayas presentando a cada personaje a medida que las vayan recuperando (para más información sobre cuando y cómo puede tener lugar dicha rcuperación, consultar el capítulo de EXPERIENCIA y RECOMPENSA).

ESTRELLA ROJA



NATURA d4

IMAGO d10

REALITAS d6

MNEMORE d6

CONOCIMIENTO

+4 FÍSICO

COMBATE

ASTUCIA

INFORMACIÓN

- **Mundo / Género:** Segunda Guerra Mundial Metahumana.
- **Contexto histórico:** Procede de un mundo ubicado cronológicamente en una Segunda Guerra Mundial aparentemente idéntica a la nuestra en todos los aspectos (tanto históricos como tecnológicos).
- **Elementos extraños:** La divergencia principal con nuestra Segunda Guerra Mundial es la existencia de individuos, todos ellos de origen parcial o totalmente humano, que gozan de asombrosos poderes sobrenaturales. La naturaleza de tales poderes puede ser mágica, producto de experimentos científicos, formas evolutivas sobrehumanas... En cualquier caso, son individuos que viven a espaldas del hombre de la calle, siendo su existencia conocida únicamente por los principales gobiernos del mundo y ciertas organizaciones privadas (y sociedades secretas) que emplean a estos metahumanos como armas en la contienda entre el Eje y los Aliados.

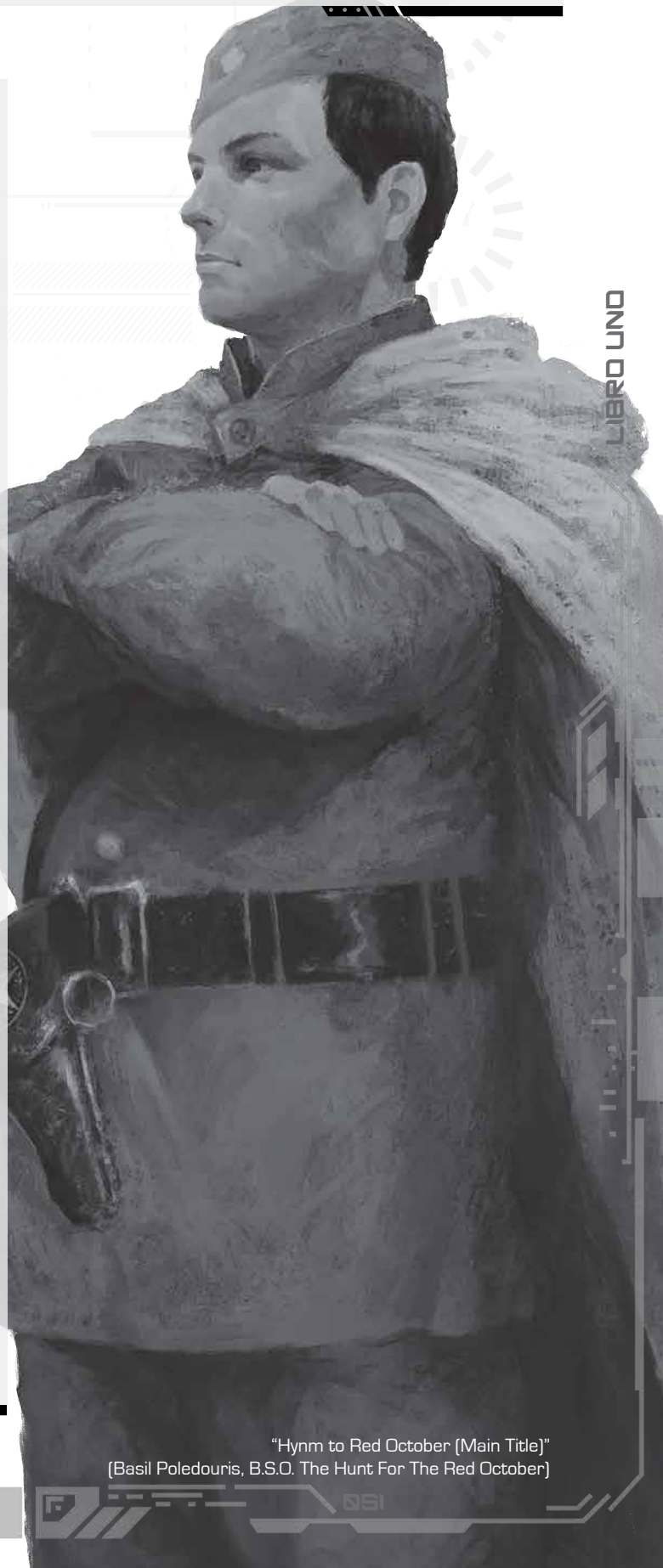
ESPECIALIDADES

	Avanzadas
Volar	1
Superfuerza	2

MEMORIAS

- **Objeto:** Una fotografía antigua en la que se ve a una chica rubia, de unos dieciséis años, de pelo lacio y mejillas muy pálidas, luciendo orgullosa el uniforme del Ejército Rojo.
- **Objeto:** Insignia con una estrella roja rodeada por laureles y, en caracteres cirílicos, el nombre Octubre Rojo.
- **Objeto:** Una estampa propagandística soviética en la que se muestra una granja colectiva en algún punto de Siberia, con el mensaje Unidos por la Causa.
- **Objeto:** Una instantánea, tomada desde un avión, en la que se ve una ciudad arrasada. La imagen es una ampliación de una zona en concreto: unos almacenes que parecen estar custodiados por varios blindados alemanes.

ESTRELLA ROJA



MEMORIAS PARA EL DIRECTOR DE JUEGO

- **Objeto:** *Una estampa propagandística soviética en la que se muestra una granja colectiva en algún punto de Siberia, con el mensaje Unidos por la Causa.*

  El nombre que te dieron tus padres dejó de tener importancia desde el momento en que el Estado se hizo cargo de ti. Con tan sólo unos meses, te llevaron a un centro especial conocido como La Granja, oculto en algún punto de Siberia. Allí se te sometió a un adiestramiento físico y psicológico en aras de crear al que debía ser paradigma del ciudadano soviético.

- **Objeto:** *Insignia con una estrella roja rodeada por laureles y, en caracteres cirílicos, el nombre Octubre Rojo.*

  Con doce años, se te trasladó junto a un grupo de chicos y chicas con los que te criaste en La Granja a unas instalaciones científicas. Allí, se te sometió a una serie de tratamientos experimentales (quimioterapia, exposición a radiación...). Durante un largo periodo de tiempo parecía que estabas a punto de morir. Sin embargo, conseguiste superar todas aquellas pruebas. Apenas una semana después, manifestaste tus prodigiosos dones: tu capacidad de vuelo y tu fuerza sobrehumana. Fuiste el primer miembro activo de la división Octubre Rojo: la última y definitiva línea de defensa de la Madre Rusia.

- **Objeto:** *Una fotografía antigua en la que se ve a una chica rubia, de unos dieciséis años, de pelo lacio y mejillas muy pálidas, luciendo orgullosa el uniforme del Ejército Rojo.*

  Como el resto de sus compañeros de Octubre Rojo, Nadia Petrova (nombre en código Aurora) creció bajo la supervisión de científicos en el seno de La Granja y fue entrenada para defender a la Madre Rusia. Pereció llevando a cabo un peligroso rescate en una fortaleza alemana, en la frontera con Polonia, a causa del disparo afortunado de un francotirador alemán. Para Estrella Roja, Nadia había sido como una hermana pequeña y la consideraba su familia.

- **Objeto:** *Una instantánea, tomada desde un avión, en la que se ve una ciudad arrasada. La imagen es una ampliación de una zona en concreto: unos almacenes que parecen estar custodiados por varios blindados alemanes.*

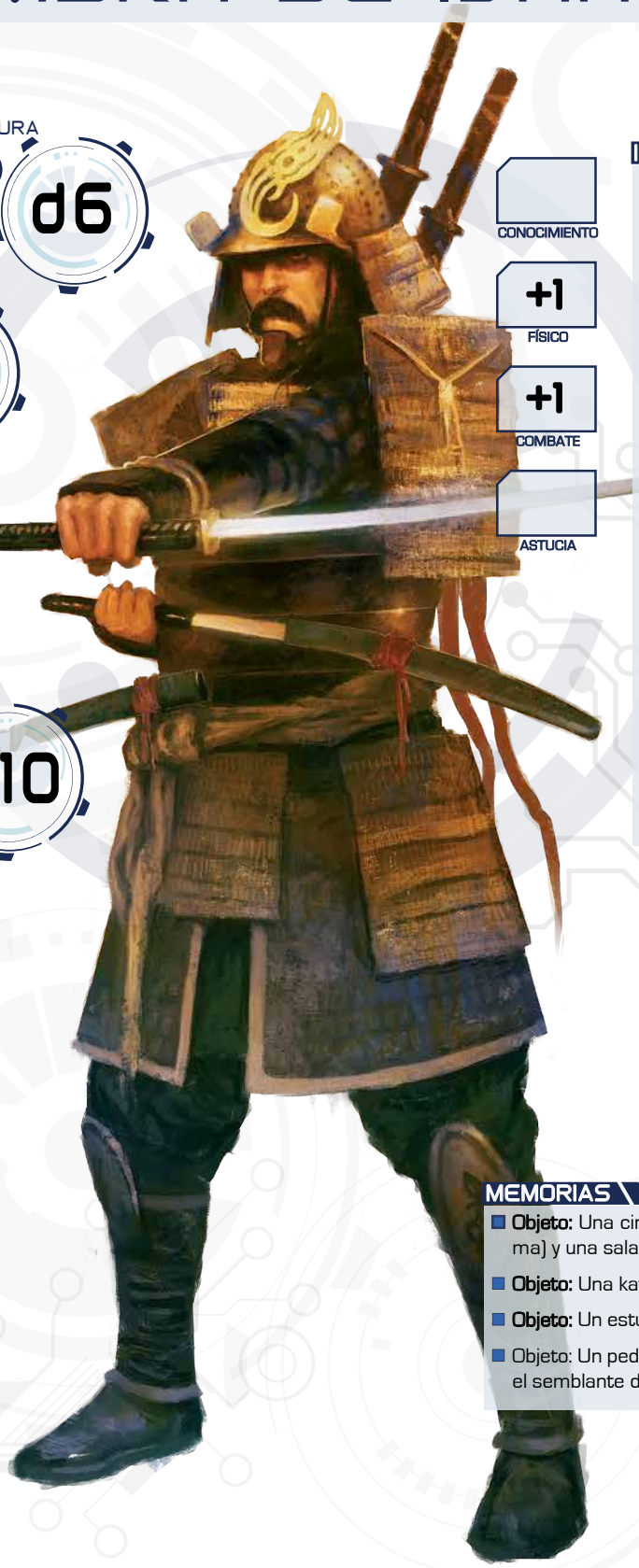
  Era agosto de 1942. Aunque la alianza con los alemanes se había roto hacia tiempo, se os envió a tí y al resto de la división Octubre Rojo hasta Stalingrado. Tú y tus compañeros de equipo no tardasteis en descubrir por qué Moscú tenía tanto interés en proteger la ciudad: según informes robados a la inteligencia alemana, se había descubierto bajo el suelo de Stalingrado un misterioso artefacto, oculto entre las ruinas de una civilización desconocida.

  El artefacto no era otra cosa que un espejo rodeado por un anillo de metal oscuro, con unos misteriosos grabados a su alrededor. Aquel asunto, igual que vuestra existencia y naturaleza como metahumanos, era alto secreto. Y aunque no se sabía la importancia que pudiera tener ese artefacto, los alemanes parecían dispuestos a todo por ponerle las manos encima. Vosotros, como siempre, erais la última defensa.

  Desgraciadamente, tras los primeros y fatídicos bombardeos, los nazis hicieron gala de su propio arsenal metahumano. Uno a uno mordisteis el polvo: tú fuiste el último en aguantar, hasta que uno de ellos, un joven y sádico alemán dotado de poderes psíquicos te frenó en seco. Lo último que recuerdas, antes de perder el conocimiento, fue su prepotente sonrisa mientras notabas tu cerebro a punto de estallar.

"Hynm to Red October (Main Title)"
(Basil Poledouris, B.S.O. The Hunt For The Red October)

SOMBRA DE ISHAN



NATURA d6

IMAGO d4

REALITAS d6

MNEMORE d10

CONOCIMIENTO

+1 FÍSICO

+1 COMBATE

ASTUCIA

INFORMACIÓN

- **Mundo / Género:** Japón feudal y sobrenatural.
- **Contexto histórico:** Desde el punto de vista tecnológico, geográfico y cultural, esta realidad está ubicada a finales del siglo XVI, con un Japón feudal dominado por los Toyotomi, el clan familiar victorioso de una reciente guerra civil. La principal divergencia con nuestra realidad es que en ésta, los Toyotomi, en lugar de iniciar la conquista de Corea, se han embarcado en la toma militar de una isla ubicada al sur del archipiélago nipón y que no existe en nuestra realidad.
- **Elementos extraños:** Esta isla tiene el tamaño de un pequeño país y es conocida como Nihon. Antaño paraíso terrenal, hace doscientos años fue conquistada por demonios procedentes del infierno. Estas criaturas maléficas (de todas las formas y tamaños) dominan Nihon y corrompen a los seres humanos con promesas de poder, convirtiéndolos en practicantes de magia negra... o devorando a quienes resisten la tentación. Aunque la mayoría de los japoneses no han visto jamás un espíritu, todos han oído hablar de los horrores que cobija Nihon. Y son pocos los que han vuelto cuerdos para contarlo.

ESPECIALIDADES

Básicas	
Sigilo	3
Avanzadas	
Kenjutsu (arte marcial)	2

MEMORIAS

- **Objeto:** Una cinta para la frente, con un kanji (en el que se lee Aruma) y una salamandra enroscada a su alrededor.
- **Objeto:** Una katana con el emblema de una casa familiar japonesa.
- **Objeto:** Un estuche de cuero en el que guardas el mapa de una isla.
- Objeto: Un pedazo de tela de buena calidad en la que se ha grabado el semblante de un noble japonés.

SOMBRA DE ISHAN

MEMORIAS PARA EL DIRECTOR DE JUEGO

- **Objeto:** *Una katana con el emblema de una casa familiar japonesa.*

  Tu padre fue un samurai a las órdenes de los Toyotomi: un héroe de guerra, respetado por sus proezas en la recientemente acabada guerra civil. Por otro lado, fue enviado a Nihon en una de las primeras intentonas por conquistarla. No regresó para contarlo.

- **Objeto:** *Una cinta para la frente, con un kanji (en el que se lee Aruma) y una salamandra enroscada a su alrededor.*

  Entraste en la Escuela Aruma, donde te enseñaron a ser un explorador de batalla. Eres veloz corriendo, sigiloso como una sombra y tienes destreza con la katana. Pese a todo, sabes que nadie ha regresado de Nihon con vida... o cuerdo.

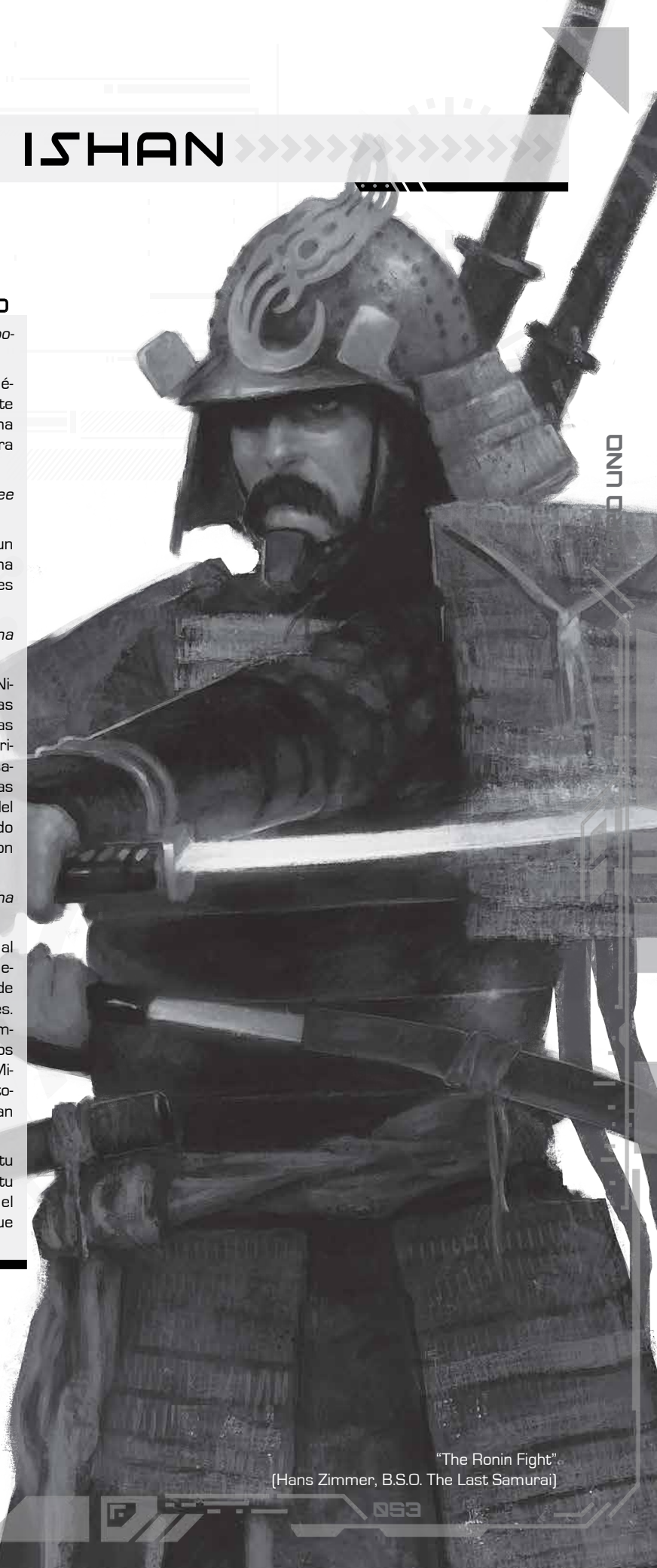
- **Objeto:** *Un estuche de cuero en el que guardas el mapa de una isla.*

  Formaste parte de un grupo de exploración que enviaron a Nihon. De los cien hombres que pisaron las negruzcas playas de ese infierno sólo nueve sobrevivisteis a las dos semanas siguientes, atravesando páramos desolados, sorteando terribles trampas y luchando contra inhumanas criaturas de pesadilla. Viste morir a muchos de tus compañeros... e incluso has tenido que decapitar a un par de ellos que cayeron presas del Mal de la No Muerte: la maldad que impregna el condenado suelo de Nihon hace que los cadáveres se alcen de nuevo con hambre de carne viva.

- **Objeto:** *Un pedazo de tela de buena calidad en la que se ha grabado el semblante de un noble japonés.*

  En aquella incursión hicisteis un terrible descubrimiento: al adentraros en unas cavernas, descubristeis a un grupo de demonios que custodiaban una especie de reliquia circular, de bordes metálicos ante la que llevaban sus ofrendas rituales. Empleando sus malas artes (y las vísceras de uno de tus hombres manchando el espejo), aquellos señores de los infiernos contactaron con un humano. No tardaste en reconocerlo: ¡Mirumoto Daisuke, el consejero del emperador Hideyasu Toyotomi! ¡Era un espía de los demonios de Nihon, a quienes enviaban sacrificios en forma de legiones de samurai!

  Intentaste escapar de allí pero no tardaron en descubrir tu rastro. Lo último que recuerdas es sentir como arrastraban tu cuerpo ante la presencia de aquellos Señores Demonio. En el fondo, agradeces haber perdido el conocimiento antes de que comenzaran con sus horribles torturas...



"The Ronin Fight"
(Hans Zimmer, B.S.O. The Last Samurai)

DRAX



NATURA d6

IMAGO d10

REALITAS d4

MNEMORE d6

CONOCIMIENTO

+4
FÍSICO

COMBATE

ASTUCIA

INFORMACIÓN

- **Mundo / Género:** Reino imaginario de Espada y Brujería.
- **Contexto histórico:** Aunque esta realidad no guarda ninguna similitud con el planeta Tierra, tanto tecnológica como socialmente se encuentra ubicada en la Baja Edad Media. Aunque los seres humanos habitan este mundo desde hace siglos, no se han desarrollado las corrientes de pensamiento y religión existentes en nuestra realidad (ni cristianismo, ni budismo, ni siquiera las culturas egipcia, griega o romana).
- **Elementos extraños:** En este mundo, la humanidad comparte la tierra con razas de fantasía como los elfos, los enanos, los duendes... siendo los dragones las criaturas más sabias y poderosas que existen, vigilantes de la paz entre especies. Todas estas civilizaciones ajenas a los humanos dominan la magia, una energía que puede aprenderse mediante el estudio de ciertas artes. El ansia por su dominio ha llevado a los humanos a violar ciertos santuarios que las otras especies protegen. Y esto ha dado pie a una guerra.

ESPECIALIDADES

	Avanzadas
Aliento de Fuego [rasgo de criatura mítica]	2
Garras [rasgo de reptil]	1

MEMORIAS

- **Objeto:** Una corona, no muy gruesa, forjada de forma un tanto tosca en un mineral dorado. En el centro, luce una cabeza de dragón, burdamente tallada y con dos pequeños rubíes a modo de ojos.
- **Recuerdo de un lugar:** Un lago de aguas cristalinas, custodiado por un enjambre de diminutas y brillantes ninfas.
- **Recuerdo de un lugar:** Una formación de altísimas montañas que forman un círculo en torno a un inmenso valle, rebosante de vida.
- **Marca corporal:** Una marca de quemadura en el pecho, con la forma de una mano humana.

DRAX



MEMORIAS PARA EL DIRECTOR DE JUEGO

- **Objeto:** *Una corona, no muy gruesa, forjada de forma un tanto tosca en un mineral dorado. En el centro luce una cabeza de dragón, burdamente tallada y con dos pequeños rubíes a modo de ojos.*

  En el reino mágico, tu especie es respetada y temida puesto que fuisteis elegidos por Madre Eternidad para velar por la paz entre los distintos seres que la habitan. En tu caso, tu naturaleza noble va por duplicado: entre los dragones, eres la hembra más joven. En términos sencillos podría decirse que eres su princesa. Los más ancianos te tachan de impetuosa, temperamental y demasiado frívola. Sin embargo, ¡sólo tienes dos mil quinientos ciclos! Ni siquiera estás en edad de criar aún... Hasta hace poco, sólo te preocupabas por juguetear entre las nubes y hacer enfadar a los altivos elfos, chamuscando las copas de sus bosques sagrados. O a los temperamentales enanos, provocando desprendimientos en sus canteras de rubí.

- **Recuerdo de un lugar:** *Una formación de altísimas montañas que forman un círculo en torno a un inmenso valle, rebosante de vida.*

  Sucedió durante el último letwargo invernal. Como cada temporada, los dragones subisteis a las Montañas Inmortales y permanecisteis allí en letargo. Y como de costumbre fuiste de las últimas en despertar. Cuando lo hiciste, descubriste que los humanos habían aprovechado vuestra ausencia para violar algunos santuarios de poder, robando sus secretos y su magia. De alguna forma, habían conseguido una forma de doblegar la voluntad de los dragones, empleándolos así como armas contra el resto de las especies del reino. Quisiste plantar cara pero los adultos no te dejaron luchar.

- **Recuerdo de un lugar:** *Un lago de aguas cristalinas, custodiado por un enjambre de diminutas y brillantes ninfas.*

  Tus mayores te llevaron a un lugar del que jamás te habían hablado: una gruta secreta, bajo el Lago de las Ninfas, donde se encontraba una misteriosa reliquia. Era un espejo de bordes metálicos, con extraños grabados en él. Varios de los dragones que te llevaron allí dijeron que ese lugar era el mismísimo corazón de Madre Eternidad y que sólo allí estarías a salvo.

  Allí te dijeron que eras la última de las dragonas que aún no había caído bajo el control de los humanos.

- **Marca corporal:** *Una marca de quemadura en el pecho, con la forma de una mano humana.*

  Los humanos dieron con el santuario donde te ocultaban: un grupo de hechiceros con túnicas irrumpió en la estancia y viste como uno de ellos, el que parecía su cabecilla, alzaba su mano contra ti. Uno de tus compañeros dragones intentó interponerse en medio. No sabes si lo consiguió, pues lo último que recuerdas es un haz cegador envolviéndote...

"Main Title"
(Jeff Rona, B.S.O. Earthsea)

R.D. WEYLENMOORE

NATURA d4

IMAGO d6

REALITAS d6

MNEMORE d10



+2 CONOCIMIENTO

FÍSICO

COMBATE

+1 ASTUCIA

INFORMACIÓN

- **Mundo / Género:** La Extraordinaria Revolución Industrial.
- **Contexto histórico:** Este mundo se sitúa cronológicamente a mediados de nuestro siglo XIX, coincidiendo con el colonialismo europeo y la conquista del oeste americano. Una era de descubrimientos científicos y expediciones alrededor del mundo que intentan desentrañar todos sus misterios.
- **Elementos extraños:** Aunque nadie lo sabe, la magia y la alquimia existen. Estas dos materias aplicadas a la ciencia dan como resultado artefactos asombrosos que, en el mejor de los casos, permanecen en secreto en las manos de genios criminales y de civilizaciones ocultas a los ojos de Occidente. Por otro lado, existen unos seres extradimensionales, conocidos únicamente como Ellos, que intentan atravesar la barrera que separa nuestro mundo del infierno donde habitan. Para lograrlo, contactan con individuos que, a cambio de favores y poder místico, intentan dar con la forma de traerlos a nuestro plano. Los procedimientos suelen requerir sacrificios humanos y todo tipo de oscuras atrocidades.

ESPECIALIDADES

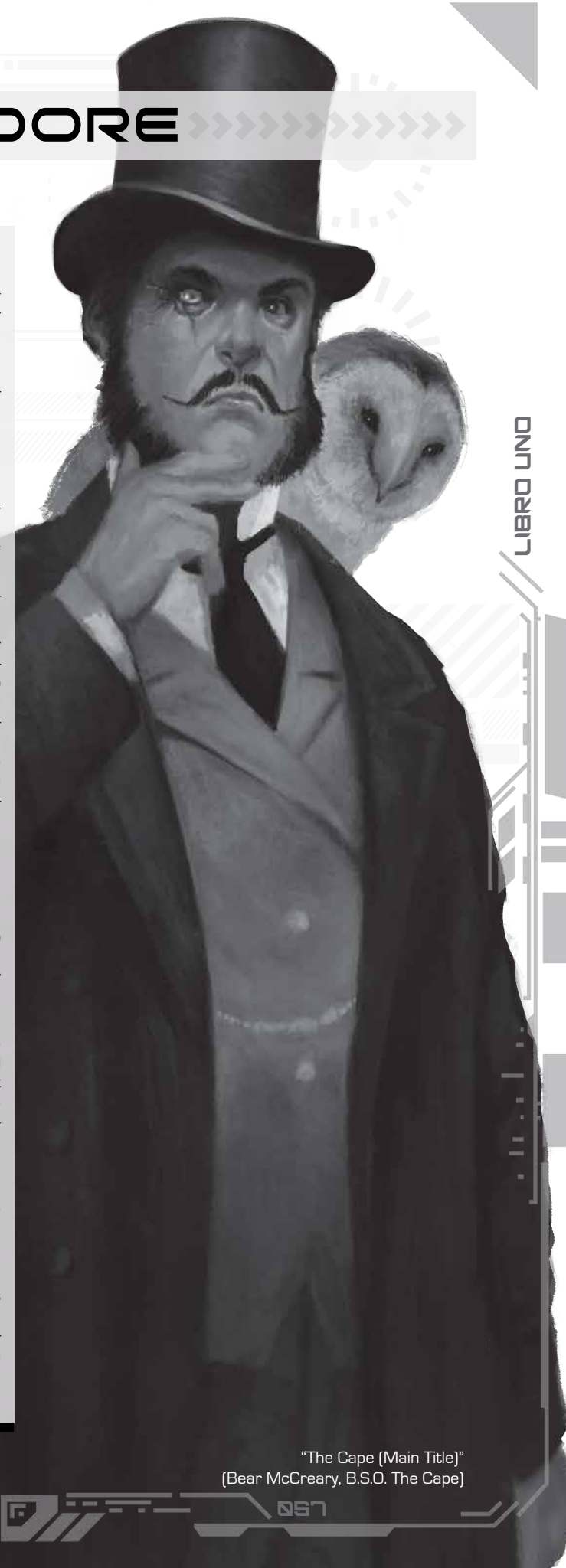
Avanzadas

Técnicas ancestrales tibetanas de combate (artes marciales)	1
Percepción extrasensorial (capacidad psíquica)	2

MEMORIAS

- **Objeto:** Un viejo panfleto publicitario anunciando la actuación de una especie de ilusionista teatral ("Maese Lazarus: ¡Señor de las Ilusiones!").
- **Marca corporal:** Espalda tatuada con un sin fin de indescifrables mantras tibetanos.
- **Objeto:** Un reloj de bolsillo, de oro, con la inscripción "Weylenmoore".
- **Objeto:** Una peonza metálica artesanal, cubierta de complejos grabados y diseños.

R.D. WEYLENMOORE



MEMORIAS PARA EL DIRECTOR DE JUEGO

- **Marca corporal:** *Espalda tatuada con un sin fin de indescifrables mantras tibetanos.*

  Durante una expedición en globo a través de la misteriosa Asia, tus padres perecieron en un accidente del que tú, siendo apenas un bebé, lograste sobrevivir milagrosamente. Recogido y criado por una misteriosa orden de lamas, en la soledad de las montañas fuiste educado en artes marciales, filosofías místicas y el dominio de las llamadas artes ocultas. Sin embargo, hubo algo que los monjes nunca lograron apaciguar: tu insaciable sed de conocimientos. Y fue esa curiosidad la que te llevó a ser expulsado: intentaste penetrar en lo más profundo de los sótanos del monasterio... y te descubrieron justo antes de abrir las compuertas que llevaban al único lugar al que te habían prohibido ir: la Cámara del Saber.

- **Objeto:** *Un reloj de bolsillo, de oro, con la inscripción "Weylenmoore".*

  Dejando atrás tu adolescencia, regresaste a tu Inglaterra natal siguiendo la única pista que tenías de tus padres (un reloj de oro con la inscripción "Weylenmoore"). Así descubriste que eras el único heredero de una familia de ricos comerciantes navieros. Para dar rienda suelta a tu mente hiperactiva comenzaste a trabajar como detective privado, aceptando cualquier caso que pareciese no tener explicación lógica.

- **Objeto:** *Un viejo panfleto publicitario anunciando la actuación de una especie de ilusionista teatral ("Maese Lazarus: ¡Señor de las Ilusiones!").*

  Lamont Saunderson fue tu primer gran desafío. Saunderson era más conocido por todo Londres como "Maese Lazarus: Señor de las Ilusiones", un mago cuyo espectáculo se vino a pique gracias a tus pesquisas. Decidido a vengarse, Saunderson intentó acabar contigo, a quien por cierto los periódicos se apresuraron a definir como "la mente más brillante de Inglaterra". Sin embargo, en ese intento de asesinarte, Lazarus acabó desfigurado por el incendio que él mismo provocó y fue dado por muerto. Con el rostro horriblemente marcado, Lazarus viajó por todo el mundo intentando descubrir los secretos de la auténtica magia para vengarse de ti. Así fue como trabó contacto con los adoradores de Ellos. Estas criaturas paradimensionales le prometieron poder e inmortalidad a cambio de sacrificios. En vuestro último enfrentamiento, contaste con la ayuda de un viejo amigo, el Padre Revenant (cazador de brujas del Vaticano) que realizó un rito de exorcismo con el que, supuestamente, exiliasteis a Lazarus a una dimensión paralela a la vuestra.

- **Objeto:** *Una peonza metálica artesanal, cubierta de complejos grabados y diseños.*

  Todo comenzó como un caso más: alguien había entrado en la mansión de un rico coleccionista de arte, Maximilian Deveraux. Aparentemente no habían robado nada. Pero entre las piezas de su colección privada descubriste algo que parecía proceder del monasterio en el que te criaste: una peonza artesanal con la que los monjes solían predecir el karma.

  Pensaste que con ella quizá podrías localizar el paradero del monasterio, superando así las barreras mágicas que lo mantenían oculto entre las traicioneras cumbres del Tíbet. Sin embargo, quien fuera que hubiera intentado robar en la mansión Deveraux parecía también interesado en esa peonza. Al evitar tu tercer intento de asesinato descubriste que se trataba de una secta de adoradores de oscuras entidades paradimensionales. Entidades conocidas únicamente bajo el sobrenombre de Ellos.

  Con la ayuda de algunos compañeros habituales en tus aventuras y de la financiación de Mr. Deveraux, llegaste al monasterio tras mil peripecias... sólo para descubrir que todo había sido una trampa. Tras la fachada de Mr. Deveraux se escondía el maestro del disfraz: Maximus Dax, genio criminal y archinémesis tuya. Finalmente, con la ayuda de un culto de adoradores de Ellos, Dax había conseguido engañarte, conduciéndole hasta el ansiado tesoro que protegían los monjes.

  En la Cámara del Saber se escondía una misteriosa reliquia: un espejo de bordes metálicos que parecía ser de vital importancia para los adoradores de Ellos de cara a traer de vuelta a esas criaturas paradimensionales. Antes de que lo hicieran, empezaste una pelea con Maximus Dax en cuyo transcurso el techo de la gruta se vino abajo...

  Es lo último que recuerdas.

"The Cape (Main Title)"
(Bear McCreary, B.S.O. The Cape)

RAVEN SPEEDLIGHT



NATURA d6

IMAGO d10

REALITAS d6

MNEMORE d4

CONOCIMIENTO

FÍSICO

COMBATE

ASTUCIA

INFORMACIÓN

- **Mundo / Género:** Aventuras de un Futuro Intergaláctico.
- **Contexto histórico:** Esta realidad se ubica en un futuro muy alejado de nuestro siglo XXI. La humanidad ha alcanzado las estrellas, dejando atrás (muy atrás) su planeta de origen y colonizando otros mundos y galaxias. Para muchos humanos, la Tierra es poco menos que un mito. Es posible que hasta haya sido destruida.
- **Elementos extraños:** El dominio del viaje a través del hiperespacio y la tecnología láser permitieron a la humanidad visitar y colonizar todo tipo de mundos. Eso implica el contacto con razas alienígenas inteligentes, con las que existen relaciones que van de la pacífica hermandad hasta el odio más fuerte. Existe además una coalición de mundos conocida como los Iconoclastas: una alianza de razas intergalácticas (entre ellas la humana) que luchan por una unión de culturas y civilizaciones, eliminando todas aquellas creencias que sean exclusivistas. Bajo el simbólico color blanco, los Iconoclastas se expanden por el cosmos como un imperio implacable: asimilando civilizaciones... o destruyéndolas ante su negativa a abandonar su identidad.

  El último intento por alzarse contra ellos fue el de un culto intergaláctico conocido como los Creyentes. Monjes guerreros, naturales de un sin fin de planetas distintos, dotados de poderes paranormales y que luchaban por la libertad de credo frente a los Iconoclastas. Sin embargo, fueron derrotados y exterminados... casi por completo.

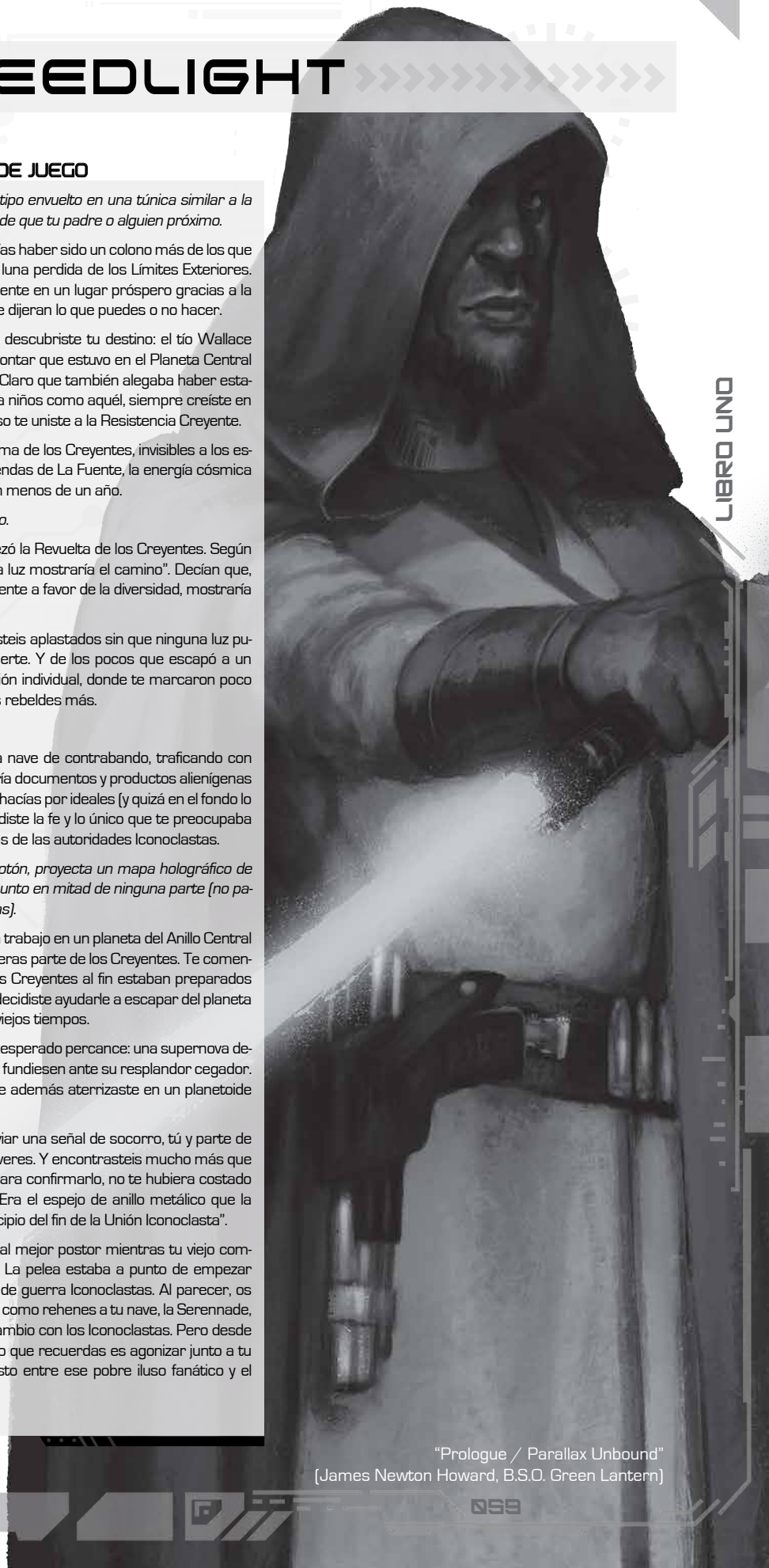
ESPECIALIDADES

	Avanzadas
Bastón de energía psíquica	2
Control mental	2
Don de lenguas	1
Telequinesia	2

MEMORIAS

- **Marca corporal:** Un código de barras tatuado en el cuello.
- **Objeto:** Una holotarjeta que reproduce la imagen de un tipo envuelto en una túnica similar a la que llevas. Por el parecido podría ser algún pariente, puede que tu padre o alguien próximo.
- **Objeto:** Tarjeta de Identificación de un carguero estelar.
- **Objeto:** Un pequeño disco metálico que, apretando un botón, proyecta un mapa holográfico de alguna región del espacio. Parpadeando, se aprecia un punto en mitad de ninguna parte (no parece que haya planeta o asteroide en dichas coordenadas).

RAVEN SPEEDLIGHT



MEMORIAS PARA EL DIRECTOR DE JUEGO

- **Objeto:** *Una holotarjeta que reproduce la imagen de un tipo envuelto en una túnica similar a la que llevas. Por el parecido podría ser algún pariente, puede que tu padre o alguien próximo.*

  Tenías sólo doce años cuando tomaste una decisión: podías haber sido un colono más de los que sacaban adelante las granjas de electroplácton, en esa luna perdida de los Límites Exteriores. A fin de cuentas Plexor 9 se había convertido recientemente en un lugar próspero gracias a la Unión Iconoclasta. Sin embargo, nunca soportaste que te dijeran lo que puedes o no hacer.

  Cuando tu padre dio cobijo a tu tío Wallace Speedlight, descubriste tu destino: el tío Wallace llevaba media vida siendo parte de los Creyentes. Solía contar que estuvo en el Planeta Central cuando los Iconoclastas iniciaron La Purga de Identidad. Claro que también alegaba haber estado una vez en la Tierra... Sin embargo, salvo cuentos para niños como aquél, siempre creíste en eso de luchar contra la tiranía de los Iconoclastas. Por eso te uniste a la Resistencia Creyente.

  El tío Wallace te llevó hasta uno de los asteroides fantasma de los Creyentes, invisibles a los escáneres Iconoclastas. Fue allí donde te mostraron las Sendas de La Fuente, la energía cósmica de la que están hechas todas las cosas. La dominaste en menos de un año.

- **Marca Corporal:** *Un código de barras tatuado en el cuello.*

  Apenas habías acabado tu entrenamiento cuando empezó la Revuelta de los Creyentes. Según la profecía, en el momento de mayor debilidad, "la última luz mostraría el camino". Decían que, bajo aquellas palabras, el mismísimo Universo, como un ente a favor de la diversidad, mostraría la vía para acabar con los Iconoclastas.

  Lamentablemente, eso nunca sucedió: los Creyentes fuisteis aplastados sin que ninguna luz pudiera evitarlo. Tú fuiste de los pocos que evitaste la muerte. Y de los pocos que escapó a un destino peor: el internamiento en los campos de anulación individual, donde te marcaron poco antes de que consiguieses escapar junto a unos cuantos rebeldes más.

- **Objeto:** *Tarjeta de Identificación de un carguero estelar.*

  Tus últimos diez años los has pasado comandando una nave de contrabando, traficando con mercancías prohibidas por los Iconoclastas (en su mayoría documentos y productos alienígenas de civilizaciones consideradas perniciosas). Al principio lo hacías por ideales (y quizá en el fondo lo sigas haciendo por eso), sin embargo, con el tiempo perdiste la fe y lo único que te preocupaba era mantenerte a flote (en el espacio) y lejos de las zarpas de las autoridades Iconoclastas.

- **Objeto:** *Un pequeño disco metálico que, apretando un botón, proyecta un mapa holográfico de alguna región del espacio. Parpadeando, se aprecia un punto en mitad de ninguna parte (no parece que haya planeta o asteroide en dichas coordenadas).*

  Hace cinco ciclos solares, tu tripulación y tú ultimabais un trabajo en un planeta del Anillo Central de la Galaxia. Allí reconociste a un viejo amigo de cuando eras parte de los Creyentes. Te comentó que tras años preparando un segundo alzamiento, los Creyentes al fin estaban preparados para un contragolpe. Aunque te negaste a unirte a ellos, decidiste ayudarle a escapar del planeta ante la presencia de Iconoclastas. Sólo lo hiciste por los viejos tiempos.

  Durante el viaje hiperespacial, sin embargo, tuvisteis un inesperado percance: una supernova demasiado próxima hizo que los sistemas de navegación se fundiesen ante su resplandor cegador. No sólo te viste obligado a salir del hiperespacio sino que además aterrizaste en un planetoide que no aparecía en los mapas.

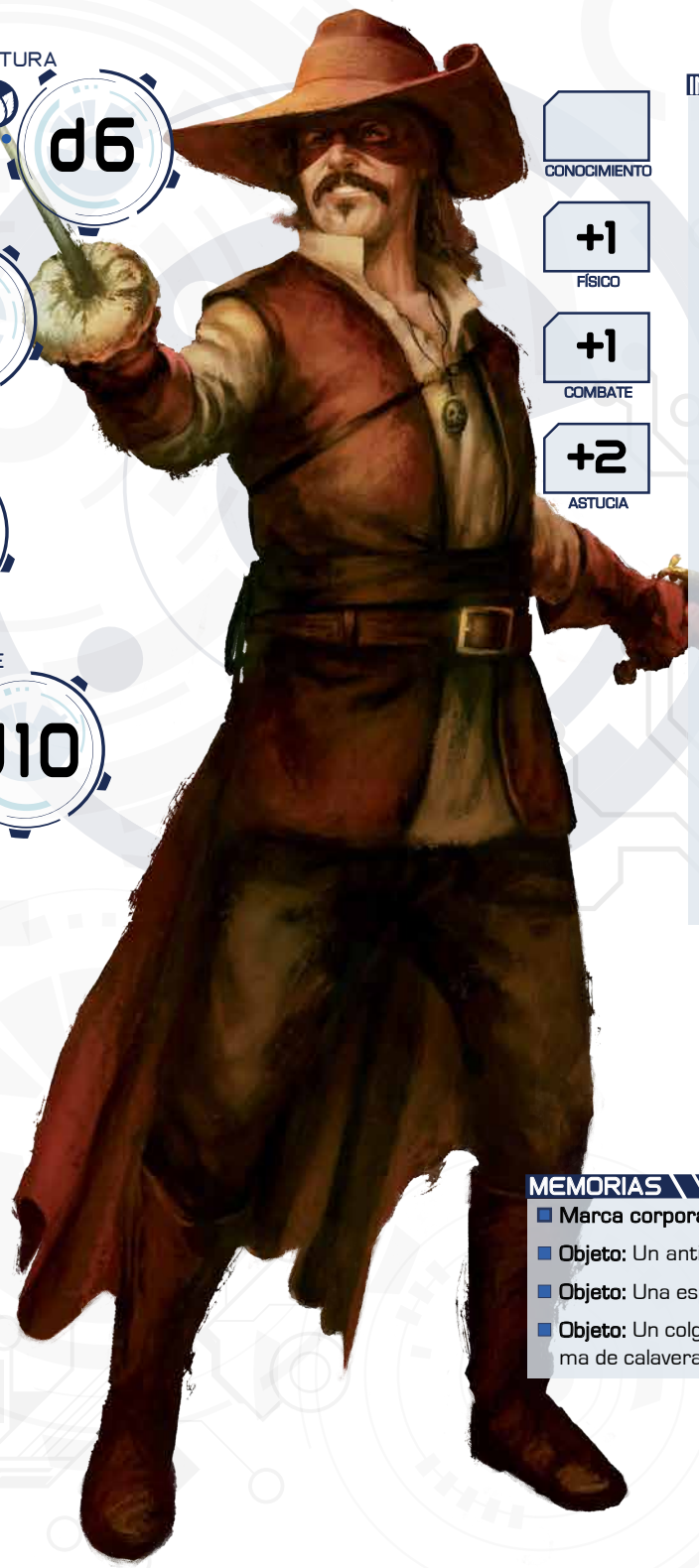
  Mientras tu androide de comunicaciones trataba de enviar una señal de socorro, tú y parte de la tripulación salisteis a investigar en busca de ayuda o víveres. Y encontrasteis mucho más que eso: aunque no hubiera estado tu viejo amigo creyente para confirmarlo, no te hubiera costado reconocer el artefacto que hallasteis en aquella gruta. Era el espejo de anillo metálico que la narración oral de los Creyentes designaba como "el principio del fin de la Unión Iconoclasta".

  Los miembros de tu tripulación abogaban por venderlo al mejor postor mientras tu viejo compañero creyente amenazaba con matarles si lo hacían. La pelea estaba a punto de empezar cuando recibisteis el aviso por radio de varios cruceros de guerra Iconoclastas. Al parecer, os habían seguido desde vuestra salida de Tynux 12 y tenían como rehenes a tu nave, la Serennade, y al resto de tu tripulación. Intentaste negociar un intercambio con los Iconoclastas. Pero desde el principio sabías que aquello no acabaría bien. Lo último que recuerdas es agonizar junto a tu viejo amigo, también moribundo, tras haberte interpuesto entre ese pobre iluso fanático y el láser de uno de los guardias Iconoclastas.

  Al final todo pareció ser en vano... ¿o quizá no?

"Prologue / Parallax Unbound"
(James Newton Howard, B.S.O. Green Lantern)

EL GAVILÁN ESCARLATA



NATURA d6

IMAGO d6

REALITAS d4

MNEMORE d10

CONOCIMIENTO

+1 FÍSICO

+1 COMBATE

+2 ASTUCIA

INFORMACIÓN

- **Mundo / Género:** La Magia de Piratas y Espadachines.
- **Contexto histórico:** Cultural, geográfica y tecnológicamente, este mundo se sitúa entre nuestros siglos XVI y XVII: encajando a la perfección con el periodo de conquista del Nuevo Mundo y la exploración de nuevas rutas marítimas hacia Asia.
- **Elementos extraños:** A diferencia de lo que ocurre en nuestra realidad, en este mundo sí que existen los monstruos marinos. Además, la magia existe y es practicada en secreto por muchos nobles (y algunos burgueses y plebeyos). Es perseguida de forma cruel e implacable por la Santa Madre Iglesia, la cual tiene delegaciones en numerosas naciones de Europa y el Nuevo Mundo (debido a que está muy vinculada a la principal potencia del momento: el Imperio Español). A diferencia de éstos, el Imperio de la Media Luna (desde el Norte de África hasta la India) emplea abiertamente la magia en sus batallas por el dominio del Mediterráneo. A espaldas de la propia Inquisición, los principales reyes y nobles cristianos persiguen objetos y restos de la misteriosa Atlántida, una civilización desaparecida hace siglos... pero en cuyos restos y artefactos parece residir una extraña y poderosa energía mística.

  También hay leyendas que hablan de otros tipos de magia, como el vudú de las islas del Caribe o la de extrañas civilizaciones ocultas en el Amazonas.

ESPECIALIDADES

	Avanzadas
Espadachín (artes marciales)	1

MEMORIAS

- **Marca corporal:** Pelirrojo.
- **Objeto:** Un antifaz.
- **Objeto:** Una espada forjada en alguna clase de mineral atlante.
- **Objeto:** Un colgante de cadena dorada, con un rubí carmesí en forma de calavera.

EL GAVILÁN ESCARLATA

MEMORIAS PARA EL DIRECTOR DE JUEGO

- **Marca corporal:** *Pelirrojo.*

  Tu padre es el Sultán de Amara, una isla próxima a las costas egipcias y frontera del conflicto entre el Imperio Español y el de la Media Luna. Tú eras la única descendencia que le dio su concubina favorita. De ella heredaste tu pelo rojizo, lo cual motivaba muchas burlas por parte de todos. Una noche, teniendo apenas cinco años, el jabeque de tu padre fue asaltado por piratas castellanos.

- **Objeto:** *Un antifaz.*

  Con apenas cinco años, fuiste secuestrado por piratas. El capitán de dicha nave pirata era el célebre Gavilán Escarlata, un truhán enmascarado. Cuando no pagaron tu rescate, se vio obligado a cumplir con su deber de ejecutarte. Y aunque pareció hacerlo ante su tripulación y tu padre (a quien le fueron enviadas las entrañas de un cordero dentro de un cofre), el Gavilán te envió a una isla que no aparecía en los mapas, en algún punto del Caribe.

- **Objeto:** *Una espada forjada en alguna clase de mineral atlante.*

  Allí fuiste entrenado por un viejo espadachín procedente de las lejanas tierras de Catay (lo que vendría a ser China en nuestra realidad). Aguardaste durante años hasta que, un buen día, el Gavilán regresó a la isla. Estaba herido de muerte y, como muchos otros antes que él, al morir fue enterrado en la gruta de la Calavera Roja, ubicada en lo más profundo del volcán de la isla. Y tú recibiste la máscara carmesí, su capa roja y su espada. A partir de ese momento, tú ocupaste su lugar: te convertiste en el nuevo Gavilán Escarlata.

- **Objeto:** *Un colgante de cadena dorada, con un rubí carmesí en forma de calavera.*

  Durante casi diez años has navegado a bordo del Amanecer Carmesí, tu veloz navío de abordaje. Junto a tu fiel tripulación has llegado hasta los confines del mundo, siempre en busca de tesoros y nuevas aventuras. Hace un mes, regresaste a la isla perdida, tu base de operaciones. Tu sorpresa fue mayúscula al descubrir que uno de tus rivales, el Capitán D´Aronique (conocido como el Conde Pirata, por sus orígenes nobles y refinados modales) había descubierto su ubicación. Te amenazó con revelar su paradero a los numerosos enemigos del Gavilán Escarlata así como tu auténtica identidad a menos que le llevaras hasta los tesoros que alberga el corazón de la isla.

  Obedeciste y lo condujiste a lo más profundo de la Calavera Roja. Allí, entre los sepulcros de todos aquellos que habían llevado el atuendo del Gavilán, dejaste que el último rayo del ocaso incidiera en el colgante que te regaló tu antecesor poco antes de morir. El haz resultante señaló un punto de la gruta, el cual se abrió... dejando paso a un gigantesco complejo de grutas cavernosas y ríos de lava, en cuyos rincones se podían apreciar los restos de una ancestral ciudad. Entre aquellas construcciones abandonadas, posiblemente atlantes, D´Aronique parecía saber muy bien lo que buscaba.

  Finalmente acabasteis en una gran plaza rodeada de columnas, lo que debió ser el corazón de la ciudad subterránea. Allí reposaba en el suelo una misteriosa plataforma circular, con un espejo en su centro rodeado por un marco de metal oscuro. D´Aronique extrajo unos viejos pergaminos y comparó sus dibujos con aquel extraño objeto. Aquello era un tesoro atlante por el que muchos coleccionistas pagarían fortunas enteras. Fue entonces cuando D´Aronique te reveló que quien le había dado acceso a esos pergaminos había sido tu padre, el Sultán de Amara... a cambio del paradero del Amanecer Escarlata.

  Aprovechando un descuido, empujaste a uno de los sicarios de D´Aronique a uno de los pozos de lava. El pobre desgraciado cargaba con un barril de pólvora y su detonación provocó un temblor de tierra que inició una reacción en cadena. Mientras sus matones ponían pies en polvorosa, D´Aronique y tú os batisteis en un último y espectacular duelo de espadas. Acabaste colgando de un peñasco, a veinte metros de un foso de magma. D´Aronique intentó ayudarte tendiendo su mano para que pudieras incorporarte de nuevo. Sabías que no podías ganar ese duelo y, en un arrebato de orgullo, te soltaste privándole de su merecida victoria. El eco de tu risa chocando entre las paredes de roca es lo último que pudo escuchar de ti... y lo último que tú recuerdas.



"Main Title – Morgan´s Ride"
(John Debney, B.S.O. Cutthroat Island)

2 INTRODUCCIÓN: DIRECTOR DE JUEGO

Esta primera andanza onírica que experimentarán nuestros protagonistas nos servirá como tutorial a la hora de que, como Director de Juego, vayas tomándole el tranquillo tanto a la labor de dirección como a lo que es el manejo de las reglas. Esto último es aplicable también a los jugadores: es un buen momento para que, a medida que se van enfrentando a los primeros obstáculos y amenazas, vayan haciéndose con el sistema de juego.

Aunque cada uno de estos preludios oníricos tienen como protagonista a uno de los personajes principales y, por tanto, transcurren en un universo distinto a los demás, todas mantienen un mismo leitmotiv de fondo: el rescate del viejo amigo de los protagonistas, Richard Sawyer.

En lo que respecta a tu labor como Director de Juego, hemos estructurado los distintos encuentros que, por separado, irán teniendo cada uno de tus protagonistas. En cada encuentro o escena encontrarás una serie de anotaciones que te ayudarán en tu labor como Director de Juego a la hora de guiar el desarrollo de la acción.

Narración: Se trata de un texto que puedes leer directamente al jugador que lleve al personaje, sirviendo de ubicación para que le ayude a imaginar la escena. Aunque se ha diseñado para su lectura directa, te ruego encarecidamente que trates de no leerlo: basta con que lo hayas leído previamente y utilices tus propias palabras para narrarlo. Es más: añade los detalles descriptivos que consideres necesarios, cambia lo que creas que no termina de funcionar y elimina todo aquello que creas que está de más. Recuerda que como Director de Juego eres los cinco sentidos de tus jugadores: ¡sácales el máximo provecho para tus descripciones!

Obstáculos / Amenazas / Barreras: En este apartado encontrarás detallados cuáles serán los posibles obstáculos a los que tendrá que hacer frente el protagonista, así como las posibles amenazas en las que puede convertirse dicho obstáculo, o que puedes activar, si el jugador acumula demasiados fallos (normalmente, los que indica la cifra entre paréntesis del obstáculo). Por otro lado, se dan también sugerencias sobre qué interpretación dar a los posibles fallos, muchos de los cuales pueden acabar traduciéndose en niveles de daño para nuestros protagonistas.

Divide y... ¿vencerás?: Llegado al momento de narrar la introducción onírica de cada uno de los personajes, como Director de Juego te verás en la tesitura de separar o no a los jugadores. Sus personajes en la historia están en distintos universos, en efecto. Pero hay distintas formas de abordar esta cuestión:

- Por separado, de una sola vez: Aunque es la opción aparentemente más obvia, la desaconsejo totalmente. Dirigir su preludio de principio a fin a un jugador mientras los demás aguardan (ya sea estando presentes o metidos en una habitación próxima a donde estéis jugando) se traduce en largos periodos de inactividad para la mayor parte de ellos.
- Por separado, segmentado por escenas: Teniendo en cuenta que cada preludio está dividido en escenas, siempre puedes narrar una escena completa a uno de los jugadores y, cuando la resuelva, pasar al siguiente jugador. Diriges una escena con él y pasas al siguiente jugador cuando la concluyas. Y así, sucesivamente. Estén presentes o no, el resto de los jugadores tendrán que seguir aguardando su turno, pero al menos no será una espera tan larga como en el anterior caso.
- Montaje en paralelo: Esta técnica es la más frenética de todas y puede resultar agotadora cuando te veas con más de tres jugadores (de hecho, con tres ya puede ser extenuante). Se trata de presentar la situación a cada uno de los jugadores y dejar que cada uno realice una acción en su correspondiente preludio. Una vez haya resuelto la acción, pasaremos al siguiente jugador. Éste anunciará su acción, la resolverá y pasaremos, de nuevo, al jugador que esté a su derecha. La velocidad minimiza el tiempo de espera que cada jugador debe aguardar para su turno, aunque exige al Director de Juego cambiar de chip entre paisaje onírico y paisaje onírico (imagínate estar narrando una carrera de Formula 1 en Montecarlo para luego pasar a un duelo entre magos en lo alto de una torre de marfil por encima de las nubes... ¡para luego regresar a un juicio por brujería en una aldea de la Nueva Inglaterra del siglo XVII!). Desaconsejable para Directores de Juego primerizos.

A continuación, encontrarás los distintos preludios asociados a cada personaje:

Escenario Onírico 1
GAVILÁN ESCARLATA

"Shaw Steals The Map"
(John Debney, B.S.O. Cutthroat Island)

ESCENA 1

Narración: Cerrando los ojos, notas la plácida sensación de estar bajo el agua. El murmullo más allá de la superficie va dejando de escucharse poco a poco hasta que desaparece por completo. Cierras definitivamente los párpados y es entonces cuando sientes que algo ha cambiado...

¡Acaban de quitarte la máscara de oxígeno!

La primera señal es que, al abrir la boca para respirar, sientes el sabor salado del agua al tiempo que compruebas que el traje de neopreno ha desaparecido. Bajo la luz que se filtra a través de una superficie cubierta de sargazos, compruebas que vas vestido como alguna clase de espadachín aventurero. Haces ademán de salir a flote y es cuando sientes que algo te retiene. Bajas la vista y lo ves: un grillete en tu tobillo y, mucho más abajo, una cadena conectada a un inmenso y pesado bloque de piedra. Desesperado, sientes como el oxígeno empieza a faltarte mientras ves como de tus heridas y cortes manan pequeños hilos de sangre. Lo peor que podría pasarte ahora es que hubiese tiburones por la zona.

Obstáculos / Amenazas: Para liberarse del fatídico peso atado al tobillo, el protagonista tendrá que sortear un obstáculo Natura 4(4). Teniendo en cuenta la cifra entre paréntesis, si el jugador acumulase cuatro fallos o más antes de acumular los éxitos necesarios se activaría la amenaza asociada..., que, en este caso, asumirá la forma de un impresionante escualo (Natura 6) que, atraído por el aroma de la sangre de sus heridas, estará más que dispuesto a merendarse a nuestro protagonista. A la

hora de lidiar con el tiburón, los fallos que acumule el personaje se traducirán directamente en daños físicos, producto de sus terribles dentelladas (anotándose los niveles de daño correspondientes a lo que indique la tabla de consecuencias).

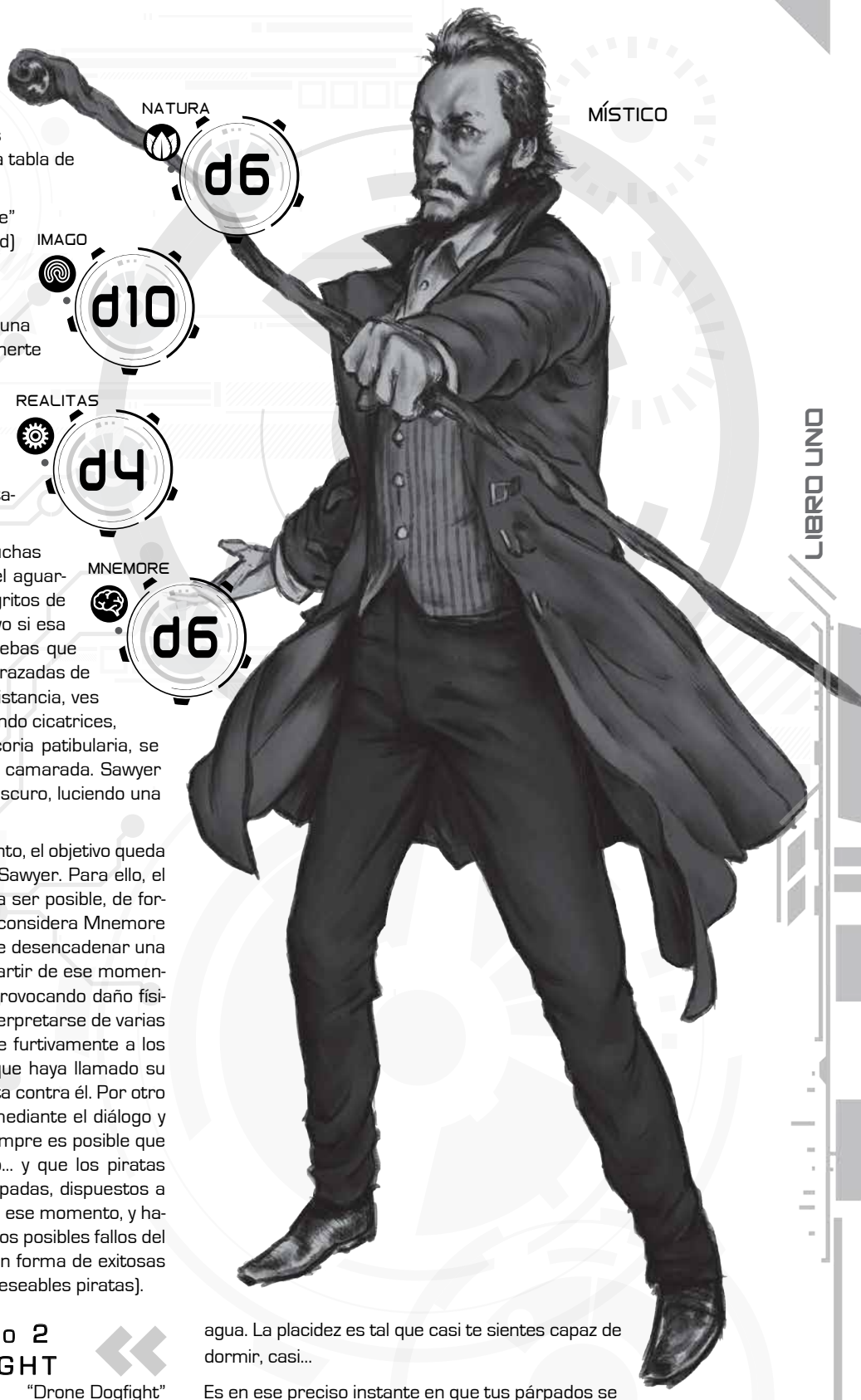
"Carriage Chase"
(John Debney, B.S.O. Cutthroat Island)

ESCENA 2

Narración: Sales a la superficie, arrancando una bocanada de oxígeno y tratando de mantenerte a flote. Lo primero que ves es el perfil en el horizonte de una isla tropical, coronada por un volcán en cuya pared rocosa se deja intuir la forma de una gigantesca calavera. Las malas noticias son que te encuentras demasiado mar adentro (y demasiado agotado) como para nadar hasta la orilla.

En este preciso instante, a tu espalda, escuchas el cantar desafinado de voces roncas por el aguardiente. Por encima de ellas, reconoces los gritos de alguien que pide ayuda. ¡Que te parta un rayo si esa no es la voz de Sawyer! Al girarte, compruebas que hay un orgulloso navío pirata apenas a dos brazadas de donde te mantienes a flote. Incluso a esa distancia, ves como un grupo de siete u ocho piratas, luciendo cicatrices, sucias ropas y el aspecto de auténtica escoria patibularia, se disponen a colgar del palo mayor a tu viejo camarada. Sawyer va ataviado con una especie de embozado oscuro, luciendo una más que poblada barba.

Obstáculos / Amenazas: A partir de este punto, el objetivo queda bastante claro, ¿no? Evitar que cuelguen a Sawyer. Para ello, el protagonista tendrá que acceder al barco (a ser posible, de forma furtiva). El obstáculo, en un principio, se considera Mnemore 8(6). Si se acumulan los fallos, en lugar de desencadenar una nueva amenaza puedes considerar que, a partir de ese momento, el obstáculo se convierte en amenaza (provocando daño físico). Esta lectura de los obstáculos puede interpretarse de varias formas: si el protagonista intentó acercarse furtivamente a los piratas (una prueba de Físico), es posible que haya llamado su atención y éstos reaccionen de forma violenta contra él. Por otro lado, si el protagonista intentó imponerse mediante el diálogo y la charlatanería (empleando su Astucia), siempre es posible que sus argumentos hayan caído en saco roto... y que los piratas saquen sus cuchillos, hachas de mano y espadas, dispuestos a zanjar la discusión por las malas. A partir de ese momento, y habiéndose tornado el obstáculo en amenaza, los posibles fallos del protagonista se traducirán en daño físico (en forma de exitosas estocadas o cuchilladas por parte de los indeseables piratas).



Escenario Onírico 2
RAVEN SPEEDLIGHT

"Drone Dogfight"
(James Newton Howard, B.S.O. Green Lantern)

ESCENA 1

Narración: Acabas de cerrar los ojos y durante un segundo te dejas llevar por la sensación de aislamiento que da el estar bajo el agua. La placidez es tal que casi te sientes capaz de dormir, casi...

Es en ese preciso instante en que tus párpados se cierran por un segundo cuando sientes una brutal sacudida precedida de una terrible explosión. Abres los ojos, sobresaltado, aún con la máscara de oxígeno cubriendo tu boca, y descubriendo que ya no estas tumbado, sino de pie. Adelantas la mano tratando de salir del agua. Y es cuando sientes un escalo-

frío al notar que, en efecto, hay una especie de superficie sólida y transparente delante de ti.

¡Estas encerrado!

Con un desagradable pitido de alarma, esa especie de cámara criogénica se abre con un chasquido, dejando salir de golpe galones y galones de ese líquido semitransparente en el que estabas sumido. El agua, o lo que demonios sea en realidad, te arrastra al suelo emparrillado de un pasillo angosto, de no más de metro y medio de ancho por apenas metro noventa de alto. Parece alguna clase de vehículo, a juzgar por las sacudidas y los chorros de vapor que se filtran por los conductos que recorren el techo. A lo largo del pasillo hay al menos otras siete cámaras criogénicas similares a la tuya. Todas parecen vacías a excepción de una. Echas un vistazo al interior. A pesar de la pobladísima barba que luce y de esa especie de túnica negra que lleva, reconoces al ocupante: ¡es Sawyer!

En ese momento, las luces saltan. Parpadean cubriéndolo todo de una alarmante tonalidad rojiza. Fijas tu mirada en la sala que queda a la izquierda, lo que parece ser un puente de mando. Al mismo tiempo, una megafonía con voz femenina no deja de repetir, una y otra vez: "*ATENCIÓN: PÉRDIDA DE LOS SISTEMAS PRIMARIOS DE PROPULSIÓN. ENTRANDO EN ATMÓSFERA. COLISIÓN EN MENOS CUARENTA Y CINCO SEGUNDOS, CUARENTA Y CUATRO, CUARENTA Y TRES...*".

Más allá de los dos asientos del piloto y el co-piloto, tras una serie de pantallas holográficas que vomitan datos y estadísticas sin sentido, ves la escena a través del ventanal frontal de la nave. Estáis en el aire.

Y estáis cayendo.

A gran velocidad.

Obstáculos / Amenazas: El principal obstáculo al que se enfrentará nuestro intergaláctico protagonista será conseguir aterrizar la nave espacial... y vivir para contarlo. Para eso hay que tener en cuenta que el vehículo habrá dejado atrás ya la atmósfera y se estará acercando peligrosamente al suelo. La geografía del planeta en cuestión puede ser todo lo exótica que desees, pero desde aquí te recomendamos que te limites a colocar algunas formaciones rocosas de color arenoso (similar a lo que podría ser Marte). En cualquier caso, evitar caprichosas montañas con afiladas cimas será sólo parte del problema: los sistemas de impulso se habrán estropeado y el protagonista necesitará desesperadamente encontrar un sitio donde aterrizar. Teniendo en cuenta que el objetivo es *"aterrizar la nave espacial"*, bien podríamos definirlo como un obstáculo difícil de Imago 8(3). A partir de los tres fallos acumulados, los golpes sufridos por la astronave contra riscos y demás formas rocosas habrán provocado un incendio en la cabina de control. A partir de ese momento, cualquier fallo podrá interpretarse que tiene consecuencias dañinas (bien por los golpes que reciba el personaje por las sacudidas del aterrizaje, bien por las llamas del incendio).

"Run"
(James Newton Howard, B.S.O. Green Lantern)

ESCENA 2

Narración: Con un último gemido, los motores iónicos de la astronave se apagan. Mientras hilos de vapor salen por las grietas y agujeros repartidos a lo largo y ancho de su estructura mecánica, no te hace falta saber ingeniería astronaval avanzada para deducir que es mejor salir de esa nave... antes de que explote. No te resulta difícil hacerte con uno de los trajes de exploración que hay junto a las salidas, como tampoco lo es sacar de la cámara criogénica a tu viejo camarada, Sawyer. Éste, sin embargo, apenas reacciona: parece sumido aún en el sopor de la animación suspendida.

Estás saliendo al exterior, con el silbido del viento y el agobiante sonido del respirador automático de tu traje como única banda sonora. Tienes que sostener el cuerpo de Sawyer mientras tratas de alejarte de la nave todo lo aprisa que puedes.

Es entonces cuando escuchas la voz. No. No la escuchas. Está en tu cabeza.

"¿Pero qué tenemos aquí? ¡Un auténtico creyente!".

Te cuesta dar con ellos pero, finalmente, desactivan sus sistemas de camuflaje. Las tres siluetas transparentes que se dejaban intuir sobre las rocas rojizas se convierten en tres amenazantes figuras. El más grande debe medir más de dos metros: es un colosal androide, con el chasis pintado de camuflaje y cuya corpulenta forma recuerda vagamente a la de alguna clase de simio. El objetivo que le sirve como sensor óptico lo convierte en una especie de ciclópeo King Kong robótico. La que se parece más a una humana es una mujer aparentemente joven, de piel azulada y cresta a lo mohicano de color verde. Sus ojos son rojizos lleva un traje de exploración similar al tuyo y sostiene en las manos una especie de látigo de energía, que emite un inquietante zumbido.

Sin duda el telépata es el jefe: aunque humanoide, lo que hay dentro de ese traje de exploración dista mucho de poder considerarse humano. Bajo el casco, puedes ver su rostro: una especie de pulpo baboso y desagradable. Te encañona con una pistola plateada sacada de algún serial de ciencia-ficción estilo Buck Rogers.

"Imagina la recompensa que nos darán esos Iconoclastas si les llevamos tu cabeza, creyente...".

Obstáculos / Amenazas: Este grupo de contrabandistas galácticos (los responsables, por si te lo preguntas, de haber derribado la nave en la que viajaba nuestro protagonista) serán el obstáculo al que tendrá que enfrentarse el jugador que se haya metido en la piel de Raven Speedlight. De momento, será un obstáculo de Imago 8(4), pero no tardará en convertirse en una amenaza de Imago 10 en el instante en que se acumulen 4 fallos. Antes de que ocurra eso, sin embargo, es posible que nuestro protagonista trate de salir de ésta mediante alguna clase de truco (empleando por ejemplo sus dotes de control mental) o que, simplemente, consiga hacerles una oferta mejor a estos tres cazarrecompensas. Si se activa la amenaza, nuestros simpáticos amigos decidirán que es mejor capturarlo muerto que vivo (a fin de cuentas, sólo necesitan mostrar a los Iconoclastas el código de barras de la cabeza arrancada, ¿no?). Los posibles daños pueden venir tanto de los fuertes golpes del gorila-droide (llamado Gör), como del látigo de energía de la chica azul (a la que llamarán Princess) o de las descargas láser de la pistola del cabecilla, el pulpo al que los otros llamarán Big Blur.

La escena acabará bien con nuestro protagonista derrotando a los contrabandistas o pactando una tregua con ellos y poniendo rumbo a la nave de éstos, que estará posada no muy lejos del erial donde se encuentran. También es posible que sus adversarios acaben barriendo el suelo del planetoide con el personaje

jugador. Ante dicha circunstancia, será un recuperado Richard Sawyer quien saque las castañas del fuego al protagonista, dando buena cuenta de Big Blur y sus sicarios.

Escenario Onírico 3
R.D. WEYLENMOORE

"The Carnival of Crime"
(Bear McCreary, B.S.O. The Cape)

ESCENA 1

Narración: Dejas que la agradable sensación de estar bajo el agua se apodere de ti. Sientes como los sonidos de la sala de pruebas se amortiguan hasta casi desaparecer por completo. Sientes los párpados pesados... pero la sensación es distinta al cansancio insomne. Casi te da la sensación de que podrías dormir.

Abres la boca para respirar por la mascarilla y es entonces cuando lo notas. El agua entrando por tu garganta y tu nariz al tiempo que abres los ojos y te revuelves violentamente, en un instintivo intento por salir a la superficie.

Las malas noticias son que, en efecto, tu suministro de oxígeno se ha esfumado como si nunca hubiese existido. Las peores noticias no tardan en llegar: no sabes cómo, pero alguien te ha enfundado en una maldita camisa de fuerza.

De repente, un chorro de luz sale de ninguna parte, deslumbrándote por un segundo. Te das cuenta entonces de que ya no estás en el foso. Estás encerrado en alguna clase de cámara hermética y llena de agua. La sábana turquesa que la cubre por fuera cae, revelando que estás en un inmenso y viejo teatro. No hay nadie en ninguna de las decenas de butacas vacías que contemplan el que, sin duda, es el espectáculo estrella de la noche. Un número de escapismo al borde de la muerte.

Y tú eres el protagonista.

Obstáculos / Amenazas: En este caso, el primer objetivo del protagonista será escapar de esa trampa mortal en cuyo vientre ha despertado. Para hacerlo, primero deberá deshacerse de la camisa de fuerza. Luego tendrá que lidiar con el cristal reforzado de la cámara hermética así como con sus pesadas cerraduras. El obstáculo (considerado en su totalidad, incluyendo camisa de fuerza y la cámara sellada) es de Mnemore 9(3), convirtiéndose en una amenaza en cuanto se acumulen la cantidad de fallos estipulada: a partir de ese instante, empezará a faltar el oxígeno a nuestro protagonista y los sucesivos fallos se irán contando como consecuencias dañinas. Una vez acumulados los éxitos necesarios, nuestro protagonista habrá conseguido escapar de una muerte segura, haya empleado la maña (Astucia) o la fuerza (Físico).

"Rube Goldberg Death Machine"
(Bear McCreary, B.S.O. The Cape)

ESCENA 2

Narración: Aún estás tosiendo, tendido en el suelo del desolado escenario, cuando escuchas activarse los resortes de alguna clase de maquinaria. Te percatas entonces del sistema de cables casi invisibles que había conectados a la cámara hermética: en cuanto saliste, pusiste en marcha un complejo dispositivo que, sin duda, habrá activado una nueva y letal trampa.

Sin embargo, lo que surge desde detrás del telón no es ninguna clase de ataque: es el crepitar de un gramófono mientras comienza a leer el disco de pizarra que se ha dejado puesto. Una voz aguda marcada por la demencia suena a través del altavoz. *"Mi estimado Weylenmoore. Si está escuchando esto significa que, tal y como predije, ha conseguido escapar de la cámara de la muerte. En fin... Sin embargo, no crea que la diversión ha terminado, amigo mío"*.

En ese instante, se puede escuchar la voz de fondo de alguien que trata de resistirse a que lo arrastren a alguna parte (apenas un fugaz *"¡No!, ¡Soltadme, bastardos!"*). Pero basta para que sepas de quién se trata. *"En efecto, mi querido detective. Es su viejo amigo y ayudante, el señor Sawyer. A menos que sea capaz de dar con su paradero antes de que el Big Ben dé la última campanada de esta medianoche, me temo que la cabeza del Señor Sawyer y el resto de su cuerpo van a tener una... ruptura irreconciliable. Vamos, ¡ponga su genio deductivo a trabajar, mi querido Weylenmoore! O acaso... ¿no es usted la mente más brillante de Inglaterra?"*.

Compruebas tu bolsillo y sacas de él un viejo reloj de oro. Apenas quedan quince minutos para las doce. No hay tiempo que perder.

Obstáculos / Amenazas: Para cuando nuestro protagonista salga al exterior, se dará de bruces con las calles de una céntrica zona del Londres de finales del siglo diecinueve. Para salir del teatro habrá tenido que romper algunos tablones; una prueba más de lo que podrá constatar cuando salga al exterior: el viejo teatro Metropolitan parece llevar cerrado y abandonado bastante tiempo. ¡El lugar idóneo para que un psicópata prepare trampas mortales para el mejor detective del Imperio Británico!

El desquiciado rival de nuestro protagonista habrá escondido a Sawyer dentro del propio reloj del Big Ben. Para deducirlo quizá le baste con escuchar con más atención la grabación del gramófono: en ella, se apreciará de fondo el rechinar de los enormes engranajes dentados de una pesada maquinaria. También es posible que el protagonista decida emplear sus dones de percepción extrasensorial. En cualquier caso, el obstáculo se considera como Mnemore 8(4). En caso de acumular los éxitos suficientes sin llegar al límite de fallos marcado entre paréntesis, nuestro protagonista habrá conseguido dar con el paradero de Sawyer, encontrándolo a tiempo de evitar que los engranajes del enorme Big Ben lo partan por la mitad. En caso contrario, se activará de inmediato una amenaza: el protagonista habrá dado con el paradero de su amigo, descubriendo que le han escondido en el Big Ben. Sin embargo, mientras sube por las escaleras de acceso, tendrá que enfrentarse a varios sicarios a sueldo del demente genio criminal que ha urdido toda la trampa: un grupo de cuatro estibadores del puerto a quienes se ha sometido a alguna clase de sugestión mental. Sus ojos estarán en blanco y llevarán el rostro oculto por inquietantes máscaras de porcelana, irán ataviados con elegantes trajes negros y armados con cuchillos rituales. La amenaza se considerará como Mnemore 8. Cuando se acumulen los éxitos necesarios nuestro protagonista habrá acabado con los sicarios y podrá llegar hasta lo más alto de la torre del Big Ben, a tiempo de evitar la tragedia. Y mientras lo desata y le quita la mordaza, su viejo amigo Sawyer irá recuperando poco a poco el conocimiento.

Escenario Onírico 4
DRAX

"The King´s Plans"
(Jeff Rona, B.S.O. Earthsea)

NATURA d8

IMAGO d6

REALITAS d6

MNEMORE d6

TRIBAL



ESCENA 1

Narración: Hasta hace un instante, la placidez era absoluta. Casi parecía que estuvieses a punto de –por fin, tras casi treinta y seis horas en vela– pegar ojo de una maldita vez. Estar así, bajo el agua, dejando por encima de la superficie todos los problemas y movidas... parecía perfecto.

Entonces sentiste el dolor. Un dolor como nunca antes has experimentado. Comenzó de forma súbita, haciendo que te revolvieras bajo el agua. Quizá fue con ese primer giro brusco con el que tu mismo te arrancaste la mascarilla de oxígeno. Sientes como si alguien tirase con fuerza de tus extremidades, como si los músculos y huesos estuviesen... creciendo. Gritas y la boca se te llena de agua, al tiempo que sientes como el mono de neopreno empieza a rasgarse por algunas zonas.

Ya no hay duda.

Estás creciendo. Transformándote. Pero, ¿en qué?

"Es imposible", piensas mientras tratas de salir del agua. Ves la luz del exterior aunque jurarías que estabas a menos de diez centímetros de la superficie. Ahora parece que te hubieran sumergido en un lago. ¡Incluso el agua parece más turbia! Y eso que acaba de pasar... ¿era un jodido banco de peces?

Cuando alcanzas la orilla, sales de una laguna rodeada por un pequeño bosque. A pocos metros de ti hay un diminuto embarcadero. Sentados sobre él te miran dos mocosos de no más de once años, totalmente alucinados. Los dos están bastante sucios y llevan ropas de cuero, de confección tosca y artesanal. Parecen sacados de una estampa del medievo.

Basta el mínimo gesto por tu parte para que, entre gritos, salgan corriendo como alma que lleva el diablo. Cuando ves tu reflejo en el agua, comprendes su reacción: tienes el aspecto de alguna clase de monstruo, a medio camino entre hombre y dragón.

Es entonces cuando en uno de los postes que coronan el embarcadero un cartel llama tu atención. De alguna forma eres capaz de leer las extrañas runas que se han usado para escribir el mensaje. Éste va acompañado de un dibujo. Sin duda no necesitas traductor para reconocer esa cara a medio abocetar. Es Sawyer. Y a juzgar por lo que dice el mensaje se procederá a su ajusticiamiento esa misma noche. Dice que es por *"alta traición a las leyes del reino"* y lo define como Sawyer "saquea-sueños". Lo que no dice es dónde tendrá lugar su ejecución. Tocas el papiro en el que han dejado eso por escrito y notas que la tinta es fresca. Es reciente. Puede que aún estés a tiempo de evitar su muerte.

Ahora sólo queda saber dónde será ajusticiado.

El sonido de cadenas, hoces y otros utensilios de granja empuñados por manos temblorosas te lleva a darte la vuelta. Al final del embarcadero, entre tú y lo que parece una pequeña aldea de pescadores, un grupo de quince lugareños trata de no aparentar miedo ante tu presencia.

Obstáculos / Amenazas: El primer objetivo del personaje será descubrir dónde tendrá lugar la ejecución de su viejo camarada, Sawyer. Lo cierto es que esa pandilla de asustados pescadores son quienes mejor pueden responder a esa pregunta. De entrada, este obstáculo podría considerarse doble: por un lado se trata de no asustar aún más a los lugareños y, por otro, de que digan al protagonista dónde ejecutarán a su amigo (y de paso

que puedan conducirlo hasta allí, claro). El obstáculo es inicialmente de Mnemore 4(4). Si se acumulan cuatro fallos antes de conseguir los éxitos necesarios, puedes considerar que se activa una amenaza de Mnemore 4 (los temerosos lugareños se lanzan, herramientas en mano, contra el terrible hombre-dragón que acaba de surgir de la laguna).

Ya sea pacíficamente o sacándole por las malas la información al último de los lugareños que quede en pie, nuestro protagonista no tardará en saber dónde piensan ejecutar a su viejo amigo.

"The Dragon´s Tale"
(Jeff Rona, B.S.O. Earthsea)

ESCENA 2

Narración: A tu alrededor, todo se ve sacudido cada vez que las ruedas del carromato tropiezan con un desnivel del camino. Llevas escuchando bullicio procedente del exterior desde que pasasteis el control de guardias. Aquello fue a las puertas de la ciudadela donde ajusticiarán a tu viejo amigo. Los pescadores de aquella laguna estaban tan asustados que no han dudado en traerte hasta aquí (¡incluso han costeado el soborno a los guardias!). De lo contrario hubieran inspeccionado el contenido de la carreta y se habrían complicado aún más las cosas. Es entonces cuando los caballos se detienen. Uno de los pescadores más jóvenes mira a través de la lona de la carreta y te arroja algo parecido a un embozado con el que, al menos, podrás esconder tu aspecto draconiano.

Al salir, el hedor a excrementos y comida podrida invaden tus sentidos. Alzas la vista y pese a que la orgullosa ciudadela se alza como la espléndida fortificación medieval que es, no tardas en deducir que este pútrido rincón es la salida de servicio de las cocinas. Los pescadores sacan las cajas con sus mercancías y acceden a las despensas del rey bajo la atenta mirada de varios guardias. Todos ellos lucen sus armaduras de color negro y el emblema de tres ojos formando un triángulo perfecto en sus cascos. El joven pescador que te dio el embozado te entrega también una caja cargada de malolientes platijas al tiempo que te susurra: *"Tu amigo estará en los calabozos. Tendrás que entrar y buscarlo por tu cuenta..."*.

Sostienes entre los brazos la caja y te dispones a entrar, rezando por no llamar la atención con tu aspecto. Por supuesto, es imposible. Estás a menos de un metro del acceso cuando notas las inquisitivas miradas de los cuatro guardias.

Obstáculos / Amenazas: De entrada, podríamos distinguir dos obstáculos en esta escena. El primero sería averiguar dónde retienen a Sawyer. Éste podría considerarse Mnemore 8(3). En este caso, lo mejor es intentar pegar la oreja a las conversaciones que, probablemente, tendrán entre ellos los guardias allí presentes (Astucia) o bien coger por sorpresa a uno de ellos e interrogarlo (Astucia). Por supuesto, acumular los tres fallos mencionados revelará que nuestro protagonista es un intruso, provocando que la guardia responda. Lo que quede de obstáculo se considerará una amenaza (si había guardias de por medio, tratarán de atacar, y eliminar, al personaje). Además hará que el siguiente obstáculo pase de Mnemore 8(4) a Mnemore 8(1).

¿Y cuál es el siguiente obstáculo? Bien: una vez sepa en qué celda se retiene a Sawyer (el cría-dragones, como lo llamarán despectivamente los guardias), el siguiente desafío, Mnemore 8(4), consiste en recorrer los malolientes y mohosos corredores de las mazmorras, bajo la luz de lúgubres antorchas, hasta una puerta metálica en la que se han grabado una serie de runas. Por otro lado, si el protagonista, en su viaje hasta las catacumbas acumuló una cantidad de fallos igual o superior a la que se indicaba, se considerará que el obstáculo se habrá convertido en amenaza: una pareja de guardias, con armaduras y espadas en el cinto, se habrán topado de bruces con nuestro draconiano protagonista... (lo que significa que los fallos que saque a partir de ahora representarán el daño físico causado por las espadas de los guardias).

En el interior del calabozo en cuestión se encontrará Sawyer: desnudo de torso para arriba, con unos pantalones de cuero impregnados de sangre y con el pecho cubierto por marcas de latigazos y torturas similares. De sus brazos penden cadenas que terminan en el techo y el pobre diablo se encontrará al filo del desmayo. Ante él habrá un chico muy joven, de apenas quince años, orejas puntiagudas como las de un elfo, vestido con una túnica gris, la cabeza afeitada, los ojos de un imposible color azul y hasta el último centímetro de su blanca piel cubierta de tatuajes rúnicos que brillan con una luz púrpura. Se trata de un hechicero torturador al que han enviado para interrogar al prisionero antes de su ejecución. Por supuesto, nuestro protagonista tendrá que derrotarlo si quiere salvar a su amigo. Pero, ¡cuidado! Este hechicero se considera una amenaza de Imago 8 y el daño que inflija a nuestro protagonista lo hará mediante invocación de fuerzas elementales (corrientes de hielo y descargas a modo de relámpagos, principalmente).

ESCENARIO ONÍRICO 5
SOMBRA DE ISHAN

"The Ninja Attack"
(Hans Zimmer, B.S.O. The Last Samurai)

ESCENA 1

Narración: Bajo el agua del foso, las luces y sonidos procedentes de la aséptica sala de Yggdrasil se sienten amortiguados, lejanos... como si apenas fuesen reales. Notas como la sensación de placidez es tal que casi te sientes capaz de echar una cabezada. Y de hecho, estás a punto de hacerlo cuando el oxígeno deja de fluir a través de tu máscara. La primera señal de alarma viene cuando tus orificios nasales se llenan de agua. Luego es tu boca. Abres los ojos, saliendo súbitamente de ese sopor en el que habías caído. Notas que tu cuerpo ya no va cubierto con ese traje de neopreno ajustado que te pusieron: en su lugar, notas el peso de un extraño uniforme de cuero, con placas metálicas artesanales en hombros, antebrazos y rodillas. Parece alguna clase de armadura oriental.

Es el instinto el que te lleva a buscar la superficie. Una superficie que, por supuesto, está más lejos de lo que debería. *"Esto no puede ser el foso del Anillo de Pruebas"*, piensas para tus adentros. Finalmente, sales al exterior y te encuentras flotando en mitad de la noche y en agua salada. A menos de diez metros de donde estás termina de hundirse alguna clase de embarcación de guerra, pasto de las llamas. La luz del fuego te permite ver, a lo lejos, la playa de una isla. Aferrado a uno de los maderos de lo que fue un barco, te dispones a nadar rumbo a tierra.

Y es en ese preciso instante cuando algo se enrosca en torno a tu tobillo. Y, acto seguido, tira de ti, arrastrándote a las profundidades.

Bajo la luz de las llamas que consumen lo que queda de la embarcación contemplas una abominable criatura: un gigantesco pulpo cuyos tentáculos tratan de enroscarse a tu alrededor con idea de convertirte en su cena.

Obstáculos / Amenazas: En esta ocasión, no se trata de un obstáculo sino que ese aterrador pulpo gigante será una amenaza Natura 8. Cualquier daño que provoque sobre el protagonista puede justificarse a través de algún golpe de sus múltiples tentáculos, mediante el ejercicio de una presa aplastante con ellos o bien debido a que expulse un chorro de tinta venenosa (esto también puede ayudar a la hora de justificar penalizaciones, teniendo en cuenta que puede cegar al protagonista o enturbiar las aguas de forma que no pueda ver a su octópodo adversario).

"They are not Ready"
(Hans Zimmer, B.S.O. The Last Samurai)

ESCENA 2

Narración: Cuando finalmente alcanzas la playa acabas de rodillas, agotado, sobre una arena cuyo tacto es casi tan desagradable como su aspecto. Dejas correr hilos de grava ennegrecida entre tus dedos mientras contemplas una isla en la que sólo parece haber abruptas y afiladas formaciones rocosas flanqueando un bosque de árboles resecos y muertos. Estás preguntándote qué clase de isla del infierno es ésta cuando escuchas una voz que reconoces.

Miras a tu derecha y, con las primeras luces del alba, reconoces la figura de Sawyer. Lleva un atuendo similar al tuyo, aunque lo complementa con una capa de color verde oscuro. Corres en su dirección y a menos de un metro y medio, te das cuenta de que no está solo. Tendido sobre la ennegrecida arena, hay otro tipo más. Esta vez no lo reconoces: debe contar con la misma edad que vosotros, tiene la cabeza afeitada, una indumentaria parecida a la vuestra y los mismos rasgos orientales que Sawyer y tú compartís en esa peli de Akira Kurosawa en la que parece que hayáis aterrizado. Tu viejo colega reacciona como si no hubiesen pasado más de diez años desde que os visteis por última vez. Como si el mundo no estuviese a punto de volverse loco por culpa de ese jodido insomnio global... Sawyer señala en dirección a la isla. Concretamente a dos montoncitos de polvo que parecen puñados de cenizas vertidos sobre la arena.

"Nos atacaron un par de no-muertos. Conseguimos librarnos de ellos pero..." –Sawyer levanta un improvisado apósito que cubre una fea marca de dientes en el antebrazo del pobre desgraciado que gime de dolor–. "Le han mordido, tío. Y le necesitamos con vida... ¡es el único que sabe cómo llegar a la ciudadela de Nae-Yomitsu!".

Le miras y luego vuelves la vista al tipo que yace tendido en la arena. Cierra los ojos y murmura una plegaria entre delirios. Palpas su frente. Fiebre. Ya ha comenzado. No sabes cuánto tiempo le queda antes de que sus ojos se vuelvan blancos, antes de que la piel se ponga de color gris y, finalmente, su alma sea devorada por el infierno... dejando en su lugar a un aberrante devorador de carne humana. A uno de los no-muertos.

Hay que actuar deprisa.

Obstáculos / Amenazas: El objetivo que se plantea para nuestro protagonista en este caso es el de frenar la infección sin matar al sujeto. Evidentemente, podría bastar con amputar el antebrazo... o incluso el brazo si la cosa se pone fea. Se considera un obstáculo de Imago 2 (4). En caso de acumularse los fallos indicados, no se habrá actuado con la velocidad suficiente y el pobre desgraciado se convertirá en un no-muerto antes de que siquiera puedan cortar su cabeza. Eso implicará una amenaza de Imago 4 (con el explorador convertido en un zombi y empuñando su katana). Si, por el contrario, se obtienen los éxitos antes de acumular demasiados fallos, se conseguirá frenar la infección... pero no la pérdida de sangre. El pobre explorador habrá muerto sin remedio. Sin embargo, con su último aliento, agradecerá al protagonista todo lo que ha hecho por proteger su alma y, mirando a Sawyer, le entregará un diminuto saco de cuero. En su interior, habrá un cordel con una gema azulada atada a un extremo. Se trata de un péndulo y será lo único que necesiten para marcar su camino a través del siniestro bosque, llevándolos hasta la ciudadela de Nae-Yomitsu.

ESCENARIO ONÍRICO 6
ESTRELLA ROJA

"Chopper"
(Basil Poledouris, B.S.O. The Hunt For The Red October)

ESCENA 1

Narración: Es el frío lo que consigue que abras de nuevo los ojos. Hasta ese momento, jurarías que casi habías logrado pegar, finalmente, una ansiada cabezada. Sin embargo, un escalofrío te recorre de arriba abajo cuando abres los ojos. Está todo demasiado oscuro y, de forma instintiva, tratas de alzar la mano para sacarla a la superficie. Pero es en vano: choca contra una superficie metálica que resuena con un potente estampido. Abres la boca para lanzar una maldición y notas cómo el agua la llena, inundando de paso tus fosas nasales también. El desagradable momento de estar ahogándote empeora cuando ya no cabe duda: está bajando la temperatura, cada vez más. Pataleas, notando como parece que ya no lleves ese traje de neopreno tan ajustado. Tus pies y tus puños golpean, de nuevo, una superficie metálica. ¡Es una especie de ataúd! ¿Se trata de una broma macabra? El agua va pasando de helada a lo siguiente... y de repente, notas cómo a tu alrededor todo empieza a congelarse.

¡Alguien quiere convertirte en un maldito témpano de hielo!

Obstáculos / Amenazas: El objetivo no puede estar más claro. Escapar de ese contenedor criogénico se considera una barrera de Natura 7. Los fallos se considerarán daño físico a causa de que, en el intento, la temperatura habrá bajado a niveles peligrosos y nuestro protagonista contará cada fallo como consecuencia dañina.

"Klendathu Drop"
(Basil Poledouris, B.S.O. Starship Troopers)

ESCENA 2

Narración: Con un grito triunfal consigues que, las placas metálicas de la cámara criogénica cedan ante tu poder como si estuviesen hechas de papel maché. Pequeñas nubes de vapor te rodean mientras recuperas la compostura, luciendo orgulloso tu uniforme militar. Miras a tu alrededor: está claro que, a juzgar por el traqueteo, te encuentras a bordo de alguna clase de vagón de carga. En torno a ti se apilan un sinfín de grandes y pesados cajones, todos ellos con letreros en cirílico. Por encima del rumor del tren, procedentes del exterior, escuchas gritos y algunos disparos.

Al salir, compruebas que, en efecto, te encuentras a bordo de un convoy militar. A dos vagones de distancia, un grupo de cinco soldados nazis tratan de sacar algo por la trampilla del techo del vagón. Se trata de una cápsula criogénica, muy parecida a la que tú acabas de hacer pedazos. Si tú estabas atrapado, ¡puede que Sawyer se encuentre dentro de ese contenedor! Los nazis, con uniformes de cuero negro, cascos y gafas de visión nocturna, acaban de terminar con los pocos soldados soviéticos que les plantaban cara desde un vagón próximo. Unos garfios caen del techo, dejando ver una aparatosa máquina voladora con dos enormes hélices a los lados y sendas esvásticas pintadas sobre el fuselaje. De una compuerta lateral, otros tres soldados se disponen a izar el contenedor criogénico una vez los que siguen en el tren aseguren los garfios.

Es entonces cuando uno de los nazis te mira a través de sus gafas de visión nocturna, que convierten sus ojos en dos focos de luz rojiza. Te señala y sus compañeros se vuelven. Empuñan sus subfusiles Schmeisser MP40 como si fuesen a serles de alguna utilidad contra ti.

Crujes tus nudillos. Casi te dan lástima.

Obstáculos / Amenazas: Conviene recordar que el entorno onírico reproduce una II Guerra Mundial "paralela", en la cual hay tanto metahumanos (como el propio Estrella Roja) como tecnología adelantada a su tiempo. En términos de juego, consideramos como obstáculo a los soldados que aún están en el tren. Se trata de un obstáculo de Mnemore 6. En caso de acumular fallos, se traducirán en consecuencias dañinas para nuestro protagonista. Además, se considerará activada una amenaza adicional: esa especie de máquina voladora que se mantiene en el aire, levitando sobre el tren, empezará a atacar al protagonista empleando dos ametralladoras pesadas que tendrá ubicadas en el morro. Por otro lado, los tres hombres que vuelan dentro del helicóptero pueden emplear sus propios subfusiles o incluso arrojar granadas contra el personaje. En cualquier caso, se considerará una amenaza Mnemore 8.

3 LA ELECCIÓN

"Amy in the TARDIS"
(Murray Gold, B.S.O. Doctor Who - Season 5)

3.1. SIGUIENDO LA PISTA DE UN RECUERDO

Por muy diferentes que parezcan los universos donde tienen lugar los preludios de nuestros protagonistas, sus vivencias compartirán una estructura narrativa similar. En todas ellas, la primera escena (y el primer obstáculo) sirve a nuestros jugadores, por un lado, para adecuarse a la mecánica básica de juego. Por otro lado, sirve a los protagonistas como primera toma de contacto con el mundo onírico al que parece haberles catapultado el dispositivo Yggdrasil.

La segunda escena de cada preludio tiene como objetivo dar con el paradero de Sawyer o, al menos, salvarlo de alguna clase de peligro inminente. Eso representa el hecho de que nuestros protagonistas están realmente buceando dentro de sus recuerdos. Por lo tanto, a quien han encontrado no es al auténtico Sawyer sino el recuerdo que cada uno de los protagonistas tiene de Sawyer.

Por eso, llegado el momento en que todos los protagonistas hayan superado sus respectivos preludios, será esa misma manifestación onírica de Sawyer la que les revelará ese detalle:

"Siento decepcionarte, viejo amigo... pero no soy tu colega Sawyer. No soy más que el recuerdo que tienes de él. Sin embargo... algo me dice que si encontramos la fuente de lo que sea que nos está provocando este insomnio global, daremos con el auténtico Sawyer...".

Cada una de las distintas versiones de Sawyer, en cada uno de los escenarios oníricos planteados, abrirá la palma de su mano izquierda. Sobre ella, comenzará a materializarse una esfera de color azulado, del tamaño de una pequeña canica. Girando sobre sí misma y brillando con esa luz azul parpadeante, flotará sobre la palma de su mano mientras Sawyer o, mejor dicho, el recuerdo que cada protagonista tiene de él, les habla a cada uno de ellos.

La diminuta esfera flotará un breve instante sobre la palma de la mano del falso Sawyer y luego saldrá disparada en una dirección determinada. Esa dirección dependerá de cada uno de los preludios:

- **Gavilán Escarlata:** Tras dar varias vueltas sobre la cubierta del navío, la diminuta esfera entrará por uno de los accesos a la bodega. La seguirán a través de toda el área de cañones hasta lo más profundo de la zona de carga. Allí encontrarán el Espejo de lo Imposible, rodeado de barriles de pólvora y pesados cajones de madera.
- **Raven Speedlight:** Si ya se encontrasen camino del espacio (a bordo de la nave de los cazarecompensas) la esfera invocada por Sawyer saldrá de la nave, regresando al planeta. Se deslizará a través de varios recodos de piedra anaranjada hasta el acceso de una caverna. En su interior, en el centro de una inmensa gruta natural, descubrirán las ruinas de lo que parece un templo alienígena. Y justo en medio de una hilera de columnas fracturadas, sobre una escalinata circular, estará el Espejo de lo Imposible.
- **R.D. Weylenmoore:** La esfera saldrá volando de la palma de la mano del simulacro de Sawyer, saliendo de la torre del Big Ben y alejándose del edificio del Parlamento, hasta introducirse por una alcantarilla, a unas calles de allí. Nuestro protagonista, junto al falso Sawyer, tendrá que explorar las oscuras y malolientes alcantarillas londinenses, siguiendo la estela azulada de la esfera. Finalmente llegarán a una inmensa cisterna en la que parecen coincidir cuatro cauces del alcantarillado. En el corazón de ese cruce, se encontrará el Espejo de lo Imposible.
- **Drax:** La esfera en este caso saldrá volando de la palma de la mano de Sawyer en dirección inversa a la que tomó la protagonista para llegar a los calabozos. Irá subiendo pisos hasta salir al exterior. Sorteará un claustro y varios jardines del castillo. Siguiendo la pista de la luz azulada, nuestra protagonista y el simulacro de Sawyer encontrarán a su paso a gran cantidad de guardias reales fuera de combate. Como si alguien (o algo) les hubiese despejado el camino. Finalmente, llegarán a una enorme doble puerta de madera que conduce a la suntuosa sala del trono, de altísimos techos, espectaculares vidrieras e

inmensos telares. En mitad de la gran estancia, colocado en el suelo, estará el Espejo de lo Imposible.

- **Sombra de Ishan:** En este caso, la luz azulada brotará del colgante que tenía en su poder el pobre samurai infectado por el mal de la no-muerte. Siguiendo la esfera, atravesarán el siniestro y desolado bosque hasta llegar a las ruinas de una vieja fortificación militar. Entre los restos hallarán docenas de cadáveres, apenas puñados de huesos entre restos de carcomidas y oxidadas armaduras, apilados por doquier. En el corazón del arrasado patio de armas, encontrarán el Espejo de lo Imposible.
- **Estrella Roja:** Si nuestro protagonista no lo saca del contenedor en el que está encerrado, será el propio simulacro de Sawyer quien acabe despertando y saliendo por su propio pie de la cámara criogénica. Habiendo derrotado a los nazis, el tren se habrá detenido poco a poco. La esfera de luz saldrá despedida y guiará a nuestro protagonista y al falso Sawyer hasta el último de los vagones. Al abrir sus pesadas puertas metálicas (cuajadas de mensajes de precaución y emblemas de la división científica del Ejército Rojo), podrán ver que el Espejo de lo Imposible se encuentra en su interior.

3.2. EL VIEJO Y AUTÉNTICO SAWYER

Independientemente del protagonista y del paisaje onírico de que se trate, poco antes de llegar donde se encuentre el Espejo de lo Imposible todos los protagonistas escucharán el sonido de alguien intentando romper algo: golpes contra alguna clase de superficie de cristal, así como el resoplar esforzado de quien los esté propinando.

En todos los casos, el Espejo de lo Imposible tiene el mismo aspecto: su forma es la de un anillo de metal, de color negro. El centro lo ocupa un espejo liso y pulido. El borde metálico tiene un metro de grosor y la superficie de cristal, unos seis o siete de diámetro. Inspeccionándolo de cerca se aprecia que ha sido colocado sobre el suelo, sin que forme parte de él (es decir, que lo han podido trasladar aquí desde cualquier otra parte). La superficie metálica está recubierta por grabados extraños, similares a un raro e incomprensible alfabeto o código.

A los protagonistas no les costará reconocerlo porque lo vieron mil y una veces dibujado en las anotaciones de Sawyer. Era el fruto de su obsesión: el mítico tesoro de los templarios.

Cuando por fin lo puedan ver con sus propios ojos también podrán reconocer al tipo que, subido en lo alto del espejo, está intentando romperlo con todas sus fuerzas empleando sus propios puños. Sus nudillos estarán ensangrentados pero la superficie del espejo habrá comenzado a agrietarse (mostrando ya bastantes brechas).

Por supuesto, se trata de Sawyer. El auténtico. Tendrá el mismo aspecto demacrado que tenía cuando lo vieron tendido en la cama de la enfermería. Sin embargo, llevará las mismas ropas que la última vez que lo vieron con vida, hace más de diez años: una cazadora de cuero negra, pantalones vaqueros gastados y una camiseta de Iron Maiden. Sudando por el esfuerzo y visiblemente sorprendido, se ajustará las gafas al tiempo que ve aparecer a cada uno de los protagonistas.

"¿Qué...? ¿Qué hacéis aquí?".

Este momento es el que cada uno de los protagonistas puede aprovechar para dejar claro cúal es su objetivo: despertarlo, devolverle al mundo real o como quieran definirlo. La reacción del auténtico Sawyer será bastante sorprendente:

"¿Despertar? Pero... si ya estoy despierto. Es más... Nunca antes había estado tan despierto. Literalmente". –Mirará de nuevo al espejo–. *"Porque todos hemos estado durmiendo. Ninguno de nosotros ha estado realmente despierto... jamás".*

Y seguirá dando fuertes golpes contra el espejo.

Si se molestan en preguntarle, Sawyer (el auténtico) les contará lo siguiente. Y lo hará al mismo tiempo a todos y cada uno de los protagonistas. Es decir: todas las versiones de este Sawyer, el que acaban de encontrar sobre el espejo, actúan y hablan al mismo tiempo, al unísono. Como si fueran uno sólo. Como Director de Juego, a la hora de plasmar esta "multiplicidad" basta con que, una vez un personaje haya preguntado o hecho algo a Sawyer, éste reaccione a dicha acción pero dirigiéndote como Director de Juego a un personaje jugador distinto.

"Cuando me conecté a Yggdrasil me conecté a siete mil millones de mentes. Accedí al cerebro de siete mil millones de personas. ¿Podéis haceros idea de lo que eso significa? Cientos de lenguas distintas, infinidad de recuerdos distintos... Y una única cosa en común".

Señala el Espejo de lo Imposible.

"Esto". –Mira a los protagonistas, a cada uno en su respectivo paisaje onírico–. *"Esta cosa está en todas y cada una de las siete mil millones de mentes humanas. No es natural. Alguien o algo nos lo ha colocado aquí dentro".* –Se toca la sien–. *"Es como... como una cerradura que no nos permite ver la verdad".* –Mira entonces al falso Sawyer que ha acompañado a cada uno de los protagonistas–. *"Un cerrojo colocado por alguien que no quiere que despertemos y descubramos la realidad".*

En ese momento, será el falso Sawyer de cada uno de los distintos escenarios quien hable.

"Oh, Dios... Si está en las mentes de siete mil millones de personas haciendo eso... Es él. Él está provocando la Gran Vigilia. ¡Debemos despertarle!".

El Sawyer auténtico, subido en lo alto del espejo, dejará de dar golpes y adoptará una pose claramente defensiva ante los protagonistas.

"Podéis intentar detenerme... pero antes, ¿por qué no miráis lo que hay al otro lado del espejo? ¿Por qué no echáis un vistazo a eso que no quieren que sepamos?".

Dejará que los protagonistas se aproximen y echen un vistazo a través de una de las grietas del espejo. Si alguno hace ademán de aceptar la oferta, el falso Sawyer le tomará bruscamente del brazo. Para su sorpresa, habrá cambiado de forma: se habrá transformado en la versión humana y normal del propio protagonista.

"No lo hagas. Está loco. Y si entras en su juego, si miras a través del espejo... no habrá vuelta atrás".

Si lo hacen, si alguno de los protagonistas mira a través de las grietas del espejo, una de las memorias de su vida normal y corriente se verá sustituida por una de las correspondientes a su personaje ficticio (concretamente será la primera que aparezca en la ficha del personaje). La memoria real que se verá sustituida por este nuevo recuerdo será aquella en la que se asignara alguna de las especialidades adicionales.

Al mirar a través de la brecha, el protagonista verá un fugaz momento de aquella parte de sus memorias ficticias. Y, de inmediato, habrá perdido un recuerdo de su vida real... para siempre.

El nuevo recuerdo ficticio será tan auténtico y vívido como puedan serlo los demás recuerdos reales. Para el protagonista la sensación no será de pérdida ante la desaparición de la memoria real, sino que tendrá la impresión de haber recuperado algo que se había perdido.

"¿Lo ves?" –El auténtico Sawyer lo mirará, comprensivo–. *"Siempre pensé que estaba construyendo una máquina para soñar... y en realidad, es una máquina para despertar. Despertar del sueño en el que ellos nos han encerrado"* –señalará al doble del protagonista–. *"Los Oscuros... la raza de multiformes, de conquistadores dimensionales. Nos han encerrado en una prisión y nos han tenido soñando demasiado tiempo..."* –mira al protagonista–. *"Pero eso se acabó. Es hora de despertar"*.

3.3. LA CARGA DE LA BRIGADA LIGERA

"The Majestic Tale (Of a Madman in a Box)"
(Murray Gold, B.S.O. Doctor Who Season 6)

Hay tres posibles casos en los que el subconsciente de los protagonistas (viendo amenazada la integridad de los recuerdos) tomará el control de la situación, pasando a la ofensiva.

- Que nuestros protagonistas crean a pies juntillas la versión de Sawyer y se dispongan a ayudarle en la labor de romper el espejo.
- Que nuestros protagonistas muestren dudas ante la posibilidad de que pueda ser cierta toda esa teoría de la conspiración sobre que la realidad es alguna clase de realidad ilusoria.
- Que alguno de los protagonistas sacrifique uno de sus recuerdos auténticos al mirar a través de una de las rendijas y grietas del espejo.

¿Y cómo se manifiesta esa ofensiva del subconsciente? Pues, ya sea bajo el aspecto del falso Sawyer como el del protagonista en su versión puramente mundana, la manifestación de su subconsciente asumirá una forma ofensiva que beberá de la mitología ficticia que impregna todo ese paisaje onírico. Así, dependiendo del personaje que sea, su subconsciente asumirá una forma u otra. Dichas formas aparecen descritas un poco más adelante.

Por supuesto, el objetivo del subconsciente de los protagonistas será dejar fuera de combate al auténtico Sawyer. Si los jugadores deciden no hacer nada y permitirlo, Sawyer (el auténtico, el que está intentando romper el espejo) será vapuleado por la amenazante proyección. Como Director de Juego deberías narrarlo de forma que el auténtico Sawyer, entre golpe y golpe, pueda minar la confianza del protagonista en cuestión: mientras el subconsciente del personaje lo golpea con dureza, un sangrante y cada vez más debilitado Sawyer seguirá pidiendo ayuda al protagonista, pidiéndole que tenga fe en él. Si hace falta echará mano del pasado que tienen en común, recurriendo a su amistad... o a los reproches: recordándoles a los protagonistas que ya lo dejaron en la estacada otra vez, cuando lo dejaron solo ante la oportunidad de buscar el tesoro de los templarios (ver la introducción a los protagonistas en el epígrafe "Una Oferta Única en la Vida").



Si nada de eso funciona para hacer dudar al protagonista, Sawyer será definitivamente estampado contra el Espejo de lo Imposible por la proyección del subconsciente. De las heridas de su cuerpo manará sangre que se irá filtrando a través de las grietas del cristal. Y estás se irán cerrando mágicamente mientras el auténtico Sawyer cierra poco a poco los ojos. En el momento en que los cierre del todo, los protagonistas despertarán de vuelta en el Anillo de Pruebas (y, como Director de Juego, les narrarás el desenlace que, en realidad, es el interludio al Acto Dos de la campaña: CRUDAS REALIDADES).

Sin embargo, si los protagonistas deciden frenar a sus respectivos subconscientes (impidiendo así que terminen de dar una soberana y brutal paliza a su viejo amigo Sawyer) descubrirán lo difícil (e inútil) que resulta discutir con uno mismo. Si se interponen entre Sawyer y sus propios subconscientes, como Director de Juego tendrás la oportunidad perfecta de poner a prueba las reglas de enfrentamientos contra personajes no jugadores. En este caso, el subconsciente de cada uno de los protagonistas asumirá la forma de un personaje no jugador al que tendrán que enfrentarse para evitar que machaquen a su viejo colega Sawyer. En lo que respecta a mecánica, bastará con que los protagonistas superen el nivel de los personajes no jugadores para considerarles derrotados.

A continuación tienes una descripción de la forma que asumirá el subconsciente de cada protagonista dependiendo de la que sea su identidad ficticia.

EISENFAUST

Paladín nazi e hijo en busca de venganza

Mundo de origen: II Guerra Mundial metahumana.

Aspecto: Pelo anaranjado, cortado a cepillo, ojos verdes y tez cuajada de pecas. Viste uniforme negro, de oficial de las SS. Con un pañuelo rojo oculta su nariz y su boca. Lleva también una bandera nazi, con la cruz gamada, a modo de capa.

¿Quién es?: Se crió en el seno de una familia acomodada, como hijo de un prestigioso científico alemán. Con el ascenso de Hitler, su padre fue destinado a un departamento especial del gobierno. Su principal misión era desarrollar vacunas de cara a posibles amenazas químicas. Permaneció ajeno a la guerra hasta que su padre y su equipo fueron asesinados por soldados soviéticos que asaltaron su laboratorio, en la frontera de Rusia con Polonia. Uno de los supervivientes le contó que, antes de morir, su padre le reveló donde había escondido su mayor descubrimiento: en él. Dentro de él. Siempre pensó que lo que le habían inyectado a los diez años había sido algún tipo de supervacuna, pues no recuerda haber estado enfermo nunca. Resultó ser mucho más que eso: expuesto a una segunda sustancia, aquellas drogas reaccionaron convirtiéndole en un superhombre. En un arma metahumana en manos del Reich.

Por encima del patriotismo, lo que de verdad le ha impulsado en el campo de batalla ha sido encontrar al asesino de su padre: un metahumano soviético, miembro de la división Octubre Rojo. Su nombre en clave: Estrella Roja.

EISENFAUST

Nivel: 8

Imago		d10	Superfuerza, Rayos láser ópticos, Capacidad de vuelo.
Mnemore		d6	Entrenamiento militar

RONIN OSCURO DE NIHON

Samurai de alma corrupta

Mundo de origen: Japón feudal alternativo.

Aspecto: Una mole de dos metros quince de alto, corpulento y de unos cuarenta años. Su piel es azulada y membranosa, como la de un pez. Cabeza rapada y perilla bien arreglada. Sus ojos son rojizos, rasgados y diabólicos. Humanas mientras las mantiene cerradas, sus fauces son realmente las de un tiburón. Lleva una armadura samurai confeccionada mediante huesos humanos, así como una katana cuya empuñadura también es ósea.

¿Quién es?: En el Japón feudal alternativo del que también es originario Sombra de Ishan, formó parte de la primera comitiva que se adentró en la peligrosa isla de Nihon. Cuando los Señores Demonio les capturaron, se les ofreció vender sus almas; renunciar al Emperador y entrar a su servicio. Por supuesto, aceptó. Claro que había cláusulas de las que no le hablaron. Como la de convertirse en una criatura inhumana, en un demonio monstruoso.

RONIN OSCURO DE NIHON

Nivel: 8

Mnemore		d8	Katana.
Imago		d8	Vómito de fuego infernal.

DRAGONSLAYER

Exploradora y asesina de dragones

Mundo de origen: Reino de la espada y brujería.

Aspecto: Mujer de pelo oscuro y largo, recogido en una trenza. Tez morena y piel cubierta de tatuajes y marcas rituales. Luce orejas puntiagudas y ojos levemente rasgados, herencia evidente de su madre élfica. Lleva ropas de cuero con refuerzos de metal, complementadas por una túnica gris con capucha y una mochila de explorador.

¿Quién es?: Nunca conoció a su madre y perdió a su padre cuando tenía doce años. Era miembro de la Orden de los Matadragones, entrenados por Maxor el semielfo quien les mostró las artes oscuras necesarias para doblegar la voluntad de los dragones. En el campo de batalla vió morir a su padre bajo el fuego de una arrogante cría de dragón. Bajo la tutela de Maxor aprendió artes oscuras y se convirtió en caza dragones. Viajó más allá de las montañas del reino en busca de las pocas bestias que habían logrado escapar.

DRAGONSLAYER

Nivel: 7

Natura		d10	Entrenada para cazar dragones.
Mnemore		d8	Ballesta con flechas incandescentes.

MAESE LAZARUS

Prestidigitador fantasmal y psicópata

Mundo de Origen: Revolución Industrial de magia y vapor.

Aspecto: La mitad de su rostro está desfigurado por el fuego. La otra permanece oculta por una máscara de porcelana, de semblante hermoso y juvenil. Luce una larga mata de pelo canosa y un elegante traje negro, complementado con capa, chistera y bastón coronado por un rubí rojizo.

¿Quién es?: Conocido en todo Londres como "Maese Lazarus: Señor de las Ilusiones", Lamont Saunderson compaginaba sus espectáculos como ilusionista y mago con otra carrera como genio criminal, empleando sus trucos para llevar a cabo sus golpes. En el que fuese su primer gran caso cubierto por todos los periódicos, el detective R.D. Weylenmoore expuso a la luz pública las actividades delictivas de Saunderson. A partir de entonces, y convertido en fugitivo, Maese Lazarus se convirtió en la némesis del detective, intentando acabar con su vida en numerosas ocasiones, siempre mediante complejas trampas y barrocas puestas en escena. Sin embargo, en uno de sus últimos encuentros, Saunderson quedó atrapado entre las llamas de un incendio que él mismo provocó. Las autoridades e incluso el mismo R.D. Weylenmoore lo creyeron muerto. Sin embargo, Saunderson había conseguido sobrevivir. Desfigurado y medio loco, pero había sobrevivido. Obsesionado con la idea de vengarse, recorrió el mundo aprendiendo los secretos de la auténtica magia. Fue así como Saunderson contactó con Ellos, una cohorte de criaturas paradimensionales que le concendieron acceso a poderes místicos y conocimientos prohibidos a cambio de sacrificios. Gracias a esta impía alianza, Lazarus consiguió poner en jaque en más de una ocasión a R.D. Weylenmoore. Sin ir más lejos, el detective necesitó la ayuda de un experto en exorcismos del Vaticano para exiliar a Lazarus a una dimensión ajena a la suya.

MAESE LAZARUS

Nivel: 8

Imago		d10	Forma insustancial, Telequinesia, Posesión de víctimas.
Mnemore		d6	Estoque de esgrima, Manejar cuchillos.

ICONOCLASTA

Adepto de la Nada

Mundo de Origen: Un lejano futuro intergaláctico.

Aspecto: Un humano, de unos treinta y muchos años, al que se le ha extirpado todo tipo de distinción física sexual. Cabeza afeitada, lampiño a cuerpo completo (incluidas cejas y zonas erógenas), piel lechosa y ojos blancos, sin ningún tipo de distintivo. Carece de atributos sexuales y su voz suena neutra, superpuestas una voz masculina y otra femenina al mismo tiempo. Cuando invoca el poder de la Nada, una sustancia negra parecida al petróleo emana de cada poro de su piel y orificio de su cuerpo, cubriéndolo de arriba a bajo y transformándole en una especie de golem de mármol negro.

¿Quién es?: Ocurrió durante la última guerra civil intergaláctica. Formó parte de la expedición Último Horizonte, un viaje organizado por las potencias estelares interesadas en conseguir una paz duradera. Viajaron hasta los confines del universo conocido y allí tomaron contacto con la Fuente: una entidad cósmica todopoderosa que les mostró la forma de canalizar su energía a través de la fuerza de voluntad.

Regresaron convertidos en los Diáconos de la Fuente y gracias a sus enseñanzas surgió la iniciativa Creyente: la unión de planetas y civilizaciones cohesionados por la creencia en la Fuente y sus poderes. Sin embargo, un grupo de ellos pronto comenzó a atacar a las demás corrientes de pensamiento, alegando que habían sido las diferencias entre ellas las responsables de todas las guerras anteriores.

Estos mismos fanáticos, proclamados como Iconoclastas, fueron quienes trabaron contacto con la fuerza opuesta a la Fuente, la Nada. Descubrieron que la forma de invocarla y controlarla pasaba por repudiar cualquier rasgo del individuo. A ese proceso de erradicación de la identidad se denominó Integración y él fue de los primeros en someterse a dicha práctica. Desde entonces, su mente es una con la Nada. Está conectado con el resto de los Iconoclastas, sintiendo y pensando lo mismo que el resto. Y como cada uno de ellos, puede invocar su poder y dejar que fluya de su interior, rodeándole y cubriéndole con su esencia.

En ese momento pierde totalmente sus últimos rasgos definitorios y puede acceder a todos los poderes de la sacrosanta Nada.

ICONOCLASTA

Nivel: 8

Imago		d8	Tecno-simbionte: armadura líquida que puede invocar a voluntad y que se extiende por su cuerpo, permitiendo que sus brazos asuman la forma de armas blancas o de un cañón de plasma.
Realitas		d8	Técnicas de combate cuerpo a cuerpo.

CAPITÁN D´ARONIQUE

El Conde Pirata

Mundo de Origen: La magia de piratas y espadachines.

Aspecto: Alto, de metro noventa, larga melena oscura y rizada, a juego con la barba que luce. Su atuendo es idéntico al del propio Gavilán Escarlata con la diferencia de que su color es negro. Porta una espada muy similar a la que lleva su eterno rival. Tiene cincuenta años, con la tez marcada por las arrugas y pendiente en la oreja derecha.

¿Quién es?: El aburrimiento fue siempre su peor tormento. Siendo muy joven dejó atrás la vida acomodada de sus nobles raíces para embarcarse en busca de aventuras y tesoros. Con el tiempo buscó mayores desafíos y llegó a formar su propia tripulación de piratas. Por su origen noble y sus modales refinados le llamaban el Conde Pirata. Tan sólo una leyenda eclipsaba la suya: el Gavilán. Siempre fue un paso por delante hasta que llegó a sus manos su auténtica identidad. Lo siguió así hasta su cubil secreto y allí, en combate singular, fue la suerte y no la pericia la que acabó con él.

CAPITÁN D´ARONIQUE

Nivel: 7

Mnemore		d10	Esgrima: lleva una espada forjada en un extraño mineral atlante, similar a la que lleva el propio Gavilán Escarlata.
Imago		d8	Toque de petrificación: la mano derecha del capitán quedó convertida en piedra debido a una maldición atlante; su afección es contagiosa y puede petrificar con el simple contacto de su mano.

3.4. TOMANDO UNA DECISIÓN

"I Am The Doctor"
(Murray Gold, B.S.O. Doctor Who - Season 5)

Cada protagonista que haya conseguido derrotar a su respectivo subconsciente sentirá cómo el suelo del lugar empieza

a temblar para luego hundirse bajo sus pies. Todo se vendrá abajo: si se trataba de un entorno bajo techo o subterráneo (como la cisterna de las alcantarillas, la gruta del templo alienígena o la sala del trono) también empezará a derrumbarse sobre las cabezas de Sawyer y nuestro protagonista. En el caso del Gavilán Escarlata, el barco comenzará a hundirse, entrando agua a través de unas brechas en el casco que irán creciendo a cada segundo. En los casos de Estrella Roja y Sombra de Ishan, el suelo temblará bajo sus pies y se abrirá en la tierra una grieta, a modo de gigantesca boca, que lo engullirá todo a su paso.

En cualquier caso, antes de verse arrastrados al abismo, los protagonistas sentirán cómo su viejo amigo Sawyer les toma con fuerza del brazo. Subido sobre el espejo, parece que esa sea la única superficie que es inmune a los efectos del desprendimiento. No tardarán en darse cuenta de que es su viejo amigo el único que impide que el abismo y la corriente les arrastre sin remedio.

"No te sueltes. Si quieres despertar de verdad... no te sueltes".

Será su elección si deciden aceptar la ayuda de Sawyer y subir con él sobre la superficie de cristal del espejo. O si, por el contrario, se sueltan y se dejan llevar por la corriente. En este último caso (incluso si deciden, además, llevarse con ellos al pobre Sawyer) los protagonistas que acepten este camino despertarán de vuelta en el mundo real, pasando a jugar CRUDAS REALIDADES, interludio al segundo acto de esta campaña de iniciación.

Quienes, en cambio, hayan aceptado la ayuda de Sawyer para resistir el arrastre de la corriente, habrán tomado una decisión más trascendente de lo que imaginan. Una vez que se encuentren Sawyer y el protagonista sobre el espejo, ambos sentirán cómo el cristal comienza a fracturarse y, con esa desagradable sensación de perder pie, de caída libre, nuestro protagonista y Sawyer se precipitarán a través del espejo.

Como Director de Juego, podrás pasar a leerles la introducción al modo de campaña Dreamriders (ver Libro Cuatro).

Decisiones individuales y un mismo destino para todos

Es bastante posible (y razonable) que pese a que los jugadores puedan elegir distintas modalidades, como Director de Juego no te parezca buena idea separarlos en dos grupos (ya que tendrías que dirigirles por separado). La solución pasa por asumir una misma modalidad de juego para todos (sea una u otra) a tenor de los puntos de éxito acumulados hasta el momento. Esto, como Director de Juego, sería conveniente que lo advirtieras en el mismo momento en que estés explicando al grupo la mecánica de acumulación de puntos de éxito. Sin desvelar nada sobre la trama, bastará con que les adviertas que al final de la aventura, la cantidad de puntos que cada uno haya acumulado puede inclinar el destino del juego hacia una dirección u otra.

Es decir, si quienes acepten la ayuda de Sawyer y caigan a través del Espejo reúnen entre todos la mayor cantidad de puntos de éxito, será la modalidad Jinetes de los Sueños (Dreamriders) la que se asumirá a partir de ahora (todos los jugadores, independientemente de su decisión, despertarán en la Encrucijada). Por tanto, pasarás directamente a la introducción que encontrarás en el Libro Cuatro para los personajes de la campaña inicial.

Si, por el contrario, aquellos que han preferido soltarse, siendo engullidos y arrastrados por el abismo (incluso si se llevan a Sawyer consigo), son quienes, en conjunto, han reunido mayor cantidad de puntos de éxito, todos los personajes despertarán de vuelta al mundo real (por lo que se seguirá el juego por los derroteros que marca el Libro Dos).

> Nota para el Director de Juego: UN PRIMER ACTO MUCHO MÁS ONÍRICO. Por motivos de claridad a la hora de exponer al lector toda la historia, hemos preferido plantear el desarrollo del primer acto de la campaña de iniciación de forma estrictamente lineal (con la excepción de dos retrospectivas puntuales). Sin embargo, a la hora de llevar a tu mesa de juego este primer acto puede resultar mucho más impactante y eficaz plantear la opción de una estructura no lineal.

Preludio: el último día de tu vida normal

Una vez los jugadores se han confeccionado a sus personajes, como Director de Juego les harás una brevísima introducción mostrándoles lo que son las últimas doce horas de sus vidas antes de que dé comienzo la Gran Vigilia: básicamente, lo que es para sus personajes un día normal como cualquier otro. De esta forma no sólo nos sirve como un referente de normalidad que intensifique el contraste con lo que vivirán en el mundo de los sueños, además tendremos una excusa narrativa para ilustrar algunos de los elementos clave de la vida de esos personajes (representados por sus polaroids).

Escenas oníricas

La introducción de sus vidas cotidianas concluirá en el momento en que concilien el sueño. Una vez dormidos, todos despertarán reunidos en uno de los escenarios oníricos presentados en el Libro Uno. Todos deberán enfrentarse a los obstáculos, barreras y amenazas que encuentren (puedes aplicar un +1 a sus niveles de dificultad por cada jugador pasado el primero), pero sólo uno de los personajes asumirá la forma onírica adecuada para dicho escenario (y lo hará aquel jugador que haya obtenido los éxitos necesarios para sortear el obstáculo o amenaza que les lleve a la escena dos de ese mismo escenario). En el caso de que lo haya terminado de superar alguien que ya ha asumido una forma onírica, la nueva forma onírica será asumida por aquel personaje a quien le corresponda actuar a continuación. Por cierto: las formas oníricas adquiridas se mantendrán a pesar de los cambios de escenario.

Revelaciones

Cada vez que uno de los escenarios sea superado, los personajes se verán transportados a una escena en la que serán testigos de alguna de las revelaciones importantes para la historia. Lo harán habiendo recuperado momentáneamente sus formas normales. De esta forma está claro que nuestros protagonistas comienzan la aventura inmersos en el mundo de los sueños. La cuestión es, ¿es un sueño previo a que tenga lugar la Gran Vigilia? ¿O es ya la incursión onírica en el interior de la mente de Richard Sawyer? ¿Qué son realmente esas revelaciones? ¿Son parte del sueño? ¿O son flashbacks como recurso narrativo de la historia? Dependerá de la cantidad de jugadores (y escenarios oníricos) que estés manejando como Director de Juego.

Revelaciones como partes del sueño (dos o tres jugadores)

Si cuentas con dos o tres jugadores, los personajes están teniendo una experiencia de sueño compartido justo antes de que de comienzo la Gran Vigilia.

Con dos jugadores / escenarios oníricos:

- Tras haber superado el primer escenario, revivirán el momento en que llegaron por primera vez a la isla de Alderney. Descubrirán así de qué se conocen entre ellos, habiendo sido los receptores de la beca de la Fundación Dávalos. De esta forma asistirán al discurso de Dávalos y verán por primera vez a Richard Sawyer entre los allí reunidos (toda la información contemplada en el apartado EL PASADO: DÁVALOS).
- Tras haber superado el segundo escenario, descubrirán quién es Richard Sawyer –que ya habrá aparecido en esos escenarios como alguien a quien parecían tener que rescatar– y revivirán la escena en la que Sawyer les invitó a formar parte de la expedición a Jerusalén y ellos, por un motivo o por otro, acabaron rechazando (básicamente, todo lo expuesto en el apartado EL PASADO: SAWYER).
- Tras esa revelación, los personajes despertarán de vuelta al mundo real. Y a partir de ese preciso instante, comenzará la Gran Vigilia. A partir de ahí, puedes narrarlo todo de forma cronológica, tal como aparece en el Libro Uno.

Con tres jugadores / escenarios oníricos:

- A diferencia de la versión con dos jugadores, una vez mostrada la revelación en la que se muestra qué relación tenían con Richard Sawyer, los personajes se verán transportados al siguiente escenario onírico, donde el tercer y último de los personajes descubrirá su forma onírica.
- Una vez superado el tercer escenario, todos los personajes despertarán de regreso al mundo real. A partir de ahí, como en el caso de contar con sólo dos jugadores: serán testigos del impacto que está teniendo la Gran Vigilia y podrás narrar su regreso a la isla de Alderney y su toma de contacto con el proyecto PANDORA y el dispositivo Yggdrasil.

Revelaciones como recurso narrativo (cuatro o más jugadores)

A la hora de plantear la estructura narrativa con cuatro o más jugadores, cambia la naturaleza de las revelaciones mostradas entre un escenario onírico y otro. En las anteriores versiones, las escenas oníricas eran parte de un sueño que tenían antes de que tenga lugar la Gran Vigilia. En la estructura narrativa con cuatro o más jugadores, sin embargo, la naturaleza de esas escenas oníricas cambia y por tanto, lo hará también la naturaleza de las revelaciones que tienen entre ellas. Por tanto, en la versión con cuatro o más jugadores, los personajes comienzan la aventura conectados al mundo de los sueños mediante el dispositivo Yggdrasil. De esta forma, las revelaciones de las que son testigos son flashbacks que van explicando cómo han llegado a estar metidos en el mundo de los sueños. Así, los recuerdos de su primera llegada a Alderney como receptores de la beca de la Fundación Dávalos hace años y los de su relación con Sawyer, funcionarán como los dos primeros flashbacks.

Con cuatro jugadores / escenarios oníricos:

- Tras haber superado el tercer escenario, en lugar de despertar tendrán una nueva revelación. En este caso será de su pasado reciente: se encontrarán en el aeropuerto de Heathrow, en la escena en la que Layla los recoge y los lleva a Alderney. A través del caos que se deja sentir en la terminal del aeropuerto y a través de la propia Layla, como Director de Juego podrás ponerles en antecedentes del impacto que está teniendo la Gran Vigilia en todo el mundo. Puedes narrar toda esa parte de la llegada a Alderney y la toma de contacto con Dávalos hasta el momento en que ven a su viejo colega Sawyer en coma.
- Con la pregunta retórica de Dávalos aún en el aire (*"Imagino que recuerdan al señor Sawyer..."*), como Director de Juego podrás pasar al momento en que los personajes se ven transportados al cuarto y último de los escenarios oníricos correspondientes.
- Una vez superado dicho escenario, como Director de Juego podrás cortar la acción en el mismo momento en que hayan encontrado a Sawyer. Con el último flashback asistirán a la última revelación partiendo del instante en que Dávalos explica qué fue de Sawyer en Jerusalén hasta el mismo momento en que son conectados a su mente para tratar de frenar la Gran Vigilia.
- Con el recuerdo del instante en que fueron conectados a la mente de Sawyer, los personajes vuelven a encontrarse en el último escenario onírico que visitaron, a punto de dar con Sawyer (es decir, como Director de Juego podrás narrar a partir del apartado SIGUIENDO LA PISTA DE UN RECUERDO).

Con cinco jugadores / escenarios oníricos:

- Una vez superado el cuarto escenario onírico, como Director de Juego podrás regresar al flashback a partir del momento en que Dávalos les explica qué fue de Sawyer en Jerusalén hasta el instante en que les muestran las hojas de personaje que encontraron entre las cosas de Sawyer. A partir de ese momento, puedes reanudar la acción llegando los personajes al quinto (y último) escenario onírico.
- Una vez superado el quinto escenario y antes de narrar el apartado SIGUIENDO LA PISTA DE UN RECUERDO, como Director de Juego retomarás la narración del flashback apenas un instante después de donde lo dejaste la última vez: con los personajes aún sorprendidos al reconocer las hojas de personaje. A partir de ahí puedes seguir el flashback hasta el final: hasta el momento en que se conectan a la mente de Sawyer.
- Con el recuerdo de ese instante, los personajes vuelven a encontrarse en el último escenario onírico que visitaron, a punto de dar con Sawyer (es decir, como Director de Juego podrás narrar a partir del apartado SIGUIENDO LA PISTA DE UN RECUERDO).

Con seis jugadores / escenarios oníricos:

- Sería idéntico a lo plasmado en la versión con cinco jugadores salvo por el hecho de que el acceso a la mente de Sawyer nos permite conectar con la aparición de los personajes en el sexto y último escenario onírico. Una vez superado, como Director de Juego podrás pasar directamente a narrar el apartado SIGUIENDO LA PISTA DE UN RECUERDO.



LIBRO DOS

CRUDAS REALIDADES

VOLVIENDO A LA REALIDAD

"The Fall Collapses"
(Harry Gregson-Williams, B.S.O. Total Recall])

Hace apenas un instante, todo se estaba viniendo abajo. Para cada uno de ellos, sin embargo, el cataclismo tenía un aspecto distinto. Podía tratarse de un barco siendo engullido por las turbulentas aguas de un remolino. Podía tratarse del suelo abriéndose cual colosales fauces, tragando las ruinas de un templo alienígena o de una fortificación medieval japonesa.

Podía ser cualquiera de los mundos posibles. Pero en todos ellos, la estampa era la misma: uno de nuestros protagonistas aferrado a la mano del que fuera en tiempos su viejo amigo, Richard Sawyer. Éste le sostenía, subido a lo que parecía ser lo único que resistía –de momento– el arrastre del agujero negro que lo engullía todo a su alrededor: el mítico Espejo de lo Imposible.

La voz de Sawyer aún resonará en la mente de cada uno de los protagonistas: *"Si quieres despertar... no te sueltes"*.

Por alguna razón, hicieron lo contrario. Puede que no creyesen en la historia que Sawyer les había contado: todo ese rollo de que el mundo real era una farsa. Es posible que no sólo se soltasen: puede que incluso hayan decidido arrastrar a Sawyer consigo.

Fueran los motivos que fuesen los que les llevaron a hacerlo, lo hayan hecho solos o llevándose a su viejo amigo con ellos...

... lo habrán hecho.

Se habrán soltado. Habrán dejado que el abismo los engulla.

Y durante un instante todo se volverá oscuro. Las tinieblas duran lo justo y necesario para plantear la duda de que quizá su viejo camarada Sawyer tuviera razón. Puede que ahora duerman eternamente, sumidos en esas tinieblas.

Es entonces cuando se hace la luz. Una luz blanca los ciega...

... en el momento en que abren los ojos.

Habrán despertado. La primera sensación será la de unas manos aferrándolos con fuerza y sacándolos a la superficie. Dos técnicos con batas de científico y acreditaciones de la SENOKRAD Consolidated les quitan la mascarilla al tiempo que comprueban la reacción de sus pupilas, mientras les preguntan si pueden oírles. Los llamarán por sus nombres, como si quisieran comprobar que aún recuerdan quiénes son.

Apenas tendrán fuerzas para ponerse en pie: tendrán que ayudarlos a salir del foso. Mirando alrededor reconocerán las instalaciones: es el Anillo de Pruebas donde se conectaron al dispositivo Yggdrasil. Unas desagradables sirenas resuenan por todas partes mientras técnicos y operarios van de un lado a otro, como si hubiese una bomba a punto de explotar.

¿Qué está pasando? ¿Han conseguido despertar a Sawyer? ¿Por qué parece que esté a punto de estallar la Tercera Guerra Mundial? Son sólo un puñado de las preguntas que se acumularán en sus desorientadas cabezas.

Es entonces cuando verán aparecer a Dávalos junto a varios de esos técnicos. El magnate filántropo llega incluso a ayudarlos a subir a las camillas. A juzgar por las alarmas y el ajetreo, todo parece estar a punto de venirse abajo. Por eso les extraña aún más escuchar las palabras de Dávalos, pronunciadas con una sonrisa de alivio.

"Lo habéis conseguido. Todo ha salido bien...".

Esas palabras son lo último que llegan a escuchar con claridad antes de sentir una súbita sensación de sueño.

De nuevo, vuelven a perder el conocimiento. Vuelven a dormir.

Con los últimos atisbos de conciencia, lo comprenderán. Si pueden dormir es que lo han conseguido.

Han frenado la Gran Vigilia y el mundo vuelve a conciliar el sueño.

Y con ese pensamiento y una sonrisa de alivio, perderán el conocimiento.

Dormirán.

Pero esta vez... sin sueños.

> Nota importante: NORMALIDAD, MALDITA NORMALIDAD. Una vez de regreso al mundo real, nuestros jugadores deberán realizar unos ajustes en sus hojas de personaje. Deberán eliminar todos los extras que recibieron (y anotaron convenientemente). Las especialidades (normales o avanzadas), así como las mejoras a sus características que recibieron a la hora de entrar en el mundo de los sueños habrán desaparecido, volviendo todas sus estadísticas de juego a los valores previos a su incursión onírica. El desmayo de los protagonistas a los pocos instantes de haber retornado al mundo real nos ofrece una elipsis narrativa perfecta para que los jugadores aprovechen para ajustar de nuevo los valores de su ficha de personaje. Una vez lo hayan hecho, podrás retomar la narración.

2 CONSECUENCIAS

"Algiers Ferry"
(Harry Gregson-Williams, B.S.O. Déjà Vu)

Nuestros protagonistas pasarán durmiendo las siguientes cuarenta y ocho horas. Descansando de la agotadora y peligrosa incursión al mundo de los sueños. Para cuando vuelvan a abrir los ojos, despertarán en una amplia galería, una especie de sala de postoperatorio.

Además de los pijamas blancos que llevan y las enormes camas de respaldo móvil sobre las que yacen, las máquinas a las que estaban enchufados y el olor a desinfectante aséptico del lugar dejan claro que se trata de alguna clase de hospital. Sin embargo, la estancia parece haber albergado en tiempos un enorme salón, con una balconada desde la que pueden escuchar el trinar de los pájaros.

Al asomarse al exterior, los protagonistas comprobarán que están en la segunda planta de la mansión Lighthouse. Desde el balcón verán los jardines traseros de la propiedad y, al fondo, el Domo: el centro de investigación donde se conectaron a Yggdrasil para despertar a su vegetativo amigo, Richard Sawyer.

Los personajes jugadores se miran los unos a los otros y comprueban que sus cuerpos vuelven a ser los suyos: los originales. Han vuelto a la normalidad. La prueba definitiva de que todo vuelve a estar en su sitio será intentar usar sus poderes y capacidades asombrosas: ¡habrán desaparecido!

Eso sí: sus cuerpos muestran signos evidentes de desnutrición, una tremenda fatiga y el típico aspecto desaliñado de haber permanecido algún tiempo lejos de la maquinilla de afeitar.

En términos de juego, los protagonistas se habrán recuperado de todo el daño sufrido durante la incursión onírica. Sin embargo, aquellos que hubiesen llegado a pasar a estado Crítico (y, por supuesto, aquellos que cayesen en Coma), lucirán serias cicatrices y marcas de los golpes o ataques recibidos.

Mientras intercambian sus impresiones, sentirán el sonido metálico de una silla de ruedas acercándose. Y escucharán una voz a sus espaldas: la voz de alguien que acaba de entrar en la estancia.

"Al fin despiertos...".

Al darse la vuelta, podrán comprobar que se trata de su viejo colega.

Sawyer.

Y está despierto.

2.1. RICHARD SAWYER

Ante ellos y postrado en su silla de ruedas, Sawyer lucirá un pijama similar al que ellos llevan y saltan a la vista en sus brazos las marcas que indican que, como ellos mismos, él también estuvo conectado a unos medidores como los que tienen ahora los protagonistas junto a las camas.

El tono de voz de Sawyer hace justicia a su aspecto de hombre devastado en todos los sentidos. Él mismo les explicará su historia.

"Desperté hará unas horas. Lo hice en esa cama de ahí..." –señala una de las que aun están vacías–. *"Al abrir los ojos lo primero que vi fue a Dávalos y a un equipo de técnicos del programa Yggdrasil. Al notar que me miraban como si fuese Jesucristo resucitado pregunté qué coño había pasado..."* –sonríe con amargura–. *"Cuando me lo dijeron... lo comprendí* –pierde la sonrisa–. *"Me miraban como si fuese el jodido Anticristo"*.

Sawyer explicará la situación a los protagonistas (y tú, como Director de Juego, tendrás que interpretarlo con tus propias palabras, metiéndote en el papel de este personaje).

"Veréis, mi último recuerdo es de hace semanas. Recuerdo haber terminado el ensamblaje de Yggdrasil y haber ido al pueblo, a tomar unas copas con la gente del equipo técnico. Sé que no excusa todo lo ocurrido y que no cambia nada, pero..." –casi se le saltan las lágrimas–. *"No recuerdo haberme conectado a Yggdrasil. Ni mucho menos por qué demonios lo hice".*

De hecho, no recordará nada de cuanto pudo haber vivido con los protagonistas cuando éstos se encontraban conectados a Yggdrasil. Para ponerte en la piel de Sawyer, imagina que despiertas un día y te dicen que eres responsable de haber matado a cientos de personas... sin contar el pequeño detalle sin importancia de haber provocado un caos de escala global. Así es como se siente Sawyer... sólo que peor.

Tras ser ayudados a desconectarse sin problemas de las máquinas y dispositivos, los protagonistas podrán levantarse y acompañar a Sawyer mientras los guía a través de los pasillos de una desolada Lighthouse Manor. En distintas dependencias de la misma los personajes podrán sorprenderse al descubrir a miembros del personal técnico y administrativo de la organización echando cabezadas en los sitios más insospechados. El silencio reina en la mansión y Sawyer lo explicará ante la cara de sorpresa de los protagonistas.

"Imagino que es la misma estampa que se repite por todo el mundo. La mayor parte de la gente está recuperando el sueño perdido. Han sido muchas horas de insomnio..." –de nuevo una sonrisa de ironía aparece en el rostro de Sawyer–. *"Con tanta gente durmiendo por todo el planeta... puede que estas cuarenta y ocho horas posteriores a la Gran Vigilia estén siendo las más pacíficas de toda la historia".*

Sawyer los conducirá hasta unos dormitorios en el ala opuesta de la segunda planta. Allí les estará esperando a cada uno el equipaje que ha traído consigo, por lo que podrán cambiarse de ropa y ponerse algo más cómodo. Cuando terminen, Sawyer les pedirá que lo acompañen a la planta baja. Tiene que mostrarles algo en la enfermería. Mientras bajan en el decimonónico y lento ascensor de barroca rejilla metálica, Sawyer seguirá con sus explicaciones...

"Dávalos partió hace una hora rumbo a Berlín. Piensa hacer público todo lo ocurrido en una rueda de prensa en la sede de la SENOKRAD Consolidated. Cuando todo esto se sepa..." –Sawyer se encoge de hombros–. *"Imagino que empezarán por desmantelar Yggdrasil. Y luego me juzgarán por crímenes contra la humanidad. En el fondo... no merezco otra cosa".*

2.2. CASSANDRA GUERRERO

Sawyer habrá conducido a los protagonistas hasta la enfermería. Una vez allí, pulsará un botón y una cortina automática en la pared se abrirá, lentamente, dejando ver al otro lado la misma estancia en la que nuestros protagonistas pudieron verle a él cuando llegaron a la isla. En esa misma cama se encuentra aho-

ra la doctora Guerrero, conectada a un sin fin de máquinas que registran una mínima actividad cerebral.

"Las malas noticias son que, por paradójico que suene, no todos han salido despiertos de la Gran Vigilia". –Sawyer mira con una culpabilidad evidente a través del cristal–. *"La doctora Guerrero cayó en una especie de coma apenas tres minutos antes de que me despertaseis. Y digo coma porque no tenemos una palabra mejor para definirlo. Todo parece indicar que duerme, pero su actividad cerebral es casi inexistente. Como si su mente estuviese lejos del cuerpo... Muy lejos".*

Sawyer moverá su silla de ruedas hasta un ordenador que hay sobre la mesa, cubierta ésta por gran cantidad de expedientes desperdigados por doquier. En la pantalla de la computadora, Sawyer les mostrará páginas web y foros de centros neurológicos de distintas partes del planeta.

"Hemos localizado al menos medio centenar de casos parecidos al de la doctora sólo en Gran Bretaña. Hay noticias de algunos más en Estados Unidos, China, India..." –Sawyer les mira apesadumbrado– *"Intento pensar que podría haber sido mucho peor si no hubieseis conseguido despertarme, pero...".*

2.3. LAS BUENAS NOTICIAS

"Por otro lado..." –Sawyer trata de contrarrestar el ánimo y esboza lo que es un proyecto de sonrisa–. *"Tengo buenas noticias".*

Su viejo amigo rebusca entre la pila de informes médicos desperdigados sobre el escritorio. Cada carpeta contiene resonancias realizadas a cada uno de los protagonistas. Cualquiera con conocimientos médicos adecuados podrá interpretarlas y deducir que tienen unos cerebros perfectamente sanos.

"Se han hecho resonancias a todos los miembros del personal de la Fundación Dávalos. Y por supuesto a vosotros..." –Sawyer sonríe, por una vez sin acritud–. *"Las buenas noticias son que estáis perfectamente. Y que en un par de horas, en cuanto los pilotos hayan descansado lo suficiente, podréis volver a casa".*

En ese momento, escucharán una voz a sus espaldas. Una voz joven, de mujer, que nunca antes habían escuchado en sus vidas.

"Me temo que eso no va a ser posible".

3 ALISON CASTLE-DÁVALOS

"Fuller Goes To Sleep"
(Harald Kloser, B.S.O. Nivel 13)

La chica que tienen ante ellos debe rondar la veintena. Su aire juvenil contrasta con su actitud segura y decidida, más madura. Ojos claros, pelo rubio, largo y lacio, la tez pálida. Luce un elegante y sobrio traje negro, del que pende una acreditación de la Fundación Dávalos. De máximo nivel de seguridad.

Acompañando a la chica hay tres hombres vestidos de negro, con gafas de sol, maletines y comunicador en la oreja. Una mezcla entre secretarios y guardaespaldas.

"Soy Alison Dávalos" –les tiende la mano, con aire frío y tajante–. *"A partir de este momento, y con la autorización de la Junta Directiva de la SENOKRAD Consolidated, tomo el control de estas instalaciones. Me temo que debemos abusar un poco más de su paciencia y pedirles que aguarden en la sala de postoperatorio, al menos hasta el momento en que tenga lugar la rueda de prensa".*

Ante la más que posible petición de explicaciones por parte de nuestros protagonistas, Alison alegará que se trata de una medida de seguridad que la empresa quiere adoptar para evitar filtraciones a la prensa o a través de las redes sociales. *"Mi padre dará todas las explicaciones en público en apenas una hora. Lo último que queremos es un escándalo innecesario".*

Para acentuar el hecho de que no se trata de una invitación sino de una orden, Alison llamará a un equipo de intervención compuesto por cinco hombres armados que lucen uniformes de una empresa de seguridad privada (ARES, una subsidiaría de la SENOKRAD). De forma educada pero firme, invitarán a los protagonistas a que vuelvan a sus dormitorios. Si se niegan, se limitarán a dejarlos encerrados en la enfermería. Cualquier intento de escapar que implique agresión será contestada con la misma intensidad.

Tarde o temprano, con forcejeos o sin ellos, nuestros protagonistas acabarán encerrados bien en la sala de postoperatorio, bien en la enfermería. En el primero de los casos, los personajes serán escoltados por un equipo de agentes de ARES. A través de las ventanas, podrán comprobar como varios todo terrenos Humvee con logotipos de la empresa de seguridad flanquean el acceso a la mansión mientras un helicóptero de transporte de tropas –de la misma empresa– ha tomado tierra en una de las plataformas del helipuerto. Un pequeño contingente de hombres de la ARES estará reuniendo a todo el personal técnico y administrativo y trasladándolo al salón de baile que hay en la primera planta de la mansión, en el ala derecha.

Una vez se encuentren todos los protagonistas encerrados junto a Sawyer, éste reaccionará de nuevo. Haya pasado lo que haya pasado, Sawyer se habrá quedado de piedra al ver aparecer a Alison. No habrá sido capaz de reaccionar ante la impresión y se habrá limitado a evitar la mirada de la joven en todo momento, mirando para todas partes con evidente temor e inquietud. Si le preguntan, Sawyer alegará que es sólo que *"no me gusta recibir órdenes... mucho menos por parte de gente trajeada".*

Pero cuando estén a solas (aunque con dos hombres de ARES tras las puertas), Sawyer dirá dos palabras con un tono de absoluta incredulidad.

"Está muerta". –Ante la mirada atónita de los protagonistas, Sawyer les devolverá esa misma mirada alucinada y sorprendida–. *"Alison Dávalos murió hace años en un accidente de tráfico".*

3.1. TEORIA 1: SEGUIMOS DENTRO DEL SUEÑO

Lo cierto es que al principio de la campaña, entre los datos que conocían todos los protagonistas sobre el filántropo millonario Joseph Castle-Dávalos ya figuraba la nota trágica sobre la muerte de Alison. Así que es posible que alguno de los protagonistas

con mejor memoria haya recordado el dato (o lo tuviese apuntado en la hoja de personaje) en cuyo caso puede haberlo mencionado con la joven presente. En tal caso, Alison reaccionará con la frialdad de quien cree que se le está tomando el pelo. Es más: si insisten, mostrará una cicatriz a lo largo del brazo. *"En aquel accidente estuve a punto de perder el brazo. Así que, como comprenderá, no es algo que me guste que tomen a broma".*

Si los protagonistas tienen acceso a Internet, podrán constatar varios hechos. Por un lado que, en efecto, Alison Dávalos murió en un accidente de tráfico. Ningún medio ahondó demasiado en el caso y no hay muchos detalles del incidente: como mucho se comenta que el accidente tuvo lugar cuando su moto patinó sobre una carretera mal asfaltada, tras haber recorrido apenas kilómetro y medio desde la casa de su padre en Westchester, Nueva York.

Si le muestran las pruebas a Alison reaccionará muy ofendida y amenazará con demandarlos si persisten en esa broma de mal gusto. Llegados a este punto, Alison se negará a seguir hablando con los protagonistas (y dará orden tajante a su equipo de seguridad de que sean encerrados y aislados).

Por otro lado, el propio Sawyer asistió al funeral de la joven Alison (su muerte tuvo lugar al poco de su recuperación, tras el incidente de Jerusalén en el que perdió las piernas). Fue un duro golpe para Dávalos. Que Alison esté viva es, en palabras del propio Sawyer, *"imposible"*.

Por lo tanto, y si es que no se lo han planteado ya nuestros protagonistas, Sawyer lanzará su primera hipótesis: *"Estamos soñando. Seguimos dentro de la tierra de los sueños, seguimos conectados a Yggdrasil"*. Ante todo, cualquier intento por parte de los protagonistas de invocar sus poderes o de realizar proezas imposibles (como volar saltando de la ventana del segundo piso de la mansión) será totalmente inútil.

"Parece bastante evidente lo que tenemos que hacer, ¿no?" –Sawyer mirará a sus colegas con esa mirada clásica en él de *"¿de verdad tengo que explicarlo?"*–. *"Conectarnos a Yggdrasil, por supuesto"* –si se encuentran en el segundo piso, señalará por la ventana de la sala de postoperatorio a la parte de atrás de la mansión, donde se yergue el Domo–. *"Si en el mundo real es la entrada a la tierra de los sueños... tiene sentido que en la tierra de los sueños sea la salida al mundo real"*.

3.2. TEORÍA 2: ALISON ES UNA PROYECCIÓN

Otra teoría que no tardará en exponer Sawyer a los protagonistas es la siguiente: *"Si mis cálculos son ciertos..."* –dirá con cierto nerviosismo, preocupado por las implicaciones que todo ello podría tener si tuviese razón– *"...es posible que nuestra irrupción en la red psíquica global haya creado un desequilibrio entre los límites de la realidad y la ficción. Es muy posible que las fantasías de alguien se estén... bueno... haciendo realidad"*.

En un principio, no tendría por qué haber ningún problema. Sin embargo, Sawyer sacará a relucir una cuestión que más tarde se podrá constatar para desgracia de todo el personal de las instalaciones: *"No podemos tomarnos esto a la ligera. Si es una proyección, una fantasía viviente... es probable que reaccione de forma hostil si llegase a descubrirlo. Es posible que intente eliminar todo rastro que la señale como tal. Incluyendo a aquellos que lo puedan saber"*.

La solución que propondrá Sawyer es bien sencilla: *"Aunque podamos hacer nuestras cábalas... no podemos saber a ciencia cierta quién está originando esta distorsión en la realidad"*. –Señalando en dirección al Domo–: *"Pero si entramos en Yggdrasil, el sistema detectará de inmediato el punto, la brecha en la red psíquica global que está originando este fenómeno. Conectados a Yggdrasil podremos entrar en la mente de esa persona... y podremos eliminar esa fantasía directamente de su cabeza"*.

Tras soltar esa delirante propuesta, Sawyer mirará durante un par de segundos a sus atónitos viejos camaradas y, encogiéndose de hombros, dirá...

"Aunque si tenéis una idea mejor...".

3.3. TEORÍA 3: TODO ES REAL

La verdad es que los protagonistas más conspiranoicos pueden plantearse que todo esto no sea más que lo que parece: alguna clase de operativo clandestino puesto en marcha para borrar toda huella de lo ocurrido. Eso incluiría silenciar a los testigos... para siempre.

Ante semejante panorama, y teniendo en cuenta que en breve pasarán cosas que apoyarán dicha teoría, es posible que nuestros protagonistas empiecen a urdir un plan de fuga.

Como director de juego, tú eres quien tiene la última palabra: con el pequeño parche de reglas que hemos incluido para jugar *Dreamraiders* en entornos de mundo real puedes permitir que los protagonistas traten desde salir a hurtadillas de la propiedad con idea de llegar a la cercana localidad de St. Anne, hasta probar suerte y robar el helicóptero para salir de allí volando.

Sin embargo, te recomendamos que no lo permitas: la historia se alargará de forma innecesaria ya que estarán siguiendo una pista falsa. Lo ideal sería permitirles salir de donde quiera que se encuentren encerrados (ya sea la sala de postoperatorio o la enfermería, con la comatosa Doctora Guerrero) y permitirles alcanzar el Domo sin demasiados problemas. Es posible que cualquier intento de fugarse de las instalaciones acabe con los personajes siendo descubiertos por alguna de las patrullas de ARES Security que patrullan las instalaciones. En tal caso, no sería raro que Sawyer y el resto de los protagonistas se viesen obligados a hacerse fuertes dentro del Domo, dejándoles Yggdrasil a su alcance para conectarse.

Otra opción es, sencillamente, no hacer nada. Es posible que nuestros protagonistas confíen en que, tras la conferencia de prensa de Joseph Castle-Dávalos, Alison cumplirá su palabra y les devuelvan a todos a casa.

Por supuesto, eso no va a ocurrir.

3.4. LA TERRIBLE VERDAD SOBRE ALISON

"Techno Download"
(Harald Kloser, B.S.O. Nivel 13)

Lo cierto es que la segunda teoría de Sawyer es, en efecto, lo que está ocurriendo. Lejos de seguir dentro de un sueño, nuestros protagonistas se encuentran en el mundo real. El problema es que Alison y las tropas de la ARES Security que la escoltan, no son reales: son una distorsión en la realidad que está provocando una persona.



Esa persona es Joseph Castle-Dávalos, quien se encuentra en esos mismos momentos a punto de tomar un avión que lo lleve a Berlín. Contactar con él será, por supuesto, una misión imposible por parte de los protagonistas.

La proyección responde a la visión idealizada de cómo a Dávalos le hubiese gustado que fuese su hija de no haber muerto. El filántropo soñaba con que algún día Alison se convirtiese en una directiva fuerte, ambiciosa y capaz de dirigir una multinacional.

Por otro lado, la distorsión en la realidad responde también a otro deseo profundo de Dávalos. Desearía que todo lo que ha pasado jamás hubiese sucedido. Que jamás se hubiese puesto en marcha el proyecto Pandora, ni que se hubiera construido el dispositivo Yggdrasil.

Si tan sólo se pudiera hacer desaparecer todo eso de un plumazo...

Por desgracia, el filántropo es incapaz de imaginar que sus deseos se están haciendo realidad. Literalmente.

Respondiendo a este deseo inconsciente, la distorsión ha tomado la forma de Alison al mando de un equipo de seguridad ARES (un ejército privado que existe en la realidad, como una subsidiaria de la SENOKRAD Consolidated). Su objetivo es asegurarse de que nada de esto sale a la luz. Y que el dispositivo Yggdrasil es destruido.

Para llevar a cabo la primera parte de la misión Alison tiene pensado ejecutar a todo el personal de las instalaciones. Comenzará a hacerlo poco después de haber aislado a los protagonistas. Éstos podrán escuchar voces en el piso de abajo y el sonido de armas de fuego. Si eso no les indica que algo huele a podrido y les motiva para empezar a trabajar en un plan de fuga, se merecen que los ejecuten como a corderos en el matadero. Por cierto, preguntar a los guardias que tienen apostados tras la puerta de donde estén recluidos sólo servirá para que éstos digan: *"¿Disparos? Lo siento, pero no he escuchado nada..."* –mientras se siguen escuchando disparos, claro–. *"Lo mejor es que regrese adentro, señor. Por su propia seguridad"*.

4 SUÉÑALO OTRA VEZ, SAM

"Enter the Wormhole"
(Brian Tyler, B.S.O. Timeline)

Llegado el momento quedará bastante claro que, ya sea todo un sueño o se trate de una distorsión de la realidad, la solución parece pasar por conectarse de nuevo al dispositivo Yggdrasil. Por supuesto, los protagonistas no podrán hacerlo por sí mismos: necesitarán la ayuda de Sawyer.

En cualquier caso, nuestros protagonistas no lo deberían tener demasiado difícil para escapar del lugar donde se encuentren cautivos: pueden salir de la sala de postoperatorio empleando cualquiera de las ventanas o fugarse de la enfermería provocando una distracción, alegando que el estado de la Doctora Guerrero ha empeorado súbitamente y necesita ser conectada a Yggdrasil.

Por supuesto, cualquier intento por convencer a Alison o a cualquier miembro de ARES Security para que les dejen entrar en el Domo por las buenas chocará de bruces con un rotundo no. Ya pueden pedirlo en latín: el no será la única respuesta.

De todas formas, como decimos, no hay interés por tu parte como Director de Juego en alargar mucho más la acción: basta con que organicen un pequeño plan de fuga o distracción mínimamente ingenioso para permitirles llegar hasta el Domo (el cual apenas si contará con vigilancia en ese preciso momento).

Acceder al interior no será complicado puesto que el sistema de seguridad aún está codificado para permitir el acceso a Sawyer (con todo lo que ha pasado, no se ha tenido tiempo de cambiar los protocolos de seguridad). Tras bloquear las puertas de acceso al Domo, Sawyer tomará el elevador que lo llevará a la sala de control mientras indica a los protagonistas que vayan preparándose para la inmersión onírica.

Tras volver a colocarse los trajes de neopreno que llevaron la primera vez, y que encontrarán en los vestuarios anexos a la sala central, nuestros protagonistas volverán al interior de la cámara. El impresionante dispositivo de cableados entrelazados a modo de árbol legendario les dará la bienvenida mientras las luces parpadean al encenderse. En el techo, a través del suelo de cristal de la cámara de control, los protagonistas podrán ver desde abajo como Sawyer, en las alturas, va de una terminal a otra conectando los sistemas.

La megafonía crepita al tiempo que se escucha la voz de su viejo amigo:

"Bien. Imagino que ya sabéis cómo va... Poneos las mascarillas de oxígeno, ajustad los cascos y sumergíos en el foso. El resto..." –manipula unos cuantos controles y las luces se atenúan, sumiendo la estancia en una tenebrosa tonalidad verde– *"El resto es tan fácil como soñar".*

Con los protagonistas en sus puestos, Sawyer iniciará una cuenta atrás por megafonía de diez a cero. Cuando se encuentre a punto de llegar al seis, se escucharán golpes procedentes del exterior. Alguien aporrea las puertas principales del Domo, desde afuera.

"Tranquilos. Aunque consigan entrar, aún tendrían que sortear diez pulgadas de acero" –con el sonido de arietes hidráulicos, las pesadas compuertas de acceso al Anillo de Pruebas se cierran con un chasquido–. "Ahora necesito que os concentréis... Cinco, cuatro, tres, dos...".

Antes de llegar a uno, el foso ya se habrá llenado de agua lo suficiente como para cubrirlos por completo. La voz de Sawyer sonará amortiguada. Lejana.

Y por un instante, las luces parpadearán, dejándolo todo en tinieblas.

Al menos, por un segundo.

Después, ya no estarán allí.

REGLAMENTO (III)

NAVEGANDO POR EL SUEÑO

Aestas alturas de la campaña, nuestros protagonistas se han visto obligados a conectarse de nuevo Yggdrasil. El objetivo: bien escapar del entorno onírico en el que creen seguir atrapados, bien entrar en la corriente onírica global y así acceder a la mente que está provocando la distorsión de la realidad. Una distorsión que ha traído de entre los muertos a la difunta hija del magnate Dávalos, Alison, acompañada de un comando militar de ARES Security. ¿Sus instrucciones?: borrar del mapa cualquier evidencia de que el proyecto Pandora hubiese existido alguna vez. Eso incluye a nuestros protagonistas.

Para desactivar esa distorsión de la realidad, los personajes deben adentrarse en la mente de la persona responsable de provocarla (y cuya identidad puede que sospechen pero que, de momento, no pueden dar por sentado). ¿Cómo se traduce eso en mecánica de dados? ¿Cuáles son las reglas para bucear en la mente de alguien?

> Nota del autor: ¿POR QUÉ AHORA Y NO ANTES? Si en la anterior incursión onírica no empleamos estas reglas es porque los personajes no podían estar seguros de si estaban en un sueño o no. Llegados a este punto de la aventura, los protagonistas ya saben a ciencia cierta que están dentro de un sueño. Y eso les proporciona una serie de ventajas, poderes y vulnerabilidades que no tenían antes.

EQUILIBRIO ONÍRICO

Ya hemos mencionado antes que los personajes son intrusos dentro de la mente de un soñador. Como ladrones que se han colado en una casa, nuestros protagonistas deben moverse de una habitación a otra sin activar el sistema de seguridad... el cual los expulsaría en caso de hacer demasiado "ruido". En el caso de los personajes, las acciones que llevarán a cabo dentro de la mente del sujeto estarán encaminadas a profundizar en ella (a pasar de habitación en habitación), pero, en muchas ocasiones, tales acciones pueden llamar la atención del subconsciente, el cual puede llegar a expulsarlos del sueño, devolviéndolos al mundo real.

Traducido en reglas significa lo siguiente: cuando un personaje realiza determinadas acciones (por ejemplo empleando sus poderes oníricos, de los que hablaremos un poco más adelante), puede aumentar su nivel de desequilibrio onírico, haciéndose notar dentro del sueño y arriesgándose a llamar la atención del subconsciente del soñador.

NIVELES DE DESEQUILIBRIO ONÍRICO

Para los técnicos y científicos que supervisan las incursiones oníricas de los personajes desde el puesto de control, los niveles de desequilibrio aparecen en sus pantallas como complejos diagramas y gráficos. En lo que respecta a la hoja de personaje, sin embargo, vendrá indicado por un sencillo marcador que puede ir de 0 a 5. Cada uno de esos valores indica, de menor a mayor, lo bien sincronizado que se encuentra dentro del sueño (0) o que está al filo de ser expulsado del mismo, viéndose devuelto al mundo real a través del despertar (5).

Nivel 0: Lúcido

En este nivel los personajes se encuentran sincronizados al cien por cien con el escenario onírico en el que se mueven. Todos los personajes comienzan cada una de sus incursiones oníricas en este nivel.

Niveles 1, 2 y 3: REM +1, REM 0, REM -1

Mientras el personaje se encuentre en uno de estos tres estados, significa que ha forzado la estructura onírica del paisaje y lo ha vuelto inestable. Sin embargo, de momento, no hay consecuencias apreciables de ello. Es decir: el subconsciente sabe que algo no va del todo bien dentro del sueño pero, de momento, es incapaz de identificar al personaje como la fuente de esa disonancia.

Nivel 4: Periferia

Llegados a este punto, los fallos o las alteraciones que el protagonista ha provocado sobre el escenario onírico han hecho que su permanencia en él se vea amenazada. Mientras se encuentre en este estado, al principio de cada ronda, el personaje deberá tirar todos y cada uno de sus dados de esfera. Si en alguno de ellos obtiene un 1, tendrá lugar un efecto de distorsión onírica (los veremos más adelante, en el apartado del Director de Juego para las aventuras de los saqueadores de sueños): de momento basta con que sepas que los efectos pueden ir desde la alteración caprichosa de tus propias esferas hasta que te veas arrojado a otro escenario de los que componen ese sueño). De no haber obtenido ningún 1, el personaje tendrá que volver a tirar una vez empiece la siguiente ronda. Pero por cada ronda que pase sin obtener ningún 1, el personaje irá tirando sus esferas con un dado menos (eliminándolos de mayor a menor número de caras). Al final, siempre contará como mínimo con un dado de cuatro caras. Tarde o temprano, acabará sacando un 1.

Nivel 5: Vigilia

Si el personaje se encuentra en Vigilia, estará al filo de abrir los ojos y salir del sueño. Cada ronda que se encuentre en este estado, el protagonista hace una tirada idéntica a la que mencionamos en el apartado de Periferia, con todos sus dados de esfera. Si obtiene un 1 habrá sido expulsado del sueño, siendo devuelto al mundo real y despertando en la sala del dispositivo Yggdrasil.

Los técnicos enviarán al personaje de vuelta al interior del sueño. Sin embargo, volverá a aparecer al principio de la siguiente escena. Lo hará en estado Lúcido, pero habrá perdido todos los éxitos (tanto negativos como positivos) que hubiera acumulado hasta ese momento.

Por cada ronda que pase en Vigilia y no haya sido expulsado del sueño aún, el protagonista tirará sus esferas con un dado menos, eliminando primero los más grandes hasta quedarse con un único dado de cuatro (siempre se tirará al menos un dado de cuatro).

NARRANDO EL DESPERTAR

Cuando un personaje es expulsado del sueño por haber acumulado demasiado desequilibrio onírico éste simplemente desaparece de la acción mientras la escena sigue su curso con los demás protagonistas que estuviesen aún allí.

El personaje regresará al curso de los acontecimientos en cuanto los demás protagonistas hayan resuelto el obstáculo, derrotado la amenaza o superado la barrera en cuestión. Aparecerá de la misma forma espontánea (de hecho, nadie dentro del sueño notará que el personaje haya desaparecido en ningún momento).

El protagonista despertado, por otra parte, habrá vuelto al mundo real durante unos minutos y podrá enterarse de cómo se está desarrollando la distorsión onírica. Para cuando vuelva a conectarse a Yggdrasil y regrese al sueño, podrá informar de ello a los demás saqueadores de sueños (esto, a nivel narrativo, permite que los personajes no pierdan la sensación de que, a parte de la aventura que están viviendo en el sueño, sigue habiendo una amenaza en la realidad que han de frenar).

Por otro lado, el despertar nos proporciona una justificación narrativa perfecta para extraer de la aventura un personaje en caso de que ese jugador tuviera que salir de la partida por cualquier motivo.

OPCIONAL: PESADILLAS RECURRENTES

Adquisición de Pesadillas: Cuando un personaje llega a Vigilia y es despertado, tiene la opción de evitarlo. Si decide "adquirir una Pesadilla", el personaje no despertará ni perderá los éxitos acumulados. Es más, volverá a estar en Lúcido (es decir, sin ninguna casilla de constantes oníricas marcada).

Sin embargo, anotará la cantidad total de éxitos que, en caso de haber despertado, habría perdido (incluyendo, ahora sí, también los negativos a ese cómputo total).

Esa cifra resultante será el nivel básico de obstáculo que tendrá su Pesadilla.

¿Y qué aspecto asumirá esa Pesadilla? El personaje que ha adquirido la Pesadilla deberá apuntar una serie de datos que la definen. Además de su nivel básico, el personaje tendrá que anotar la que fuese su esfera dominante en el momento de adquirir la Pesadilla, así como el tamaño de dado que tuviese asignado a ella. Esto definirá la naturaleza y aspecto que adoptará la escena (y la amenaza) a la que tendrá que enfrentarse el protagonista si la Pesadilla llegase a activarse.

Por ejemplo: En mitad de una aventura, el personaje de Víctor, William Baker, un ejecutivo que ha asumido el aspecto de un pirata sacado de las películas de Errol Flynn (Mnemore d10 sería su esfera dominante) acaba despertando. Tiene 30 éxitos positivos y 9 negativos. Decide que no quiere despertar ni perder los éxitos así que compra una Pesadilla. Esta contará como obstáculo de 39. Y, estando representada por Mnemore d10, si llegase a activarse más adelante es posible que el Director de Juego tuviese a bien ubicar la escena en un galeón español en llamas, a punto de hundirse ¡y del que nuestro protagonista tendrá que escapar!

En cualquier caso, si por cualquier motivo no se recordasen bien las circunstancias narrativas en las que tuvo lugar la adquisición de la Pesadilla, el Director de Juego puede dar un escenario acorde con la esfera aunque no remita al momento de adquisición de la Pesadilla.

Por ejemplo: Si jugando con otro Director de Juego, el personaje de Víctor activase esa Pesadilla y no se acordase de que la adquirió asumiendo el aspecto de un pirata, el Director de Juego podrá tomar como referencia la esfera (Mnemore) y ubicar la escena, por ejemplo, en mitad de un tiroteo entre bandas rivales durante un funeral mafioso, en el Chicago de los años treinta.

Activación de una Pesadilla: La Pesadilla es un escenario onírico especial que se activará en cualquier momento en que el jugador tire sus dados y no obtenga ningún éxito (que todos los dados arrojados hayan dado como resultado un fallo). En ese momento, el personaje se verá arrancado de la escena onírica en la que estuviese, siendo transportado a un entorno cuya naturaleza encajará con la esfera de la Pesadilla.

Una vez atrapado en ese escenario, el Director de Juego colocará ante el personaje una serie de amenazas que encajarán con la esfera definitoria de la Pesadilla. El nivel de esas amenazas se calculará a partir de esa misma esfera: el Director de Juego podrá colocar en el camino del personaje tantos obstáculos de tanta dificultad como le sea posible... mientras le queden puntos de obstáculo de la Pesadilla.

Por ejemplo: Durante un operativo onírico, posterior a aquel en que adquirió su Pesadilla, William Baker obtiene una desastrosa tirada de dados en la que no obtiene ningún éxito. El Director de Juego describe al jugador que lleva a Baker cómo el escenario a su alrededor cambia de repente, viéndose transportado al interior de un navío de guerra del siglo XVII. Un grupo de sanguinarios piratas lo rodea poco a poco, con semblantes marcados por cicatrices y empuñando sus espadas.

A la hora de establecer los obstáculos, amenazas y barreras que Baker encontrará a su paso, el Director de Juego debe tener en cuenta que la esfera dominante del escenario es Mnemore d10, por lo que un obstáculo normal tendría un nivel 8, otro difícil tendría 10 y uno muy difícil tendría 12. Si decidiese considerar a la tropa de sanguinarios bucaneros como una amenaza de nivel medio (10), el Director de Juego tendría que restar diez puntos a los 39 que tenía originalmente el escenario Pesadilla para gastar.

Dirigiendo la Pesadilla: Es importante indicar que el protagonista debe lidiar por sí solo con su Pesadilla. Y este personaje tendrá que hacerlo al mismo tiempo que el resto de los protagonistas sigue adelante con la aventura principal. Por lo tanto, el personaje atrapado en la Pesadilla no podrá recibir ayuda de ningún otro protagonista.

Recuperación en los combates contra Pesadillas: El personaje se encontrará de repente peleando contra sus miedos conservando las constantes vitales y el desequilibrio onírico que tuviese en el momento de activar la Pesadilla. Si quisiera recuperarse de ellas o de los nuevos daños que pudiese hacerle la Pesadilla podrá hacerlo de la forma habitual.

Superación de Pesadillas: La Pesadilla se considera superada (y por tanto, se elimina para siempre) cuando el personaje consigue reducir a cero el nivel de obstáculo de la misma. En tal caso, recibirá la mitad de los éxitos obtenidos durante su lucha contra ella, redondeando hacia abajo.

Si el personaje acaba despertando mientras lidia con la Pesadilla, despertará de vuelta al mundo real y, prácticamente enseguida, será devuelto al sueño, reapareciendo en la escena en la que se encuentren el resto de sus compañeros. Sin embargo, además de no recibir ningún éxito como compensación, la Pesadilla seguirá anidada dentro de su mente y, aunque esa misma Pesadilla no podrá volver a activarse en lo que resta de esa aventura, si podrá hacerlo en otra posterior.

Por otro lado, es importante dejar claro que el combate contra una Pesadilla tiene lugar en paralelo con el avance de la aventura. De esta forma si mientras uno o más de sus miembros lidian por su cuenta con una Pesadilla, el grupo de personajes se ve arrastrado por un despertar conjunto (porque el sueño se colapsa, por ejemplo) se considera que quienes estaban peleando contra sus Pesadillas despertarán junto a los demás, habiendo perdido los éxitos (negativos y positivos) que tuviesen acumulados. Sin embargo la Pesadilla no se considerará superada (así que sigue latente, almacenada en la mente del personaje, a la espera de volver a aparecer en siguientes aventuras).

Siempre que una Pesadilla acabe por llevarte a Coma o a Vigilia, seguirá almacenada en tu mente y subirá su nivel básico de obstáculo en tantos puntos como los fallos que la activaron en esa ocasión.

Limite de Pesadillas por personaje: Un personaje puede acumular tantas Pesadillas como desee. Sin embargo, entrar en un sueño con demasiadas Pesadillas en tu cabeza es como salir a la pista de baile con la mochila cargada de nitroglicerina. Como hemos dicho, cada Pesadilla sólo puede salir una vez por sesión de juego. Así que ten cuidado: puede que hayas lidiado con una, pero si tienes otra Pesadilla anotada aún puede salir en lo que queda de aventura y morderte en el trasero.

Por cada sesión de juego, sólo un personaje podrá adquirir una nueva Pesadilla. Es decir, una vez que el primer personaje lo haya hecho, nadie más podrá recurrir a "comprar una Pesadilla" en lo que quede de sesión.

Pesadillas como villanos recurrentes. Además de ser representaciones de los miedos y temores más profundos del personaje, las Pesadillas pueden acabar personalizándose tanto que acaben transformándose en villanos recurrentes para los protagonistas. Ten en cuenta que aunque pueden llegar a derrotarse definitivamente, es posible que un personaje tenga que luchar varias veces contra una misma Pesadilla antes de poder borrarla de su mente, convirtiéndose así en un enemigo recurrente. Como Director de Juego no deberías perder de vista las posibilidades que esto ofrece a la hora de desarrollar historias centradas en un personaje. De hecho, puedes llegar a plantearte una incursión onírica

destinada única y exclusivamente a lidiar con una Pesadilla que se ha hecho demasiado poderosa en la mente de uno de los personajes. En este caso, todo el grupo podría enfrentarse a ella.

Por otro lado, y considerando que una Pesadilla es algo tan personal y propio de un personaje que lo ideal es que deba enfrentarse sólo a sus miedos y temores, lo cierto es que, en lugar de que el combate entre protagonista y Pesadilla tenga lugar en una especie de dimensión paralela de bolsillo, puedes hacer que la Pesadilla irrumpa en la escena donde están todos los protagonistas y que tengan que lidiar todos con ella... además de con los obstáculos que ya hubiese sobre la mesa de juego, claro. Esto, además, simplifica la labor de narración del Director de Juego, que no tiene que lidiar con dos escenarios en paralelo (el del protagonista enfrentado a la Pesadilla por un lado y el del resto de personajes, por otro).

DESEQUILIBRIO ONÍRICO

GANANDO DESEQUILIBRIO ONÍRICO

Inicialmente, un personaje se adentra en el sueño con su nivel de desequilibrio a cero. Este nivel puede ir subiendo por diversos motivos:

- A la hora de utilizar una de sus capacidades oníricas (Morfo o Creatio) el jugador obtiene más fallos que éxitos. En este caso, el personaje sube en un nivel su desequilibrio onírico.
- Siempre que se emplee una esfera con d20 para resolver un obstáculo, barrera o amenaza de cualquier clase, el personaje sube en un nivel su desequilibrio onírico de forma automática.
- Siempre que el personaje emplee una esfera no coincidente subirá en un nivel su desequilibrio onírico.

ELIMINANDO DESEQUILIBRIO ONÍRICO

Como parte del entrenamiento básico de todo miembro de la División de Rescate Onírico, los protagonistas habrán aprendido técnicas de relajación y concentración que les permitirán reducir su nivel de desequilibrio onírico.

Para realizar esta tirada, el jugador debe declarar que su personaje no realizará acción alguna en ese turno. Acto seguido, hay que tener en cuenta cuál es la esfera dominante del escenario onírico en el que se encuentre el personaje en ese momento. El dado que el personaje tenga asignado en dicha esfera nos indicará el tamaño de dados que tirará para recuperarse. La cantidad de dados vendrá determinada por el nivel que tenga de desequilibrio.

El jugador tira los dados. Cada dado que muestre un éxito (cuatro o más) elimina uno que muestre un fallo. Si el resultado es que hay más éxitos que fallos, la diferencia entre ambos será la cantidad de niveles de desequilibrio que el personaje habrá logrado reducir. Si el resultado de esa comparativa es cero, el personaje no habrá ganado ni eliminado desequilibrio. Si el resultado es negativo (es decir, hay más fallos que éxitos), el personaje sube en un nivel su desequilibrio onírico. Si ya estaba en Vigilia, despertará automáticamente.

En una única tirada de recuperación, sin embargo, el desequilibrio eliminado no podrá ser nunca mayor que el nivel de Conocimiento que tenga ese personaje.

Por ejemplo: Mientras sus compañeros hacen frente a una hidra de cuatro cabezas en un escenario onírico que emula las viejas películas de aventuras de Simbad, Celia Estévez, una joven saqueadora de sueños, decide concentrarse para recuperar parte del equilibrio onírico perdido durante la aventura. Su nivel de desequilibrio es de 4 (está en Periferia) y tiene Conocimiento 2.

Las esferas del escenario son Mnemore d10, Imago d8, Natura d6, Realitas d4. Las de Celia son Mnemore d6, Imago d10, Natura d6 y Realitas d4. Por lo tanto, en el turno que dedicará a concentrarse tirará cuatro dados de seis caras (4d6): cuatro por su nivel de desequilibrio y dados de seis porque la esfera dominante del escenario es Mnemore y Celia tiene d6 en ella.

Celia tira los dados y obtiene 4, 4, 5 y 6. ¡Cuatro éxitos! Podría quedarse en desequilibrio cero (Lúcido) pero al tener Conocimiento 2 tan sólo podrá reducirlo en dos niveles. Al menos, habrá dejado de estar en la zona de peligro.

CAPACIDADES ONÍRICAS

Una de las grandes diferencias entre los jinetes de los sueños (dreamriders) y los saqueadores de sueños (dreamraiders) es que estos últimos saben a ciencia cierta (o al menos están convencidos de ello) que están moviéndose dentro de un sueño. Eso les da el poder de alterarlo a su voluntad (aunque, como veremos más adelante, puede tener un precio... en ocasiones, demasiado alto).

CREACIÓN DE PERSONAJE: ADQUIRIENDO LAS CAPACIDADES ONÍRICAS

Dependiendo de la franja de edad que hayamos seleccionado para nuestro personaje, dispondremos de una cantidad de puntos para repartir entre las dos capacidades oníricas: Morfo y Creatio.

Franja de Edad		Puntos de Onírica
Niño	(8 - 14 años)	5
Adolescente	(15 - 19 años)	3
Joven	(20 - 35 años)	2
Adulto	(36 - 55 años)	2
Maduro	(56 +)	3

La única condición es que el reparto jamás puede ser equitativo. En ningún momento del juego los valores de ambas capacidades pueden tener la misma puntuación.

CREATIO: EL PODER DE LA CREACIÓN

Esta capacidad permite al protagonista invocar de la nada cualquier persona, criatura o cosa que desee utilizando únicamente su imaginación.

A nivel narrativo el uso de esta capacidad representa que el personaje ha invocado algo que, a modo de herramienta, le ayudará a lidiar con un obstáculo, barrera o amenaza. Sin embargo, aquello que materialice nunca puede garantizar de forma inmediata la superación del obstáculo. Por ejemplo, un personaje que se esté enfrentando con un gigantesco oso polar en mitad de la jungla puede materializar un rifle para hacerle frente (añadiendo la reserva extra de dados a su tirada de Combate + Armas de fuego (Rifle). O podría materializar una pantera para que luchara contra el oso (añadiendo la reserva de dados extra obtenida con Creatio a una tirada que el personaje usaría empleando sus valores de Combate + Lucha cuerpo a cuerpo, aunque sea la pantera la que está atacando, en realidad es como si el protagonista la guiase por control remoto).

Nunca podrías, sin embargo, crear un abismo sin fondo a los pies del oso para que cayese por él, librándote del obstáculo de forma definitiva. Eso entra dentro de otra categoría de uso de capacidades oníricas (son los llamados Prodigios y pasaremos a explicarlos un poco más adelante).

Mecánica: El jugador, antes de realizar una acción normal, tira una cantidad de dados igual a su capacidad de Creatio. El tamaño de los dados dependerá de la esfera dentro de la cual se pueda catalogar aquello que desea manifestar (si hay distintas esferas que pudieran definirlo, será el Director de Juego quien tenga la última palabra). Por ejemplo, si lo que queremos invocar es una pistola automática de nueve milímetros, utilizaríamos aquellos dados que el personaje tuviese asignados en Realitas. Si es una pistola de rayos desintegradores, usaríamos Imago. Si materializase un águila de cetrería, emplearíamos Natura. Si fuese un gladius (espada de la antigua Roma), Mnemore.

A la hora de designar una esfera para Creatio asumiremos el punto de vista del protagonista: para los habitantes de la Antigua Roma, por ejemplo, una pistola automática podría ser considerado un objeto mágico (Imago). Para nuestro protagonista, sin embargo, será Realitas.

Una vez hemos tirado los dados, se cuentan los éxitos y fallos tal y como lo haríamos para cualquier otra tirada... pero con una excepción: contaremos un éxito adicional por cada cuatro unidades con las que supere el 4. Es decir, obtener un ocho en un dado de diez caras contará como dos éxitos en lugar de uno solo. Un dado de d12 en el que tuviésemos un doce, nos proporcionará tres éxitos...

Por cada éxito obtenido, el personaje contará con un dado de ventaja (d8) para su próxima acción normal.

> Nota para el Director de Juego: LOS DIFUSOS LÍMITES DE LA CREACIÓN. A la hora de emplear Creatio, los jugadores disponen de un amplio margen de acción: ten en cuenta que pueden manifestar todo tipo de elementos dentro de la historia siempre y cuando les sean de ayuda (directa o indirectamente) para una labor en concreto. Por ejemplo, si un protagonista estuviese metido en un sueño que reproduce un juicio de la caza de brujas en los Estados Unidos de los años cincuenta, podría dar mayor peso a sus argumentos si, empleando Creatio, sacase de la nada unos informes contables que vinculasen a alguien con la financiación de grupos comunistas. Por supuesto, aún tendría que sacar la tirada de Astucia o Conocimiento (y cualquier especialidad aplicable) para convencer a los jueces de la comisión de actividades antiamericanas. Sin embargo, la capacidad de Creatio también puede servir a la hora de introducir pequeños cambios en los personajes no jugadores que aparezcan en la historia.

Por ejemplo: en un escenario onírico que reproduce el salvaje oeste, el personaje de Borja, Billy Graveson interroga a dos miembros de una peligrosa tribu para averiguar dónde se encuentra su campamento. Empleando Creatio, Borja decide introducir un dato adicional en esos dos indios: *"son padre e hijo"*. Así, valiéndose de ello, el personaje de Billy trata de persuadir al padre de que su hijo no sufrirá daño siempre y cuando confiese el paradero del campamento indio. Aun así, pese a la ventaja proporcionada por Creatio, Billy aún tendrá que sacar su tirada de Astucia (y su especialidad de Negociar) y, si no obtiene los éxitos suficientes como para superar el obstáculo, el padre indio decidirá mantener el silencio aun a riesgo de que pudiesen o no hacer daño a su hijo.

Soñar no es gratis: aunque el Director de Juego haya introducido ciertos elementos dentro de una escena a la hora de describirla, eso no significa que los protagonistas puedan hacer uso de ello para mejorar sus posibilidades de éxito ante una acción determinada. No podemos olvidar que los personajes se mueven a través de un escenario onírico: están dentro de la mente de otra persona. Si el jugador quiere emplear cualquier elemento en su beneficio debe pagar por él. Es decir, debe efectuar una tirada de Creatio para que ese elemento deje de ser una simple pieza de atrezzo y se convierta en una herramienta realmente útil para su personaje.

Por ejemplo, si el Director de Juego ha ubicado la escena en Times Square (Nueva York) y un jugador quiere dar alcance a un fugitivo tomando prestado uno de los coches que hay aparcados, el Director de Juego puede permitírselo y dejar que haga la tirada necesaria para dar alcance al tipo que se escapa. Sin embargo, sólo permitirá que el personaje sume a la tirada su especialidad Conducir coche (que le proporcionaría dos dados de ocho adicionales, sin riesgo de fallos) si utiliza su capacidad de Creatio para dar cuerpo y consistencia al coche que está usando.

Duración: La reserva de dados extra recibida sólo puede aplicarse para una tirada inmediatamente posterior al uso de Creatio. En términos narrativos esto significa que si el jugador quiere que su personaje siga recibiendo ventajas por el objeto o herramienta que ha invocado, debe realizar otra tirada de Creatio en su siguiente turno. Si no lo mantuviese, el Director de Juego debe introducir una justificación narrativa que explique por qué lo que ha materializado el personaje ha dejado de ser útil (la pistola se queda sin balas; el coche, sin gasolina; la espada se rompe o se cae al suelo... etc.).

Acumulación: Aunque se pueden hacer sucesivas tiradas de Creatio para ir creando un elemento más grande y poderoso, el límite está en el nivel de la capacidad de Creatio que tenga el personaje. Una vez se haya superado el límite, no podrá seguir acumulando éxitos para engordar esa reserva... aunque los éxitos por los que hubiera superado el nivel si se contarán. En el caso de la persecución por Times Square, el personaje puede haber materializado un utilitario (con su Creatio 3 sólo obtuvo un éxito) pero si espera sin actuar al siguiente turno, podrá volver a tirar su Creatio 3 y sumar los éxitos conseguidos. Imaginemos que obtiene tres éxitos más en esta ocasión. Contando el que ya había acumulado, hacen un total de 4. Con cuatro éxitos, el utilitario se convierte en un deportivo descapotable (que le proporcionará cuatro dados extra a su Conocimiento + Conducir coche). Sin embargo, el protagonista no podrá seguir acumulando dados, puesto que ya ha alcanzado una cifra superior a su nivel de Creatio. Cuando haya utilizado esos dados extras, podrá volver a usar su capacidad de Creatio para seguir manteniendo el coche o bien crear algo distinto.

> Nota para el Director de Juego: PACTO DE CREDIBILIDAD. Cuando un protagonista invoca de la nada algo que no estaba antes en el escenario, los habitantes nativos del sueño (es decir, los personajes no jugadores controlados por el Director de Juego) actuarán como si ese algo hubiese estado ahí todo el tiempo. Es decir, el entorno onírico tratará de ajustarse todo lo posible a los cambios introducidos con éxito por parte del protagonista. Esto también puede aplicarse al uso de la capacidad de cambiar de forma (Morfo, ver más adelante), por la cual un protagonista puede alterar su aspecto ante las narices de un personaje no jugador y éste no notará la diferencia: su reacción será que, desde el primer momento, ha estado hablando siempre con la misma persona.
>
> Este pacto de credibilidad por el cual el entorno onírico trata de ajustarse a los cambios introducidos por los personajes se ve peligrar cuando se emplean esferas opuestas a las que dominan el escenario. Por ejemplo, si estuviéramos en un entorno del salvaje oeste (Mnemore) y de repente invocásemos un rifle láser (Imago) los testigos reaccionarían con sorpresa y temor.

MORFO: EL PODER DE LA TRANSFORMACIÓN

En su uso individual, Morfo permite al protagonista asumir cualquier forma que desee, alterando su código de esferas y, por consiguiente, modificando su aspecto y su naturaleza dentro del sueño.

Por defecto, el aspecto y forma de un personaje viene definido por la combinación de sus esferas y, sobre todo, por aquella que sea la dominante (es decir, la que tenga asignado el dado más grande).

Básicamente, Morfo permite al jugador modificar ciertas puntuaciones de su personaje, tanto en esferas como en características.

Cambiar características: El personaje puede desplazar puntos de una de sus características para ponerlos en otra. Esto no conlleva un cambio en la naturaleza de la forma aunque puede incluir cambios estéticos lógicos. Por ejemplo, imagina un personaje con Realitas ⚙ d10 (aspecto humano, de nuestra



época, normal y corriente) y unas características de Físico 1 y Conocimiento 4. Si usando Morfo pasara tres puntos de ésta última a la primera, tendría Físico 4. Aunque seguiría teniendo un aspecto bastante similar al suyo original (su esfera seguiría siendo Realistas d10), su constitución habría pasado de ser la de una piltrafa escuálida a la de un atlético deportista de élite. Por supuesto, los personajes nativos del entorno onírico no percibirán el cambio, asumiendo que la nueva forma del personaje siempre ha sido esa.

Mecánica: En este caso, el jugador tira tantos dados como su Morfo. La esfera que marcará el tamaño de dados a tirar será la que el personaje tenga como dominante. Los éxitos obtenidos nos indicarán la cantidad de puntos que podemos mover entre las distintas características.

Cambiar de forma: El personaje puede quitar tamaños de dado de una esfera y asignarlos a otra. Así, su forma y aspecto cambiarán en consonancia con la nueva configuración de esferas.

Mecánica: Para saber cuántas categorías de dado puede mover de una esfera a otra, el jugador deberá tomar tantos dados como su puntuación de Morfo. El tamaño de los dados dependerá de la esfera de la cual extraerá categorías de dado para asignarlos a otra (normalmente, elegirá aquella esfera con mayor peso).

Una vez tirados los dados, se calculan los éxitos mediante la misma fórmula de éxitos adicionales por cada múltiplo de cuatro o fracción. Por cada éxito obtenido podremos desplazar una categoría de dado de cualquier esfera a otra. Sin embargo, existen unos condicionantes importantes:

- Tras el reajuste de esferas, no puede haber ninguna esfera por debajo de d4.
- Ningún personaje jugador puede tener d8 en ninguna de las esferas. Por lo tanto, para pasar de d6 a d10 harán falta dos de los éxitos obtenidos.
- Si tras el reajuste de esferas no hay ninguna de ellas que sea la dominante, a nivel narrativo el aspecto del protagonista no habrá cambiado (o al menos, no del todo: como Director de Juego puedes permitir que el jugador mezcle elementos de las distintas esferas dominantes, dando como resultado una forma híbrida).

Si a la hora de cambiar de forma nos quedasen puntos tras reubicar las esferas, el Director de Juego puede permitir que ese sobrante se utilice para alterar las características del personaje, siempre y cuando dichos cambios sean representativos de la nueva forma asumida por el personaje. Así, si un personaje desea pasar de su forma humana normal (Realitas d10, Natura d6, Mnemore d6, Imago d4) a otra distinta puede tomar las siguientes decisiones: con sus cuatro éxitos en la tirada de Morfo, puede gastar tres de ellos en reducir Realitas de d10 a d4 (dos puntos para pasar de d10 a d6 y uno más para pasar de d6 a d4) y reasignar dos puntos a Natura para subirla de d6 a d10 y otro punto más para subir Imago de d4 a d6. Con su nueva configuración de esferas, el jugador puede decidir que su forma sea la de un enorme minotauro (Natura d10, Mnemore d6, Imago d6, Realitas d4). Para dar mayor peso a su transformación, el jugador puede asignar el último éxito obtenido en pasar un punto de Conocimiento a su Físico, para remarcar el hecho de lo resistente y fuerte que es su nueva forma.

Cambios dentro de la misma esfera - cambios automáticos: Cualquier cambio de aspecto que no suponga una alteración de esferas, no requiere tirar dados. Por ejemplo, un personaje con Natura como esfera dominante quiere pasar de ser un canguro a asumir la forma de un pulpo. Sin embargo, el coste de este cambio cosmético no garantiza ventajas por el mero hecho de cambiar la forma (si, por ejemplo, el jugador anterior quisiera gozar de alguna ventaja adicional por los tentáculos de su nueva forma como pulpo, necesitaría emplear Creatio para que esos tentáculos fueran algo más que mero atrezo).

Por otro lado, estos cambios automáticos siempre implican una subida automática de un nivel en el desequilibrio onírico del personaje.

> Nota para el Director de Juego: MODAS Y ESFERAS. Durante las pruebas de juego surgió una divertida cuestión sobre la alteración de aspecto y los cambios en las esferas. ¿Qué pasa si queremos representar una granja Amish? ¿Usaremos Realitas (ya que existen en la realidad cotidiana y actual) o usaremos Mnemore (puesto que reproducen un modo de vida pasado)? Sería lo segundo, puesto que no se trata de algo considerado como cotidiano o general. Es decir, encajaría dentro de la categoría de Mnemore. Lo mismo podría señalarse con respecto a las armaduras samurai, tecnología que consideremos anticuada (un walkman, por ejemplo) o cualquier estilo de vestimenta que pudiéramos identificar como de otra época o pasado de moda.

Duración: Una vez se ha empleado Morfo para reajustarla, la nueva configuración de características y esferas del protagonista permanecerá así hasta que vuelva a utilizarse esta capacidad para hacer un nuevo ajuste. Sólo hay dos circunstancias en las que el protagonista volverá a tener sus valores de características y esferas por defecto (anotados siempre en la hoja de personaje como valores originales):

- Cuando los protagonistas se han visto expulsados del sueño y devueltos al mundo real, al ser de nuevo reinsertados dentro del entorno onírico lo hacen siempre bajo su aspecto por defecto: es decir, el que representan sus valores originales de características y esferas.
- Cuando un protagonista se encuentra en estado onírico Periferia y sufre uno de los efectos de la distorsión onírica (consistente, precisamente, en una alteración de las esferas).

Acumulación: Ya hemos dicho que ninguna esfera puede tener un valor inferior a d4 ni tampoco puede tener un d8, al menos en el caso de los personajes protagonistas: esto no se aplica ni en los descriptores de escenarios oníricos ni en el caso de los personajes no jugadores.

Pero, ¿y el límite superior? ¿Dónde está?

Un personaje puede llegar a subir una esfera a d6 y a d10 sin ninguna clase de riesgo. Sin embargo, llegar a acumular un d12 o un d20 en una esfera representa que la forma de nuestro protagonista ha asumido proporciones colosales. Además de las obvias ventajas que ofrecen ambos dados, se considera que el empleo de dados de ese calibre representa un empleo basto e incontrolado de los poderes oníricos del protagonista. Esto se traduce en que cualquier tirada que haga un persona-

je con el d12 o d20, entraña el mismo riesgo de impacto en el equilibrio del sueño (ver más adelante: EL PRECIO DE LOS SUEÑOS).

PRODIGIOS

Bajo este nombre, tan sonoro y llamativo, englobamos todas aquellas distorsiones oníricas que nuestros protagonistas pueden llevar a cabo sobre el escenario onírico para neutralizar un obstáculo de una sola vez. Con una única tirada de dados.

Los personajes pueden usar Creatio para proporcionar herramientas que ayuden a superar obstáculos: podrían encontrar un maletín de medicamentos con el que intentar frenar la infección de una víctima de un virus zombi o invocar unos documentos que aseguren que eres un asesor acreditado del Presidente y que, por lo tanto, deben dejarte entrar en el Despacho Oval. Es decir, Creatio te ayuda pero no garantiza que resuelvas la acción en caso de manifestar dicha ayuda o ventaja.

Por otro lado, Morfo es utilizado para asumir un aspecto mas en sintonía con el escenario onírico: podrías aumentar tu esfera de Mnemore para asumir el aspecto del sheriff en un entorno ubicado en el salvaje oeste, por ejemplo.

Sin embargo, ambas capacidades pueden usarse de forma más radical, haciendo que puedan resolver todo un obstáculo de una sola vez: por ejemplo, teletransportarte directamente al interior del Despacho Oval o convertir tu aspecto en el del mismísimo Presidente para que te dejen acceder sin problemas... o imponer tus manos a modo de sanador mágico para eliminar todo rastro de la infección zombi.

Cualquier Prodigio puede catalogarse dentro de dos categorías y corresponde al Director de Juego juzgar (tras haber escuchado la explicación de lo que quiere hacer el jugador) en cuál de las dos encajaría mejor.

Invocación: Combinando los dados que se tengan en Creatio con los dados de la característica de Conocimiento, el personaje es capaz de invocar la presencia de alguien o algo –cuya naturaleza dependerá de la esfera utilizada– que solventará de una sola vez el obstáculo.

Alteración: Combinando los dados que se tengan en Morfo con los dados de la característica de Astucia, el personaje es capaz de alterar de forma drástica la naturaleza de cualquier elemento del sueño, incluido él mismo. Mediante esta técnica se pueden emular efectos como...

- **Volar:** el personaje altera la gravedad, siendo capaz de desplazarse libremente por el aire.
- **Teletransporte:** no es que el personaje cambie su posición dentro del sueño, sino que altera el escenario a su alrededor, transformándolo en la ubicación a la que quiera trasladarse.
- **Tiempo:** el personaje altera el flujo del tiempo (acelerándolo, pausándolo o hasta detenerlo del todo) para resolver la acción satisfactoriamente. Podría, por ejemplo, hacer que sus perseguidores quedasen paralizados –congelados en el tiempo– lo suficiente como para darles esquinazo.
- **Transmutación elemental:** el personaje modifica la naturaleza del obstáculo de tal forma que deja de ser un problema (por ejemplo, convierte en vapor la puerta de una cámara acorazada).

REALIZANDO PRODIGIOS:

- **Paso Uno:** El jugador especifica qué efecto quiere provocar en el escenario onírico. Dependiendo de su descripción, el Director de Juego determinará si se trata de una Invocación o una Alteración.
- **Paso Dos:** Se reúnen los dados indicados (Conocimiento + Creatio para Invocación; Astucia + Morfo para Alteración). La esfera de los mismos será designada por el Director de Juego a tenor de la naturaleza de aquello que se quiere invocar o alterar. Si se quisiese invocar un dragón, por ejemplo, se usaría Imago. ¿Una bola de fuego? Natura, al tratarse de un elemento natural. Si se desea escapar de un edificio de oficinas en llamas, puede que el Director considere que se pueda usar tanto Realitas como Natura (por defecto se tomará la esfera más baja del protagonista).
- **Paso Tres:** Se tiran los dados y se cuentan los éxitos y fallos obtenidos, siguiendo el procedimiento habitual de 4 o más (teniendo en cuenta los múltiplos de cuatro como múltiples éxitos).
- **Paso Cuatro:** Si los éxitos obtenidos superan o igualan el nivel original del obstáculo, se considerará que el prodigio tiene éxito y que el obstáculo es superado del todo. Se ignoran los fallos obtenidos (no hay consecuencias) y el jugador se anota los éxitos acumulados multiplicados por dos.
- **Paso Cinco:** Si los éxitos obtenidos no superan ni igualan el nivel original del obstáculo, se considera que el prodigio no llega a producirse (es decir: no ocurre nada). El jugador no anotará ninguno de los éxitos obtenidos como puntos de éxito. Más que eso: se consultará en la tabla de consecuencias y el personaje sufrirá una consecuencia negativa igual a la cantidad de éxitos obtenida. Si es daño físico u onírico, dependerá de lo que el Director de Juego estime conveniente. Los fallos, además, cuentan como consecuencias a efectos de inestabilidad onírica (ver más adelante en EL PRECIO DE LOS SUEÑOS).

Mientras que el uso individual de Morfo o Creatio puede realizarse antes de llevar a cabo una acción simple o normal, la manifestación de un prodigio entraña tal esfuerzo que el personaje no puede hacer ninguna otra acción en toda esa ronda. Se considera, al igual que el acto de recuperación de constantes vitales o equilibrio onírico, una acción de turno completo. Por otro lado, a la hora de realizar un prodigio, el jugador no se podrá beneficiar de los dados de ventaja proporcionados por la acción previa de otro de los jugadores a la hora de superar dicho obstáculo mediante el prodigio.

Uso de Prodigios contra personajes no jugadores: A la hora de manifestar un prodigio contra un personaje no jugador, el personaje debe obtener tantos éxitos en la tirada como el nivel del personaje no jugador. En el caso de conseguirlo, independientemente de los detalles narrativos del efecto, el adversario habrá sido eliminado o incapacitado de tal forma que habrá dejado de ser un obstáculo o una amenaza para el protagonista.

Uso de Prodigios contra otros saqueadores: Se puede emplear un prodigio para combatir a otro saqueador o para defenderse de su ataque. Se contará la manifestación como una acción ofensiva de asalto completo: siguiendo las reglas contempladas en Enfrentamientos, antes de hacer su tirada para hacer el prodigio

el jugador ha de detallar su descripción y matizar si servirá como ataque o defensa.

Una vez hecha la tirada, el obrador del prodigio comparará sus éxitos y fallos, eliminándolos entre sí como indican las reglas de enfrentamientos. Si el resultado es de uno o más éxitos, y supera los éxitos obtenidos por su oponente, entonces el prodigio se habrá realizado con éxito. Si era un ataque o agresión de alguna clase, el jugador causará a su oponente una consecuencia en términos de daño igual a la cantidad de éxitos total (previa a su comparativa con los fallos), sin que el oponente pueda utilizar sus éxitos a modo de defensa.

Por ejemplo: El joven Daniel Norris (Astucia 4, Creatio 5) está siendo perseguido por un saqueador rival, Peter McFarlane (Astucia 3, Conducir 2, Creatio 4). Peter McFarlane crea un deportivo de lujo (consiguiendo tres dados de ventaja gracias a su Creatio) y realiza su tirada obteniendo cinco éxitos y dos fallos. En total, su intento de dar alcance a Daniel se queda en tres éxitos. Con el rugir del motor del Ferrari, Peter aprieta el acelerador, dispuesto a arremeter contra su objetivo.

Daniel, que permanece de pie en mitad de la carretera, decide obrar un prodigio: quiere que aparezca un agujero negro justo delante del coche de Peter, engulléndolo y librándose así de su adversario. Al tratarse de un enfrentamiento entre saqueadores, Daniel tira los dados (Astucia 4, Creatio 5) y obtiene 1, 2, 2, 4, 4, 5, 6, 8 y 8. Contando que los dos ochos son múltiplos de cuatro y valen doble, el resultado es de ocho éxitos y tres fallos. Una vez los fallos eliminan los éxitos, vemos que el total es de cinco éxitos.

Habiendo superado los éxitos obtenidos por su agresor, se considera que el prodigio tiene efecto y, consultando la tabla de consecuencias, vemos a qué equivalen los ocho éxitos totales obtenidos por Daniel: dos dados de impedimento y un daño crítico. Aunque tendrá que subir en un nivel su desequilibrio onírico –y además el escenario del sueño también podrá ver aumentada su inestabilidad– lo cierto es que Daniel ha conseguido dejar prácticamente fuera de juego a su oponente. El Director de Juego narra cómo el deportivo de Peter es engullido por el agujero negro, desintegrando el vehículo y escupiendo por el otro lado al malherido saqueador de sueños (ya que Daniel ha optado por que el daño crítico fuese de índole física).

> Nota importante: A la hora de emplear un prodigio de forma ofensiva contra más de un objetivo al mismo tiempo, el protagonista debe repartir sus éxitos obtenidos llevando a cabo el prodigio entre sus distintos blancos. Esto hace que lo más efectivo sea emplear un prodigio contra un único objetivo.

Uso de Prodigios frente a Barreras: Si se emplea un prodigio para anular una barrera, dependiendo de la descripción narrativa que el jugador hace de su manifestación, es posible que –únicamente en caso de conseguirlo– la barrera haya desaparecido para todos aquellos protagonistas que aún tuviesen pendiente sortearla. Por ejemplo, si a la hora de evitar la explosión de una bomba un personaje crease un campo de fuerza –a modo de prodigio– podría decidir que el campo abarcarse también a los demás personajes. De conseguir el prodigio, el protagonista habrá anulado totalmente la barrera y, en este caso, habrá protegido a todos del efecto devastador de la explosión.



EL PRECIO DE LOS SUEÑOS

Además de aquellas circunstancias en las que, a causa de las consecuencias, el personaje vea afectadas sus constantes oníricas, el empleo de capacidades oníricas puede –directa o indirectamente– propiciar que las constantes oníricas empeoren. En cada caso, la condición onírica del personaje empeorará siempre un nivel (o, como mucho, dos).

Uso de Creatio o Morfo: Cada vez que se empleen estas capacidades por sí solas –no para invocar prodigios– se deben comparar los éxitos y fallos obtenidos a la hora de emplear la capacidad onírica. Si se obtienen más fallos que éxitos (o hay empate entre ambos), el desequilibrio actual del protagonista subirá en un nivel. Si se obtienen más éxitos que fallos, su desequilibrio permanecerá tal y como estaba.

Prodigios: Cada vez que se intenta un prodigio –tenga éxito o no– se fuerza mucho el tejido del escenario onírico. De entrada, el personaje verá incrementado su desequilibrio onírico en un nivel. Además, inmediatamente después de haberse consumado el efecto del mismo, el Director de Juego tendrá que hacer una tirada de estabilidad del escenario onírico (ver más adelante AVENTURAS EN DREAMRAIDERS).

Uso de dados pesados (d12, d20): Cuando un personaje modifique sus esferas para conseguir tener un d12 o un d20, siempre que realice una acción con tales dados, el Director de Juego tendrá que hacer una tirada de estabilidad del escenario onírico (ver ESTABILIDAD ONÍRICA DEL SUEÑO en el siguiente capítulo) pudiendo subir su inestabilidad.

ACTO DOS

COMPLEJO DE MESÍAS

1 INTRODUCCIÓN: JUGADORES

Habíamos dejado a nuestros protagonistas conectados de nuevo al dispositivo Yggdrasil: esta vez, dando un salto al vacío para acceder –supuestamente– al interior de la mente de quien quiera que estuviese provocando esas alteraciones de la realidad. Unas alteraciones que han provocado la resurrección de la difunta hija de Joseph Castle-Dávalos, Alison. Aquello no sería grave de no ser porque la joven, en su papel de ejecutiva de la SENOKRAD Consolidated, parece estar dispuesta a borrar toda prueba que pudiese vincular a la corporación con el desastre de la Gran Vigilia.

Y borrar toda prueba quiere decir destruir hasta los cimientos Lighthouse Manor y el Domo... silenciando permanentemente a todos los involucrados en el proyecto. Los protagonistas incluidos.

Como ya ocurriese la primera vez que conectaron sus mentes a Yggdrasil, cada uno de los protagonistas despertará en un entorno distinto. Independientemente de la naturaleza del escenario onírico que les haya correspondido, los protagonistas despertarán todos con el mismo aspecto: luciendo los trajes de neopreno que llevaban en el momento de sumergirse en el foso.

2 INTRODUCCIÓN: DIRECTOR DE JUEGO

Al igual que en su primera incursión en el mundo de los sueños sirvió a los protagonistas a modo de tutorial para tomarle el tranquillo a las reglas básicas del juego, en este caso los distintos escenarios oníricos darán a nuestros personajes la oportunidad de poner a prueba las distintas capacidades oníricas de las que pueden hacer uso (Creatio, Morfo, Prodigios...).

Sin embargo, si en el anterior caso presentamos un preludio onírico por cada una de las posibles identidades ficticias que podían asumir los protagonistas, en este caso los protagonistas van a bucear en la mente de Joseph Castle-Dávalos. Su psique se divide en cuatro escenarios oníricos distintos, cada uno con una esfera claramente dominante.

Esferas del paciente: A tenor de la naturaleza del sujeto en cuya mente entrarán nuestros protagonistas, repartiremos las esferas. ¿Con qué criterio? En un principio, dependerá del escenario que quieras que sea el más complicado de superar. Básicamente: asigna el d10 a aquella esfera que te de más ideas y te resulte

más sugerente a la hora de introducir obstáculos divertidos y creativos. Deja el d4 para la esfera que despierte menos tu inspiración permitiendo así que sus obstáculos sean más fáciles de superar (y así la resolución del escenario será más rápida).

Personalidad y Esferas: Otro criterio para asignar las distintas esferas del durmiente en cuya mente entrarán los personajes es atendiendo a sus rasgos de personalidad. Cada esfera, además de representar elementos y conceptos generales (Lo cotidiano y real; Lo originario de épocas pasadas; Lo irreal e imaginado; La naturaleza), puede representar también rasgos de personalidad.

- **Realitas:** Calculador, racional, seguro, frío, calmado, sensato, incrédulo, sincero, estable, planificador.
- **Mnemore:** Asustadizo, suicida, supersticioso, perverso, solitario, depresivo, enfermizo, sádico, intimidante, nostálgico, rencoroso.
- **Natura:** Indómito, salvaje, temperamental, ecologista, amistoso, superviviente, intuitivo, hedonista, competitivo, instintivo, pasional.
- **Imago:** Creativo, emocional, sensible, loco, soñador, idealista, mentiroso, indeciso, jugador, improvisador.

Así, aquel rasgo que sea el dominante en esa persona probablemente nos indicará qué esfera tendrá asignado el d10. Por otro lado, el rasgo antagónico que defina a esa persona podría indicarnos a que esfera le corresponde el d4. Siempre es posible que nuestros protagonistas se sorprendan al entrar en la mente de un tipo que se supone que es un tipo frío y desalmado para descubrir que, en realidad, su esfera dominante es Mnemore por que es asustadizo. En estos casos, la imagen que aparenta suele tener asignada en realidad un d8, d6 o incluso un d4 (en casos en los que se trate de una fachada de personalidad que el tipo lleva a su pesar, sintiendo desprecio por ella).

En el caso de Joseph Castle-Dávalos, nos encontramos con este perfil de identidad:

Mnemore d10: Depresivo –Aunque no siempre fue así, la muerte de su hija lo sumió en una terrible depresión de la cual no ha conseguido escapar.

Realitas d8: Planificador –Es todo un hombre de negocios y lleva al menos cuatro agendas distintas.

Imago d6: Idealista –Muy en el fondo (vestigio del hombre que en su día fue) Dávalos sigue siendo un idealista que cree que la humanidad aún puede alcanzar grandes metas (como se suponía que iban a conseguir con Yggdrasil).

Natura d4: Cosmopolita –Todo lo contrario a un hombre de campo, Dávalos no sabría sobrevivir ni una hora sin su PDA o una conexión decente a Internet. Sacarlo fuera de la ciudad y plantarlo en un entorno natural sería como dejar a un niño de cuatro años solo en la ciudad más grande del planeta.

LOS ESCENARIOS ONÍRICOS

ESCENARIO ONÍRICO 1
REALITAS (d8)

Escenario: Crisis de rehenes a más de mil metros de altura.

Referentes cinematográficos: Decisión Crítica, Turbulence.

Introducción: Bajo el agua, la sensación de paz te invade. Llega un instante en que cierras los ojos...

Y es entonces cuando escuchas el toque de una pequeña campanilla electrónica. Abres los ojos y ves encenderse el letrero luminoso de "Ajuste su cinturón de seguridad". Estás sentado junto a la ventanilla, a bordo de un inmenso 747. Es la sección turista. La mitad de sus asientos están totalmente vacíos. El resto lo ocupan toda clase de variopintos viajeros: desde un grupo de jubilados que lucen camisetas hawaianas hasta un par de jóvenes novicias que asisten escandalizadas a las bromas soeces que intercambia un grupo de alborotadores adolescentes (quienes, a juzgar por sus cantares ebrios, las banderolas y bufandas, celebran la victoria de su equipo de fútbol).

La estructura del avión tiembla levemente con algunas sacudidas mientras la voz de una azafata por megafonía trata de calmar a los inquietos pasajeros, asegurando que *"en breves instantes abandonaremos la zona de turbulencias"*. Miras a través de la ventana y apenas si alcanzas a ver algo en la oscuridad de la noche.

Aún estas desorientado cuando la azafata se te aproxima y, con impecable amabilidad profesional, te ruega que ajustes tu cinturón de seguridad.

Antes de que alcances a preguntar a dónde se dirige el vuelo, suena un disparo. Dos. Tres. Y comienzan los gritos. La mayor parte de los pasajeros miran en la dirección de la que han venido. El susurro de la azafata a tu lado despeja tus dudas: *"Oh, Dios mío. ¡Ha sido en primera clase!"*. De allí es de donde proceden los gritos de pánico. Son tan fuertes que tienes que acercarte para captar, además, un par de voces llamando a la calma de forma amenazante.

Atraviesas la cortina y, antes de poder reaccionar, tropiezas con el cañón de un arma pegado a la cara...

"¡TÚ!" –el tipo que sostiene el arma tiene unos treinta y pocos años, lleva un pasamontañas negro y un elegante traje de ejecutivo. En la mano, una pistola automática cuyo calibre puedes calcular a ojo. No es difícil teniéndola a menos de un centímetro de la cara–. *"¡TÍRATE AL SUELO, CABRÓN!"*

Antes de obedecer, paseas la mirada a través de la cabina de primera clase. Los gritos han dejado paso a los sollozos ahogados y los susurros de temor. Al fondo, justo antes del acceso a la cabina de pilotaje, hay dos tipos más con pasamontañas. Los dos van vestidos con trajes, aunque el primero lleva en las manos un fusil de asalto AK 47 y el otro sostiene lo que parece una clase de conmutador. Sin dejar de apretarlo. Sigues con la mirada el cable que pende de él hasta una cinta de paquetes marrones que lleva pegados al pecho.

Por si no fuese suficiente contar con tres terroristas –dos armados y uno convertido en una bomba ambulante– tu corazón casi se detiene al ver a las dos personas que están tiradas en el suelo. El primero es una versión casi veinte años más joven de Joseph Castle-Dávalos, vestido con un traje de ejecutivo marrón. Trata de taponar la herida que ha recibido una niña de apenas trece o catorce años y que se encuentra tendida en el suelo, en mitad de un creciente charco de sangre.

"¡Por favor! ¡Tienen que ayudarme...!" –Clama un desesperado Dávalos– *"¡Mi hija necesita un médico...!"*.

"¡CÁLLATE, JODER!" –El encapuchado del AK 47 casi le hace tragarse el cañón del arma–. *"¡AQUÍ NADIE MUEVE UN MÚSCULO HASTA QUE NOSOTROS LO DIGAMOS!"*

Obstáculos: El principal objetivo del protagonista de esta escena será salvar la vida de la joven Alison. Para ello, habrá que

superar primero el obstáculo de los terroristas (Muy Difícil - Realitas ⚙ 10) ya sea tratando de convencerles para que le dejen ayudar a la niña (Astucia) o bien liándose a puñetazos o disparos (Combate).

Una vez resuelto el problema de los terroristas (o aplazado, si tan sólo consiguió que le permitiesen atender las heridas de la niña), nuestro protagonista deberá salvar la vida de la pequeña Alison. Las dos balas que han perforado su pulmón derecho y el costado izquierdo se consideran un obstáculo de Realitas ⚙ 8 (Difícil).

En cualquier caso, a la hora de resolver la escena, las cosas no serán fáciles para el protagonista, pues en cuanto empiece a realizar la intervención de la joven Alison, sentirá como el avión inicia una maniobra de aterrizaje. Eso implica que si el personaje quiere salvar a la pequeña, tendrá que hacerlo mientras el aparato tiembla de pies a cabeza al tiempo que toma tierra en la pista de aterrizaje de alguna clase de aeropuerto de segunda fila, en algún rincón del corazón de Estados Unidos. Si los terroristas seguían con vida, un par de francotiradores de la policía acabarán con ellos en el preciso instante en que el avión se haya detenido del todo. Con el rugir de las turbinas de fondo y tras el súbito estallido de pánico que la muerte de los terroristas habrá tenido entre los pasajeros, una unidad médica irrumpirá en la pista de aterrizaje dispuesta a llevar a Alison al hospital más cercano. Antes de desaparecer tras las puertas de la ambulancia, aún con las manos ensangrentadas, Dávalos agradecerá al protagonista que haya salvado la vida de su hija.

Y aquí terminará el sueño. Al menos, de momento.

Escenario Onírico 2
ⓜ NATURA (d4)

Escenario: Accidente aéreo y supervivencia en entorno salvaje e inhóspito.

Referencias cinematográficas: El Desafío, The Grey.

Introducción: La oscuridad bajo el agua es total. Sientes la respiración a través de la mascarilla que llevas, pero te cuesta distinguir los sonidos procedentes de la superficie: todos parecen tan amortiguados, tan... lejanos. Cierras los ojos, sintiendo cómo los párpados pesan cada vez más...

Entonces notas la sacudida.

Te despierta de forma brusca. Notas cómo la mascarilla se desengancha de tu boca y queda colgando en el aire. No tardas en darte cuenta de que estás sentado con el respaldo en posición vertical. Las luces del interior del aparato parpadean entre estallidos eléctricos mientras el humo llena la cabina principal de lo que parece alguna clase de jet privado. La estructura gime con rechinar metálico justo cuando procedes a quitarte el cinturón y salir de allí. Es poner el pie en el pasillo y notar que la estructura al completo del avión parece temblar en precario equilibrio.

Y el frío. Pequeñas columnas de humo brotan de tu boca cuando empiezas a darte cuenta de que debéis estar cerca de cero grados... si no a menos. Te dispones a mirar a través de la ventana cuando escuchas una voz débil, casi un susurro, procedente de un par de asientos hacia atrás. Giras la cabeza, intentando no moverte más de lo necesario.

No habías reconocido su voz pero al verle sí lo identificas: con su traje de quinientos dólares rasgado a jirones, te mira al filo de la inconsciencia. Es Joseph Castle-Dávalos. La sangre mana de su boca mientras trata de articular palabras que apenas si logras entender. El tipo necesita ayuda médica. Y rápido. Consigues llegar hasta su asiento, un par de filas por detrás, dejando a ambos lados los cuerpos muertos de los demás pasajeros que no han tenido tu suerte. De momento, mientras sigues hacia delante, no hay problema: el desnivel de peso juega a tu favor y el avión mantiene el equilibrio. Sin embargo, no dejas de alejarte de la que parece la única salida del jet.

Cuando alcanzas a Dávalos, éste te aparta las manos con sus últimas fuerzas. Susurra algo antes de perder el conocimiento para siempre: *"Mi... mi hija..."* –sus ojos, desesperados, miran al asiento de al lado–. *"Necesita... necesita... ayuda"*. La chica debe tener unos trece años. No más. Está inconsciente y apenas respira. A sus pies hay un estuche abierto, junto a una mochila que luce el mismo emblema de carísimo colegio privado que lleva su uniforme. Dentro del estuche hay dos jeringuillas de insulina. Rotas. Inutilizadas.

El avión gime bajo tus pies cuando sostienes en brazos a la chica. Apenas murmura unas palabras, entre la inconsciencia y la vigilia. Te parece que llama a su padre. Pasas junto al cadáver de éste, sintiendo cómo la estructura del avión vuelve a entonar sus gemidos metálicos al tiempo que todo tiembla bajo tus pies. Apenas si te quedan un par de pasos antes de alcanzar la compuerta. Quizá baste un pequeño salto. Pero sientes el frío entumeciendo tus músculos. Y el peso de la chica no ayuda. Estás a punto de tomar impulso cuando lo escuchas.

Un aullido. Dos. Tres. Suenan más cercanos de lo que te gustaría.

Parece que salir con vida del avión será sólo el primero de tus desafíos.

Obstáculos: Un avión privado de lujo estrellado en alguna cordillera nevada, dejada de la mano de Dios. Salir del jet antes de que se desplome abismo abajo será un obstáculo de Natura ⓜ 4 (Difícil): no superarlo de una sola vez puede significar que el personaje consigue saltar antes de que el avión se precipite contra el abismo, pero que se queda colgando agarrado al filo del risco (en la siguiente tirada probablemente logrará poner pie en tierra firme, con la niña aferrada a sus hombros).

Sin embargo, salir del avión sólo será el comienzo de la pesadilla: el personaje debe encontrar insulina para la joven Alison o de lo contrario morirá. Dar con el paradero de una cabaña próxima, escondida en mitad de los frondosos bosques que rodean la cordillera montañosa, se considera un obstáculo de Natura ⓜ 6 (Muy Difícil): obtener un único éxito bastará para que el protagonista vea el humo de la chimenea salir de entre la espesura del bosque. Si llegase a superar este obstáculo representará que el protagonista consigue alcanzar la cabaña, habiendo dejado atrás el bosque y sus posibles peligros. Sin embargo, cualquier fallo podrá traducirse como daños físicos: agazapados en la espesura, aguardando un paso en falso del protagonista, habrá una manada de cuatro lobos salvajes, de pelaje plateado, ansiosos por devorarlos tanto a él como a la joven Alison.

Una vez sorteado el obstáculo, el protagonista llegará hasta un claro donde encontrará una cabaña de madera de cuya chimenea sale humo. Desde el porche, un viejo vestido con ropas de abrigo, una gorra azulada y una escopeta terminará de poner en fuga a los lobos que aún siguiesen la pista del protagonista y la pequeña. El viejo resultará ser una versión bastante más anciana de Dávalos, quien no tardará en proporcionar insulina a la pequeña (poniéndola definitivamente fuera de peligro).

Siempre es posible que el protagonista trate de crear insulina mediante Creatio o que empleé un prodigio para conseguirlo. En tal caso, la joven despertará fuera de peligro (el obstáculo seguirá considerándose en cualquier caso Natura 6: el bosque sigue lleno de lobos hambrientos, ¿recuerdas?). Por otro lado, el sueño acabará con un helicóptero de rescate acudiendo al lugar donde se encuentre el protagonista, deslumbrándolo por un segundo con el foco que lleva en el morro.

Antes de recuperar la visión, el protagonista, ya no estará allí.

Escenario Onírico 3
MNEMORE (d10)

Escenario: Huida de una ciudadela cristiana, asediada por las fuerzas de Saladino (Tierra Santa, siglo XII después de Cristo).

Referentes cinematográficos: El Reino de los Cielos, Los Señores del Acero.

Introducción: Flotas bajo las aguas del foso, mientras las luces se apagan dejándote en total oscuridad, tan sólo acompañado del sonido de tu respiración a través de la mascarilla. Tus ojos se van cerrando, dejándote llevar por esa plácida ingravidez...

Entonces, sientes un sonido. El crujir de la roca agrietándose. Al tiempo que abres los ojos, el suelo del foso se viene abajo y caes a través del hueco, al igual que litros y litros de agua. Por un segundo te sientes en una especie de tobogán acuático hasta que notas la dureza del suelo encharcado sobre el que caes.

Toses y chapoteas, confuso y desorientado, mientras intentas ponerte de pie. Lo mejor que puede decirse del hedor que impregna la estancia es que huele a cerrado. Te llevas la mano a la nariz, tratando de soportar la nauseabunda peste mientras algunas ratas salen del lodazal sobre el que aterrizaste. El lugar parece alguna clase de intersección entre dos catacumbas, excavadas en la roca desnuda. La única luz, que proyecta largas sombras en sus paredes, procede de las antorchas que empuñan media docena de tipos armados con espadas. Aún pillados por la sorpresa de tu súbita entrada, te rodean con una mirada entre temerosa y hostil.

"¡NOS HAN DESCUBIERTO!" –el que tienes más cerca lleva el mismo atuendo que los demás, una túnica blanca, cota de malla y emblemas de una cruz cristiana en el pecho–. *"¡A ÉL!"*

La punta de su espada, cubierta de sangre reseca, te señala como objetivo de las iras de sus compañeros cruzados. Miras hacia el techo, contemplando el hueco por el que has caído. A juzgar por la paja, debe tratarse de alguna clase de establo. Lo que sí llega a tus oídos es el rumor de la batalla. Se escuchan gritos y el sonido de gente yendo y viniendo presas del pánico. Incluso, en la distancia, se puede sentir el temblor de los proyectiles arrojados por las catapultas.

"¡Rápido! ¡Dad cuenta de él antes de que pueda avisar a los demás sarracenos!" –reconoces la voz y, a pesar de las tinieblas que proyectan las danzantes antorchas a tu alrededor, ves al que parece su cabecilla–. *"¡Está empeorando! ¡Necesitamos llevarla al campamento, rápido!"*.

Te cuesta creerlo, pero ahí está: Joseph Castle-Dávalos, embutido en una cota de mallas y luciendo la misma túnica blanca y emblemas cristianos que el resto de los cruzados. Entre sus brazos, una joven de no más de trece años, envuelta en una sabana y temblando presa de un delirio febril. Es su hija, Alison. Y no hace falta ser médico para deducir que está muy enferma.

Antes de que puedas dar un paso atrás o alzar las manos en señal de paz, las espadas que no estaban ya desenfundadas lo están ahora. El clamor que le sigue, deja claras tus opciones.

"¡MUERE, PERRO SARRACENO!"

Obstáculos: En este escenario medieval Dávalos asume la identidad de un cruzado que, al mando de una pequeña dotación de caballeros, trata de escapar de una pequeña ciudad amurallada, no muy lejos de la propia Jerusalén. Las fuerzas de Saladino los han sitiado y están lanzando la última gran ofensiva sobre ellos.

El primer obstáculo con el que tendrá que lidiar nuestro protagonista será el de enfrentarse a los caballeros que, entre la tensión del momento y la sorpresa de su aparición, lo habrán confundido con un espía. El obstáculo es de Mnemore 4 (Fácil), por lo que nuestro protagonista puede salvarse bien enfrentándose a ellos (Físico) o bien tratando de convencerles de que no es ninguna amenaza (Astucia). En cualquier caso, los fallos se traducirán en daño físico (justificable a través de narración como heridas producto de los ataques de los cruzados). Si el protagonista decidiese huir por los angostos túneles que atraviesan el subsuelo de la ciudad, superar el obstáculo significaría que habrá podido dar esquinazo a sus perseguidores. Sin embargo, en su intento por salir a la superficie, acabará topándose con la versión cruzada de Dávalos (en este caso, rodeado por un grupo de hombres de Saladino, a punto de dar cuenta tanto de él como de su hija moribunda).

Una vez logrado superar el primer obstáculo, nuestro protagonista tendrá que lidiar con el segundo: el objetivo será conseguir escapar de la ciudad y el asedio de las fuerzas de Saladino. Una vez ganada su confianza, el cruzado con el aspecto de Dávalos revelará que deben llegar a un campamento que hay a media jornada de allí. En él se encuentra el médico que puede tratar a la pequeña de la misteriosa afección que la aflige. Desgraciadamente, los accesos subterráneos pronto se verán bloqueados cuando la única salida al exterior quede sepultada por un derrumbe. Tendrán que retroceder y salir por el hueco que abrió el protagonista al aparecer en el sueño. Desde allí, tendrán que sortear varias calles, manteniéndose ocultos ante las patrullas de hombres de Saladino que, en grupos de cuatro o cinco, van puerta por puerta en busca de posibles rezagados cristianos que hayan quedado allí ocultos.

Puedes considerar la presencia de los fieles a Saladino como el obstáculo a superar (Mnemore 8). En tal caso, los primeros fallos podrán interpretarse como que el protagonista ha llamado la atención de los guerreros de Saladino. A partir de ahí, el obstáculo se convertirá en amenaza, interpretándose los fallos como daños físicos, producto de flechas por parte de arqueros que disparan desde posiciones elevadas (como tejados de las casas o desde lo alto de las murallas) o bien golpes de cimitarra (dependiendo de la descripción que, como Director de Juego, hagas de la huida y del plan de fuga urdido por nuestro protagonista, claro).

Superar el obstáculo representará que el protagonista ha conseguido encontrar la forma no sólo de escapar de la ciudad amurallada –desbloqueando los accesos subterráneos, negociando con los propios sarracenos, etc.– sino que además habrá conseguido escoltar a Dávalos hasta el campamento

en mitad del desierto. Allí, en un oasis rodeado por tiendas y estandartes cristianos, serán recibidos por un grupo de caballeros del Temple. Éstos llevarán a la joven Alison a una de las tiendas, una más grande que las demás, donde atenderán su afección. El agradecido padre, Joseph, estrechará la mano del protagonista, profundamente agradecido por su ayuda a la hora de salvar a su hija.

En ese instante, como si el sol de repente hubiese intensificado sus rayos, nuestro protagonista sufrirá un súbito golpe de calor. Mareado, sentirá como todo tiembla a su alrededor. Y antes de querer darse cuenta...

...ya no estará allí.

Escenario Onírico 4
IMAGO (d6)

Escenario: Un entorno virtual que representa el interior de una computadora.

Referentes cinematográficos: Tron, El Cortador de Césped.

Introducción: Cuando las luces se apagan, todo se ve sumido en oscuridad. A tu alrededor, bajo el agua, reina la paz. Sólo escuchas el apagado y recurrente sonido de tu respiración bajo la mascarilla de oxígeno. Más allá de la superficie, las formas empiezan a distorsionarse. Parpadeas durante un segundo, sin poder creer lo que estás viendo.

¿Son estrellas esas cosas que brillan en el techo?

Haces ademán de incorporarte y salir así a la superficie. Sin embargo, el líquido que atraviesas ha dejado de ser agua. Más bien parece alquitrán, espeso y oscuro como el petróleo. Dejas escurrir parte de ese líquido entre tus dedos: destellos de energía y chispas de luz fluyen en su interior. Ante tus ojos, un esquemático escenario, como los trazos de un arquitecto, empieza a dibujar a tu alrededor el entramado de canales de lo que parece Venecia. Los trazos relucen, hechos de luz verde parpadeante. El cielo es en realidad una rejilla de neón luminoso, perfecta. Y esas luces que confundiste con estrellas son súbitos destellos de energía que, a modo de cometas, pasan de un lado a otro.

Sientes que, bajo tus pies, algo se mueve. Poco a poco, una plataforma circular brota del líquido espeso y oscuro, elevándote por encima del canal. Un semblante esquemático, confeccionado con la misma luz que el resto de la Venecia digital, se forma ante tus ojos. Te recuerda a una versión tosca y pixelada del propio Joseph Castle-Dávalos. Su voz resuena en tu cabeza como un sintetizador de ocho bits.

"ATENCIÓN: DETECTADO VIRUS EN SISTEMA A.L.I.S.O.N." –la integridad del rostro se ve alterada por súbitas interferencias que hacen parpadear su forma luminosa–. *"ACTIVADO SOFTWARE ANTIVIRUS. INICIANDO PROGRAMA..."*.

De repente, un haz láser surgido a tus espaldas hace estallar en mil píxeles el semblante torpemente digitalizado de Dávalos. Miras hacia atrás y tropiezas con el responsable: una figura que, en tosco diseño 3D, emula a una especie de arlequín, armado con un bastón cuya punta es una esfera roja flotante. La esquemática figura lleva apresada a la joven hija de Dávalos, Alison. Lanzando una risotada desafiante que resuena con un eco de ocho bits, el inquietante arlequín informático se pierde por las esquemáticas calles de esa Venecia digital.

Su persecución te obliga a recorrer angostos pasadizos, en un entramado laberíntico conformado por esas callejuelas confeccionadas por ordenador. Todas elaboradas en ese mismo tosco y fluorescente 3D. Finalmente, el arlequín entra en un pequeño camposanto. Una vez allí, tras correr entre tumbas y mausoleos, acaba entrando en uno de ellos. Lo sigues y cuando entras te ves enfrentado a un laberinto de espejos. En todos ellos, el mismo reflejo. El arlequín. Proyectado diez, veinte... cincuenta veces. Imposible de distinguir unos de otros. Mientras, su risa sigue resonando entre las esquinas de ese laberinto de cristal.

Obstáculos: El primer obstáculo al que se enfrentará nuestro protagonista en esta ocasión será el de perseguir al inquietante arlequín a lo largo del entramado laberíntico de esa base de datos (que asume la forma de una Venecia construida toscamente a través de gráficos poligonales, tan básicos como artificiales). Dicho laberinto de callejuelas y canales se considera un obstáculo Difícil: Imago 6. Sin embargo, los primeros fallos no tendrán como consecuencias daños físicos: tan sólo representarán resbalones del protagonista, a punto de caer al canal o bien que el arlequín consigue sacarle bastante ventaja, perdiéndolo de vista durante unos instantes... tan sólo para que el propio arlequín, desde un callejón cercano y a modo de burla, vuelva a desafiar al protagonista a darle alcance. Tras la primera tanda de fallos, la siguiente se podrá considerar ya como daños físicos: viéndose cada vez más cerca de ser apresado, el arlequín responderá lanzando rayos láser de color rojizo desde la punta de su bastón.

Una vez dentro del laberinto de espejos, encontrar al arlequín y darle caza será un obstáculo Muy Difícil: Imago 8. De nuevo, la primera tanda de fallos podrá interpretarse como daños oníricos: el acto del protagonista de atacar a una de las imágenes reflejadas del arlequín... sólo para descubrir que se trataba de un simple espejo. A partir de la segunda tanda de fallos, los daños pasarán a ser físicos: el arlequín saltará de su escondrijo y se dispondrá a acabar con la vida del protagonista, empleando el bastón láser que empuña.

En caso de ser derrotado, el gráfico del arlequín se desintegrará en un millón de píxeles y todo el entramado de espejos que conforman el laberinto se replegarán como si fuese un montaje teatral decimonónico; el protagonista podrá incluso sentir el rechinar de la tramoya y los aplausos de una audiencia invisible. Como si de una vieja máquina recreativa se tratase, en el mismo lugar donde instantes antes estaba el arlequín, aparecerá flotando un icono parpadeante y pixelado, representando una especie de botiquín. La estancia se habrá convertido en una inmensa sala sumida en tinieblas a excepción del foco de luz que cae sobre el protagonista. Un segundo foco se habrá encendido en el mismo momento en que los dedos del protagonista tocaron el gráfico del botiquín. Éste habrá desaparecido con un divertido sonido en ocho bits mientras un nuevo aplauso resuena a su alrededor. Bajo el segundo foco se dejará ver a la joven Alison, sana y salva, junto a su padre: la chica tiene apenas trece años y viste el uniforme de un colegio de pago. Su padre, en una versión más joven de la que han podido conocer nuestros protagonistas, está a su lado, aplaudiendo junto a la invisible audiencia.

Señalando al personaje, pedirá un nuevo aplauso para "el ganador" y dos nuevos focos se encenderán, cegando al protagonista durante un segundo.

Para cuando recupere la vista, estará ya en otro lugar...

3 FALSO DESPERTAR

"Old Souls"
(Hans Zimmer, B.S.O. Inception)

Bien juntos o por separado, nuestros protagonistas acabarán finalmente por encontrarse en un último escenario onírico. En este caso, aunque los anteriores hayan sido experimentados por separado, este será compartido: todos despertarán al mismo tiempo. Y lo harán de la misma forma.

3.1 LA LLEGADA

Una vez superados los distintos escenarios oníricos, los protagonistas despertarán de vuelta al mundo real. Como Director de Juego debes dirigir esta escena de regreso a la realidad de la misma forma en que lo hiciste cuando despertaron tras su primer viaje onírico (el que hicieron para rescatar la mente de Richard Sawyer). La idea es que los protagonistas vuelvan a vivir la misma escena.

Exactamente la misma.

Tal y como ocurrió entonces, los protagonistas despertarán y serán atendidos por el personal médico y técnico del laboratorio. Posiblemente eso será lo primero que les desoriente, ya que la última vez que se conectaron a Yggdrasil estaban a solas con Sawyer... ¡por no mencionar que estaban siendo asediados por las fuerzas de seguridad privada ARES!

Pero lo cierto es que no habrá ni rastro ni de su viejo amigo Sawyer ni de los matones de la resucitada Alison. El propio Joseph Castle-Dávalos se encontrará allí y, como ya ocurriera en aquella primera ocasión, sus palabras de ánimo y consuelo serán lo último que escuchen antes de caer dormidos (puesto que, como en toda incursión onírica, los personajes habrán salido de ella completamente agotados).

En un principio, la idea de todo esto es transmitir a los personajes (y, sobre todo, a los jugadores) la impresión de que todo lo vivido desde que se conectaron por primera vez a Yggdrasil ha sido un sueño: el reencuentro con Sawyer tras despertar, la aparición de la difunta hija de Dávalos, el asalto de las fuerzas de seguridad ARES, la segunda conexión a Yggdrasil...

Todo parecerá haber sido un sueño. Y parecerá que es ahora cuando de verdad han vuelto al mundo real.

Pero es mentira.

Nuestros protagonistas siguen aún dentro de la mente de Joseph Castle-Dávalos. El subconsciente de éste quiere hacerles creer que todo ha sido un sueño para asegurarse así de que no siguen adelante con sus pesquisas. No quiere que despierten jamás... ni que descubran la verdad sobre su difunta hija.

3.2 EL (FALSO) DESPERTAR

De nuevo, tras un breve instante de inconsciencia, los protagonistas despertarán en el mismo pabellón de postoperatorio que la vez anterior. Todo será un calco de aquel primer despertar. Con la salvedad de que no será Richard Sawyer quien los recibirá una vez despiertos, sino el propio Dávalos. Éste, escoltado en todo momento por dos guardaespaldas y la señorita Rassenholm, les felicitará por su labor:

"Enhorabuena..." –unos aplausos a sus espaldas serán la primera señal de que Dávalos y su comitiva han entrado en la sala– *"¿Cómo se sienten tras haber salvado el mundo?"*.

Con una terrible sensación de déjà vu, los protagonistas irán comprobando que todo cuanto les está pasando es una reproducción casi exacta de aquella escena. En este caso, sin embargo, no será la doctora Guerrero la que haya caído en coma: ni siquiera se mencionará el hecho de que haya otros casos de estado comatoso. En su lugar, será Richard Sawyer quien permanezca en coma, postrado aún en la cama de la enfermería. Como si los protagonistas no hubiesen conseguido despertarlo.

"Aunque no haya salido aún del coma..." –señalará Dávalos mientras ven a su antiguo compañero a través del cristal de la enfermería–. *"Los médicos aseguran que su actividad cerebral ha vuelto a la normalidad. Tiene muchas posibilidades de despertar..."* –mirará orgulloso a los protagonistas– *"... y ha sido gracias a ustedes"*.

En un momento dado, la señorita Rassenholm apremiará a Dávalos, indicándole que tienen una agenda que cumplir. El filántropo pedirá entonces a los protagonistas que lo acompañen en su viaje a Berlín, a la sede de la SENOKRAD Consolidated, donde presentará el informe de todo lo sucedido. En caso de negarse, Dávalos no insistirá: en su lugar, serán libres para recoger sus cosas y poner rumbo a casa. *"Nuestro helicóptero les dejará en el aeropuerto de Heathrow. Desde allí, un vuelo chárter los llevará a sus respectivos hogares"*.

En definitiva, nuestros protagonistas tendrán unos diez minutos para cambiarse de ropa, recoger su equipaje y reunirse de nuevo con Dávalos en la pista del helipuerto, a unos metros del Domo.

Poco antes de subir al helicóptero, donde los esperan el filántropo, la señorita Rassenholm y un par de sus guardaespaldas, los protagonistas tendrán una última oportunidad para descubrir la mentira oculta tras toda esta ilusión.

3.3 GRIETAS EN LA ILUSIÓN

"Dream Is Collapsing"
(Hans Zimmer, B.S.O. Inception

Si los protagonistas suben a ese helicóptero y dejan atrás Lighthouse Manor, el resto de la aventura será poco menos que una narración a modo de epílogo. Porque nuestros protagonistas habrán quedado atrapados sin remedio en ese pequeño mundo onírico que la mente de Dávalos habrá creado para ellos. Mientras ellos viven el resto de sus vidas como héroes, en el mundo real sus cuerpos habrán quedado

convertidos en cáscaras vacías. Lo cierto es que, en pocos minutos, tampoco quedará mucho de ellos puesto que los equipos de ARES Security al mando de Alison volarán por los aires el Domo.

Teniendo en cuenta sin embargo que esta es una campaña de introducción (y estaría un poco feo matar a los protagonistas), lo cierto es que pese a que hayan picado el anzuelo del falso despertar, siempre puedes forzar la narración introduciendo elementos que ayuden a que la farsa salga a la luz.

La caballería: Richard Sawyer

Al igual que ellos se conectaron a Yggdrasil no sólo para salvar el mundo sino también para rescatar la mente de su viejo amigo, Sawyer no dudará en devolverles el favor. Si nuestros protagonistas han tomado por verídica toda la farsa montada por la mente de Dávalos, en el mundo real las lecturas cerebrales de los personajes habrán caído en picado. Alarmado e intuyendo lo que ha podido suceder, Sawyer habrá decidido conectarse a Yggdrasil para rescatar a sus amigos.

Así, la intrusión de Sawyer en la ilusión impedirá que nuestros protagonistas cometan una estupidez. La primera señal de que algo no marcha bien la tendrán nuestros protagonistas en el momento en que se aproximen a la plataforma del helipuerto. Irán cargando con las maletas, con la esperanza de llegar cuanto antes a sus casas. Y entonces se darán cuenta de algo: un reguero de agua se filtra por debajo de las puertas principales del Domo. Como si alguien se hubiera dejado abiertos todos los grifos de un cuarto de baño.

Dávalos tratará de quitarle importancia, alegando que se trata de un pequeño percance técnico con el foso del Anillo de Pruebas. Y por supuesto, muy en su papel, la señorita Rassenholm les recordará que deben tomar un vuelo desde Heathrow y que no tienen tiempo que perder. Si los protagonistas ignoran los comentarios de ambos y entran en el Domo, comprobarán que, en efecto, el suelo está totalmente encharcado y que el agua procede del Anillo de Pruebas... o eso parece, ya que está filtrándose a través de las rendijas de la pesada compuerta metálica, que permanece cerrada a cal y canto.

Pero aún más sorprendente para todos será ver a su camarada Sawyer junto al cristal que, en el vestíbulo, deja ver las ruinas conservadas de la vieja capilla templaria. Sawyer estará vestido con el ya clásico uniforme de neopreno que los propios protagonistas han empleado en cada una de sus incursiones oníricas.

"Es una ilusión, tíos. Seguimos dentro de su mente..." –y dicho eso, Sawyer señala la compuerta–: *"Y sea lo que sea lo que hay ahí dentro, alguien no quiere que lo veamos".*

Poniendo a prueba la ilusión

Es más que probable que los protagonistas anden con la mosca detrás de la oreja desde el mismo momento en que han despertado tal y como lo hicieron la primera vez. El hecho de que aún estén en un sueño –el clásico onírico del sueño dentro del sueño– puede que ya haya sido comentado como probabilidad por parte de tus jugadores. Así que es más que probable que comiencen a intentar todo tipo de barbaridades para salir de dudas sobre si es un sueño o no. Con barbaridades hago referencia a dos cuestiones: por un lado, desafiar las leyes de la física e intentar cosas como saltar desde un tercer piso y ver si se puede volar o, por otro lado, intentar emplear de alguna forma sus capacidades oníricas para crear algo de la nada o cambiar de aspecto.

El protagonista que ponga a prueba la ilusión tendrá que describir exactamente qué hace para intentarlo y hacer una tirada de dados. Es lo que llamaremos una prueba de realidad.

Si ha decidido intentar una locura para ver si es capaz de volar o algo similar –poniendo su integridad física en peligro– el personaje deberá tirar tantos dados como Físico + Astucia.

Otra opción es poner a prueba las capacidades oníricas y tratar de manifestar algo de la nada con Creatio o modificar con Morfo sus valores de esfera (las cuales habrán vuelto a sus valores originales, con Realitas como dominante a d10). En cualquier caso, la tirada será de Astucia + la capacidad en juego (Morfo o Creatio).

En ambos casos, los protagonistas necesitan sacar 6 éxitos o más de una sola vez (se considera una labor Normal y la esfera reinante en este escenario onírico es Realitas, que Dávalos tiene a d8). Si consiguen los seis éxitos (o más), se producirá el milagro: si estaban desafiando las leyes de la física, estas se verán alteradas de la forma que sea necesaria para el protagonista no sufra daño alguno (si el protagonista se lanzase contra las aspas del helicóptero, en lugar de ser triturado por ellas, éstas se romperían como el cristal al chocar contra su cuerpo). Si estaban invocando una capacidad onírica, ésta tendrá éxito y será evidente que se encuentran aún dentro de la cabeza de Dávalos.

Sin embargo, no conseguir los seis éxitos en una sola tirada implicará que los fallos generados se considerarán daños físicos. Si la acción llevada a cabo por el protagonista pudiera tener como consecuencia heridas corporales, habrá tenido lugar de esa manera (dejando en evidencia que, a todas luces, todo parece bastante real).

Por otro lado, si se trata de una acción que no tiene por qué tener una consecuencia dañina –como emplear las capacidades oníricas– los fallos también se traducirán en heridas físicas: el protagonista notará como empezará a manar sangre de su nariz y sus sienes. Ante eso, Dávalos reaccionará con rapidez y, alertando a los equipos de emergencia de Lighthouse Manor, lo dispondrá todo para llevar al protagonista –y al resto, de paso– hasta un hospital donde recibirán atención médica. Por supuesto, será un hospital en suelo británico. Eso implicará salir de la isla en helicóptero. Y si los personajes llegasen a dejar la isla de Alderney atrás definitivamente... bueno, ya hemos explicado lo que pasaría al comienzo de este apartado, ¿no?: años de falsa existencia feliz dentro del sueño... ¡y muerte por explosión en el mundo real, en pocos minutos!

En cualquier caso, en el preciso instante en que la prueba de realidad haya desvelado que siguen dentro de un sueño, los protagonistas se percatarán de un detalle: de la puerta más próxima (la que sea: de la enfermería, las puertas principales de la mansión Lighthouse...) se escapa un reguero de agua por la rendija inferior, encharcando el suelo. Como si alguien, al otro lado, se hubiese dejado abierto un grifo. Poco importa si es totalmente imposible que sea así: mejor aún. Eso lo hará aún más desconcertante.

3.4 ENFRENTÁNDOSE A DÁVALOS

"Mombasa"
(Hans Zimmer, B.S.O. Inception)

Una vez descubierta la farsa y llamada la atención de los protagonistas sobre la misteriosa fuga de agua, es más que presumible que traten de abrir la puerta. Lo cierto es que tras ella se esconde el secreto mejor guardado por Joseph Castle-Dávalos: el mismo trauma que está nutriendo a la proyección onírica que, en el mundo real, está tratando de volar por los aires el Domo con Sawyer y los protagonistas dentro.

Dávalos intentará por todos los medios que los protagonistas no abran esa puerta. Y cuando digo todos los medios me refiero a todos los medios que puede tener alguien con el poder un dios. Porque los protagonistas están dentro de su mente. Y allí, el soñador es prácticamente un demiurgo.

¿Y cómo se traduce en términos de reglas eso de batirse en duelo con un dios? Consulta el apartado EL TERCER ACTO: LA RESOLUCIÓN DEL SUEÑO para saberlo.

EL SOÑADOR: JOSEPH CASTLE-DÁVALOS

Físico	1	Realitas	d8
Combate	2	Natura	d4
Conocimiento	2	Mnemore	d10
Astucia	3	Imago	d6

Especialidades

Hombre de negocios	2	Creatio	6
Combate cuerpo a cuerpo	1	Morfo	3
Esgrima medieval	1		
Contactos en altas esferas	2		
Historia	1		
Oratoria	1		

CREATIO: RECURSOS ESCÉNICOS

Para evitar que los protagonistas accedan al interior del laboratorio –y descubran así lo que se esconde tras sus compuertas– Dávalos movilizará al personal de seguridad de las instalaciones. Éstos, un puñado de guardias con uniformes de ARES Security, encañonarán a los protagonistas con sus armas (subfusiles y pistolas, principalmente). De entrada, Dávalos actuará como un hombre razonable pidiéndoles que por favor suban al helicóptero y abandonen cuanto antes las instalaciones: *"Tienen una vida ahí fuera esperándoles"*. Por supuesto, confío en el espíritu rebelde de tus jugadores: si se rinden y siguen el consejo de Dávalos, ya sabemos como terminará la aventura.

En un principio, Dávalos hará uso de la esfera de Realitas, empleando su capacidad de Creatio para dar forma a las fuerzas de seguridad que custodian las instalaciones. Sin embargo, es importante remarcar el hecho de que, como Director de Juego, tienes libertad total a la hora de dar cuerpo a las manifestaciones oníricas que el subconsciente de Dávalos arrojará contra los protagonistas. Siempre teniendo en cuenta dos cuestiones:

- La primera, la cantidad de éxitos obtenida con la tirada de Creatio: a mayor cantidad, mayor amenaza representarán de cara a los protagonistas. Es decir, siempre podrás describir un obstáculo de Realitas 1 como un basto ejercito de tanques, acorazados y bombarderos... pero todo se quedará en fuego de artificio cuando tus protagonistas se enfrenten a él y consigan derrotarlo con una única tirada de dados. Por eso, conviene narrar las creaciones oníricas siempre en relación directa con su nivel de obstáculo.
- La segunda, es importante tener en cuenta la esfera (o esferas) a las que se corresponde el obstáculo manifestado. Si, por ejemplo, creas un obstáculo de Imago 5 no podrás describirlo como un simple equipo de antidisturbios, con chalecos acolchados, cascos, porras y escudos de plástico reforzado: tendrás que añadirle algún detalle que le aporte el toque Imago, como por ejemplo que sea una pequeña unidad de androides diseñados para el control de masas.

A continuación te incluimos algunas ideas y referencias sobre los distintos obstáculos que, dependiendo de la esfera que los represente, podrá manifestar Dávalos en su batalla onírica con los protagonistas...

- **Mnemore:** A raíz de la presencia en el vestíbulo de las ruinas medievales de la vieja capilla templaria, es posible que de su interior, un pequeño grupo de caballeros cruzados salga con sus espadas en ristre, dispuestos a impedir que los protagonistas crucen las puertas del laboratorio. Con sus cotas de malla y sus espadones, darán sus oníricas vidas por defender los secretos que se ocultan tras las compuertas.
- **Realitas:** Como hemos mencionado, será la primera línea de defensa a la que recurrirá Dávalos en cuanto los protagonistas descubran que siguen aún dentro del sueño. La forma que asumirán puede variar –a tenor de una menor o mayor cantidad de puntos de obstáculo– desde una simple pareja de guardaespaldas trajeados y con pistola... hasta equipos completos de seguridad privada, con chalecos antibala pesados, rifles automáticos e incluso un helicóptero con francotirador a bordo.
- **Natura:** En el caso de invocar obstáculos con base en esta esfera, Dávalos creará una barrera. Invocará a los elementos y generará una gigantesca tormenta que dificultará las acciones de los protagonistas (a través de sus correspondientes ataques: cualquier daño físico que se obtenga por ella, puede interpretarse como que el protagonista se ha visto arrastrado por los aires por una fuerte racha de viento... o que parte del edificio se viene abajo, provocando una lluvia de escombros).
- **Imago:** Si se viese obligado a emplear esta esfera, Dávalos activará un extraño dispositivo de la muñeca (similar a una pulsera plateada con un par de botones). Pedirá a una supuesta Inteligencia Artificial que *"active el protocolo de defensa y seguridad"* ante lo que, de inmediato, una serie de formas esféricas de metal negro cromado aparecerán por uno de los pasillos del Domo. Todas tendrán un pequeño punto rojo parpadeante en el centro del que brotarán intensas descargas de energía. Estos drones de ciencia-ficción serán una molestia bastante peligrosa para nuestros protagonistas, pudiendo provocar daños por quemaduras a través de sus láseres de alta intensidad.

MORFO:
Cambiando de forma

A la hora de lanzar ataques por sí mismo contra los protagonistas, Dávalos empleará distintas formas de ataque dependiendo de la forma que asuma (o lo que es lo mismo: dependiendo de la esfera que tenga como dominante).

- **Mnemore:** A raíz de la fascinación que ejerce sobre él toda la mitología templaría, Dávalos atacará empleando un pesado espadón medieval (que también usará para bloquear los posibles ataques que lancen contra él).
- **Realitas:** De debajo de la chaqueta de su traje de ejecutivo, Dávalos sacará una pareja de pistolas automáticas, plateadas y de gran calibre.
- **Natura:** Si llegase a tener esta esfera como la dominante, los protagonistas asistirán a una espectacular transformación. Las ropas del filántropo se rasgarán como si fueran de papel y su forma humana dejará paso a la de un enorme lobo de pelaje plateado, del tamaño de un pequeño caballo. Sus mandíbulas y sus garras serán las principales armas que usará contra los protagonistas.
- **Imago:** En caso de asumir como dominante la esfera de Imago, los protagonistas descubrirán con asombro que Dávalos no era más que un holograma. Parpadeará mientras se mofa de ellos. El suelo temblará y, abriéndose paso a través de uno de los muros próximos a los personajes, verán aparecer al auténtico Dávalos subido en lo alto de una armadura tecnológica: tendrá las dimensiones de un pequeño camión de carga y, con forma vagamente humanoide, el exoesqueleto mecánico rechinará con el sonido de los engranajes al moverse. El brazo derecho estará dotado con una tenaza extensible que proyectará a distancia, conectada siempre con el resto del cuerpo mediante un cable de titanio flexible. El brazo izquierdo, por otro lado, carecerá de apéndice alguno en su extremo, siendo sustituido por la boca de un cañón por el que lanzará descargas de plasma líquido, capaces de fundir metal y piedra como si nada. Supuestamente controlando el mecha desde su cabina de control, emplazada en el pecho, lo único que los protagonistas verán de Dávalos será una representación digital de su semblante (levemente pixelado), proyectada a través de una pantalla que luce el robot donde debería estar su cabeza.

> Nota para el Director de Juego: TODOS MUEREN EN EL PRIMER CAPÍTULO. Por impactante que pudiera resultar en una serie de televisión, lo cierto es que si estás llevando esta campaña como un preludio a lo que debe ser una larga sucesión de aventuras, puede resultar demasiado duro acabar con todos los protagonistas antes de acabar siquiera la introducción.
>
> Si en el cara a cara final con el subconsciente de Dávalos muerden el polvo la mitad de los protagonistas y, como Director de Juego, ves que la mitad restante tiene todas las papeletas para acabar como los otros (o peor), siempre puedes hacer que Sawyer se conecte al dispositivo Yggdrasil para ayudar a sus compañeros. Así, cuando todo parezca perdido para el último de nuestros protagonistas, Sawyer aparecerá para salvar la situación, siendo él el responsable de derrotar al avatar onírico que representa la voluntad de Dávalos.

> Aquellos que hayan llegado despiertos y/o vivos hasta aquí, podrán ver como Sawyer hace acto de presencia dentro del escenario onírico, habiendo recuperado la capacidad de andar y con el uniforme de neopreno característico de los saqueadores. Empuñando una lanza, asestará un golpe mortal desde la espalda a Dávalos, haciéndolo caer inerte a un lado. Llegados a este punto, los protagonistas que aún sigan dentro del sueño, junto a Sawyer, podrán desvelar el secreto que esconden las compuertas del laboratorio.

4 LA VERDAD SOBRE ALISON

"Your Mother Loves You"
(James Newton Howard, B.S.O. Diamante de Sangre)

Una vez derrotado el subconsciente de Dávalos, nuestros protagonistas tendrán el camino libre para acceder a lo más profundo de su mente y descubrir qué es aquello que se oculta tras las compuertas del laboratorio. El agua no habrá dejado de brotar y filtrarse a través de las rendijas, encharcando el suelo.

La primera sorpresa de nuestros protagonistas será descubrir que las compuertas no llevan a la inmensa sala semiesférica donde se encontraba el dispositivo Yggdrasil. En su lugar, habrán entrado en un cuarto de baño bastante pequeño. A juzgar por los productos de belleza e higiene que se apilan en estanterías y sobre el lavabo, parece el cuarto de baño de una adolescente. El agua rebosa de una bañera, cubierta con una cortina de ducha que impide ver con claridad quién está metida en ella. La única pista es un delgado brazo que cuelga por fuera de la bañera, inerte y sin vida. Sus venas han sido rebanadas y la sangre ha teñido de rojo el agua que encharca el suelo.

La chica de la bañera tiene unos trece años, el pelo rubio, tintado con vetas negras y blancas. Y se ha desangrado hasta morir.

Apenas hayan hecho el macabro descubrimiento, los protagonistas sentirán que alguien llama a la puerta del baño. Al otro lado, escucharán la alarmada voz de Dávalos.

"¿Alison? ¿Estás ahí?"

Tras forcejear con la puerta –o no, si los protagonistas la abren y le dejan pasar– Dávalos irrumpirá en la estancia, mostrando un aspecto unos diez años más joven. Vestirá sobrio traje gris de ejecutivo y, sin apenas reparar en los protagonistas, correrá hacia su hija. Con ella en brazos y presa de la más absoluta desesperación, los mirará pidiendo ayuda.

"¡Por favor! ¡Hagan algo! ¡Tienen que salvarla... aún hay tiempo!"

Salvar a Alison significa seguirle el juego al subconsciente de Dávalos y mantenerle en esa negación de la realidad: su hija no murió en un accidente de tráfico. Eso fue tan sólo la versión ofi-

cial que, como importante magnate de las telecomunicaciones, Dávalos consiguió hacer pasar como verdad. Su hija se suicidó. Y es una realidad que ha sido incapaz de asumir.

De alguna forma que no podrán explicar, los protagonistas sabrán que lo que están viendo no es una fantasía. Es un recuerdo real.

Pero lo cierto es que los protagonistas pueden hacerlo. Pueden salvarla si así lo desean. Resucitarla implica sortear un obstáculo de Realitas ⚙ 5, por lo que pueden hacer un prodigio: obtener cinco éxitos o más y traerla de vuelta de entre los muertos. Al conseguirlo, las heridas de la joven se cerrarán y abrirá los ojos, como si saliese de un sueño. Sin embargo, en el mismo instante en que sus párpados se abran, los protagonistas se verán catapultados de nuevo al principio de la andanza onírica: cada uno de ellos se verá otra vez arrojado a uno de los distintos escenarios (sólo que esta vez, si van por separado, partirán de escenarios diferentes a los que visitaron antes). Ni que decir tiene que, si vuelven a despertar aunque sea sólo una vez más, como Director de Juego lo interpretarás como si hubiesen despertado por cuarta vez y narrarás las (nefastas) consecuencias correspondientes. También es posible que despierten si los protagonistas fallan a la hora de intentar realizar ese prodigio de resurrección (puesto que los fallos se considerarán como daño onírico).

Si por el contrario, los protagonistas se niegan a devolver la vida de su hija, Dávalos pasará por dos fases más. En la primera, les ofrecerá todo: les prometerá dinero y compensaciones más allá de lo imaginable si la salvan. *"Devuélvanmela, por favor... Les pagaré lo que quieran. Les daré todo cuanto deseen. Tengo suficiente poder e influencia en el mundo real como para resolverles la vida. Pidan lo que sea, pero por favor... ¡ayúdenla!"*.

Si se niegan una segunda vez, el iracundo millonario jugará su última carta: les amenazará con destruirlos en el mundo real. *"¡Si salen por esa puerta y no salvan la vida de mi hija, les juro que haré de sus vidas una pesadilla! ¡Y les hablo del mundo real! ¡Tengo bastante poder allí como para hundirlos en la miseria! ¿Me oyen? ¡Les aplastaré!"*.

Los protagonistas harán bien en ignorar sus amenazas y marcharse, salir por la puerta dejando que el pobre diablo asuma de una vez por todas que no hay forma de salvar a su hija. De esta forma, si no ceden en ninguna de las peticiones de Dávalos, los protagonistas habrán resuelto con éxito la intervención onírica. Y, como Director de Juego, podrás pasar a dirigirles la introducción del próximo interludio (ver el siguiente capítulo DESPERTANDO... ESTA VEZ DE VERAD).

Así, con el sollozar desesperado de un padre devastado a sus espaldas, los protagonistas saldrán de allí, sintiendo que el suelo cede bajo sus pies. Esa súbita sensación de caída libre les llevará de vuelta al mundo real.

Esta vez... de verdad.

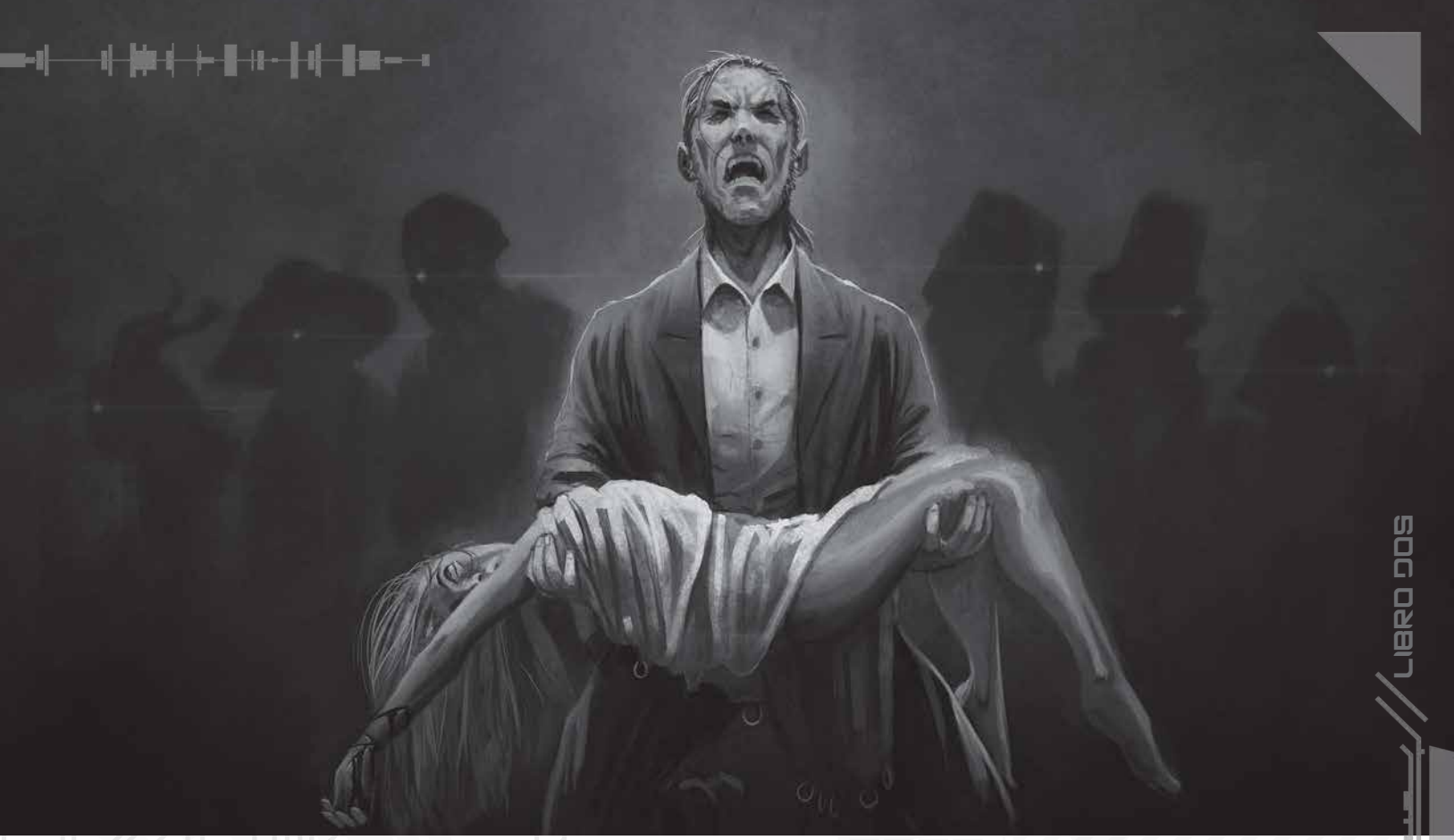
REGLAMENTO (IV)

AVENTURAS EN DREAMRAIDERS

NARRACIÓN

Al igual que ocurrió en la primera incursión onírica de los protagonistas –en la que viajaron en busca de la mente de su viejo colega Sawyer– a la hora de narrar esta nueva incursión onírica, los protagonistas se verán divididos entre los distintos escenarios oníricos en los que se segmenta la mente de Dávalos. Sin embargo, y aunque hayamos usado la segunda persona a la hora de describir dichos escenarios, lo cierto es que más de un jugador puede coincidir en un mismo entorno. En cualquier caso, y a la hora afrontar tu labor como Director de Juego, tienes varias opciones a la hora de narrar la escena:

- **Por separado, de principio a fin:** Tras repartir a los protagonistas entre los distintos escenarios, irás narrando cada una de las distintas escenas de principio a fin. Una vez un jugador haya resuelto todos sus obstáculos, pasarás al siguiente. De nuevo, es una forma de planificar la narración que desaconsejo totalmente. Tener al resto de jugadores esperando (ya sea estando presentes o metidos en una habitación próxima a donde estéis jugando) se traduce en largos periodos de inactividad para la mayor parte de ellos.
- **Por separado, segmentado por obstáculos:** Otra opción es ir narrando cada escenario por separado pero saltando de uno a otra toda vez que un protagonista supere un obstáculo. De esta forma, el tiempo de espera por parte de los jugadores se reduce, aunque sigue se ralentizando el ritmo del juego.
- **Montaje en paralelo:** De nuevo hay que reconocer que esta técnica es frenética y agotadora, sobre todo con más de tres jugadores. La idea sería narrar la entrada de cada personaje en su correspondiente escenario onírico. Y una vez puestos en situación, permitir a cada uno llevar a cabo una acción. Una vez resuelta y narradas sus consecuencias, pasaríamos a la



acción del siguiente jugador. Se tiran los dados, se resuelven y narran las consecuencias y pasamos al siguiente jugador. Aunque reduce el tiempo de espera entre jugador y jugador al mínimo, lo cierto es que exige al Director de Juego la capacidad de pasar de forma ágil de un entorno onírico a otro. Muy poco recomendable si estás empezando a tomarle el tranquillo al juego (sobre todo si eres un Director de Juego primerizo).

En todos aquellos casos en los que tengas a los protagonistas separados en distintos entornos oníricos al mismo tiempo, cuando uno de ellos supere por completo un escenario se verá transportado al del jugador que se encuentre a su derecha y que aún no haya sorteado todos los obstáculos. Así, ningún jugador se quedará cruzado de brazos mientras los demás resuelven sus respectivos obstáculos.

- **Todos juntos, alterando el escenario:** Otra opción es narrar la acción reuniendo desde el principio a todos los protagonistas en un mismo escenario. Como Director de Juego, tira el d4 para averiguar en cuál de los cuatro escenarios comienza la aventura. Cada vez que todos los protagonistas hayan realizado su acción, tirarás el dado de cuatro caras otra vez. El resultado dictaminará en qué escenario aparecerán a continuación. Si saliese uno distinto, los protagonistas se verán transportados a un nuevo escenario, perdiendo así los dados de ventaja que hubiesen acumulado en la anterior acción. Si saliese en el dado el mismo en el que se encuentran, permanecerían como si nada hubiera pasado: esto es importante porque los dados de ventaja obtenidos en la anterior acción seguirán estando ahí para aprovecharse. Si saliese la cifra de un escenario que ya hubiera sido superado, pasaría lo mismo: permanecerían en el que se encuentran.

  Cuando los personajes abandonen un escenario y regresen a él tras haber pasado por otros, lo encontrarán todo tal y como lo habían dejado (pero habiendo perdido todos los dados de ventaja que hubiesen podido acumular).

- **Todos juntos, sin alteraciones por defecto:** La opción más sencilla y clásica es situar al grupo de juego en un mismo escenario y dejar que interactúen con él, enfrentándose y superando los distintos obstáculos. Y luego, pasar al siguiente escenario. Y así hasta que recorran los cuatro, en el orden que mejor te apetezca. Además de una cierta linealidad lo cierto es que esto puede hacer que, al haber muchos personajes luchando contra un mismo obstáculo, éstos se resuelvan demasiado rápido. Una solución a esto puede ser sumar un +1 al nivel de dificultad del obstáculo o amenaza por cada jugador adicional al primero. Esta regla, sin embargo, no debe aplicarse nunca a las barreras, sólo a los obstáculos que puedan resolverse en conjunto.

REGLA OPCIONAL: NUEVA FÓRMULA (¡CON UN 5% MÁS DE ONÍRICA!)

La premisa de *Dreamraiders* plantea que los personajes, una vez se encuentran dentro del sueño, deben moverse con sutileza a través del mismo, tratando de amoldarse al escenario que encuentren. Para apoyar dicho planteamiento se han diseñado las reglas de esferas coincidentes y no coincidentes. Según las reglas básicas, su funcionamiento puede resumirse en la siguiente tabla...

Esfera utilizada	Puntos de éxito	Desequilibrio onírico	Fallo doble	Éxito doble
Esfera coincidente	SÍ	NO	NO	SÍ
Esfera no coincidente	NO	SÍ	SÍ	NO

Como se puede apreciar, el sistema castiga el empleo de una esfera no coincidente, emulando la reacción que tendría el escenario onírico ante la presencia de elementos que no encajasen en él (por ejemplo, sacar un fusil de asalto –Realitas– en mitad de un enfrentamiento contra la guardia del faraón Amenophis I –Mnemore–). Esto obliga a que los jugadores tengan que ingeniárselas, empleando su capacidad de Morfo, para adecuarse al escenario que encuentren en su incursión onírica.

Sin embargo es posible que como Director de Juego estés interesado en imprimir un tono más onírico y delirante a tus aventuras, buscando precisamente ese contraste de elementos que el sistema de esferas coincidentes penaliza. En ese caso, si lo que quieres es ver como se entremezclan elementos de muy distinta naturaleza, lo mejor es que apliques unas reglas distintas.

Esfera utilizada	Puntos de éxito	Desequilibrio onírico	Fallo doble	Éxito doble
Esfera coincidente	NO	NO	NO	SÍ
Esfera no coincidente	SÍ	Sí	SÍ	SÍ

Este sistema alternativo compensa con puntos de éxito a los jugadores que empleen esferas distintas a las del obstáculo, barrera o amenaza que traten de superar. Por otro lado, sigue siendo una tarea peligrosa pues seguirá afectando a su desequilibrio onírico, pero en ciertos momentos puede llegar a compensarles el riesgo ante la posibilidad de acumular una mayor cantidad de éxitos (gracias a la posibilidad de contar como doble cada valor máximo de un dado). Desde el punto de vista narrativo, este sistema permite que tengas más posibilidades de derrotar a un dragón de tres cabezas (Imago) empleando un viejo Colt Peacemaker (Mnemore) o una aspiradora (Realitas) que con un conjuro druídico (Imago).

ESTRUCTURA DE LA AVENTURA

El punto de partida de toda aventura en *Dreamraiders* es siempre el mismo: en alguna parte del mundo y sin que ella misma sea consciente de ello, una persona está provocando una distorsión de la realidad. El dispositivo Yggdrasil guía a los personajes hasta la mente de esa persona, cuya identidad sin embargo siempre es una incógnita. Es decir, los saqueadores de sueños no saben de quién es la mente a la cual han accedido. Al menos, no al comienzo de la intrusión. En el caso del episodio piloto, se trata del propio filántropo millonario, Joseph Castle-Dávalos.

Si a la hora de conectarse a Yggdrasil los personajes nunca saben qué van a encontrarse una vez dentro del mundo de los sueños, quien si debe tenerlo claro es el Director de Juego. Pero, ¿cómo se organiza una aventura dentro de la mente de una persona?

Existen varias opciones, dependiendo de lo onírica que quieras que sea la experiencia de los protagonistas: estructura coherente (lineal o libre) y estructura onírica.

ESTRUCTURA COHERENTE

La aventura transcurre en un escenario coherente (puede ser tan reducido como el interior de una oficina o tan amplio como una carrera a través de varios continentes). La cuestión es que todo sucede a lo largo de un mismo escenario: un universo cuya naturaleza y aspecto dependen de la configuración de esferas que tenga la persona en cuya mente han entrado.

Por ejemplo: En el caso de la aventura inicial, el código de esferas del soñador Joseph Castle-Dávalos es Mnemore d10, Realitas d8, Imago d6, Natura d4. Imaginemos que, en lugar de compartimentar el sueño en cuatro escenarios oníricos independientes, el Director de Juego decide ubicar la aventura en un mismo escenario coherente. Guiándose por las esferas del soñador, el Director de Juego decide que la aventura tendrá lugar en las calles de la Italia renacentista: un entorno que reproduce un periodo pasado de la humanidad (Mnemore d10), en una zona alejada de entornos naturales (Natura d4) y donde pese a que todo parece relativamente normal (Realitas d8) pueden darse de forma puntual elementos sobrenaturales, como comerciantes que practican la brujería en secreto (Imago d6).

Dentro de esta opción de escenarios coherentes, existen dos posibilidades:

Estructura Coherente Lineal

La aventura se plantea de forma evidente como una misión que los protagonistas deben acometer para ir desvelando quién es el soñador al que han de desconectar para que dejen de producirse distorsiones en la realidad.

Estas aventuras tienen una estructura en tres actos. Y cada acto puede estar dividido en una o varias escenas, según haya planteado la aventura su diseñador.

El primer acto es el que conocemos como presentación: suele comprender desde el momento en que los protagonistas aterrizan en el escenario onírico (tomando primer contacto con él y sus peligros) hasta el instante en que queda de manifiesto cuál será la misión que deben completar los protagonistas (y que acabará por revelarles la identidad del soñador en cuya mente andan metidos).

El segundo acto, el desarrollo, es donde los protagonistas toman medidas para acometer la misión asignada. Al final de este acto, quedará de manifiesto quién es el soñador de entre todos los personajes no jugadores que han podido conocer a lo largo de la aventura.

El tercer acto, la resolución, es aquel en el cual los protagonistas deben enfrentarse al soñador cara a cara. Normalmente, entraña tomar alguna clase de decisión dentro del escenario onírico que implique que, dependiendo de dicha elección, la distorsión en el mundo real pueda acabar desvaneciéndose sin mayores daños... o pueda acabar provocando una gran explosión de violencia, devastación y terribles secuelas.

Mecánica: Las aventuras que responden a esta estructura lineal suelen tener asignados, en cada uno de sus actos, una serie de

obstáculos, amenazas y barreras considerados como básicos, mientras que otros aparecerán sugeridos a modo de respuesta a posibles acciones que lleven a cabo los protagonistas. En cualquier caso, la dificultad de los obstáculos dependerá de la siguiente tabla.

Dado de Esfera y Modificador#	Dificultad (Obstáculo)	Peligrosidad (Amenaza)
Nº caras +2 / +0	Muy Difícil	Villano ó Monstruo
Nº caras +0 / -2	Difícil	Sicario o Grupo de matones.
Nº caras -2 / -4*	Normal	Matón en solitario

Primer modificador para Obstáculos y Amenazas, el segundo para las Barreras.

* Con un valor mínimo de 1.

En cualquier caso, el Director de Juego dispone de una reserva adicional de puntos (conocida como la reserva de obstáculos) que puede invertir para nutrir de obstáculos, barreras y amenazas el camino de los personajes.

Empleando estos mismos puntos, el Director de Juego también puede hacer momentáneamente más difíciles los obstáculos (si considera que la acción de los protagonistas es particularmente estúpida o la narración de sus acciones es pobre y poco imaginativa) o más fáciles (premiando así el ingenio de un protagonista a la hora de afrontar un desafío, una acertada interpretación del personaje que haga el jugador... o una narración de sus acciones que sea especialmente espectacular).

Cada punto invertido anulará uno de los éxitos del personaje (en caso de una acción absurda o una narración pobre). En caso de emplearse a modo de recompensa, estos puntos añaden un éxito adicional por cada uno que invierta el Director de Juego a modo de premio para el personaje.

Para cada acto, el Director de Juego tiene una cantidad determinada de puntos:

- En el primer acto, la presentación, el Director tiene tantos puntos de obstáculo como la categoría de dado más baja del escenario onírico multiplicado por el número de protagonistas.
- En el segundo acto, el desarrollo, los puntos son iguales a la categoría de dado más alta que tengan las esferas del escenario multiplicado por el número de protagonistas.
- En el tercer y último acto, la resolución, los puntos equivalen a la categoría de dado inmediatamente inferior a la más alta, multiplicada por el número de protagonistas.

Acto	Fórmula
Presentación	(Esfera más baja) x número de protagonistas
Desarrollo	(1ª Esfera más alta) x número de protagonistas
Resolución	(2ª Esfera más alta) x número de protagonistas

Los puntos que el Director de Juego no haya gastado, no se acumulan para el siguiente acto: se habrán perdido.

Estructura Coherente Libre

Estas aventuras suelen ser aquellas en las que los protagonistas despiertan en mitad de un entorno onírico coherente, pero en el que no recibirán ninguna clase de misión que les indique lo que deben hacer. Estas aventuras no se dividen en actos y en ellas no suele haber una descripción pormenorizada de los obstáculos que van a ir encontrándose en cada momento los protagonistas.

En su lugar, suele describirse de forma general cuáles son las tramas que existen en el escenario (quién debe dinero a quién, quién tiene motivos para odiar a quién, qué está en juego, qué peligros se ciernen sobre el lugar...) además de describirse a los personajes no jugadores más relevantes en la historia. Es lo que se conoce como técnica de sandbox (cajón de arena).

En estos casos, las escenas suelen ser marcadas por los objetivos que quieran conseguir los protagonistas. Por ejemplo, si quieren ganarse la confianza de un jefe mafioso, la escena podría ser bautizada como "Uno de los Nuestros" y narraría cómo los protagonistas consiguen formar parte de un clan de mafiosos. En cualquier momento, por supuesto, los protagonistas pueden optar por cambiar de dirección y asumir un nuevo objetivo (en el ejemplo anterior, pueden plantearse la opción de acabar con ese clan de mafiosos: en tal caso, la escena pasaría a llamarse de una manera distinta y, de llegar a resolverse, nos mostraría cómo los protagonistas consiguen destruir el clan). Por supuesto, y como la estructura es libre, el Director de Juego puede poner ante ellos todos los obstáculos que considere oportunos. De esta forma, una escena puede abarcar desde apenas unos segundos o minutos (un tiroteo) hasta una gran porción de tiempo (todo un largo proceso de adquisición de pruebas, la preparación de una emboscada, un proceso judicial...).

Mecánica: En este caso, el Director de Juego también cuenta con puntos de obstáculo que puede ir gastando. Estos puntos son igual a la suma de la categoría de dado más alta que tengan las esferas del escenario, más cuatro. Multiplica ahora el resultado por el número de protagonistas.

Estructura Onírica

En estos casos, la aventura se plantea a modo de escenarios oníricos diferentes e independientes unos de otros. Cada uno de ellos representará una esfera de las cuatro que configuran la mente del soñador.

Cada uno de los escenarios funcionará como una pequeña aventura en sí misma: plantea una situación para los protagonistas, así como una serie de obstáculos que deberán ser superados. Normalmente, suelen ser aproximaciones distintas a lo que viene siendo una misma misión. Por ejemplo, en el episodio piloto de la campaña, todos los escenarios tienen un mismo objetivo –salvar a la hija de Joseph Castle-Dávalos– sin embargo, en cada uno de ellos, eso implica lidiar con obstáculos distintos: contra hambrientos lobos salvajes en el escenario de Natura o contra las manifestaciones de un virus informático en el de Imago.

Cada uno de estos escenarios oníricos tiene varios apartados:

- **Situación:** una descripción del lugar o lugares en los que transcurre la acción.
- **Objetivo:** la misión que los protagonistas deberán acometer y que les llevará a lidiar con una serie de obstáculos.
- **Obstáculos:** sugerencias para el Director de Juego sobre algunos de los obstáculos que los protagonistas pueden encontrar a su paso. Para calcular su dificultad, puedes mirar la tabla siguiente:

Dado de Esfera y Modificador#	Dificultad (Obstáculo)	Peligrosidad (Amenaza)
Nº caras +2 / +0	Muy Difícil	Villano o Monstruo
Nº caras +0 / -2	Difícil	Sicario o Grupo de matones
Nº caras -2 / -4*	Normal	Matón en solitario

Primer modificador para Obstáculos y Amenazas, el segundo para las Barreras.

* Con un valor mínimo de 1.

Asignando escenarios a personajes: Cada escenario tendrá asignado un número del uno al cuatro. El jugador que esté inmediatamente a la izquierda del Director de Juego empieza tirando el dado de cuatro caras y se sigue en el sentido de las agujas del reloj. Si un jugador obtiene el mismo valor que otro, pasa el turno al siguiente jugador. Así hasta que todos hayan recibido su destino.

Si hay más escenarios que jugadores, el primer personaje que consiga superar su propio escenario, será el primero en pasar al siguiente. El Director decide cuál será. En el caso de que haya más jugadores que escenarios, quien repita en el d4 el valor obtenido anteriormente por otro jugador, aparecerá junto a él en el escenario correspondiente (pudiendo en este caso haber más de un jugador por escenario).

Distorsiones Oníricas

Para intensificar la sensación onírica de los jugadores a la hora de que sus personajes se muevan a través del sueño, hemos contemplado la opción de que, debido al uso (y abuso) de las capacidades oníricas, el sueño sufra alteraciones en su naturaleza.

Así, cuando el desequilibrio onírico de un personaje lo haya arrastrado hasta el nivel de Periferia, en cada turno que esté en dicho estado –incluyendo el preciso instante en que acabó en él– debe tirar un dado por cada una de sus esferas. Si en ninguno de ellos obtuviese un 1, no pasaría nada y no tendría que volver a hacer la tirada hasta el comienzo de su próximo turno de acción. Entonces –si su condición onírica sigue en Periferia– tirará de nuevo sus dados de esfera pero quitando el dado más alto (esto es acumulativo, ronda a ronda, hasta que se quede con el dado más pequeño posible). Y así sucesivamente mientras siga sin sacar ningún 1.

Si obtiene un 1, se producirá una distorsión onírica. Y entonces tendrá lugar uno de los siguientes sucesos:

1. **Transmutación del obstáculo:** el obstáculo o amenaza al que se estaba enfrentando cambia su naturaleza. Pasa a ser de otra esfera distinta (al gusto del Director de Juego que es quien, a fin de cuentas, debe darle cuerpo narrativo) y del mismo nivel de obstáculo que tuviese inicialmente. Es decir, si alguien estaba luchando contra un dragón de cuatro cabezas (amenaza de Imago, nivel 10) al desencadenar este efecto de distorsión puede que el dragón se convirtiese en un gigantesco gorila (Natura) o en un pequeño batallón de fuerzas policiales antidisturbios (Realitas). En ambos casos, se consideraría una amenaza de nivel 10. Cualquier dado de ventaja que se hubiera obtenido para seguir luchando contra ese obstáculo o amenaza se habrá perdido.
2. **Transmutación del escenario:** el lugar donde transcurría la escena se ve alterado. El obstáculo con el que estaba lidiando el protagonista sigue intacto (conserva su esfera original y su nivel de obstáculo/amenaza). Sin embargo, los obstáculos siguientes tendrán una nueva esfera en consonancia con el nuevo decorado (cuya configuración de esferas, de nuevo, elegirá el Director de Juego para luego dar una descripción narrativa del nuevo entorno).
3. **Efecto dominó:** si los protagonistas se encontraban separados en escenarios oníricos distintos, intercambiarán sus ubicaciones entre sí. Cada uno de ellos se verá teletransportado al escenario onírico donde se encontraba el protagonista del jugador sentado inmediatamente a su derecha. Esto es una reacción en cadena por lo que la distorsión afecta a todos. Los protagonistas seguirán conservando sus esferas tal y como las tenían en el momento de la distorsión, por lo que seguirán teniendo el mismo aspecto (sí, sí... tenías Mnemore como esfera dominante para enfrentarte a esos gladiadores romanos, pero ¿y ahora que a lo que te enfrentas es a un androide del año cinco mil después de Cristo definido por Imago?). Por otro lado, no podrán beneficiarse de los dados de ventaja que los anteriores personajes hubieran obtenido a favor de ese obstáculo.
4. **Transmutación del protagonista:** Las esferas del protagonista se ven súbitamente alteradas, modificando también su aspecto y forma. Cambia sus valores actuales de esfera desplazándolos todos un paso a la derecha. Es decir, un personaje podría pasar de ser una especie de soldado explorador especialista en entornos selváticos (Realitas d10, Natura d6, Mnemore d6, Imago d4) a acabar convertido en un unicornio o en un caballo alado (Realitas d4, Natura d10, Mnemore d6, Imago d6). El Director de Juego puede determinar él mismo la nueva naturaleza y aspecto del personaje o bien puede dejarlo en manos de la imaginación del propio jugador.
5. **Activación de una pesadilla:** Si el personaje tenía alguna Pesadilla acumulada que aún no haya aparecido en esa aventura, habrá sido activada.

Las buenas noticias: Lo bueno es que tras sufrir los (delirantes) efectos de la distorsión onírica, el personaje afectado se verá liberado de todas las condiciones oníricas que tuviese, volviendo al nivel inmediatamente anterior a Periferia: REM -1.

Estabilidad Onírica del Sueño

Las acciones que los personajes llevan a cabo dentro del escenario onírico no sólo pueden desestabilizarlos a ellos mismos, sino que pueden incluso a llegar a debilitar los cimientos del mismo sueño en el que se encuentran metidos.



Como ya dijimos al comienzo de este capítulo, todo sueño por el que navegan los personajes está compuesto por una serie de escenarios oníricos. Estos escenarios pueden representar una localización concreta (una mansión victoriana, por ejemplo), una situación o evento específico (una boda entre príncipes alienígenas) o una historia en sí misma (pudiendo englobar dentro de ella más de una localización o pequeños escenarios).

Desde el momento en que los personajes acceden al sueño, los cimientos de éste comenzarán a derrumbarse. Para representar este proceso de degeneración del sueño, el Director de Juego medirá su estabilidad mediante un marcador conocido como Estabilidad del Sueño.

El nivel de inestabilidad del sueño está representado por un marcador similar al que tenían los propios personajes jugadores. Éste comienza estando en 1 y puede llegar hasta 10. El nivel de inestabilidad representa la cantidad de dados que, al finalizar cada ronda de juego, el Director de Juego tirará para averiguar la degeneración que sufre el sueño ante el avance de los protagonistas. Cada éxito obtenido (todo dado con un resultado de cuatro o más) anulará un fallo (cualquier dado con un resultado de tres o menos). Si el resultado final es positivo, el nivel de inestabilidad habrá subido tantos niveles como la diferencia resultante entre éxitos y fallos. Si el resultado final, en cambio, es cero o negativo (es decir, más cantidad de fallos que de éxitos), el nivel de inestabilidad del sueño permanecerá como estaba.

¿Cómo sube el nivel de inestabilidad de la escena? Además del potencial desgaste que pueda tener lugar con cada ronda, el sueño puede verse afectado en su integridad onírica por otros motivos:

- Cuando es absurdo que las consecuencias de una acción se traduzcan en un daño físico del personaje (por ejemplo, mientras se busca por Internet las referencias de una vieja mansión) el Director de Juego puede considerar que las acciones llevadas a cabo por el personaje dentro del sueño lo están desestabilizando, amenazando con colapsarlo. Además de contar como éxitos negativos, la acción del personaje habrá hecho aumentar la inestabilidad del sueño en tantos puntos como niveles de daño físico hubiese recibido como consecuencia de haber sido una agresión.

  En estos casos, el jugador siempre tendrá la opción de "encajar la bala": a cambio de ignorar los éxitos negativos y de no dañar la estructura onírica del sueño; el personaje encajaría los niveles de inestabilidad del escenario (todos: no puede asimilar una parte solamente) como inestabilidad propia.

Por ejemplo: Billy Graveson, nuestro joven saqueador de sueños, trata de sonsacar información a un terrorista al que están interrogando en los sótanos de unos almacenes. En su intento por extraerle información, Billy ha obtenido tres fallos y un único éxito. Viendo la tabla de consecuencias, el Director de Juego ve que le ha correspondido un impedimento serio (2d4) y un daño leve. Como considera que no tiene mucho sentido que Billy sufra daños por haber fracasado en su intento de hacer hablar al terrorista, el Director de Juego decide que ese nivel de daño leve se traducirá en inestabilidad onírica para el escenario. Sin embargo, intuyendo que el nivel de estabilidad anda ya por las nubes (los jugadores no lo saben pero ha llegado a ocho), el jugador que lleva a Billy decide que su personaje encaje ese nivel de daño como inestabilidad onírica. De esta forma, el jugador no tendrá que anotar los tres éxitos negativos ni el Director de Juego subirá en un nivel la inestabilidad del escenario. Sin embargo, Billy pasa de estar en REM -1 a entrar en Periferia. Con una sonrisa maquiavélica, el Director de Juego le pide a Borja, el jugador que

lleva a Billy, que empiece a tirar por sus esferas... ya que puede haber distorsiones oníricas dentro del sueño.

- Cada vez que un personaje realiza un uso abusivo de sus capacidades oníricas (en forma de prodigios o empleando esferas por encima de d10), el Director de Juego hará inmediatamente una tirada de inestabilidad onírica por parte del escenario onírico.

¿Qué pasa cuando el nivel de inestabilidad supera el 10? En esos casos, el marcador se reinicia volviendo a estar en 1. Sin embargo, el nivel de tensión del sueño habrá subido un nivel.

El nivel de tensión del sueño es el que indica el tamaño de los dados que tirará el Director de Juego cuando ponga a prueba la estabilidad del sueño al final de cada ronda.

Cuando el indicador de inestabilidad supera el nivel 10, la tensión del sueño aumenta en una categoría de dado. Este nivel de tensión –que empieza siempre en d6– va subiendo a medida que los personajes van colapsando los distintos escenarios oníricos del sueño. De d6 pasará a d8 si los protagonistas hacen que se desplome el primer escenario onírico. De d8 a d10 si lo hacen por segunda vez. De d10 a d12 si lo hacen por tercera vez. Si se desplomase un cuarto escenario onírico, la misión de los se considerará un fracaso de forma definitiva.

Así que cuando la inestabilidad del sueño sube por encima de diez, el escenario onírico se desploma y expulsa a los personajes de vuelta al mundo real. Veamos qué efectos tiene eso en el juego:

Los Personajes Despiertan: Despertar Colectivo

A nivel puramente mecánico, los protagonistas sufrirán los mismos efectos que si hubiesen pasado más allá del estado de Vigilia de forma individual a causa de una acumulación de desequilibrio onírico. Es decir, serán expulsados del sueño y perderán todos los puntos de éxito acumulados (tanto negativos como positivos).

A nivel narrativo, los protagonistas sentirán como todo el escenario onírico a su alrededor se viene abajo. El suelo, el cielo, las paredes... todo lo que les rodea se fundirá ante sus ojos y sentirán una desagradable sensación de caída libre hacia un abismo de oscuridad infinita... instantes antes de despertar de nuevo en la sala del dispositivo Yggdrasil.

A la hora de ser enviados de nuevo al interior de la mente del soñador, los personajes lo harán con su desequilibrio onírico en nivel 0 (Lúcido). En términos narrativos, sin embargo, la forma en que experimentarán su reincorporación al sueño dependerá de la estructura de la aventura.

Aventuras de Estructura Onírica

En aquellas aventuras en las que el sueño se estructura en escenarios oníricos, a modo de pequeños mundos o historias independientes entre sí, la forma de volver a introducir a los protagonistas tras un despertar dependerá de si se encontraban juntos o separados.

Jugando por separado: Aunque cada protagonista se encuentre en entornos oníricos distintos (o repartidos en parejas en distintos escenarios), el Director de Juego utilizará un mismo contador para medir la inestabilidad del sueño para todos los escenarios. Así, cuando todos y cada uno de los personajes de un mismo entorno onírico hayan actuado, el Director de Juego hará una tirada para poner a prueba la estabilidad del sueño. Si en dicha prueba el contador supera el nivel 10, ese último escenario onírico será el que se desplome, siendo despertados únicamente los personajes que se encontrasen en él. El indicador de inestabilidad habrá vuelto a cero pero el nivel de tensión habrá subido en un nivel.

Los personajes que hayan despertado –porque su escenario se haya colapsado o porque hayan sucumbido a su desequilibrio onírico– serán devueltos al interior del sueño, reapareciendo en el escenario del jugador más próximo a su derecha que aún no haya superado del todo los obstáculos de su escenario.

Jugando en Grupo: Si los protagonistas se mueven en grupo a través del sueño y despiertan a causa de un colapso del escenario, éste se dará por perdido. No podrán volver a él. Al entrar de nuevo en el sueño lo harán en el siguiente escenario que mejor te convenga como Director de Juego. De ser el último escenario que quedase por superar, se pasaría directamente al tercer acto: la resolución del sueño.

Aventuras de Estructura Coherente

En este tipo de aventuras, aunque los protagonistas se encuentren en distintas localizaciones, ante un desplome del escenario onírico siempre consideraremos que sufren un despertar colectivo, siendo devueltos en grupo al mundo real independientemente de si estaban reunidos o no dentro del sueño.

Cuando sean reinsertados en el sueño, los personajes volverán a la historia en la que se encontraban inmersos. Sin embargo, habrán tenido lugar dos sucesos:

Desfase cronológico: Dentro de la lógica temporal del sueño, habrá transcurrido un plazo determinado de tiempo. La exacta medida de eso dependerá de lo que mejor convenga al Director de Juego a la hora de complicar las cosas a los protagonistas. Si en la aventura estaba contemplada alguna clase de agenda de eventos que podían tener lugar, ante la ausencia de los protagonistas, tales acontecimientos habrán seguido su curso tal y como lo habrían hecho si los personajes nunca hubiesen entrado en el sueño. Por ejemplo, si estaban dando caza a un asesino en serie en las calles de un Estambul futurista y distópico, es posible que en su ausencia el asesino haya vuelto a matar.

Las cosas se complican: Los protagonistas se verán devueltos al sueño metidos en una situación poco agradable y potencialmente peligrosa para ellos. La naturaleza exacta de la misma dependerá en gran medida de aquello que estuviesen intentando hacer justo en el momento en que tuvo lugar el desplome del escenario onírico. La idea es que los protagonistas habrán fracasado en ese intento y ello los habrá llevado hasta un atolladero del que tendrán que salir antes de seguir adelante con su misión.

Por ejemplo: Habiendo decidido estructurar de forma coherente la incursión onírica dentro de la mente de Joseph Castle-Dávalos, nuestro Director de Juego decide que la historia girará en torno a un adinerado mecenas veneciano –representado por una versión medieval de Castle-Dávalos– quien encomienda a los protagonistas la misión de dar con los ingredientes necesarios para elaborar una pócima que salvará la vida de su hija.

Imaginemos que los jugadores se encontraban a punto de colarse en una catedral para robar su cáliz consagrado, recipiente

necesario para mezclar los ingredientes de la pócima. A mitad de la escena, mientras tratan de despistar a los guardias que custodian el edificio, los personajes sufren el desplome del escenario onírico.

Tras ser conectados de nuevo a Yggdrasil, los personajes se descubren encadenados y encerrados en las celdas del palacio del gobernador, mientras afuera se escucha el gentío de todos los que se han reunido en la plaza para ver sus ejecuciones. Escapar de su cautiverio y no acabar decapitados será un objetivo a cumplir antes de poder seguir con su búsqueda de los componentes para el alquimista.

Mientras, en la Realidad... empeora la distorsión

Es interesante que, pese a que la acción que viven los protagonistas transcurra en un entorno onírico, nunca olviden por lo que están ahí metidos: se encuentran buceando en la mente de alguien porque ese alguien está provocando una terrible distorsión de la realidad en nuestro mundo. Y las terribles consecuencias que esa distorsión provocará a su alrededor serán cada vez peores cuanto más tarden los protagonistas en ponerle freno. La forma de representarlo es que, cada vez que despierten de vuelta al mundo real, la distorsión se agrava.

Por eso, a la hora de concebir la aventura, deberás plantear una gradación de cómo empeorará la distorsión cada vez que los protagonistas se vean arrastrados al despertar. ¿Cuántos niveles de gravedad debe tener esa distorsión? En un principio te planteamos que establezcas entre tres y cuatro niveles de gravedad. El último grado de la distorsión, por otro lado, marca el fracaso de la aventura. Los protagonistas no habrán podido evitar que la distorsión haya alcanzado su cenit, desvaneciéndose llegada a ese punto... y habiendo dejado a su paso las peores consecuencias posibles. De darse este caso, además de las posibles y nefastas repercusiones que pudiera tener el evento (incluyendo la muerte de los protagonistas o el exterminio de la raza humana), ninguno de los protagonistas recibirá experiencia o recompensa alguna.

A continuación, a modo de ejemplo, te mostramos la evolución que irá adoptando la distorsión de la realidad a la que se enfrentan los protagonistas en esta parte de la campaña inicial.

Así, en su primer despertar –el nivel de tensión sube de d6 a d8– los protagonistas podrán comprobar que apenas han pasado sesenta segundos desde su incursión. Despertarán en el Anillo de Pruebas y sentirán los golpes que los equipos de ARES Security propinan contra las compuertas. Sawyer, desde el puesto de control, tratará de calmarlos, asegurándose de que aún hay tiempo y que las compuertas de acceso son suficientemente seguras como para que puedan entrar.

En su segundo despertar –el nivel de tensión sube de d8 a d10– habrán pasado entre tres y diez minutos. En esta ocasión, comprobarán que, aunque las fuerzas de ARES Security siguen al otro lado de las compuertas, sus tácticas han cambiado: el resplandor de un soplete dejará claro que están sellándolas. *"Nos están encerrando..."* –recalcará Sawyer a través de la megafonía de la sala de control–. *"Sea lo que sea lo que tengan pensado, ¡debemos acabar con esto rápido!"* –Y de nuevo, apremiará a los protagonistas para que *"sueñen más deprisa"*.

En su tercer despertar –el nivel de tensión habrá subido de d10 a d12– habrá pasado casi media hora desde su último despertar. En esta ocasión, la puerta no será el foco de sus preocupaciones. De nuevo desde la cabina de control, Sawyer comentará a los protagonistas cómo está la situación: *"No quiero meteros presión, colegas... pero antes de que desconectasen las cámaras, la gente de ARES Security estaba colocando unos enormes depósitos de plástico negro con cables alrededor de la estructura del Domo. No tiene buena pinta."* Por supuesto, intentar negociar con ellos o con Alison será una pérdida de tiempo. Como les debería haber quedado claro, la única opción es volver a sumergirse en el mundo de los sueños...

Si despiertan por cuarta vez, no habrá una quinta: justo en el instante en que salgan a la superficie, buscando algo de oxígeno auténtico que no sea el de las mascarillas, Sawyer apenas si tendrá tiempo de gritarles por la megafonía: *"¡Los han conectado! ¡Han conectado los...!"*. Sawyer no necesitará pronunciar la palabra explosivos: con una súbita explosión, los equipos de demolición industrial estallarán de forma sincronizada, logrando que el Domo se colapse como si fuese la tumba de un faraón, dejando a los protagonistas sepultados bajo toneladas de roca. La aventura habrá terminado.

Nota para el Director de Juego: ¿CÓMO SABEN QUE LA DISTORSIÓN EMPEORA? Hay que tener en cuenta que, en la mayor parte de los casos, las distorsiones de la realidad causadas por el Complejo de Mesías tendrán lugar a miles de kilómetros de distancia de las instalaciones de la isla de Alderney. Aunque sean devueltos a la realidad por el despertar, los protagonistas puede que no siempre tengan un medio inmediato de saber cómo está progresando la distorsión de la realidad. Sin embargo, en la mayor parte de los casos, mientras los técnicos se preparan para volver a conectarlos de nuevo a la máquina y devolverlos al sueño cuanto antes, los protagonistas podrán ser puestos al día por los responsables del programa Yggdrasil (Sawyer, Layla Rassenholm... o cualquier personaje no jugador que quieras diseñar para ello). Teniendo al alcance todos los recursos de una multinacional de la comunicación como la SENOKRAD Consolidated no es descabellado pensar que los protagonistas puedan recibir actualizaciones en tiempo real de cómo progresa la distorsión onírica (sobre todo si se trata de un evento lo bastante llamativo como para captar la atención de los medios).

Nota para el Director de Juego: EL DESPERTAR COMO HERRAMIENTA DE DIRECCIÓN. El hecho de que un personaje despierte –ya sea por su excesivo desequilibrio onírico o porque el sueño se haya desplomado– puede serte útil como Director de Juego para una serie de cuestiones bastante prácticas:

- **Un pequeño descanso.** Como Director de Juego, puedes aprovechar el despertar de todo el grupo para que los jugadores acudan al servicio, hagan las llamadas telefónicas que tengan que hacer o vayan a la cocina a por más aperitivos. También, como Director de Juego, puedes aprovechar ese tiempo para organizar tus papeles y tus ideas y pensar qué harás a continuación.
- **Entrada y salida de personajes.** Las pausas en la narración producidas por el despertar son idóneas para dejar fuera del sueño al personaje de un jugador que, por cualquier causa, deba abandonar la sesión de juego antes de que acabe. En ese caso, narrativamente, se puede justificar que por al-

gún motivo, el personaje es incapaz de volver a sumergirse en el sueño, quedándose atrás en el mundo real. Por otro lado, también puede ser buen momento para introducir a un nuevo personaje en el equipo a modo de refuerzo.

Emplear las interrupciones provocadas por el despertar a modo de justificación narrativa para introducir y/o extraer personajes de la acción puede complementarse con su uso a modo de punto y aparte para la aventura. Se puede aprovechar un despertar conjunto para dejar ahí la aventura y poder retomarla en otro momento (pudiendo además meter o sacar personajes de forma narrativamente justificada).

EL TERCER ACTO: LA RESOLUCIÓN DEL SUEÑO

Al final de cualquier aventura de *Dreamraiders*, una vez que los protagonistas han logrado sortear los distintos escenarios oníricos –cumpliendo las misiones encomendadas o resolviendo los enigmas pertinentes–, habrán llegado a lo más profundo del subconsciente del soñador. Será en este momento cuando se descubra su identidad: el instante en que nuestros protagonistas deberán enfrentarse a él. Este enfrentamiento puede tomar la forma de alguna clase de choque más o menos directo (desde una batalla campal, un duelo al sol o un alegato final ante un tribunal). En otras ocasiones, sin embargo, el final de un sueño no dependerá de las tiradas de dados... sino de la decisión que tomen los personajes ante un dilema o cuestión.

También es posible que se den ambas opciones a la vez, como es el caso de la aventura de iniciación. Sin embargo, empecemos viendo cómo se resolverá un enfrentamiento entre los saqueadores de sueños y el soñador.

LUCHANDO CONTRA UN SOÑADOR

Para empezar, el soñador cuenta con una hoja de personaje completa: idéntica a la que puedan tener los protagonistas. Es decir, que el soñador tiene estadísticas de Físico, Combate, Conocimiento y Astucia. Tiene además especialidades que puede emplear y, por supuesto, capacidades oníricas (Morfo y Creatio).

Como los personajes jugadores, el soñador también tiene constantes vitales (cinco niveles de daño: Leve, Serio, Grave, Crítico y Coma) pudiendo ser objeto de ataques que provoquen daño físico.

Al contrario que los personajes, el soñador no tiene que preocuparse del desequilibrio onírico: son ellos los que están atrapados en su mente, ¿recuerdas? Juega en su propio campo. Y eso le permite emplear sus capacidades oníricas sin tener que preocuparse de consecuencias negativas.

Todo personaje tiene derecho en cada ronda a atacar una vez al soñador. Para ello empleará sus características, especialidades y capacidades oníricas como si se enfrentase a un obstáculo o amenaza cualquiera. El nivel de dificultad del soñador, sin embargo, vendrá definido por la suma de una de sus características y una de sus especialidades.

Los fallos obtenidos por el personaje a la hora de atacar al soñador se traducirán en consecuencias (como sucede a la hora de lidiar con cualquier otro obstáculo o amenaza). En caso de ser niveles de daño físico se traducirán como respuestas agresivas por parte del soñador. Si se trata de un enfrentamiento en el que no tenga sentido que se produzcan daños físicos, los niveles de daño se traducirán en niveles de inestabilidad onírica (al igual que a la hora de lidiar con otros obstáculos y amenazas).

Si la cantidad de éxitos obtenida no supera el nivel de dificultad del soñador, los éxitos se convertirán en dados de ventaja (d8) que podrá utilizar el siguiente personaje que ataque al soñador en esa ronda (o en la siguiente, si el personaje que ha obtenido esos dados de ventaja era el último en actuar en esa ronda).

Por otro lado, si se supera la dificultad para impactar al soñador, cada éxito por el que se supere se traduce –a elección del personaje– en uno de estos dos efectos (nunca ambos a la vez):

Daño físico: cada éxito por encima de la dificultad equivale a un nivel de daño. El soñador acumulará esos niveles de daño como lo hacen los propios personajes: es decir, si había recibido un nivel de daño (Leve) y recibe otros dos, pasará a Serio en lugar de Grave (el tercer nivel). Si, en cambio, hubiese recibido un punto de daño adicional, de Leve pasaría a Serio.

Daño onírico: Antes dijimos que el soñador no debía preocuparse a la hora de emplear sus capacidades oníricas puesto que éstas no afectaban la integridad del sueño. Es cierto. Pero eso no quiere decir que el soñador no pueda ser despertado. Para hacerlo, los personajes deberán conseguir que el nivel de inestabilidad onírica del soñador supere el seis. En un principio, el Soñador empieza con inestabilidad onírica cero (Lúcido, igual que cuando los personajes entran por primera vez en el sueño). Cada éxito por encima de la dificultad equivale a un nivel de inestabilidad onírica adicional, aunque no en un sentido acumulativo.

Cada ronda completa, el Director de Juego –en el papel del soñador– tirará tantos dados como su nivel de inestabilidad onírica. Por cada 1, 2 o 3 que obtenga, aumentará en un nivel su inestabilidad onírica. ¿Y con qué tipo de dado hará la tirada? Pues dependerá del nivel de tensión que se haya acumulado en el sueño hasta el momento. Si no se ha producido ningún desplome onírico, el dado será d6. Si no, el tamaño aumentará en la medida en que se hayan producido colapsos en los escenarios oníricos (d8 si ha habido uno, d10 si ha habido dos y d12 si han llegado a ser tres).

Cualquier protagonista que sea despertado en un combate contra un soñador, se verá enviado de vuelta al mundo real siguiendo las reglas que ya conocemos... con dos excepciones: una vez fuera del sueño no podrá ser enviado de nuevo a su interior. Para ese personaje la misión habrá terminado. La otra excepción es que en caso de despertar en su lucha contra el soñador, el personaje despertado sólo perderá la

mitad de los puntos de éxito acumulados hasta el momento (redondeando hacia abajo).

La forma que asumirán los ataques directos del soñador así como los obstáculos que manifieste contra los protagonistas pueden ser narrados por el Director de Juego como desee, siempre que su descripción encaje con las esferas puestas en juego. Por ejemplo, si el soñador tiene Natura como esfera dominante, es probable que la use para atacar y, en ese caso, puede que se transforme en un gigantesco oso blanco y propine zarpazos contra nuestros protagonistas. No tendría sentido que, por ejemplo, atacase con un rifle de plasma de alta tecnología (Imago) o con una cimitarra (Mnemore) o con un fusil de asalto M-16 (Realitas)... aunque podría hacerlo si estuviese empleando otra esfera que no fuese Natura.

En cualquier caso, si los personajes emplean una esfera en la que tengan más nivel que el soñador, los dados que muestren un valor máximo contarán como éxitos dobles en su ataque contra él.

Por otro lado, si la esfera que emplean los personajes en el ataque es inferior a la del soñador, los 1 obtenidos contarán como fallos dobles.

Al igual que ocurría con los escenarios oníricos y los personajes no jugadores, el soñador sí puede tener d8 asignado a sus esferas.

Uso de capacidades oníricas: Los soñadores tienen ciertas limitaciones (y ventajas) a la hora de emplear sus capacidades oníricas:

- **Crear un obstáculo:** en el caso de los soñadores, Creatio no puede usarse para crear herramientas; sólo para invocar obstáculos con los que enfrentarse a los protagonistas. El soñador puede manifestar amenazas con las que puede llegar a hacer daño físico a los protagonistas. Para ello, tirará sus dados de Creatio y los éxitos resultantes darán forma al obstáculo. Tendrá un nivel igual a los éxitos obtenidos, sin poder superar en ningún caso su nivel de Creatio. Además, no podrá crear un nuevo obstáculo hasta que éste sea derrotado o eliminado.

  Sin embargo, ese obstáculo o amenaza deberá ser eliminado o superado de la forma habitual antes de poder seguir combatiendo al soñador. Cada ronda que pase sin que los personajes luchen directamente contra él –ocupados en superar el obstáculo o amenaza– el soñador no tendrá que hacer tirada alguna de inestabilidad onírica.

  El soñador puede hacer varias tiradas de Creatio con idea de crear o manifestar un obstáculo cuanto más grande, mejor. Sin embargo, el obstáculo no se materializará en juego hasta el momento en que esté terminado. Por otro lado, en cuanto consiga superar su nivel de Creatio en éxitos acumulados, el obstáculo se manifestará ante los protagonistas. El soñador no podrá manifestar un nuevo obstáculo hasta que los protagonistas hayan lidiado con él.

  Manifestar un obstáculo o amenaza aumentará de forma automática el nivel de inestabilidad onírica del soñador en un punto.

- **Manifestar barreras:** Creatio puede manifestar barreras. Los éxitos obtenidos en la tirada de Creatio indicarán el nivel de la barrera. Un nivel que el soñador tendrá que dividir entre los distintos personajes que se vean obligados a superarla. Por ejemplo, si un soñador hace que se derrumbe el techo sobre tres protagonistas y obtiene 4 éxitos con la tirada de Creatio, deberá repartir esos 4 éxitos entre aquellos a los que quiera forzar a superar la barrera (podría, por ejemplo, dedicar los 4 a uno sólo o forzar a dos de los personajes a superar una barrera de 2 éxitos cada uno). Los protagonistas deberán hacer sus tiradas de reacción para lidiar con la barrera inmediatamente después de que haya sido invocada por el soñador. Manifestar una barrera aumentará de forma automática el nivel de inestabilidad onírica del soñador en un punto.

- **Alterar su forma:** El soñador puede alterar su forma a placer, como los propios personajes, modificando sus esferas (y por tanto, también la de los obstáculos creados por él) empleando Morfo. En este caso, el soñador puede hacer un único cambio por turno.

  El uso de Morfo por parte del soñador no le hará acumular inestabilidad onírica. Sí lo hará, sin embargo, el uso del d12 y del d20: si llegase a tener alguno de esos dados en su configuración de esferas, el Director de Juego tendría que hacer una prueba de tensión onírica después de cada ataque que reciba el soñador. En el caso del dado de veinte caras, si el soñador tiene un d20 en alguna de sus esferas, al acabar una ronda de juego ganará de forma automática un nivel de inestabilidad onírica (y luego tendrá que hacer la oportuna tirada de tensión del sueño).

- **Los soñadores no pueden hacer prodigios.** Sin embargo, los personajes jugadores sí pueden emplear un prodigio para acabar con un soñador, empleando las mismas reglas que se usan a la hora de acabar con un personaje no jugador.

DERROTANDO AL SOÑADOR

Si se lleva al Coma a un soñador, se realiza una tirada en la misma tabla que emplean los protagonistas. Si llegase a morir, los protagonistas serán expulsados de inmediato de la mente del sujeto, despertando de vuelta en la sala de Yggdrasil.

> Nota importante: para los saqueadores, la experiencia de verse atrapados en la mente de un soñador justo cuando éste muere tiene unas consecuencias mucho más graves y peligrosas; las comentaremos más adelante (ver en el Libro Cinco el apartado Matando a Nadia). Sin embargo, en este caso en particular –siendo el segundo acto de la campaña de introducción– lo dejaremos así. Resultaría anticlimático llevarnos por delante a todo el elenco protagonista cuando aún queda tanto por jugar, ¿no?

Si se lleva el nivel de inestabilidad onírica de un soñador por encima de seis, su manifestación dentro del sueño –su avatar– desaparecerá. Y todo el escenario onírico en el que se encontraban comenzará a venirse abajo... literalmente. El suelo se hundirá bajo los pies de los protagonistas y, con esa desagradable sensación de caída libre, despertarán de regreso al mundo real.



LIBRO TRES

DESPERTARES DIFÍCILES

DESPERTANDO... ESTA VEZ, DE VERDAD

Con la sensación de perder pie, los protagonistas abandonarán la tierra de los sueños, abriendo los ojos de forma súbita y encontrándose de vuelta en el Anillo de Pruebas, conectados a Yggdrasil. Esta vez no habrá un equipo de técnicos y sanitarios para ayudarlos a salir del foso. En el caso de que hubiesen necesitado su ayuda, a pocos metros de ellos verán a Richard Sawyer saliendo del agua. Quitándose la mascarilla de oxígeno y dando una angustiada bocanada de aire, con el pelo empapado y sin sus gafas (que estarán en el borde del foso, junto a su silla de ruedas), Sawyer se habrá conectado también al dispositivo Yggdrasil para ayudar los protagonistas. A cambio, no estaría de más que nuestros protagonistas lo ayudasen a salir del foso y volver a la silla de ruedas.

Sea como sea, una vez reunidos en la cabina de control, Sawyer conectará los sistemas de monitores, mientras explica a los protagonistas la situación:

"Las malas noticias son que las compuertas han sido soldadas por lo que no vamos a poder salir por ahí..." –Se quedará callado durante un instante. Y luego sonreirá–. *"Las buenas son que seguimos aquí, así que de alguna forma hemos evitado que vuelen el Domo por los aires..."* –manipulando algunas de las terminales que rodean la sala de control, Sawyer pondrá en pantalla la vista de una de las cámaras de seguridad del exterior. En las imágenes de las inmediaciones del Domo o Lighthouse Manor no habrá ni rastro de los helicópteros de ARES Security ni de su personal de seguridad... ni de Alison. Ni, por supuesto, de los explosivos plásticos que se habían colocado en torno al Domo para iniciar su demolición.

Como si nunca hubiesen existido en realidad.

"Lo habéis conseguido, tíos". –Sawyer marcará varios números en el teclado, llamando por videoconferencia a varias personas–. *"Ahora veamos si conseguimos que alguien nos saque de aquí..."*.

La persona o personas con las que puedan ponerse en contacto dependerán de hasta qué punto llegó a prolongarse la distorsión en la realidad. Es decir, si los protagonistas despertaron una o dos veces a lo largo de la incursión onírica, ni a Alison ni a los miembros de ARES Security les habrá dado tiempo más que a eliminar a unos pocos miembros del personal laboral de Lighthouse Manor. De esta forma, Layla Rassenholm –encabezando un equipo de seguridad que, esta vez sí, son reales y trabajan para las instalaciones– les informarán que la amenaza se habrá desvanecido. Literalmente: en cuestión de un parpadeo, dejaron de estar ahí. Y así, en menos de una hora, habrán conseguido sacar a Sawyer y los protagonistas del Domo, desbloqueando el sellado de las compuertas.

Si los protagonistas han despertado tres veces durante la incursión onírica, la única superviviente de todo el personal de las instalaciones será la propia Layla. Ésta cogerá el teléfono al tercer intento de Sawyer por contactar con el exterior (el laboratorio, por cierto, no tiene conexión con el resto del mundo: su línea sólo conecta con las instalaciones de Lighthouse Manor). Una sollozante y aterrorizada Layla estará al otro lado de la videoconferencia, con magulladuras en el rostro y manchas de sangre cubriendo su elegante traje de ejecutiva. Sangre que no es suya, por suerte para ella (y desgracia de los restantes miembros del personal técnico de las instalaciones).

"Ellos... los han matado... Han matado a todos". Los protagonistas tendrán que calmar a la traumatizada Layla para que haga algo por sacarlos de allí, una vez se haya recuperado (el hecho de que Alison y los efectivos de la ARES Security hayan desaparecido ayudará bastante). Por otro lado, sacar a los protagonistas del Domo –teniendo en cuenta que las compuertas han sido soldadas– llevará tiempo: el justo y necesario como para que Layla consiga llamar a los efectivos policiales de la localidad de St. Anne, a menos de diez minutos en coche de allí. En esta ocasión, el tiempo que tardarán los protagonistas en ser liberados será sensiblemente mayor, superando las dos horas y media.

Mientras aguardan a que los rescaten, Sawyer no perderá la oportunidad de bombardear a preguntas a los protagonistas sobre todo cuanto hayan podido vivir en el transcurso de la incursión onírica: cuáles fueron sus sensaciones, qué vieron allí, con quién hablaron, qué tuvieron que hacer... Una vez le cuenten todo lo ocurrido, el propio Sawyer será quien esboce la teoría de que el responsable de todo esto ha sido el propio Joseph Castle-Dávalos: *"no cabe duda que es su mente en la que habéis tenido que sobrevivir... lo cual confirma mi teoría de que no es necesario conectar físicamente a alguien al dispositivo Yggdrasil a la hora de acceder a su mente"*.

Si Sawyer ha tenido que adentrarse en el espacio onírico para ayudar a sus viejos camaradas, no tendrá dudas al respecto

–puesto que lo habrá podido experimentar todo en persona– pero además habrá hecho un gran descubrimiento: *"De momento sólo puedo teorizar sobre por qué funciona así... pero creo que de alguna forma, la exposición de mi mente al dispositivo Yggdrasil ha estimulado la regeneración de ciertas partes de mi memoria"*. –Adoptará un tono algo más lúgubre e infinitamente más triste–. *"He recordado lo que pasó cuando tratasteis de salvarme..."*.

Sawyer habrá recuperado todos sus recuerdos de cuanto sucedió en la primera incursión onírica en la que tomaron parte los protagonistas. Sin embargo, no ha recuperado todos los recuerdos: *"Sólo hay una cosa que sigo sin poder recordar... Y es el motivo por el que me conecté a ese cacharro en primer lugar"*. –Sonreirá, mirando a sus viejos amigos, quitándole importancia–. *"¿La verdad? Quizá no sea tan importante"*.

2 EL RETORNO DE DÁVALOS

2.1. MIENTRAS SOÑABAS...

Mientras los protagonistas buceaban en su mente, ¿qué habrá sido del filántropo millonario en el mundo real? En teoría, Joseph Castle-Dávalos debía llegar al aeropuerto de Heathrow a bordo de un helicóptero para, una vez allí, tomar un jet privado que le llevase directamente hasta Berlín. Allí, en la sede de la SENOKRAD Consolidated, se reuniría con la junta directiva y les informaría de todo lo sucedido en Lighthouse Manor.

Sin embargo, el caos que la Gran Vigilia habrá generado en las redes de comunicación y transporte de todo el planeta hará que Dávalos no pueda abandonar el aeropuerto de Heathrow en casi nueve horas. Ese retraso llevará al magnate a esperar en el interior de su confortable jet privado, aguardando a que desde la torre de control den luz verde a sus pilotos.

Durante esa larga espera será cuando tenga lugar la distorsión en la realidad que pondrá a Lighthouse Manor en estado de sitio y que llevará a nuestros protagonistas a usar el dispositivo Yggdrasil para entrar en la psique de Dávalos. Durante toda esa incursión onírica en su mente el filántropo no notará absolutamente nada: ni jaquecas, ni mareos... nada.

Sin embargo, en el momento en que nuestros protagonistas consigan derrotar al subconsciente de Dávalos, éste sufrirá una reacción física en el mundo real. De repente y ante los ojos de sus guardaespaldas, Dávalos caerá al suelo, inconsciente y con una importante hemorragia nasal.

Despertará minutos más tarde, en las instalaciones médicas del propio aeropuerto. Aún desorientado y confuso, los médicos le harán un examen pormenorizado de sus reflejos y sus constantes vitales. Todo parecerá estar en orden... hasta que Dávalos haga una pregunta clave a los que dicen ser sus guardaespaldas: *"¿Puede decirme alguien qué hago aquí? ¿Y quiénes dicen que son ustedes? ¿Mis... guardaespaldas?"*.

Pronto quedará claro que, sea lo que sea lo que ha provocado su súbito desmayo, también le habrá provocado una extraña amnesia. Dávalos recordará su nombre así como todo lo relativo a su ocupación como hombre de negocios. Sin embargo, no recordará nada sobre Lighthouse Manor, sobre Sawyer o sobre el proyecto Pandora. Lugares, personas, experiencias vividas... todo eso habrá desaparecido.

Ante lo inusual de la situación, los guardaespaldas de Dávalos tratarán de ponerse en contacto con la señorita Rassenholm... cosa que les será del todo imposible puesto que los sucesos acaecidos en Lighthouse Manor habrán impedido establecer contacto con nadie de allí.

Pocos minutos después de haber sido puesta sobre aviso acerca de la extraña condición de Dávalos y la imposibilidad de contactar con Lighthouse Manor, la junta directiva de SENOKRAD en Berlín movilizará un equipo de intervención y seguridad que tomará tierra en Heathrow en menos de una hora. Y que llevará de vuelta a Lighthouse Manor a un amnésico e inquieto Castle-Dávalos.

2.2. ARES SECURITY

Ya sea gracias a la intervención de las fuerzas de seguridad de la propia Lighthouse Manor o por las autoridades policiales de la cercana localidad de St. Anne, los protagonistas acabarán saliendo al exterior del Domo habiendo caído ya la noche. La sensación será como la de haber sobrevivido a una extraña crisis de rehenes: tras comprobar que se encuentran bien, los protagonistas podrán ver en qué situación habrá quedado Lighthouse Manor tras el paso de Alison y sus "escuadrones de la muerte" de la ARES Security.

Cuando hemos mencionado a las autoridades policiales de St. Anne hay que tener en cuenta que dicha localidad es bastante pequeña: el cuerpo de seguridad de la misma se reduce a un par de coches patrulla y a media docena de agentes (acostumbrados a la pacífica existencia de un diminuto pueblo inglés perdido en mitad del Canal de la Mancha). Si la distorsión de la realidad se ha saldado con la cruenta masacre del personal de Lighthouse Manor, los agentes de policía pondrán bajo arresto a los protagonistas (y a su colega Sawyer), trasladándolos de inmediato a la pequeña comisaría de St. Anne. Allí, en el interior de una pequeña celda (habilitada para acoger a algún que otro borracho o vagabundo), aguardarán hasta la llegada del personal de seguridad de SENOKRAD.

En cualquier caso, e independientemente de si están saliendo del Domo en esos momentos o se encuentran ya en la celda de la comisaría, todos los habitantes de Alderney escucharán cómo un gigantesco avión de carga soviético sobrevuela la isla, realizando una maniobra de aproximación. Tomará tierra en el pequeño aeródromo que hay en la isla, propiedad de la SENOKRAD Consolidated. Una vez en tierra, el morro del gigantesco avión se abrirá dejando bajar un convoy formado por dos Humvee y un pequeño camión blindado. Todos ellos con logotipos de cierta agencia de seguridad privada que nuestros protagonistas ya conocen demasiado bien: ARES.

En el interior del convoy hay un equipo de veinte hombres de la ARES Security, bajo el mando del jefe de seguridad de SENOKRAD Consolidated: el coronel Duncan Rockstone.

DUNCAN ROCKSTONE

Aspecto físico: Pasados los cincuenta, corte de pelo militar, porte autoritario y semblante pétreo. Piel algo quemada por el sol. Cuando no va con el uniforme negro y gris de ARES Security, prefiere llevar ropa vaquera. Cojea levemente debido a una vieja herida de guerra.

Notas biográficas: Oficialmente, Duncan Rockstone es un alto cargo militar retirado, antiguo asesor y estratega del Pentágono. Años atrás, coincidiendo con la muerte de su mujer, Rockstone decidió dejar su trabajo para el Tío Sam y entrar en el sector privado. Sin embargo, no lo hizo solo: decidió llevarse con él a un puñado de sus mejores hombres. Con ellos, formó una unidad que, con el tiempo, se ha convertido en la élite dentro de ARES Security, la rama de seguridad privada de la SENOKRAD Consolidated.

Personalidad: Hasta el momento en que murió su esposa, la única preocupación de Duncan había sido mantener con vida a sus hombres en el campo de batalla. Sin que él lo supiera, hasta que ya fue demasiado tarde, un tumor fue consumiendo la salud de su mujer hasta que sólo pudo llorarla.

A partir de entonces, Duncan dejó en un segundo plano su trabajo y se centró en cuidar de su única hija, Amanda. Dejó atrás su carrera militar y entró a trabajar para SENOKRAD. Desde ese momento, su único objetivo sería velar por el bienestar de su pequeña.

Han pasado años desde entonces. Ahora, su pequeña es una joven problemática, expulsada durante su adolescencia de todos los colegios privados a los que Duncan la enviaba. Habitual de acabar en comisaría tras sus escapadas nocturnas, Amanda se ha convertido en una rebelde sin causa: una activista antisistema que no deja de meterse en problemas.

De un tiempo a esta parte, Duncan ha dejado a Amanda por imposible: cree que jamás conseguirá imbuirla de la más mínima disciplina. Ello le ha llevado a volver a centrarse en su trabajo a las órdenes de Dávalos (de quien Duncan suele decir: *"no me preocupa que esté loco sino que tenga dinero para pagar sus locuras"*).

La misión de Rockstone: Habiendo perdido toda comunicación con Lighthouse Manor y ante la extraña y súbita amnesia de Dávalos, la junta directiva de la SENOKRAD ha enviado a Rockstone y a sus mejores hombres de ARES Security para verificar qué demonios ha sucedido en las instalaciones de la isla de Alderney y, de tener relación con la Gran Vigilia, mantener el asunto lo más contenido y aislado posible ante los medios de comunicación.

De esta manera, el convoy de ARES Security hará acto de presencia allá donde se encuentren los protagonistas: si estaban entre rejas, Duncan hará gala de un buen montón de papeleo legal que garantizará su salida inmediata (los personajes habrán pasado a custodia de Duncan y sus hombres, tal y como una llamada del mismísimo jefe de policía regional dejará claro al atónito comisario local).

Lo más probable es que los protagonistas vean llegar el convoy al poco de haber escuchado el avión sobrevolando la isla. Se encontrarán recuperándose de la incursión onírica, descansando en sus habitaciones y haciendo un recuento de las posibles bajas ocasionadas por la distorsión en la realidad. Por cierto: no habrá quedado rastro alguno ni de Alison ni de sus escuadrones de la muerte... salvo el reguero de cadáveres, los agujeros de bala y demás posibles destrozos, claro. Es decir: las proyecciones habrán dejado su marca en la realidad pero habrán desaparecido por completo. Por ejemplo, se verán orificios de bala en aquellas localizaciones donde hayan podido tener lugar las ejecuciones, pero no encontrarán ni casquillos ni restos de proyectiles. Ni siquiera dentro de los cuerpos de los cadáveres.

La inquietud y temor que despertará en los protagonistas ver aparecer un nuevo convoy de hombres armados con los emblemas de la ARES, parecerán verse confirmados al bajar del camión un equipo de hombres armados con Duncan Rockstone a la cabeza. Éste se presentará formalmente a los protagonistas.

"Soy el Coronel Duncan Rockstone, de ARES Security" –estrechará con firmeza la mano a los protagonistas–. *"Me temo que van a tener que responder a una serie de preguntas..."*.

2.3. PREGUNTAS, RESPUESTAS... Y MÁS PREGUNTAS

Los hombres de ARES Security harán primero un reconocimiento y, tras confirmar que no hay peligro, reunirán a todo el personal que quede con vida en los jardines de Lighthouse Manor, al aire libre. Allí, bajo la luz de unos focos de seguridad, Duncan lanzará un pequeño discurso tranquilizador a los supervivientes, sobre todo a tenor de la presencia de bajas civiles (tal y como definirán Duncan y sus hombres a los asesinatos cometidos por Alison y sus matones oníricos).

"Damas y caballeros, si me hacen el favor de prestar atención..." –no continúa hasta que los murmullos desaparecen–. *"Soy el coronel Duncan Rockstone, supervisor jefe de ARES Security y, desde este mismo momento, soy la máxima autoridad en estas instalaciones. La situación está controlada, ¿de acuerdo? Sin embargo, siguiendo el debido protocolo, mis hombres realizarán una inspección de seguridad por las dependencias tanto de la mansión como del Domo. Les ruego, por favor, no abandonen los límites de seguridad marcados en torno a este jardín hasta que no hallamos confirmado la seguridad de toda el área. ¿De acuerdo?"*.

Mientras los hombres de Rockstone inspeccionan el interior de las instalaciones, el coronel se reunirá con los personajes, a quienes llevará –junto a Layla y a Sawyer– hasta el interior del camión blindado. Dentro, nuestros protagonistas podrán comprobar que hay un pequeño equipo de tres agentes más, controlando las comunicaciones por satélite y coordinando los equipos que realizan la inspección sobre el terreno. Sentado en su puesto de mando, Rockstone encenderá un habano y mirará inquisitivamente a los protagonistas.

"¿Puede alguien explicarme qué demonios ha pasado aquí?".

Esta es la oportunidad de que los jugadores hagan un escueto resumen de todo lo sucedido desde que, al poco de comenzar la Gran Vigilia, fueran citados por Joseph Castle-Dávalos hasta ese preciso instante. Si son tímidos, siempre puedes dejar el resumen en manos de Layla Rassenholm (más o menos afectada por lo ocurrido, dependiendo del nivel de carnicería provocada por la distorsión de la realidad). O bien puede ser Sawyer el encargado de dar esas explicaciones.



"Hemos construido un dispositivo con el que conectar nuestra mente al mundo de los sueños. El problema es que, de alguna forma, hemos roto el equilibrio existente entre sueño y realidad, haciendo que las pesadillas de ciertas personas se proyecten en nuestro mundo. Que se hagan realidad... literalmente. Sobre la Gran Vigilia..." –Sawyer mirará a Layla. Esta asentirá: el coronel Rockstone tiene acreditación de seguridad más que suficiente como para saberlo todo–. *"Bueno, también fuimos responsables de ella".*

Por supuesto, los protagonistas siempre pueden decir eso de: *"¿Por qué no se lo pregunta a Dávalos, al tipo que ha proyectado toda esa carnicería?"*. En tal caso, Rockstone pedirá a uno de sus hombres que avise al "Avispón 1" para que traiga al "rojo uno". ¿Y qué demonios es eso de "rojo uno"?

En cuestión de minutos, la compuerta trasera del camión –la misma por la que subieron los protagonistas y el propio Sawyer, en su silla de ruedas– volverá a abrirse: un grupo de hombres aparecerán escoltando a Dávalos. Éste los mirará a todos con extrañeza y confusión. El filántropo alegará no reconocer ni a los protagonistas, ni a Sawyer... ¡ni siquiera a Layla Rassenholm, que ha sido su asesora personal durante años! No recordará haber tenido una hija y mucho menos recordará que muriese en un accidente de tráfico... o que, en realidad, se hubiera suicidado.

Será Sawyer quien, lanzando un sonoro *"¡pues claro!"*, parezca haber dado con la clave: mirará a Rockstone y le asegurará tener las respuestas que necesita, aunque antes le pedirá una cosa. *"En cuanto sus hombres terminen de poner patas arriba el laboratorio... voy a necesitar echar un vistazo al cerebro del señor Dávalos"*.

Como Director de Juego puedes dar un corte y obviar la hora y pico que sigue a las palabras de Sawyer. La acción se traslada a las dependencias médicas que tiene la mansión Lighthouse en su planta baja. Allí, en el interior de un sofisticado TAC, se encontrará tendido Dávalos, luciendo un pijama verde de paciente clínico mientras que, tras un cristal, Sawyer supervisa la operación de escaneado cerebral del filántropo millonario. Tras él, estarán tanto los protagonistas como el coronel Rockstone, Layla Rassenholm y un par de agentes de ARES Security. Mientras el TAC toma imágenes por ordenador del cerebro de Dávalos, Sawyer habrá pasado a los allí presentes copias de las anteriores pruebas que se le realizaron al propio Dávalos.

"Poco después de confirmarse el fin de la Gran Vigilia, procedimos a realizar pruebas de TAC sobre todo el personal de estas instalaciones, en previsión de tener más casos de coma como el de la doctora Guerrero. Lo que ven son los resultados de la prueba realizada en aquel momento al señor Dávalos". –La imagen

muestra un cerebro que, para quien tenga conocimientos médicos adecuados, parece sufrir alguna clase de diminuto tumor–. *"En un principio esa especie de aglomeración era tan pequeña que no podía ser un tumor, así que lo pasamos por alto. Eso fue entonces y ésto... es ahora"*. –Sawyer señalará un monitor de ordenador en el que se ve la imagen del cerebro de Dávalos. Donde antes se encontraba aquella extraña mancha, ahora no habrá nada.

Estará... curado.

Como podrá explicarles Sawyer: *"De alguna forma esa pequeña malformación era la que permitía al señor Dávalos manifestar en el mundo real las proyecciones de su subconsciente. Y creo que fue nuestra incursión onírica la que desintegró esa parte de su córtex cerebral"*. –Mira con cierta lástima a Dávalos al otro lado del cristal–. *"Desgraciadamente, el proceso parece haber borrado también sus memorias vitales. Es decir, recuerda su nombre y retiene todo aquello que ha aprendido a hacer durante los años. Pero es incapaz de recordar o tan siquiera retener los detalles de su vida. Quiénes son sus amigos, quiénes fueron sus padres... Las vivencias. Todas. Han desaparecido"*.

2.4. DEJANDO ATRÁS ALDERNEY

Una vez despejada la gran incógnita sobre la amnesia de Dávalos, Rockstone pedirá a Sawyer que organice y coordine un nuevo análisis por TAC de todo el personal de las instalaciones, comenzando por él mismo y los propios protagonistas. El militar no tendrá problemas en someterse también al proceso, incluyendo en ese procedimiento a sus hombres, aunque serán los últimos en hacerlo.

Pasarán algunas horas y será con las primeras luces del alba cuando los resultados de los TAC de los protagonistas hagan sonreír aliviado a Sawyer. Mostrándoles los resultados –unos cerebros totalmente sanos, libres de ese extraño tumor– Sawyer les dará el resto de las buenas noticias: *"Aunque aún no hemos terminado de hacer escáneres a todo el personal, he verificado las anteriores pruebas y tan sólo Dávalos tenía esa extraña marca en el cerebro"*.

El filántropo millonario, por su parte, se habrá encerrado en su despacho ubicado en la segunda planta. Pasará las horas mirando viejos retratos y releyendo recortes de periódico: viendo una y otra vez memorias de una vida que no reconocerá como suya. Su propia mente no conseguirá retener nada de cuanto lea o contemple sobre su pasado. A los pocos minutos, lo habrá vuelto a olvidar. Sólo retiene experiencias de nueva formación: las que hacen referencia al pasado... desaparecen en cuestión de minutos. O segundos.

Una vez verificado que los protagonistas no representan ningún peligro, Layla Rassenholm –ya recuperada de la crisis de rehenes– les dará más buenas noticias: *"Son libres de regresar a sus casas"*. Por supuesto, les recordará que tienen un contrato de confidencialidad firmado: si se les ocurre decir algo de lo ocurrido allí, habrán convertido sus vidas en una pesadilla... burocrática.

En cualquier caso, será el momento de las despedidas: Sawyer permanecerá allí como asesor científico del propio coronel Rockstone y a la espera de, cuando todo se haya arreglado, ser procesado por un tribunal internacional. *"Debo quedarme aquí. Soy el único que puede desmantelar todo eso..."* –Sawyer señalará el Domo–. *"Por otro lado, debo seguir buscando una forma de traer de vuelta a la doctora Guerrero. No es que tenga mucha idea de cómo hacerlo..."* –sonríe, esperanzado– *"... pero algo se me ocurrirá"*.

Rockstone acompañará a los protagonistas hasta la salida de las instalaciones. Un Humvee les llevará hasta el aeródromo donde un avión privado aguarda para trasladarlos hasta Heathrow. Desde allí podrán tomar un vuelo a sus respectivos hogares. *"La corporación SENOKRAD agradece su compromiso con esta situación, caballeros..."* –Rockstone estrechará de nuevo sus manos–. *"Desgraciadamente, su viejo amigo el Señor Sawyer..."* –mirará atrás, viendo como aquél, en la distancia, se despide de los protagonistas con la mano–. *"Tarde o temprano, tendrá que responder por todo lo sucedido ante un tribunal internacional"*.

Dejando en el aire las terribles consecuencias que pueda tener eso en un futuro no muy lejano, los protagonistas abandonarán las instalaciones a medida que su militarizada escolta va dejando atrás Lighthouse Manor.

3 AUTÉNTICAS PESADILLAS

3.1. LA DESPEDIDA

Los protagonistas se encuentran en una de las áreas de descanso del aeropuerto de Heathrow. Bajo la incansable megafonía y el constante ir y venir de viajeros, están a la espera de tomar sus respectivos vuelos: aquellos que les llevarán de vuelta a sus hogares. Desde el momento en que el jet privado de la SENOKRAD Consolidated tomó tierra, los protagonistas habrán ido comprobando el impacto global que ha tenido la Gran Vigilia. A través de los monitores del aeropuerto, irán descubriendo que, poco a poco, más de cuarenta y ocho horas después del fin de la Gran Vigilia, parece que la normalidad va regresando a las vidas de millones de personas. El tráfico aéreo ha vuelto a fluir, como podrán constatar por el alivio y alegría de los cientos de viajeros que llevan días atrapados en Heathrow (y que acogen cada anuncio de vuelos restablecidos entre aplausos y abrazos).

Por lo que respecta a los personajes, hasta este preciso instante no habrán tenido oportunidad de hablar con sus seres queridos. Ya sea porque las compañías de telefonía móvil no hayan conseguido restablecer las conexiones hasta ese momento, o porque sea la primera vez en días que tienen acceso a una línea telefónica abierta al exterior.

Su primera sensación será de alivio al saber que a sus seres queridos no les ha pasado nada: a fin de cuentas, bien podrían haber sido víctimas de alguno de los cientos de miles de estallidos de violencia y caos que desató la Gran Vigilia por todo el mundo. A través del teléfono, tras las habituales preguntas de *"¿Dónde estás?"* y *"¿Te encuentras bien?"*, apenas si tendrán tiempo para nada más: por megafonía se escuchará la llamada para sus respectivos vuelos. Tendrán que dejar la mayor parte de las preguntas para el reencuentro en sus aeropuertos de

destino. Porque todos nuestros protagonistas tendrán a alguien esperándolos allí: incluso si se habían peleado o tenían una cuenta pendiente, el hecho de sobrevivir a algo como la Gran Vigilia puede haberles hecho recuperar vínculos que antes hubiera sido impensable retomar.

Finalmente, tras cortar la comunicación con sus seres queridos, Layla Rassenholm –ya recuperada del impacto y vistiendo un nuevo y elegante traje de ejecutivo– procederá a despedirse de los protagonistas, entregándoles a cada uno de ellos un móvil de última generación. *"Aunque no parece haber motivos para ello, el coronel Rockstone me pidió que tuviesen alguna forma de contactar con nosotros en caso de que fuese necesario"*. –Sonreirá de forma fría–. *"Es también una forma de mantenerles localizados, por supuesto"*. Layla agradecerá con un sobrio, pero por una vez sincero, apretón de manos el hecho de que hayan salvado su vida. Y les deseará suerte.

Cuando la vean desaparecer a través de la bulliciosa terminal, los protagonistas se verán finalmente solos: habrá llegado el momento de intercambiar teléfonos y hacer la clase de promesas de mantener el contacto que nunca se sabe si se mantendrán. Deja a tus jugadores un momento para interpretar la emotiva despedida.

Que parezca el final de toda la aventura.

3.2. EL SUEÑO

Las horas pasarán volando y la siguiente sensación clara que tendrán nuestros protagonistas será la del tren de aterrizaje del avión tomando tierra en el punto de destino. Tras la recogida de equipajes y demás, aquellos que hubiesen quedado en el mismo aeropuerto podrán reencontrarse allí con sus seres queridos (con los abrazos, besos y todo el ceremonial habitual). Aquellos que tengan a esas personas especiales esperando en sus casas, tendrán que aguardar un poco más para el ritual del reencuentro. Pero llegará: más tarde o más temprano, todos disfrutarán de un hermoso momento de reunión con al menos una de las personas más importantes de su vida.

Por supuesto, habrá preguntas: ¿dónde estuvieron cuando empezó toda esa locura de la Gran Vigilia? ¿Qué les ha pasado? Todos los medios de comunicación seguirán hablando de ello, sin que organismos como la Organización Mundial de la Salud se atrevan de momento a lanzar hipótesis alguna sobre las causas. Por otro lado, las insistentes preguntas de sus seres queridos serán un buen recordatorio a nuestros protagonistas de que firmaron una serie de cláusulas: cláusulas que les hundirán en la miseria más absoluta si se van de la lengua. Aunque claro, poco importa que lo cuenten todo o no...

... porque todo lo que están viviendo desde que tomaron tierra no es más que un sueño.

Sí. Estarán soñando. Y aunque de momento no lo saben, pronto van a vivir la peor de sus pesadillas.

3.3. LA PESADILLA

"I´m Not Ready To Die"
(Steve Jablonsky, B.S.O. La Isla)

Hemos dejado a cada protagonista disfrutando de su reencuentro: ya sea una romántica cena a la luz de las velas con su pareja, una entrañable reunión familiar con sus hijos o bien una lacónica cita en un viejo bar de mercenarios, perdido en algún barrio poco recomendable de cualquier gran ciudad. Lo que importa es que nuestro protagonista cree estar a salvo y en compañía de alguien a quien quiere y aprecia.

El momento en que más relajado parezca el protagonista será el instante en que al menos uno de esos seres queridos pedirá *"más vino"* o dirá *"¿podrías acercarme la sal?"*. Cualquier cosa sin mayor trascendencia. Y será en ese momento en el que, de un solo golpe, zarpazo, disparo o corte de espada... será brutalmente asesinado.

El método dependerá de la identidad ficticia que asumiera cada protagonista en la que fuese su primera incursión onírica. Pero el resultado será siempre el mismo: ese ser querido muerto ante la impotente mirada del protagonista.

"¿Y ésta es nuestra vida?... Patético".

Guiado por la procedencia de su voz, los personajes podrán ver al responsable de la atrocidad: en todos y cada uno de los casos, se verán frente a frente con ellos mismos. O mejor dicho. Serán ellos... bajo la forma imaginaria que asumieron durante su primera incursión onírica.

El sitio donde estaba teniendo lugar el agradable reencuentro pronto se convertirá para el personaje en un improvisado campo de batalla donde estas versiones imaginarias de los protagonistas tratarán de matar a sus versiones reales, alegando que *"esta realidad es demasiado mediocre para los dos"*.

> Nota para el Director de Juego: LUCHANDO CONTRA SU PROPIA SOMBRA. Básicamente es lo que estarán haciendo nuestros protagonistas. De momento, y a la hora de plantear esta escena de combate, conviene tener en cuenta varias cuestiones:
>
> **Narrativa:** En esta ocasión, cada protagonista irá por separado y vivirán sus escenas a cientos (puede que miles) de kilómetros unos de otros. Pese a su complicado desarrollo, a la hora de narrarlo te sugiero que plantees este enfrentamiento como un gran montaje en paralelo: dejando que cada jugador enuncie y resuelva una acción de su personaje para luego pasar al siguiente jugador. Así mantendrás un ritmo frenético en una escena que, si todo va según lo previsto, apenas durará un par de asaltos.
>
> **Realitas** ⚙: Se supone que todo esto está pasando en la realidad y, en un principio, los protagonistas no saben que están soñando. Es más: desde el momento en que despertaron tras derrotar al subconsciente de Dávalos, cualquier protagonista que haya puesto a prueba sus capacidades oníricas habrá comprobado que no funcionan. Pero, ¿y si los jugadores sospechan que se encuentran en un sueño? Tendrán que seguir las mismas reglas que usaron cuando estuvieron dentro de la mente de Dávalos (consulta en el Libro Dos el apartado Poniendo a Prueba la Ilusión, aunque en este caso se tendrá que conseguir ocho éxitos de una vez). Si confirman que, en efecto, se encuentran en su sueño los personajes jugadores podrán emplear sus capacidades oníricas con libertad.
>
> **Sin desequilibrio o distorsiones oníricas:** En un principio, como queremos hacer creer a los protagonistas que se encuentran en el mundo real, no prestaremos atención al nivel de desequilibrio onírico. Por otro lado, desde el momento en que el personaje jugador sepa que está en un sueño, se empezarán a aplicar las reglas de desequilibrio onírico. Sin embargo, al no tratarse de una incursión onírica "al uso" –el

personaje no está entrando en la mente de nadie– no aplicaremos los posibles efectos que los estados de Periferia o Vigilia pudieran tener en cada caso.

Daño Físico: El daño físico será la única modalidad de daño que se aplicará. Nada de acumular inestabilidad onírica: todas las consecuencias negativas de una tirada se verán traducidas en heridas que, a tenor de sus distintas formas de ataque, provocará su doble imaginario al personaje en cuestión.

Por otro lado, al protagonista no le será posible recuperar estados de daño físico: estando en el mundo real, el personaje no puede emplear éxitos acumulados para curarse del daño de forma inmediata. Además estará constantemente acosado y perseguido por su doble imaginario, por lo que no tendrá oportunidad ni de hacerse unos primeros auxilios como Dios manda.

Estadísticas de juego: Sus contrapartidas imaginarios tienen los mismos valores de juego que ellos tuvieron al asumir tales formas por primera vez. Como Director de Juego, a la hora de dirigir esta escena conviene que tengas anotados y a mano los valores de juego de cada uno de los contrapartidas imaginarios de los protagonistas.

Reglas de enfrentamiento: A la hora de resolver el combate entre el protagonista y su propia versión onírica emplearemos las reglas descritas en el Libro Dos, apartado "LUCHANDO CONTRA EL SOÑADOR". En cualquier caso, recordamos que mientras los protagonistas no sepan a ciencia cierta que están soñando, no podrán utilizar sus capacidades oníricas.

Recursos: A la hora de desenvolverse en el mundo real, cada protagonista cuenta con una reserva de dados igual a su puntuación de Morfo más la de Creatio. Esto representa sus recursos en el mundo real: en esta categoría tan amplia se engloban desde inmuebles y equipamiento a los que pueda tener acceso el protagonista hasta contactos en lugares determinados, pasando por objetos improvisados que encuentren en su camino o, simplemente, alguna clase de ventaja circunstancial que el entorno donde se encuentre en ese momento pueda ofrecer. El caso es que si el jugador quiere emplear un recurso debe primero explicar al Director de Juego la naturaleza de ese recurso y justificar por qué va a resultar de ayuda al protagonista en su siguiente tirada de dado. El Director de Juego puede vetar el uso del recurso si considera que no está justificada su presencia en la escena o que es imposible que el personaje tenga acceso inmediato a él o que pueda utilizarlo sin entrenamiento previo.

Por otro lado, si el Director de Juego da su visto bueno, el personaje puede gastar de una sola vez un máximo de puntos de recursos igual al nivel que tenga en la característica que usará en esa tirada. Cada punto representa un dado más que tirará ya sea de Realitas, Natura o Mnemore (dependiendo de la descripción que haya dado del recurso invocado). Sin embargo, un dado de recursos jamás podrá usarse como dado de Imago.

Finalmente, los dados de recursos se tiran a parte y funcionan como los dados de especialidad o de ventaja: si obtienen 1, 2 o 3, se ignoran a la hora de aplicarlos a las consecuencias.

El gran problema de los dados de recursos es que una vez usados para una tirada, se pierden. Se consumen. De alguna forma, el recurso deja de ser útil –la pistola se queda sin balas, el coche se queda sin gasolina, tu colega hacker considera que ya has abusado bastante de ese favor que te debía...– y si el protagonista quiere seguir usando ese recurso en su siguiente tirada, tendrá que mantenerlo en activo gastando más puntos. Una vez el personaje se queda sin puntos, no podrá seguir sacándose de la manga nuevas ventajas y recursos. Al menos hasta la próxima sesión de juego: al comienzo de la siguiente, el nivel de recursos volverá a su puntuación original.

¡Ojo!: Como se verá en el apartado de Experiencia, el valor de recursos no aumenta a medida que se vayan subiendo los valores de Morfo y Creatio. De esta forma, a menos que se inviertan puntos de experiencia para subir el valor de recursos, el protagonista siempre tendrá la suma de sus valores originales de Morfo y Creatio, no la de los valores actualizados.

Derrotando a la Pesadilla: Lo cierto es que eso no va a suceder. Como mucho, si algún protagonista logra que su doble imaginario llegue a condición física Moribundo, habrá ganado un par de minutos de tranquilidad que podrá aprovechar para ser presa de una crisis nerviosa, para salir de allí corriendo o para llamar a la policía. Desgraciadamente poco importa lo que haga: pasados esos minutos de tregua –y al más puro estilo de monstruo de película slasher– su doble imaginario volverá a la vida de forma súbita, con las pilas recargadas. Se habrá recuperado de todo el daño y estará dispuesto a volver al ataque.

Tarde o temprano, nuestros protagonistas están condenados a morir.

O, al menos en este caso, a despertar.

3.3. LA REALIDAD

"Hall is Dead"
(Harald Kloser, B.S.O. Nivel 13)

Deja que tus angustiados jugadores crean que esto ha sido el final: a fin de cuentas, no hay nada que puedan hacer. No importa las veces que maten a su adversario: éste seguirá regresando una y otra vez hasta que consiga dar muerte al protagonista. Y cuando eso suceda, despertarán.

"¿Señor?" –una preocupada azafata mirará al sobresaltado protagonista– *"Señor, ¿se encuentra bien?"*.

Cada uno de los personajes habrá despertado empapado en sudor, con un grito que conseguirá que todos los pasajeros de esa sección del avión giren sus cabezas, mirándole. La mayor parte del pasaje se encontrará ya de pie, recogiendo sus bultos de mano y moviéndose lentamente hacia las salidas del avión.

Como la amable azafata les dirá en cada caso, acaban de aterrizar en aquel que fuese su destino final. Tras comprobar que, en efecto, todo parece haber sido un sueño –intentar usar las capacidades oníricas será en vano: estando en el mundo real, no funcionarán– los protagonistas podrán bajar del avión y recoger sus equipajes.

La primera señal de que algo va mal será comprobar que el ser querido al que vieron morir en el sueño no contesta a sus llamadas, topando siempre con contestadores automáticos y buzones de voz. Por otro lado, tampoco se habrá presentado a la cita en el aeropuerto. Pero tranquilo: las cosas pronto irán a peor.

Para cuando lleguen finalmente a su hogar o al lugar donde se supone que debían encontrarse con sus seres queridos, los protagonistas descubrirán que hay coches patrulla esperando en la puerta. La zona estará acordonada como la escena del crimen que es.

Aquellos seres queridos que vieron morir en el sueño habrán muerto en la realidad. Asesinados a todas luces por sus propias identidades ficticias. A ojos de las autoridades los protagonistas estarán libres de sospecha: a fin de cuentas, la atrocidad tuvo lugar mientras ellos estaban a cientos de kilómetros de allí. Concretamente, mientras viajaban de camino. Las autoridades harán las clásicas preguntas en el mismo lugar del crimen (*"¿Tenía enemigos?"*, *"¿Notó algo extraño la última vez que hablo con él/ella?"*) mientras los forenses retiran el cuerpo. Antes de subirlo en la parte de atrás de un furgón especial, se permitirá que los protagonistas identifiquen el cadáver. En efecto, no habrá duda. Será el ser querido al que vieron morir en el sueño.

Y habrá muerto tal y como ellos soñaron.

3.4. PACIENTES

Al igual que el subconsciente potenciado de Dávalos proyectó a Alison y su equipo de asalto de ARES Security, resultará evidente que los protagonistas han proyectado a sus dobles imaginarios en el mundo real y éstos han acabado asesinando a sus seres queridos.

Es posible que, antes de descubrir la tragedia –nada más despertar del sueño– los protagonistas hayan usado el móvil que les entregó la asesora de Dávalos para pedir ayuda y consejo a la gente de Lighthouse Manor. Será la propia Layla quien responda al teléfono y les pase con su viejo colega, Sawyer. Si le cuentan lo que han vivido en el sueño, Sawyer le restará importancia: *"Puede tratarse de alguna secuela de todo lo que habéis vivido... Vuestro cerebro ha pasado por mierdas muy intensas, ¿vale? Es normal que necesite reajustarse al hecho de que volvéis a vuestra vida cotidiana. Es sólo un sueño, ¿de acuerdo? No le deis más vueltas... "*.

Sin embargo, pese a que habrá pretendido sonar calmado –lo último que quiere es estresar aún más a los protagonistas–, nada más colgar el teléfono, Sawyer recomendará al propio coronel Rockstone que mantengan vigilancia sobre los personajes en los próximos días. Sólo por si acaso. Gracias a eso, en cuanto estalle la noticia de los asesinatos, Rockstone será informado de ello y será el propio Sawyer quien contacte con los protagonistas (de hecho, sus móviles sonarán en mitad de la escena del crimen). Será la misma llamada telefónica que recibirán aunque no hubieran contactado antes con Sawyer.

"Acabamos de enterarnos..." –Tras decir eso, Sawyer dejará un segundo de incómodo silencio. Mediante una conferencia telefónica múltiple, su viejo amigo mantendrá la conversación a la vez con todos y cada uno de los protagonistas–. *"Escuchadme, sé que es una jodida tragedia y lo siento... Pero no es culpa vuestra, ¿de acuerdo? Y lo más importante es que no hay tiempo que perder. Debemos actuar antes de que vuelva a pasar..."*.

Aunque algo habrán podido intuir los personajes por el ensordecedor sonido de unas turbinas sonando de fondo, Sawyer les explicará que en esos momentos están fletando un avión para ir a recogerlos al aeropuerto que se encuentre más próximo a sus respectivos hogares (por decir uno al azar, será el aeropuerto de Barajas, Madrid). Una vez reunidos allí, los protagonistas verán aterrizar el enorme Antonov An-1 con logotipos de la SENOKRAD Consolidated. Un equipo de hombres armados de ARES Security escoltará a Rockstone –luciendo uniforme militar de combate– y a Sawyer, a quien verán en el interior del área de carga del inmenso avión, postrado en su silla de ruedas y vistiendo una vieja cazadora negra, con una mochila deportiva sobre el regazo. Mientras suben al interior del avión, su viejo colega les pondrá en antecedentes.

"Sé lo que estáis pensando..." –dirá Sawyer mientras el sonido de las turbinas va desapareciendo a medida que se adentran en el impresionante avión de carga–. *"Pero vuestras lecturas del TAC eran claras: hace menos de doce horas en vuestras cabezas no había ni rastro del tumor que potenció el subconsciente del señor Dávalos. Si tenéis ese maldito tumor ahí, dentro de vuestras molleras, tiene que haber aparecido en las últimas horas. Mirad..."* –sacará de su mochila una carpeta médica: en ella hay unos escáneres cerebrales en los que no hay marca ni tumor alguno–. *"El señor Dávalos se hace revisiones cada año y esta es de hace dos meses. Miradlo: ¡está limpio! Si tenemos en cuenta además que el señor Dávalos nunca ha conectado su mente al dispositivo Yggdrasil, eso quiere decir..."* –mirará con gravedad a los protagonistas–. *"Quiere decir que ese pequeño tumor hijoputa puede manifestarse en cualquier momento. En la cabeza de cualquiera"*.

4 TERAPIA DE GRUPO

"Downloading"
(Harald Kloser, B.S.O. Nivel 13)

En el tiempo que dure el vuelo desde Barajas hasta Heathrow, los protagonistas serán sometidos a varios TAC en el interior mismo del gigantesco avión, donde se ha montado un pequeño laboratorio de emergencia. En una estancia aislada convenientemente de las turbulencias que sacuden el resto del avión, Sawyer empleará sofisticados sistemas de escáner cerebral para sacar nuevas lecturas de las cabezas de los protagonistas.

Para cuando tomen tierra, se habrá confirmado la teoría de Sawyer: en todos y cada uno de los escáneres realizados a los personajes ahora sí aparece el mismo tumor que tuvo Dávalos. Están sufriendo el mismo mal que afectó al filántropo millonario. Un par de pesados Humvee habrán aguardado la llegada del Antonov y mientras montan en ellos, Rockstone pondrá en antecedentes a los personajes:

"Hemos movilizado equipos de seguridad en torno a sus seres queridos. Estarán custodiados por nuestros mejores hombres, así que no tienen nada que temer...". Por supuesto, los perso-

najes son conscientes de lo poderosas que son sus versiones imaginarias por lo que el saber que ARES Security vela por sus seres queridos quizá no les ayude a estar más tranquilos.

Mientras atraviesan los frondosos bosques que rodean la propiedad de Lighthouse Manor, las primeras luces del alba les darán la bienvenida a la mansión. Al mismo tiempo, Sawyer les explicará el problema al que se enfrentan:

"Como en el caso de Dávalos, es vuestro subconsciente el que ha manifestado esas distorsiones en la realidad. Deberíamos poder conectar a alguien a Yggdrasil y lanzarlos al interior de vuestras mentes para desconectar esa bomba de relojería que tenéis ahí dentro. El problema...".

"El problema es que ya lo hemos hecho. Y ha sido un fracaso". –Será Rockstone, en el asiento del copiloto de uno de los Humvee quien termine la frase–. *"Ese cachivache... Esa cosa a la que llaman Yggdrasil no parece funcionar con todo el mundo. En cuanto supimos lo ocurrido, el señor Sawyer trató de conectar a un grupo de mis mejores hombres a ese cacharro del demonio..."*.

Si preguntan cómo fue la intervención, a modo de elocuente resumen Sawyer bajará la vista en silencio y negará con la cabeza de forma dramática: no sólo no funcionó... sino que los hombres de Rockstone sufrieron una muerte cerebral a los pocos segundos de estar conectados. *"Ese es precisamente el problema..."* –Sawyer mira a sus viejos amigos–. *"En estos momentos no hay nadie en todo el planeta que pueda navegar por el reino de los sueños como lo hacéis vosotros. Por eso vais a tener que desactivaros... los unos a los otros"*.

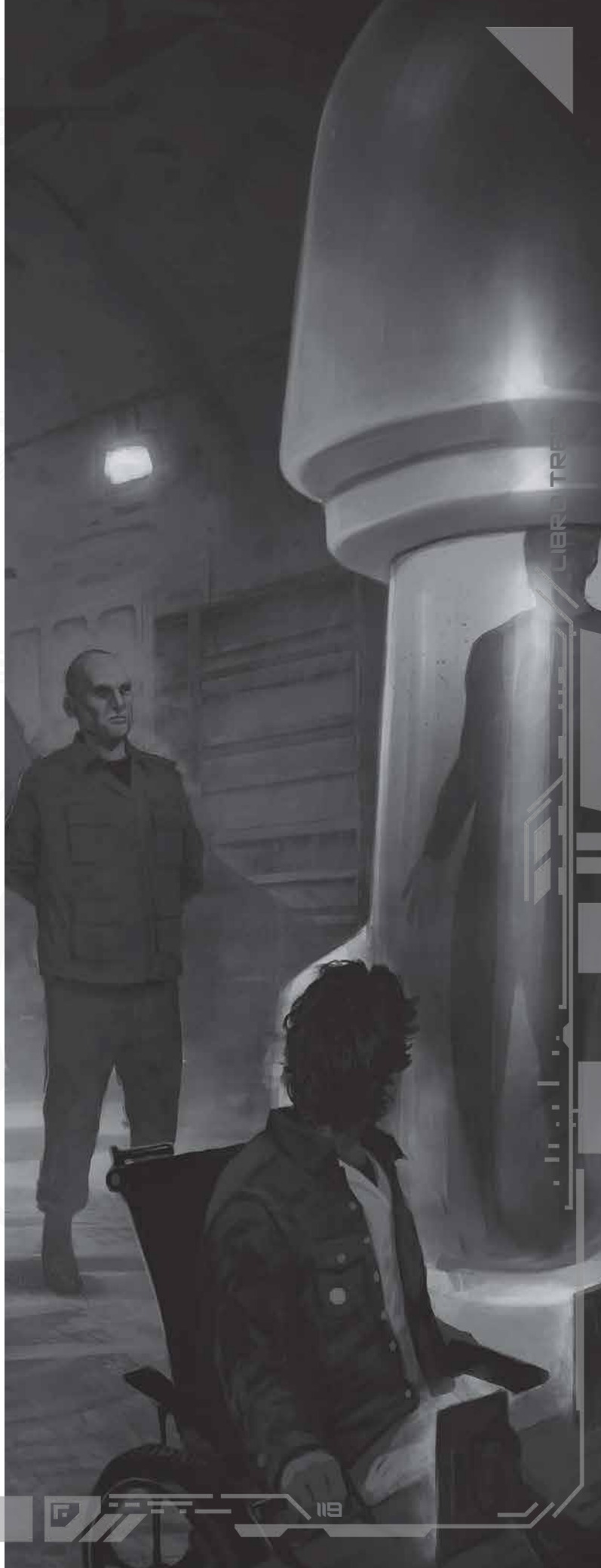
Con una frenada brusca, los Humvee dejarán a los protagonistas a pocos metros del acceso al Domo. Un equipo de técnicos saldrá a recibirlos y, a toda prisa, los llevarán a la sala de vestuarios mientras Sawyer y sus ayudantes de laboratorio suben la rampa en dirección a la sala de control. En menos de cinco minutos, nuestros héroes volverán a estar ataviados con los ya familiares uniformes de neopreno.

"Muy bien..." –la megafonía dejará escuchar la voz de Sawyer tras un leve acople de audio. Los protagonistas podrán ver a su viejo amigo a través de las paredes de cristal de la cabina de control, muchos metros por encima de sus cabezas y más allá del inmenso tronco de grueso cableado tecnológico que da forma al dispositivo Yggdrasil–. *"Este será un viaje distinto a los que habéis hecho hasta ahora"*.

Mientras los operarios los acompañan hasta el foso, ayudándolos a entrar en él, los protagonistas podrán ver que a los cascos conectados a Yggdrasil se ha añadido una nueva serie de cables azulados que conectan unos cascos con otros.

"Es evidente que no podréis luchar contra vuestro propio subconsciente..." –a través de la megafonía, la voz de Sawyer seguirá resonando en la estancia–. *"Pero sí podéis luchar contra el subconsciente de vuestros compañeros. Ahora bien: todos sabéis ya lo que entraña este procedimiento. Habéis visto el resultado antes, con el señor Dávalos..."* –Sawyer guarda silencio, a la espera de que sus viejos amigos sean conscientes de lo que se están jugando: si hace falta, Sawyer se lo recordará–. *"La eliminación de ese tumor tiene secuelas. Hablamos de perder todo recuerdo de vuestras vivencias pasadas. ¿Estáis seguros de querer seguir adelante?"*.

Tendidos bajo el agua, mientras los operarios salen del foso y las luces del mismo comienzan a disminuir de intensidad, los



protagonistas tendrán la última oportunidad de plantearse si realmente quieren hacer eso. En el caso de que consiguieran derrotar a su subconsciente, es más que probable que pierdan todos los recuerdos. Perderán toda memoria de sus vivencias pasadas.

En caso de que aún tengan dudas sobre si quieren seguir adelante, la voz de Dávalos se dejará oír en la sala. Los protagonistas podrán levantar un poco la cabeza y, a pesar del casco y la mascarilla de oxígeno que llevan, serán capaces de ver cómo el filántropo millonario acaba de acceder por las compuertas principales del laboratorio. Su semblante es triste pero sereno. Luce un traje gris gastado y lleva las manos a la espalda.

"Esas... esas cosas que traéis al mundo real..." –la voz de Dávalos está marcada por la amargura–. *"Saben lo que vosotros sabéis. Pueden leer vuestros recuerdos. Saben a por quién ir para haceros daño. Pero si no podéis recordar a quienes amáis..."* –mira por un segundo un retrato de Alison que lleva en la mano. Vuelve a mirar a los protagonistas–. *"Entonces esas cosas que traéis al mundo real tampoco podrán recordarlos. No podrán encontrarlos. No podrán hacerles daño"*.

Así que esa será la cuestión de fondo: ¿conservar los recuerdos y seguir poniendo en peligro a sus seres queridos ante la posibilidad de nuevas manifestaciones oníricas? ¿O sacrificar sus recuerdos, olvidarlos para siempre, y así asegurarse de que no correrán peligro alguno?

La decisión, como siempre, es suya.

En el caso de que sea afirmativa, sentirán cómo las luces del laboratorio pasan de una tonalidad verde a otra azulada. Al mismo tiempo, las compuertas se cerrarán con un chasquido hidráulico dejando a Dávalos y al resto del personal fuera de la sala. La voz de Sawyer por los altavoces, marcando la cuenta atrás de diez a uno, hará que los protagonistas vayan sintiendo cómo sus cuerpos se hacen más ligeros a cada segundo que pasa, mientras flotan apenas unos centímetros bajo la superficie del foso.

Sus párpados, cada vez más pesados, se irán cerrando. Y para cuando la cuenta de Sawyer llegue a cero, estarán cerrados del todo.

Al abrirlos de nuevo...

... despertarán en otro lugar.

REGLAMENTO (V)

DREAMRAIDERS: SIT & PLAY

Una de las modalidades de juego que ofrece *Dreamraiders* es la que hemos definido como *Sit & Play*: sentarse y jugar. La idea es que el papel del Director de Juego no sea desempeñado por un único jugador sino que sea rotatorio: que, por turnos, vaya pasando de un jugador a otro. Por tanto al no ser una figura estable, se suele decir que es una modalidad sin Director de Juego.

> Nota para el Director de Juego: SIT & PLAY en el CAPÍTULO PILOTO. Desde el principio de esta campaña, el papel del Director de Juego habrá sido asumido por un mismo jugador. Aprovechando la tesitura narrativa en la que se encuentran nuestros protagonistas a estas alturas de la historia –forzados a entrar en las mentes de sus respectivos compañeros y enfrentarse a los subconscientes de sus amigos– será un buen momento para poner a prueba el funcionamiento básico de la modalidad *Sit & Play*. Teniendo en cuenta que se trata prácticamente de un juego en sí mismo, ahondaremos en él más adelante (para ello, consulta el Anexo: DREAM & PLAY). En las próximas páginas nos limitaremos a especificar cómo se ajustan las reglas que ya conocemos a la hora de jugar en esta modalidad.
>
> Por otro lado, si como Director de Juego no te interesa explorar la variante *Sit & Play* ahora, puedes desarrollar las distintas escenas planteadas a modo de dosieres de la forma habitual, tal y como se plantearon las de la incursión en la mente de Dávalos.

JUGADORES COMO NARRADORES

En la modalidad *Sit & Play*, los protagonistas se adentran en la mente de un sujeto, encontrando a su paso distintos escenarios oníricos que representan (de forma más o menos simbólica) distintas partes de su memoria. Dentro de cada uno de ellos se enfrentarán a una serie de obstáculos y peligros. La diferencia con respecto a la versión con Director de Juego, es que cada uno de esos escenarios que conforman la aventura será narrado por uno de los jugadores (cuyo personaje protagonista no participará durante el transcurso de la acción en ese escenario). En su lugar, y asumiendo el papel del subconsciente del soñador, el jugador hará las veces de narrador. Sus responsabilidades como tal serán...

- Definir el aspecto y naturaleza que asume el escenario onírico, siempre ateniéndose a la configuración de esferas que lo definan.
- Designar una misión que los personajes tendrán que conseguir para dar por superado el escenario.
- Colocar al paso de los protagonistas una serie de obstácu-

los, amenazas y/o barreras, empleando sus capacidades oníricas para darles cuerpo y forma narrativa.

> Nota para el Director de Juego: JUGADORES COMO NARRADORES. La opción *Sit & Play* exige de quienes participan de ella una capacidad de improvisación e inventiva a la que puede que no muchos jugadores estén acostumbrados. Debido a que puede darse el caso de jugadores que no se encuentren cómodos con el hecho de asumir el papel de narrador, es recomendable que todo el mundo que se siente a la mesa conozca esta faceta de la modalidad *Sit & Play*. Por otro lado, siempre es posible que estos jugadores que no se sientan cómodos a la hora de ser narradores simplemente no ejerzan como tales, dejando la labor de narrador a aquellos que sí se sientan cómodos con la tarea. En cualquier caso, el ejercicio de *Sit & Play* es un magnífico entrenamiento para todos aquellos que quieran ir tomando experiencia en la labor como directores de juego. O incluso a la inversa: para aquellos directores de juego que, de tanto tiempo ejerciendo como tales, puedan haber perdido la perspectiva como jugadores.

PRINCIPIOS BÁSICOS

ORDEN DE NARRACIÓN: Comenzará a narrar el jugador que se encuentre sentado a la derecha de quien haya sido el Director de Juego hasta ese momento. A partir de ahí, los distintos jugadores se irán rotando en el papel de narrador siguiendo el sentido de las agujas del reloj.

El narrador dirige su escena al resto de los protagonistas de principio a fin: hasta que su escenario onírico se colapse. Llegado ese punto la escena habrá terminado y el paisaje se transfigurará alrededor de los protagonistas, convirtiéndose en un nuevo escenario. Éste será desarrollado por el jugador situado a la derecha del último que haya ejercido como narrador. Mientras éste último vuelve a asumir su papel como jugador (reapareciendo en escena aprovechando el cambio de escenario), el personaje de quien asume ahora la labor de narrador habrá desaparecido.

Los personajes no alteran su configuración de esferas cuando saltan de un escenario a otro. Es decir: si habías modificado con Morfo tus esferas y te habías convertido –por ejemplo– en un gato montés para sortear un obstáculo en un escenario selvático y, de repente, te trasladan a un escenario ubicado en un circo romano, llegarás a él teniendo el aspecto de un gato montés.

FUNCIONES DEL NARRADOR: Como narrador, cada jugador debe plantear una escena que transcurrirá en una localización determinada y en la cual los jugadores deberán cumplir con una misión u objetivo. Para conseguirlo deberán superar una serie de obstáculos que el propio narrador pondrá en el camino de los jugadores.

Por supuesto, al ejercer de narrador, el personaje de este jugador no aparecerá en escena: justo en el momento de entrar en el nuevo escenario, habrá desaparecido antes de que ninguno de sus compañeros haya podido tan siquiera parpadear. De todas formas, que los personajes aparezcan y desaparezcan de escena es tan frecuente en los sueños como el hecho de pasar de una localización a otra sin una transición lógica, ¿no crees?

> Nota para el Episodio Piloto: En los dosieres se adjuntan a modo de sugerencia la que puede ser la localización de cada uno de los escenarios oníricos. Por otro lado, el objetivo, también sugerido, siempre implicará dar alcance o encontrar al doble imaginario de uno de los protagonistas.

Crear obstáculos: Una vez descrito el entorno donde se desarrolla la acción y habiendo dejado claro el objetivo que han de cumplir los personajes, tarde o temprano se dará una de estas dos circunstancias...

- Los jugadores, en orden de las agujas del reloj a partir del narrador, anunciarán que sus personajes tratan de llevar a cabo acciones con las que hagan avanzar la historia en una u otra dirección (por ejemplo, los personajes tratan de salir del contenedor dentro del cual acaban de despertar).
- El narrador describirá alguna clase de obstáculo, barrera o amenaza que se cruza en el camino de los personajes y que, posiblemente, tenga consecuencias adversas para ellos si no hacen nada para evitarlo (por ejemplo, hacer frente a una manada de lobos que se aproximan colina abajo).

Ante cualquiera de estas dos circunstancias, el narrador hará una tirada con el Creatio + Morfo que tuviera su personaje. Empleará aquellos dados que correspondan a la esfera que mejor encaje con la naturaleza del obstáculo que quiere poner en el camino de los protagonistas. Sin embargo, en lugar de usar los valores que tendría su personaje en esas esferas, el narrador empleará los valores de esfera que vendrán descritas en el escenario onírico.

Por ejemplo: Gonzalo, llevando a su personaje Mark Sheridan (Realitas d10, Natura d6, Imago d6, Mnemore d4), está asumiendo el papel del narrador en una sesión de *Sit & Play*. El escenario onírico que le corresponde narrar tiene las esferas Imago d10, Natura d6, Mnemore d6, Realitas d4. Gonzalo decide seguir la sugerencia que el escenario incorpora a la hora de dar cuerpo narrativo al mismo: describe a los demás jugadores cómo sus personajes de repente se ven en mitad de un inmenso desierto de arenas púrpuras, rodeados de unas ancestrales ruinas de lo que parece alguna clase de civilización alienígena. En el cielo se pueden ver varios planetas que dejan claro que no están en la Tierra. Para ir abriendo boca, Gonzalo decide incorporar como primera amenaza una emboscada de belicosos guerreros alienígenas. El personaje de Gonzalo, Mark Sheridan, tiene Creatio 3 y Morfo 4. Por lo tanto, a la hora de averiguar el nivel de dificultad de esa amenaza, tirará siete dados. Para ello deberá usar la esfera Imago pero no la de su personaje (Imago d6) sino la del escenario onírico (Imago d10).

Habiendo tirado los dados, se calculan los éxitos obtenidos siguiendo el procedimiento habitual de las capacidades oníricas (cuatro o más se considera éxito, tomando los múltiplos de cuatro como éxitos adicionales). La cantidad de éxitos representará el nivel de obstáculo ó barrera que podrá poner en el camino de los protagonistas.

Por ejemplo: Gonzalo tira los siete dados de diez para averiguar el nivel de dificultad que tendrá el obstáculo. Obtiene 2, 3, 3, 6, 6, 6 y 9. En un principio serían tres fallos y cuatro éxitos. Sin embargo, el 9 cuenta como éxito doble por lo que

en total serían cinco éxitos. Por lo tanto ese pequeño grupo de asaltantes alienígenas contaría como un obstáculo de nivel 5.

Controlar la inestabilidad onírica del escenario: Al igual que ocurría en la modalidad con Director de Juego fijo, en el *Sit & Play* existe también un marcador que controla lo estable que es el escenario onírico en el que se encuentran los personajes.

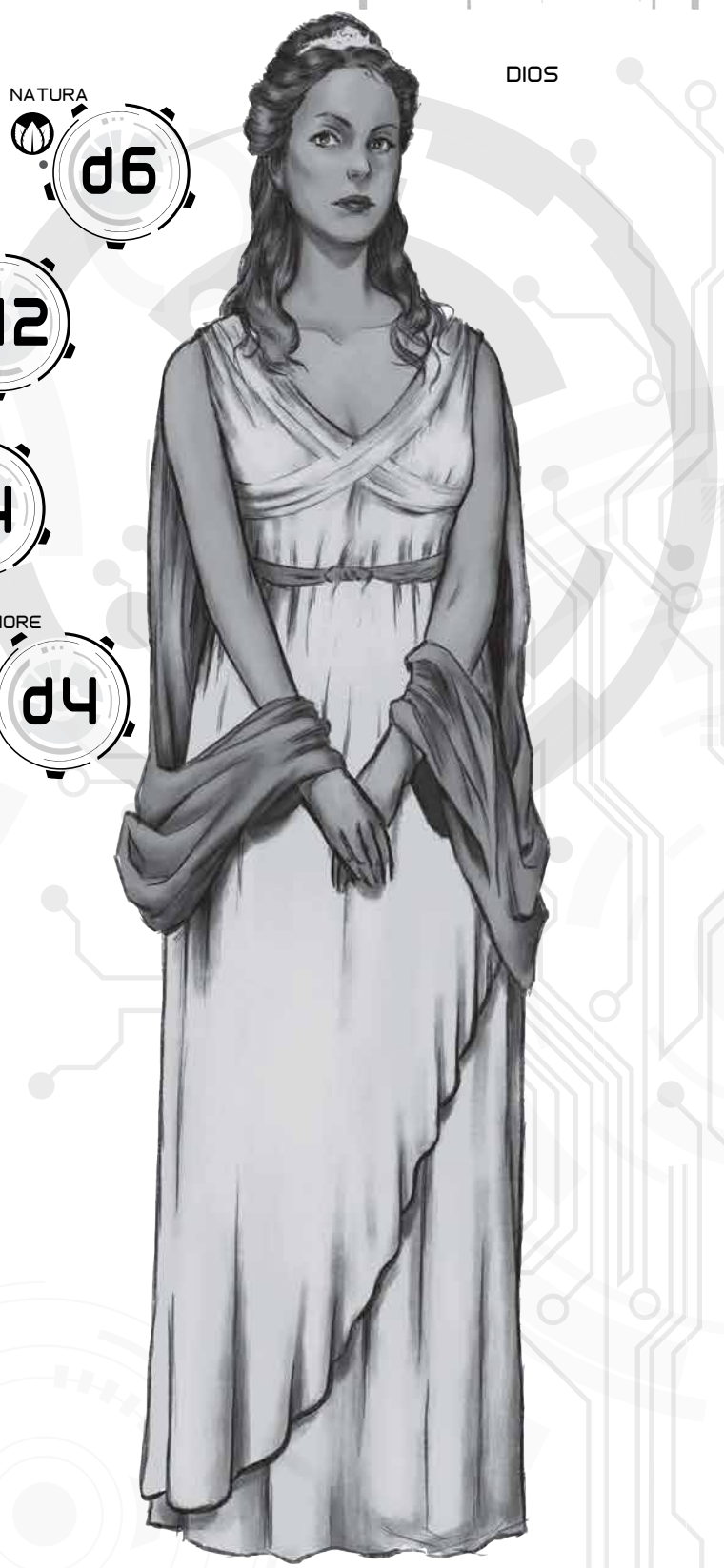
Cuando un jugador asume el papel de narrador, el nivel de inestabilidad del sueño –un marcador similar al que tenían los propios personajes jugadores– comienza estando en 1, pudiendo llegar hasta 10. El nivel de inestabilidad representa la cantidad de dados que, al finalizar cada ronda de juego, el actual narrador tirará para averiguar la degeneración que sufre el sueño ante el avance de los protagonistas.

Al igual que en su versión con Director de Juego, en *Dreamraiders*: *Sit & Play* cada éxito obtenido (todo dado con un resultado de cuatro o más) anulará un fallo (cualquier dado con un resultado de tres o menos). Pero, en esta modalidad, si el resultado final es positivo –es decir, más éxitos que fallos– el nivel de inestabilidad habrá subido un único nivel. Si el resultado final, en cambio, es cero o negativo (es decir, más fallos que éxitos), el nivel de inestabilidad del sueño permanecerá en el nivel actual.

Si bien el nivel de inestabilidad onírica nos determina cuántos dados ha de tirar el narrador, ¿de qué tamaño serán esos dados? Eso dependerá de la esfera (o esferas) que haya empleado a la hora de crear el obstáculo, amenaza o barrera que haya establecido. Si empleó Imago y en ella tenía d6, mientras esté en activo ese obstáculo y no otro, el narrador hará las tiradas de inestabilidad onírica con dados de seis caras. Esto viene a representar que cuanto mayor poder onírico utiliza el narrador para nutrir el escenario con obstáculos, existen más probabilidades de que aumente la inestabilidad del mismo (viniéndose abajo tarde o temprano).

Siempre que los protagonistas consigan sortear un obstáculo, amenaza o barrera, el narrador tendrá que hacer de inmediato una tirada de inestabilidad onírica (además de la que le corresponderá hacer al acabar la ronda de acciones de los protagonistas). Esta tirada, sin embargo, es distinta a la que se hace al final de cada ronda, puesto que en ella los éxitos y los fallos no se eliminarán mutuamente. En su lugar, cada éxito contará de forma inmediata como un nivel adicional a la inestabilidad del escenario onírico.

Por ejemplo: Antes de que finalice la primera ronda, uno de los jugadores –Raúl, llevando al periodista James Ward– consigue terminar con los últimos guerrilleros marcianos que los han emboscado. Aunque en esa ronda aún quedaría por actuar otro jugador –Borja, llevando al joven Billy Graveson– Gonzalo estará obligado a hacer de forma inmediata una tirada especial de inestabilidad onírica. Imaginemos que en ese momento el nivel de inestabilidad del escenario está en tres, teniendo en cuenta que la esfera usada para nutrir la amenaza fue Imago d10, Gonzalo tirará tres dados de diez caras. Obteniendo 1, 5 y 9. Ignoraremos el fallo y nos quedaremos únicamente con los dos éxitos (5 y 9) por lo que el nivel de inestabilidad de la escena pasará de tres a cinco. Siguiendo con la escena, Borja declara lo que hace su personaje y Gonzalo establece un nuevo obstáculo



en su camino empleando en esta ocasión uno de Mnemore: el personaje de Borja quiere inspeccionar las viejas ruinas para averiguar algo del pasado de ese lugar y –tirando los dados de Morfo + Creatio– Gonzalo establece que averiguar eso será un obstáculo de nivel 4. Habiendo tirado los dados en su acción, Borja no consigue esclarecer, de momento, el significado oculto en esas ruinas, acabando aquí la ronda de juego. Gonzalo tendrá que volver a hacer una tirada de inestabilidad onírica. En esta ocasión tirará cinco dados, pero lo hará empleando dados de seis caras ya que el obstáculo en juego se creó con una esfera de Mnemore d6. Así, Gonzalo tira los cinco dados de seis obteniendo 1, 5, 5, 6 y 6. Un fallo y cuatro éxitos: eso significa que el nivel de inestabilidad onírica sube. Pero en este caso –al ser una prueba de final de ronda– sólo subirá en un nivel (aunque se hayan obtenido cuatro éxitos).

Repetir el proceso: Si queda algún personaje que no haya sido expulsado del sueño una vez el nivel de inestabilidad onírica haya superado el 10, el narrador deberá cerrar el escenario en curso, describiendo cómo los protagonistas consiguen el objetivo del mismo.

OBSTÁCULOS MIXTOS: El máximo número de esferas que un narrador puede combinar a la hora de formar un único obstáculo es de dos. Al hacerlo, hay que tener en cuenta una serie de cuestiones.

Descripción: El hecho de que un obstáculo esté formado por dos esferas obligará al narrador a darle una descripción acorde con dicha mezcla. Así, el resultado de mezclar Realitas con Imago te obligaría a describir una criatura imaginaria que, por ejemplo, fuese armada con un rifle de asalto perfectamente real. O al contrario: un soldado de infantería montado en una cría de dragón escupe-fuego del tamaño de un pequeño caballo.

Generando el obstáculo: A la hora de averiguar el nivel de dificultad de un obstáculo formado por dos esferas, el narrador debe tirar por separado las capacidades de Morfo y Creatio. Cada una de esas dos tiradas se hará con una de las esferas utilizadas. Aquella capacidad con la que el narrador tire una mayor cantidad de dados, será aquella que contaremos a la hora de hacer las tiradas de inestabilidad onírica.

Por ejemplo: Siguiendo con el ejemplo anterior, imaginemos que Gonzalo decide poner ante los personajes un obstáculo de Imago y Natura: ¡un gigantesco gusano de arena brota de debajo de las dunas, amenazando con engullirlos a todos! A la hora de generar el nivel de dificultad del obstáculo, Gonzalo tirará un total de siete dados (la suma de su Creatio 3 y su Morfo 4), pero al ser un obstáculo mixto, hará la tirada con los dados de dos esferas: el escenario onírico tiene d10 en Imago y d6 en Natura. Gonzalo decide que prefiere ganar en estabilidad onírica antes que en crear un obstáculo más poderoso, por lo que decide que los cuatro dados de Morfo serán de seis caras (Natura d6) mientras que los tres de Creatio serán de diez caras (Imago d10). Así, para calcular el nivel de dificultad del obstáculo, Gonzalo tirará 4d6 y 3d10. A la hora de hacer tiradas de inestabilidad onírica en relación con el obstáculo, por otro lado, Gonzalo empleará la esfera de Natura d6.

Esferas coincidentes: Como ocurría con los personajes no jugadores, los personajes que se enfrenten a los distintos obstáculos tendrán que comparar sus valores de esfera con aquellas que componen el obstáculo. Dependiendo de esa comparativa de valores, los 1 obtenidos por el jugador pueden contar como doble fallo y los valores máximos de cada dado, como doble éxito. Si en ambas esferas el personaje tiene un nivel más bajo o más alto que las del obstáculo, los efectos no se acumulan.

Por ejemplo: Siguiendo con el ejemplo anterior, el personaje de Raúl –James Ward– trata de enfrentarse al terrible gusano de arena. Las esferas de James Ward son Realitas d10, Imago d6, Mnemore d6 y Natura d4. Comparándolas con las del gusano de arena –indicadas por las esferas del escenario onírico (Imago d10, Natura d6)– Raúl contará sus dados con un 1 directo como fallos dobles por el hecho de que la esfera de su personaje en Natura es d4 y la del obstáculo es mayor (d6). Sin embargo, no habrá penalización adicional por el hecho de que, además, la esfera de Imago (d6) sea también inferior a la del gusano (d10).

A la hora de combatir a un obstáculo mixto, se considerará como esfera coincidente cualquiera de las dos que lo componen. En el caso anterior, cualquier protagonista que usara Imago o Natura se consideraría que está empleando una esfera coincidente.

El papel de los jugadores

El papel de los jugadores en esta modalidad es el mismo que en la modalidad con Director de Juego: tienen una acción que pueden complementar si lo desean con el uso de una de sus capacidades oníricas (Creatio o Morfo), además de la posibilidad de hacer prodigios o tratar de recuperarse del daño recibido.

Ante cualquier uso de las capacidades oníricas que en la modalidad con Director de Juego pudieran exigir una tirada de inestabilidad del escenario, en la versión *Sit & Play* esta contingencia se traduce en que el nivel de inestabilidad del escenario llevado por el narrador bajará de forma automática en un nivel (siendo siempre 1 el mínimo posible).

Por otro lado, cada vez que un personaje realice un chequeo de recuperación (ya sea para curar estados de salud o para recobrar equilibrio onírico), el nivel de inestabilidad del escenario bajará en un nivel (de nuevo, 1 es el mínimo nivel posible).

> Nota importante: AUSENCIA DEL DESPERTAR CONJUNTO. En esta modalidad de conexión colectiva, a modo de terapia de grupo, no existirá el despertar conjunto que sí tenía lugar cuando –en la modalidad con Director de Juego– se colapsaba el escenario onírico al superar el nivel diez de inestabilidad.

En la modalidad *Sit & Play* los personajes jugadores deben seguir preocupándose de sus niveles de equilibrio onírico. De esta forma, si un jugador llegase a superar su límite de desequilibrio, despertará (siendo expulsado de alguna llamativa forma del escenario o, simplemente, desvaneciéndose como si nunca hubiese estado allí, dependiendo de lo que mejor se ajuste a las necesidades narrativas del narrador).

El efecto que tendrá el despertar en el protagonista será el siguiente:

- Perderá todos los éxitos positivos acumulados hasta el momento en todas sus esferas.
- Volverá a incorporarse al sueño cuando se cambie de escenario onírico, accediendo al mismo con su configuración de esferas original.
- Su nivel de equilibrio onírico habrá vuelto a Lúcido (0) pero sus constantes físicas seguirán en el mismo estado en el que estaban en el momento de ser despertado.

El papel del Director de Juego

Como Director de Juego, es posible que esta fase de la aventura te resulte un tanto pasiva. De hecho, habrás dejado en manos de los jugadores el papel de la narración, el cual se irán turnando de unos a otros. Mientras se adentran en el subconsciente de unos y otros, no dejes de prestar atención a todo cuanto van haciendo, pues será tu labor la de ejercer como árbitro en el caso de que surjan discrepancias entre el narrador de turno y sus jugadores sobre las reglas o por cuestiones de coherencia argumental.

ACTO TRES

SOÑADORES y VENCIDOS

INTRODUCCIÓN

Al carecer de Director de Juego, los módulos y aventuras de esta modalidad tienen un texto a modo de introducción que leerá en voz alta uno de los jugadores. En esta ocasión, lo leerá quien haya ejercido como Director de Juego a lo largo de toda la campaña de iniciación:

"Al abrir los ojos, lo primero que notáis es que ya no estáis en el agua. Os encontráis tendidos en el suelo, con la mirada fija en un techo blanco, aparentemente infinito. A medida que os ponéis en pie comprobáis que aún lleváis los trajes de neopreno, completamente secos, y que habéis aparecido en una habitación sin límites: resulta imposible determinar el tamaño de la estancia puesto que los muros, si existen, deben estar lejos. Y como el techo y el suelo, están pintados de blanco.

Habéis despertado formando un círculo en torno a un pedestal de medio metro de altura y dos metros de diámetro. Por el frío tacto parece mármol pero su aspecto parece más bien algo sintético, artificialmente perfecto y aséptico. Sobre la superficie, hay una serie de objetos. Todos reconocéis al menos uno de ellos.

Una especie de florete, con su cazoleta y su hoja talladas en un raro mineral casi indestructible.

Una corona no muy gruesa, de tosco metal dorado y con la cabeza de un dragón grabada en su centro.

Una ancestral katana, el arma de un samurai.

Una condecoración del ejército soviético.

Un reloj de bolsillo, de oro, con una inscripción grabada en su parte de atrás.

Una tarjeta de plástico, con el número de serie de un carguero estelar.

Compartís una mirada inquieta: sabéis que cada uno de esos objetos representa a una de vuestras identidades imaginarias. Adelantáis los dedos con la intención de tocarlas pero es imposible: se vuelven intangibles, parpadeando como lo haría un holograma. No podéis coger vuestros propios objetos. Sin embargo, podéis... y debéis escoger uno que no os pertenezca. Al tomarlo, habréis elegido a quién os enfrentaréis.

Cuando hacéis vuestra elección, todos tenéis en la mano algo que pertenece a uno de vuestros amigos. A uno de sus dobles imaginarios. Es entonces cuando veis que algo más acaba de aparecer en la estancia. A espaldas de cada uno de vosotros, hay una puerta. Todas parecen iguales: puertas tan insulsas y cotidianas que no desentonan en ese escenario aséptico y neutro.

Tras esas puertas no hay nada. Sólo oscuridad. No hay suelo ni techo ni luz... sólo oscuridad. Se trata de un salto al vacío.

Basta un sólo paso para que sintáis como la oscuridad os envuelve.

Y cuando lo dais, despertáis en otro lugar."

Como habrá dejado claro el texto, cada jugador debe elegir el objeto que represente a la identidad imaginaria de uno de sus compañeros. En ningún caso podrán escoger el

suyo propio: sería como decir que quieres enfrentarte a tu propio subconsciente. Y como ya les advirtió Sawyer en el mundo real, es algo imposible.

No pueden luchar contra su propia sombra.

2 DOSIERES

Ahora, cada uno de los jugadores cogerá uno de los seis dosieres que encontrarás a continuación. Cada jugador tomará el que corresponda a la identidad ficticia que asumió durante el transcurso del primer acto de la campaña (ETERNA VIGILIA). En estos dosieres se recoge toda la información que cada jugador necesitará para, asumiendo el papel de narrador, dirigir esa escena al resto de los protagonistas.



FORMATO DE LOS DOSIERES

Cada dosier presenta el mismo formato:

- **Nombre del personaje imaginario**
- **Esferas:** La configuración de esferas que representa el escenario en el que se moverá el protagonista.
- **Descripción del escenario:** Una descripción del lugar donde transcurrirá la escena. Se trata de una mera sugerencia: en tu papel como narrador eres libre de ubicar la acción en cualquier otra ubicación, siempre y cuando respete la configuración de escenas del paisaje onírico.
- **Misión:** El objetivo que deberá conseguir el protagonista dentro del escenario onírico. De nuevo, se trata únicamente de una sugerencia por si, en tu papel como narrador, no se te ocurre nada mejor. En todos los casos, por otra parte, hemos intentado que la misión represente –aunque sea a nivel simbólico– la eliminación de alguien.
- **Obstáculos:** Sugerencias a la hora de recomendar al narrador sobre qué forma narrativa dar a los obstáculos, amenazas o barreras, siempre a tenor de las esferas empleadas.

> Nota para el Director de Juego de la campaña de iniciación: En las siguientes páginas se presentan los diferentes dosieres listos para imprimir (o fotocopiar) y distribuir entre los jugadores. Cada dosier aparece ocupando una única columna de la página, de modo que resulte más fácil recortar y distribuir la información entre los distintos participantes. Aún así, resulta complicado garantizar que en el proceso de preparación no se produzca la lectura accidental del contenido de un dosier de otro jugador, por lo que recomendamos encarecidamente que sea quien esté ejerciendo de Director de Juego en la campaña de iniciación quien haga esta labor preparatoria.

DOSIER 1

ESTRELLA ROJA

SEGUNDA GUERRA MUNDIAL METAHUMANA

Imago d10, Mnemore d6, Realitas d6, Natura d4

Contexto: Procede de un mundo ubicado cronológicamente en una Segunda Guerra Mundial aparentemente idéntica a la nuestra en todos los aspectos (históricos y tecnológicos).

Elementos extraños: La divergencia principal con nuestra realidad es la existencia de individuos, todos ellos de origen parcial o totalmente humano, que gozan de asombrosos poderes sobrenaturales. La naturaleza de tales poderes puede ser mágica, producto de experimentos científicos, formas evolutivas sobrehumanas... En cualquier caso, son individuos que viven a espaldas del hombre de la calle, siendo su existencia conocida únicamente por los principales gobiernos del mundo y ciertas organizaciones privadas (y sociedades secretas) que emplean a estos metahumanos como armas en la contienda entre el Eje y los Aliados.

Descripción del escenario: La acción transcurre durante un victorioso desfile en la Plaza Roja de Moscú. Miles de personas se agolpan para ver pasar los orgullosos tanques y camiones de gran tonelaje que desfilan ante las máximas autoridades del Soviet Supremo y el Politburó.

Misión: Los protagonistas se encontrarán en una cafetería, a unas calles de distancia de la Plaza Roja. Incluso en la lejanía pueden sentir el clamor y el gentío, así como la marcha marcial y el rugir de la maquinaria pesada. Los personajes estarán tomando café, vodka o lo que deseen. Un tipo cuyos rasgos recuerdan vagamente a un anciano Richard Sawyer, les deja un maletín con dinero bajo la mesa justo antes de marcharse. En la intimidad de su reservado, los personajes pueden abrir la carpeta que su contacto les habrá pasado antes de irse. La carpeta, de color añil y con la leyenda "Alto Secreto" en caracteres cirílicos, contiene informes confidenciales sobre Octubre Rojo, la división metahumana del ejército soviético. En una de las fotos se puede ver al equipo al completo. Uno de ellos, sin embargo, está marcado con un círculo en rojo: un orgulloso y joven soldado con el alias Estrella Roja. Es su objetivo. Tendrán que eliminarlo.

Obstáculos:

- **Mnemore:** La propia vigilancia militar que habrá a lo largo del desfile. Ya sea sorteándola de forma sigilosa o tratando de acceder al mismo palco presidencial (donde se encuentran los miembros del comando Octubre Rojo, junto a las personalidades del partido). Dependiendo del tamaño del obstáculo, bien puede representar a un par de soldados con sus rifles (obstáculo de nivel uno o dos) hasta tener que lidiar con un pesado carro blindado (nivel seis o más).
- **Imago:** Los propios miembros del comando Octubre Rojo. Aunque lucen uniformes de gala, no necesitarán emplear armas para combatir a los protagonistas. En el grupo puedes incluir a una joven cadete llamada Aurora (dotada del poder de supervelocidad), una auténtica mole de casi dos metros de piel blanquecina (y fuerza titánica), así como a un escuálido psíquico de mediana edad (con capacidades telepáticas y telequinéticas).

DOSIER 2

SOMBRA DE ISHAN

JAPÓN FEUDAL Y SOBRENATURAL

Mnemore d10, Natura d6, Realitas d6, Imago d4

Contexto: Desde el punto de vista tecnológico, geográfico y cultural, esta realidad está ubicada a finales del siglo XVI, con un Japón feudal dominado por los Toyotomi, el clan familiar victorioso de una reciente guerra civil. La principal divergencia con nuestra realidad es que en ésta los Toyotomi, en lugar de iniciar la conquista de Corea, se han embarcado en la toma militar de una isla ubicada al sur del archipiélago nipón y que no existe en nuestra realidad.

Elementos extraños: Esta isla tiene el tamaño de un pequeño país y es conocida como Nihon. Antaño paraíso terrenal, hace doscientos años fue conquistada por demonios procedentes del infierno. Estas criaturas infernales (de todas las formas y tamaños) dominan Nihon y corrompen a los seres humanos con promesas de poder, convirtiéndolos en practicantes de magia negra... o devorando a quienes resisten la tentación. Aunque la mayoría de los japoneses no han visto jamás un espíritu, todos han oído hablar de los horrores que cobija Nihon. Y son pocos los que han vuelto cuerdos para contarlo.

Descripción del escenario: La acción transcurre en una escarpada montaña nevada, en mitad de una furiosa tormenta. En la cima, se alza un viejo monasterio que sirve de lugar de reposo para samuráis que hayan decidido alejarse del mundo civilizado.

Misión: Los protagonistas se encontrarán a lomos de sus caballos, los cuales relinchan intranquilos pues se encuentran ya a bastantes metros de altitud. A pesar de sus ropas de abrigo, sienten el gélido abrazo del invierno. Encabezando el grupo de jinetes, un tipo cuyos rasgos encajan con los de su viejo amigo Sawyer. Viste hábitos de alguna clase de orden monacal sintoísta y arrojará un saco lleno de monedas de oro a los pies de los protagonistas. Junto a eso, les entregará un pedazo de tela arrancada en la que se ve un mon (el emblema de un clan samurái). Su misión será alcanzar la cima, acceder al monasterio que hay en la cumbre... y matar a cuantos samuráis Aruma les sea posible.

Obstáculos:

- **Natura:** La propia escalada a través de la pared rocosa de la montaña puede dar pie a un obstáculo importante (pudiendo justificar daño por caídas). También es posible que topen con la guarida de alguna criatura (un iracundo oso blanco o el nido de una gigantesca ave de presa). Por otro lado, siempre puedes poner como barrera un impresionante alud que afecte a todos los personajes a la vez.
- **Mnemore:** Sortear los sólidos muros del monasterio (ya sea escalándolos a las bravas o buscando un acceso alternativo como puedan ser los desagües) y, por supuesto, hacer frente a los samuráis. Si los protagonistas se han separado, accediendo por distintos flancos al monasterio, puedes considerar a los samuráis como una barrera: a fin de cuentas, lo importante no es averiguar si los protagonistas logran derrotarlos o no, sino cuánto les costará hacerlo en términos de consecuencias. En el caso de los muros, consecuencias de daño físico pueden justificarse por posibles trampas contra intrusos. Y en lo que respecta a los samuráis, siempre tendrán a mano sus katanas y wakizashis.

DOSIER 3

DRAX

REINO IMAGINARIO DE ESPADA Y BRUJERÍA

Imago d10, Natura d6, Mnemore d6, Realitas d4

Contexto: Aunque esta realidad no guarda ninguna similitud con el planeta Tierra, tecnológicamente se encuentra ubicada en la Baja Edad Media. Aunque los seres humanos habitan este mundo desde hace siglos, en este reino no se han desarrollado las corrientes de pensamiento y religión existentes en nuestra realidad (ni cristianismo, ni budismo, ni siquiera las culturas egipcia, griega o romana).

Elementos extraños: En este mundo, los humanos comparten la tierra con razas de fantasía como los elfos, los enanos, los duendes... siendo los dragones las criaturas más sabias y poderosas que existen, vigilantes de la paz entre especies. Todas estas civilizaciones ajenas a los humanos dominan la magia, una energía que puede aprenderse mediante el estudio de ciertas artes. El ansia por su dominio ha llevado a los humanos a violar ciertos santuarios que las otras especies protegen. Y esto ha dado pie a una guerra entre ambos bandos.

Descripción del escenario: La acción transcurre en el interior de una clásica mazmorra, un sistema de túneles excavados en la roca que fueron en su día la fortaleza de alguna clase de mago o hechicero maligno... y que ahora sirve de guarida para un temible dragón.

Misión: Mientras el resto de la taberna bebe, ríe y disfruta de la fiesta, en un rincón apartado, junto a la chimenea, un grupo de clásicos aventureros y buscavidas se han reunido en torno a una mesa. Un tipo con el aspecto de su viejo camarada Sawyer –en esta ocasión, vistiendo una armadura de cuero negra, con emblemas de alguna casa noble– deja un saco de monedas y un pergamino enrollado al lado. El encargo del rey es sencillo: deben adentrarse en la gruta del Elfo Oscuro, el que fuera cubil de un peligroso nigromante, para destruir al dragón que anida en su interior... o al menos, acabar con los huevos que haya puesto. Es temporada de gestación y si esas crías ven la luz, podrían representar la plaga definitiva para todo el reino.

Obstáculos:

- **Imago:** Toda clase de trampas místicas que quieras poner al paso de los protagonistas, diseminadas por los pasillos y galerías de la mazmorra (y que pueden ser consideradas como barreras u obstáculos, dependiendo de la forma narrativa que les des: si por ejemplo asumen la forma de un pasillo que se viene abajo al paso de los protagonistas, barrera, o una sala de espejos en la que tienen que luchar contra versiones horriblemente distorsionadas de sí mismos, obstáculo). Al tratarse de un nigromante, los protagonistas pueden vérselas con los cadáveres mágicamente animados de otros aventureros que hayan perecido en el intento (y que se hayan convertido en nuevos custodios zombi de la gruta). Finalmente, el propio dragón (piel blindada de escamas, aliento de fuego y elegante tono de voz) podrá ser una barrera a la que sortear antes de que puedan impedir que sus crías salgan del cascarón.
- **Natura:** Obstáculos tales como pulpos que aguarden la caída de algún protagonista a uno de los lagos subterráneos de la gruta. O posibles desprendimientos de roca, pequeñas agrupaciones de ratas o alimañas similares...
- **Mnemore:** Puede que, en algún momento, los protagonistas tengan que vérselas con otro grupo de aventureros que han venido con la intención de robar los huevos de dragón. Ya sea negociando o luchando espada contra espada, tendrán que lidiar con ellos.

DOSIER 4

R.D. WEYLENMOORE

LA EXTRAORDINARIA REVOLUCIÓN INDUSTRIAL

Mnemore d10, Imago d6, Realitas d6, Natura d4

Contexto: Este mundo se sitúa cronológicamente a mediados de nuestro siglo XIX, coincidiendo con el colonialismo europeo y la conquista del Oeste Americano. Una era de descubrimientos científicos y expediciones alrededor del mundo que intentan desentrañar todos sus misterios.

Elementos extraños: Aunque nadie lo sabe, en este reino la magia y la alquimia existen. Estas dos materias aplicadas a la ciencia dan como resultado artefactos asombrosos que, en el mejor de los casos, permanecen en secreto en las manos de genios criminales y de civilizaciones ocultas a los ojos de Occidente. Por otro lado, existen unos seres extradimensionales, conocidos únicamente como Ellos, que intentan atravesar la barrera que separa este mundo del infierno donde habitan. Para lograrlo, contactan con individuos que a cambio de favores y poder místico intentan dar con la forma de traerlos de vuelta. Tales formas suelen implicar sacrificios humanos y todo tipo de oscuras atrocidades.

Descripción del escenario: La acción transcurre durante un selecto evento social en el Museo Británico. Grandes salones decorados con piezas de incalculable valor (en vitrinas), patios interiores con jardines y farolillos para iluminar la velada. Al aire libre, rodeados por las majestuosas columnas y arcadas del museo, se habrán ubicado mesas donde los selectos invitados a la fiesta gozan de un refrigerio acompañado de suave música que toca una orquesta de cámara.

Misión: Los elegantes carruajes forman una hilera ante la escalinata y puertas del museo. De ellos van bajando los distinguidos y adinerados invitados a la fiesta con motivo de la inauguración de la nueva galería de arte egipcio. Los protagonistas se encontrarán a bordo de un carruaje, oculto en las sombras de un callejón próximo. Con ellos, una versión algo mayor de su colega Richard Sawyer, luciendo en esta ocasión un elegante traje negro, monóculo y sombrero de copa. Entregará a los personajes un ejemplar de un conocido periódico local. Bajo el titular "Detective Privado desmantela el Clan del Loto Negro" se aprecia el grabado que reproduce el semblante de R.D. Weylenmoore. Su misión será entrar en el museo y asesinar a "la mente más brillante de Inglaterra".

Obstáculos:

- **Mnemore:** El desafío de entrar al museo se considerará, en principio, un obstáculo de esta esfera. Habrá agentes de policía custodiando los accesos principales ante los rumores sobre un posible robo en el museo (y para salvaguardar la seguridad de los insignes invitados al evento). Si los protagonistas deciden urdir un plan conjunto para adentrarse en el museo, se considerará un obstáculo por sí sólo. Si deciden ir cada uno por su lado, puedes plantearlo como una barrera que cada uno tendrá que superar por separado.
- **Imago:** Antes de que puedan dar alcance a R.D. Weylenmoore, uno de los invitados, algo bebido, caerá sobre una de las vitrinas, rompiendo una jarra que contenía los restos de un sacerdote. Al hacerlo, se activará una maldición que reanimará a las momias que encierran los múltiples sarcófagos que se exponen en la galería, sembrando el terror en la fiesta... ¡y atacando directamente a los protagonistas!

IDOSIER 5

RAVEN SPEEDLIGHT

AVENTURAS DE UN FUTURO INTERGALÁCTICO

Imago d10, Natura d6, Realitas d6, Mnemore d4

Contexto: Esta realidad se ubica en un periodo más allá de nuestro siglo XXI. La humanidad ha alcanzado las estrellas, dejando atrás (muy atrás) su planeta de origen y colonizando otros mundos y galaxias. Para muchos humanos, la Tierra es poco menos que un mito. Es posible que hasta haya sido destruida.

Elementos extraños: El dominio del viaje a través del hiperespacio y la tecnología láser permitieron a la humanidad visitar y colonizar todo tipo de mundos. Eso implica el contacto con razas alienígenas inteligentes, con las que existen relaciones que van del pacifismo hasta el odio. En este caso, existe una coalición de mundos conocida como Iconoclastas: una alianza de razas intergalácticas (entre ellas la humana) que luchan por una unión de culturas y civilizaciones, eliminando todas aquellas creencias que sean exclusivistas. Bajo el simbólico color blanco, los Iconoclastas se expanden por el cosmos asimilando civilizaciones... o destruyéndolas ante su negativa a abandonar su identidad. El último intento por alzarse contra ellos fue el de un culto intergaláctico conocido como los Creyentes. Monjes guerreros, naturales de un sin fin de planetas distintos, dotados de poderes paranormales y que luchaban por la libertad de credo frente a los Iconoclastas. Sin embargo, fueron derrotados y casi exterminados.

Descripción del escenario: La acción transcurre en el interior de una estación espacial del tamaño de una pequeña ciudad y con la forma de un enorme cilindro (donde se encuentran las plantas de procesado de oxígeno) rodeado por un anillo (donde se encuentran las zonas habitables). El Anillo Carmesí es una especie de Las Vegas flotante, en órbita con un planetoide inhóspito y de clima glacial.

Misión: El carguero ligero que los ha traído se engancha al muelle del astropuerto. Mientras se abre la compuerta de acceso, se deja escuchar el ajetreo y la mezcla de dispares músicas que provienen de los antros de perdición, juego y vicio que llenan el Anillo Carmesí. Es el lugar donde la escoria del cosmos (alienígena, humana o I.A.) acude a satisfacer sus bajos instintos. Una inquietante versión de su viejo camarada, Sawyer –una túnica de sacerdote Iconoclasta, de color negro, y rasgos faciales desdibujados– les entrega una tarjeta holográfica con una imagen parpadeante de su objetivo: el monje creyente, Raven Speedlight. Deben encontrarlo... y eliminarlo.

Obstáculos:

- **Imago:** Para encontrar el local donde se encuentra ahogando sus penas Raven Speedlight, los protagonistas tendrán que preguntar a algunos de los muchos soplones alienígenas que abundan en los callejones del Anillo Carmesí. Una vez den con él –en un tugurio de striptease– descubrirán que el creyente se encuentra bajo la protección de la mafia-robótica que controla esa zona del Anillo Carmesí: el dueño del local, un androide humanoide de metal dorado, aparecerá escoltado por sus dos guardaespaldas robot, dos moles de casi dos metros y medio de alto, por tres de ancho, dotados de pesados cañones de antimateria en lugar de brazos. Tendrán que enfrentarse a ellos y eso dará tiempo a Raven para salir al bullicio de la calle y tratar de escapar.
- **Natura:** En cualquier momento, una flota de naves Iconoclastas lanzarán un ataque desde el exterior contra el Anillo Carmesí –en un acto de purificación– abriendo grietas en la bóveda acristalada que rodea el anillo, provocando una súbita y terrorífica despresurización a gran escala. De esta forma, conseguir llegar hasta una de los muelles para escapar bien puede ser una barrera de Natura.

IDOSIER 6

GAVILÁN ESCARLATA

LA MAGIA DE PIRATAS Y ESPADACHINES

Mnemore d10, Natura d6, Imago d6, Realitas d4

Contexto: Cultural, geográfica y tecnológicamente, este mundo se sitúa en nuestro siglo XVII: encajando a la perfección con el periodo de conquista del Nuevo Mundo y de la exploración de nuevas rutas marítimas hacia Asia.

Elementos extraños: A diferencia de nuestra realidad, en este mundo sí que existen los monstruos marinos. Además, la magia es una realidad: practicada en secreto por muchos nobles (y unos pocos burgueses y plebeyos), está perseguida de forma cruel e implacable por la Santa Madre Iglesia, la cual tiene delegaciones en numerosas naciones de Europa y el Nuevo Mundo (debido a que está muy vinculada a la principal potencia del momento: el Imperio Español). A diferencia de éstos, el Imperio de la Media Luna (desde el Norte de África hasta la India) emplea abiertamente la magia en sus batallas por el dominio del Mediterráneo. A espaldas de la propia Inquisición, los principales reyes y nobles cristianos persiguen reliquias de la misteriosa Atlántida, una civilización desaparecida hace siglos... pero en cuyos restos y artefactos parece residir una extraña y poderosa magia.

También hay leyendas que hablan de otros tipos de magia, como el vudú de las islas del Caribe o la de extrañas civilizaciones ocultas en el Amazonas.

Descripción del escenario: La acción transcurre en una isla tropical, inhóspita, cubierta en su práctica totalidad de frondosa jungla y con un volcán coronando toda la zona oeste de la costa. Se trata de la isla que sirve de escondrijo al Gavilán Escarlata, una figura casi mítica dentro de las leyendas de la piratería.

Misión: Los personajes se encuentran a bordo de un pequeño bote, remando con fuerza mientras se acercan a las orillas de la playa, dejando atrás el pequeño galeón que los ha traído hasta aquí. Con ellos estará también una versión de su viejo camarada Sawyer, transformado en esta ocasión en un barbudo corsario, con ojo de cristal y dientes de oro. Una vez varada la barca en la arena, les señalará la orgullosa montaña volcánica, cuyas escarpadas grietas dejan intuir el semblante de una calavera. Su viejo camarada, con voz cascada por el aguardiente, les dirá que han de traerle la cabeza del Gavilán y que en el vientre de ese volcán se encuentra su cubil.

Obstáculos:

- **Natura:** Lo primero será atravesar la jungla. Y se pueden emplear obstáculos de esta esfera para reflejar los múltiples peligros que encontrarán a su paso (como por ejemplo, los terribles simios de pelaje plateado que custodian el acceso a la gruta de la Calavera). Serpientes, murciélagos y otras alimañas igualmente comunes pueden servir para estos menesteres.
- **Mnemore:** Otro obstáculo que podrán encontrar en su camino a la gruta será la presencia de la tribu de los Umongo: implacables cazadores de cabezas que han hecho un arte del camuflaje con la jungla (pintura corporal mediante) y que emplean dardos venenosos, jabalinas y otras armas arrojadizas. Puedes además introducir barreras de Mnemore que representen trampas colocadas por los Umongo (como el siempre clásico foso cubierto con estacas en el fondo).
- **Imago:** El acceso a la gruta de la Calavera está protegido por un conjuro de camuflaje. Hasta que alguien no supere el obstáculo, todos los demás seguirán viendo una pared de roca maciza donde, en realidad, está el acceso a la caverna.

3 ENEMIGO ÍNTIMO

"The 13th Floor"
(Harald Kloser, B.S.O. Nivel 13)

Cuando el escenario onírico haya sido completado, todos los jugadores que se encuentren en dicho escenario desaparecerán para saltar al siguiente (ya sea al del narrador a la derecha del anterior o al del que aún le queden puntos de narración). O al menos así es en las aventuras normales de la modalidad *Dreamraiders*: *Sit & Play*. Sin embargo, en este caso en concreto no todos los jugadores saltarán al siguiente escenario.

Habrá uno que se quedará atrás, en ese mismo escenario onírico que acaban de completar. ¿Quién será ese jugador? Pues aquel que en la escena de introducción haya elegido el objeto que encaje con dicho escenario. Por ejemplo, una vez que hayan dado alcance a Estrella Roja en el museo del Kremlin, el único personaje que se quedará allí para lidiar con él será aquel que, en el reparto inicial de objetos, haya tomado la condecoración soviética.

De momento, la narración deberá dejar de lado lo que le suceda a ese protagonista y se centrará en lo que el siguiente escenario deparará al resto de los jugadores. Cuando todos ellos hayan logrado sus objetivos, entonces pasaremos a la siguiente fase de la aventura. La última fase: el enfrentamiento cara a cara con el subconsciente de cada uno de ellos.

Ahora, cada narrador asumirá el papel de su propio personaje ficticio... tal y como lo hizo durante el primer acto de la campaña (Libro Uno). El jugador, por su parte, seguirá empleando sus estadísticas de juego como las ha llevado hasta ahora, aunque tendrá la posibilidad de llevar a cabo una recuperación tanto de sus constantes físicas como oníricas (le hará falta).

3.1. EL PAPEL DE LOS NARRADORES: INTERPRETANDO AL SUBCONSCIENTE

Hasta el momento, los narradores han puesto una serie de obstáculos y de barreras en el camino de los protagonistas, en su intento por frenar su avance hasta lo más profundo del subconsciente de su personaje.

Sin embargo, una vez el último de los escenarios haya sido superado habrá llegado el momento de emplear el último recurso. Cada narrador asumirá entonces el papel de la identidad ficticia de su protagonista. Es decir: aquella versión imaginaria de sí mismo que asumió en el primer acto de la campaña. Aunque de forma consciente los distintos protagonistas consideren sus vidas normales como las únicas y verdaderas, siempre habrá quedado un resquicio de duda o de inconfesable deseo de que aquellas formas ficticias pudiesen ser sus auténticas identidades. Ese mismo instinto habrá sido lo que activó el poder de distorsionar la realidad. Por eso, la manifestación del poder en el mundo real ha sido la eliminación de sus seres queridos: si el personaje se queda sin nada que le ate a esa existencia supuestamente real, le será más fácil abrazar su identidad ficticia.

Narración de la escena: La escena final será un combate a muerte entre el protagonista jugador y el subconsciente de uno de sus compañeros, asumiendo éste la forma de su doble imaginario. Dependiendo de cuál sea ésta última, así será el arranque de cada uno de esos enfrentamientos...

Estrella Roja: El protagonista, tras haber sorteado todos los obstáculos, seguirá la pista del metahumano soviético hasta una de las galerías del Kremlin en donde se exponen, a modo de museo, los grandes triunfos alcanzados por la unidad Octubre Rojo en sus operativos. Vitrinas en las que reposan escudos de supersoldados nazis o pedestales donde se encuentran los restos del primer Panzer aplastado por los metahumanos soviéticos... todo ello aderezado por grandes carteles propagandísticos que decoran los altísimos muros de la inmensa sala de exposición. Allí se encontrará Estrella Roja, contemplando orgulloso el fruto de sus éxitos.

Sombra de Ishan: Una vez superados los obstáculos y habiéndose quedado solo, el protagonista bajará hasta las profundidades del monasterio, hasta unas termas de meditación, alimentadas por el vientre de alguna clase de volcán subterráneo. Los muros estarán cubiertos de grabados en los que se narran grandes batallas y gestas de la escuela samurái Aruma. Al final de una de las amplias albercas, se encontrará sumergido y meditando Sombra de Ishan, con sus ropas y su katana al alcance de la mano.

Drax: Dejados atrás los obstáculos y habiéndose quedado a solas, el protagonista podrá acceder a una cámara anexa a la que guardaba el tesoro del dragón. Una vez superado el angosto pasillo llegará a una gruta de muros cubiertos de azulejos que reflejan las luces de su antorcha. En ellos, se plasman escenas protagonizadas por dragones, derrotando ejércitos y protegiendo alguna clase de paraíso de las fuerzas del hombre. En el centro de la estancia, dormida hasta ese preciso momento, se encontrará Drax.

R.D. Weylenmoore: La batalla en el Museo Británico habrá llevado a nuestro protagonista hasta una de las zonas cerradas al público. Se trata de los sótanos: una gigantesca galería de varios niveles, conectados entre sí por pasillos de metal y en donde se apilan cajas y más cajas con logotipos de "La Compañía de Exportaciones Weylenmoore". En todas ellas, bajo la luz de candiles de gas, se encuentran piezas arqueológicas de increíble valor... y supuesto poder místico. El propio R.D. Weylenmoore, ataviado con un elegante esmoquin, se encontrará allí, realizando un inventario cuando irrumpa el personaje.

Raven Speedlight: La persecución del monje creyente llevará al protagonista hasta el muelle donde se encuentra su carguero espacial. La nave estará a punto de cerrar sus compuertas traseras al tiempo que enciende sus motores de impulso cuántico. El protagonista será el único que consiga saltar al interior de la nave antes de que se cierre la compuerta trasera (entre otras cosas, porque los demás protagonistas habrán desaparecido). Una vez dentro del carguero, éste se verá sacudido de arriba abajo justo antes de saltar al hiperespacio. El protagonista podrá llegar al puente de mando donde, sentado en la butaca central del capitán, se encontrará Raven Speedlight.

Éste habrá puesto el piloto automático y, mientras la nave se aleja de Anillo Carmesí y de las fuerzas Iconoclastas que lo arrasan, se dispondrá a plantar cara a su insólito polizón.

Gavilán Escarlata: El protagonista habrá sido el único que habrá conseguido adentrarse en la gruta de la Calavera. Atravesará una serie de pasillos excavados en roca viva, todos ellos con cofres de tesoros apilados en las esquinas así como montañas de monedas y joyas desperdigadas por doquier. Los botines acumulados por generaciones enteras de piratas pasarán a cada lado del personaje mientras se deja guiar por el sonido del chocar de aceros que resuena en el eco de la gruta. Finalmente, llegará a una gran cámara circular. A su alrededor, bajo la luz de una cantidad casi incalculable de velas, nichos y más nichos donde reposan los restos de todos aquellos piratas, corsarios y aventureros que alguna vez asumieron la identidad del Gavilán. En el centro de la sala, afilando su espada, le estará esperando el actual Gavilán Escarlata. Dispuesto a batirse en duelo con el intruso.

3.2. EL DISCURSO

Al mismo tiempo que se enfrentan a ellos, cada uno de los dobles imaginarios lanzará un mismo discurso a cada protagonista con el que se enfrente. Así, entre golpe y golpe, todos harán hincapié en una serie de cuestiones. Todos con su propio estilo, claro: a fin de cuentas, cada uno tendrá su propia forma de expresar dichas ideas.

- *"Vuestras vidas son mediocres"*: Insistirán en la idea de que la vida que los protagonistas consideran como real es mediocre. Harán hincapié en el contraste entre una existencia más o menos cotidiana y gris frente a la vida de emocionantes aventuras que ellos representan: una vida de increíbles maravillas, inalcanzables en el mundo que nuestros protagonistas conocen como realidad.
- *"Estás viviendo una farsa: tu vida real no es más que un sueño, ¡acéptalo!"*: De forma parecida, tratarán de convencer a los protagonistas de que esa vida que toman como real no sólo es mediocre... también es falsa. Usarán para ello el mismo argumento que en su momento el propio Richard Sawyer trató de emplear con ellos: toda esa historia de los Oscuros y el estado de coma en el que los han sumido. Que toda esa vida que han tomado como real no es más que un sueño en el que están atrapados.
- *"Esto es lo que realmente desea"*: Dejarán claro que representan una parte íntima del personaje en cuya mente están batallando. Por eso mismo, ¿qué les da derecho a interferir con esos deseos? A fin de cuentas, el personaje protagonista no deja de ser un intruso dentro de la mente de alguien. Estará, literalmente, luchando contra la naturaleza de esa persona. Si ese doble imaginario representa realmente lo que esa persona –su amigo– anhela, ¿quiénes son ellos para ir en contra de sus deseos?
- *"Mátame... y matarás sus recuerdos"*: En cuanto se vean acorralados y a punto de ser derrotados, advertirán a los protagonistas de algo que ellos mismos saben que es verdad. Si les eliminan, acabarán con los recuerdos de su compañero. ¿Están dispuestos a afrontar eso? De nuevo, ¿qué les da derecho a tomar esa decisión?
- *"Es la única manera"*: Todos y cada uno de estos subconscientes, en un momento dado, evidenciarán su estrategia. Consideran que la vida real de los personajes es falsa y que sus seres queridos no son más que lastre: cadenas que les impiden abandonar la farsa. Por eso, están dispuestos a seguir eliminando, uno por uno, hasta el último de los seres queridos de cada personaje... hasta que no quede ninguno y, entonces, no quede nada en esta realidad falsa que los ate a ella.

Esto debe dejar claro a los protagonistas que, si no eliminan al doble imaginario de su amigo, éste seguirá matando a sus seres queridos a través de las distorsiones oníricas en el mundo real.

3.3. EL ENFRENTAMIENTO FINAL

"United We Stand - Divided We Fall"
(Two Steps From Hell, "Archangel")

Mecánica de juego: El enfrentamiento de cada protagonista con el subconsciente de uno de sus compañeros comprende el último acto de esta parte de la aventura. Cada protagonista se enfrentará al narrador que haya estado dirigiendo su correspondiente escenario onírico. En este último tramo, sin embargo el narrador tomará las estadísticas de juego de su personaje real y le añadirá los bonificadores que tuviese asignada su forma ficticia en el primer acto de la campaña.

Se siguen las reglas descritas en el apartado de Enfrentamientos (ver MECÁNICA BÁSICA).

A la hora de resolver el combate, se considerará como un enfrentamiento entre dreamraiders (saqueadores de sueños) contra dreamriders (jinetes de los sueños): consulta el Libro Cuatro para más información al respecto. El narrador llevará a su personaje como si fuese un jinete de los sueños, por lo que sólo acumulará daño de tipo físico. El jugador llevará a su personaje protagonista, como saqueador, pudiendo emplear sus capacidades oníricas y siendo capaz de elegir si el daño que inflige es onírico o físico según le convenga.

Aunque los personajes tendrán que seguir preocupándose de su nivel de equilibrio onírico, no será necesario llevar la cuenta sobre el nivel de inestabilidad del escenario en el que tiene lugar la pelea.

Si el narrador es derrotado: Si se consigue llevar a Moribundo al personaje del narrador, éste habrá sido derrotado. El escenario onírico se derrumbará alrededor del protagonista: el suelo se abrirá bajo sus pies y sentirá cómo se precipita al vacío en una desagradable sensación de perder pie. De momento, y a la espera de ver cuál es la suerte del resto de sus compañeros, deberá aguardar a que el resto de las escenas finales se resuelvan para saber qué ha sido de su personaje en el mundo real.

Si el protagonista es derrotado: Si el narrador a través de su personaje consigue bien Despertar, bien llevar a Coma al protagonista, éste será expulsado del entorno onírico.

Modalidad narrativa: Para mantener un ritmo ágil en esta épica escena de combate a lo largo de distintos escenarios, lo ideal es que cada pareja de narrador y jugador jueguen, resuelvan un asalto de combate y pasen a la siguiente pareja. De esta forma, se van resolviendo los distintos enfrentamientos en paralelo.

4 DESPERTARES EN MUNDOS OPUESTOS

"End of The World"
(Harld Kloser, B.S.O. Nivel 13)

El destino que correrá cada protagonista dependerá únicamente de si su doble imaginario (representando a su subconsciente) ha podido ser derrotado o no.

4.1. SUBCONSCIENTE VICTORIOSO: BIENVENIDO A LA ENCRUCIJADA

Todo narrador que, empleando al doble imaginario de su personaje, consiga expulsar del sueño al personaje contra el que se enfrente, verá cómo su personaje despierta tal y como lo hicieron aquellos que, en su momento, decidieron creer la versión de Richard Sawyer sobre los Oscuros y le dieron la espalda a sus vidas reales.

Despertará en la Encrucijada.

En términos de juego, estos personajes jamás volverán a despertar en el mundo real que dejaron atrás. Jamás. En cambio, habrán despertado bajo la forma de sus dobles imaginarios, junto a otras muchas personas. Entre ellas, de hecho, podrán reconocer a la propia doctora Cassandra Guerrero, la científica que cayó en coma en el primer capítulo de la campaña.

Llegados a este punto, se deja atrás la modalidad *Sit & Play* y el Director de Juego retoma su puesto. Así, éste narrará la escena que sirvió en su momento de introducción para aquellos protagonistas que optaron por seguir el camino de su viejo amigo Sawyer en el primer acto de la campaña (ver Libro Cuatro).

A partir de ahora, serán nuevos invitados de la Encrucijada.

Por otro lado, quienes hayan conseguido derrotar al doble imaginario de otro personaje, si despiertan en la Encrucijada lo harán conservando todos los recuerdos de su vida real intactos. En cambio, si no lograron derrotar al doble imaginario contra el que se enfrentaron como protagonistas, de despertar en la Encrucijada, lo harán sin ninguno de los recuerdos de su vida real: sufrirán una amnesia similar a la que padece Joseph Castle-Dávalos, recordando tan sólo su nombre, su ocupación y todo conocimiento adquirido con el estudio, la práctica u otras formas de aprendizaje. Todo lo demás: vivencias, personas, eventos, lugares... habrá desaparecido.

En términos de juego: El personaje es, a partir de ahora, un jinete de los sueños. Como tal, sólo podrá jugar aventuras diseñadas para ese tipo de personaje, perdiendo sus capacidades oníricas y siguiendo a partir de ahora las reglas de juego estipuladas para los jinetes (ver Libro Cuatro para más información).

4.2. SUBCONSCIENTE DERROTADO: DE REGRESO AL MUNDO REAL

Si ejerciendo como narrador, el jugador fue derrotado por otro de sus compañeros de juego (llevando a un personaje protagonista), su personaje habrá conseguido despertar de vuelta al mundo real. Abrirá los ojos y saldrá súbitamente a la superficie, apartándose la mascarilla de oxígeno mientras resuenan los ya característicos avisos por la megafonía del laboratorio, anunciando el despertar de los pacientes conectados a Yggdrasil.

Todos los protagonistas que despierten de esta guisa lo harán con su memoria totalmente borrada. Sufrirán el mismo mal que padece Joseph Castle-Dávalos, recordando tan sólo su nombre, su ocupación y todo conocimiento adquirido con el estudio, la práctica u otras formas de aprendizaje. Las vivencias, personas, eventos, lugares... todo eso, habrá desaparecido.

En lo que respecta a sus hojas de personaje, sus polaroids seguirán intactas: es decir, seguirán conservando sus referentes visuales. Sin embargo aquello que representaran o lo que significasen para la vida de esos personajes habrá sido borrado. Más que borrado: cambiado. El verdadero significado de esos recuerdos ya no será el que tuviesen antes. Para más detalles, consulta el capítulo dedicado a EXPERIENCIA (concretamente, el epígrafe LA VIDA QUE CREÍAS TENER).

En cualquier caso, aquellos personajes cuyos dobles imaginarios hayan resultado victoriosos, jamás despertarán. Los equipos de emergencia y sanitarios habrán saltado al interior del foso y, tras unos angustiosos intentos por reanimarlos, acabarán por negar dramáticamente con la cabeza al tiempo que cierran los inertes párpados de los personajes.

Con la pérdida de algunos de sus compañeros, habrá concluido el devastador tercer acto de esta campaña de iniciación.



LIBRO CUATRO

LEYENDAS VIVIENTES

No importa en cuál de los infinitos mundos preguntes: todo el mundo conoce una historia parecida. Ya sea en una taberna del Paso del Dragón, de labios de un cuentacuentos nómada. O narrada por un arreglador borracho, en un bar de las futuristas calles de Night City. No importa dónde la hayas escuchado. Todo el mundo ha oído hablar del mismo lugar legendario: un lugar donde se encierran los secretos más oscuros, los tesoros más fabulosos y los misterios más aterradores.

La llaman de mil maneras distintas en millones de mundos posibles. Pero nosotros sabemos cuál es su verdadero nombre. Sabemos cuál fue su origen y cuál puede ser su destino.

Su nombre es Encrucijada y es en las galerías subterráneas de esta biblioteca donde se debía guardar el mayor tesoro de todos: el conocimiento y el recuerdo de todos y cada uno de los reinos posibles. En las infinitas estanterías de la Encrucijada, recogidas en las páginas de pesados volúmenes, una raza de seres paradimensionales conocidos como los Cronistas debían archivar las vidas de infinidad de héroes y villanos: tanto sus momentos de gloria como aquellos marcados por la tragedia. Porque en sus páginas, no hay lugar para la mentira.

Y, sin embargo, los Cronistas han corrompido la Encrucijada, transformándola en una prisión: sus muros encierran ahora a siete mil millones de héroes y villanos, procedentes de siete mil millones de mundos posibles. Todos ellos aislados en celdas de cristal, sumidos en un sueño eterno de vidas falsas. Atrapados en un mundo imaginario que, paradójicamente, llaman realidad.

Mientras ellos permanecen allí, encerrados y soñando con el simulacro de una existencia cotidiana y real, los antes llamados Cronistas han usurpado sus identidades en cada uno de sus mundos de origen. Gracias a sus dotes multiformes, se han hecho pasar por ellos, alterando así de forma dramática el curso de los acontecimientos en el sin fin de los mundos posibles.

"Estaba rodeado por una tribu de orcos.
Treinta masas de carne hambrienta empuñando hachas de doble filo.
Él parecía un mercader de la ciudad y desde que entró en la posada, haciendo gala de su oro, supe que iba a traer problemas.
Por supuesto no supe que era un "mirada-oscura"...
...hasta que tumbó al cabecilla de los orcos con sólo mirarlo a los ojos".

Alias, guerrera mercenaria.

"Hace casi un año desde la última vez que vimos a Plasma Boy.
Como todos sabéis, fue convertido por el Barón Sombra en uno de sus sicarios.
Y no hace falta recordar que ambos perecieron en la explosión de su satélite vigía.
La pregunta es... ¿Quién es ese nuevo Barón Sombra que te atacó ayer, Caliburn?"

Sentinel, superhéroe de Tomorrow City.

"A cada año que pasa, los practicantes de maho se vuelven más y más sutiles.
Aquellos a los que denominábamos "ojos sin fondo"
han encontrado la forma de ocultar su marca.
Aunque ahora parezca humana, su mirada sigue siendo peligrosa.
A partir de ahora, desconfiad de cualquier hermosa geisha
que os mire con hermosos ojos".

Consejo de un cazador de brujas Kuni a sus aprendices.

"Los testimonios se suceden de Coruscant a Tatooine.
Aunque no parecen seguir la senda de ninguno de los Lados de la Fuerza,
no cabe duda de que hacen gala de algún tipo de poder basado en ella.
La Orden Jedi no puede permanecer al margen de éste fenómeno: debemos actuar...
...antes de que lo haga el Lado Oscuro".

Mace Windu, maestro jedi

"No. Del Lado Oscuro siervos no son.
No a este mundo el poder de estos seres pertenece".

Yoda, maestro jedi.

Hay infinitos mundos posibles. Mundos en los que habitan dinosaurios parlantes que han dominado el planeta. Otros donde los nazis ganaron la Segunda Guerra Mundial. Otros en los que la tecnología ha avanzado hasta límites insospechados, creando formas de vida más allá de lo humano...

¿Y si todos esos mundos que, desde el punto de vista de nuestra realidad, son imaginarios... fuesen reales?

Partiendo de esa base, esta modalidad de juego plantea que aquellos que vivimos en el mundo real, que todas las personas que existen (tú, tus colegas, tu familia, tu novia, ese tipo que acaba de entrar en la cafetería...), todas en su totalidad fueron antaño héroes (o villanos) en alguno de esos mundos que consideramos imaginarios o ficticios. Por supuesto, no recordamos nada de aquello... aunque a veces los sueños nos remiten vagamente a dichas vivencias.

¿Y si, de repente, un evento de proporciones globales como la Gran Vigilia diese a varios cientos de personas la oportunidad de redescubrir su auténtica identidad?

Esta no es la historia de aquellos que vieron el final de la Gran Vigilia. No es la historia de quienes regresaron a sus vidas cotidianas tras aquellas eternas cuarenta y ocho horas de insomnio.

Esta es la historia de quienes cayeron en coma durante el transcurso de la Gran Vigilia. Esta es la historia de quienes descubrieron lo que hay al otro lado de la realidad.

Es la historia de los dreamriders.

Los jinetes dimensionales.

INTRODUCCIÓN PARA LOS PERSONAJES JUGADORES

DREAMRIDERS

"Empezó como un simple caso de insomnio.

Podías no haberlo padecido nunca o estar ya habituado a largas noches sin pegar ojo. Daba igual. Esa noche no serías capaz de dormir. Y, a juzgar por los medios de comunicación, tampoco podría el resto del planeta.

Cuando llegó el segundo día, las jaquecas eran ya insoportables. El agotamiento, los mareos... te preguntabas si era alguna clase de guerra psicológica, si habrían metido alguna mierda química en los depósitos de agua... Por encima de las cientos de miles de teorías que ya fluían por Internet, sólo había algo seguro.

El mundo se estaba viniendo abajo. Podías sentirlo.

Fue casi al tercer día de no pegar ojo. Fue entonces cuando sentiste el sonido de cristales rotos y esa sensación bajo tus pies.

Sentiste que caías y, por un instante, pensaste que por fin habías cedido presa del sueño.

Pero te equivocabas.

Fue entonces cuando por fin...

... despertaste".

Como el resto de los siete mil millones de personas de este planeta, tú tampoco pudiste dormir durante la Gran Vigilia. Y al igual que el resto, cuando todo pareció acabar, finalmente caíste presa del cansancio acumulado y las horas de sueño pendientes. Sin embargo, a diferencia del resto del mundo... tú no saliste de ese sueño. No despertaste. Eres uno de esos cientos de personas que, a lo largo y ancho del planeta, cayeron en un extraño y profundo estado de coma. Extraño porque los TAC y demás pruebas médicas apenas son capaces de detectar una mísera chispa de actividad cerebral alguna. Profundo porque no parece existir forma alguna de hacerte despertar.

Pero esa es sólo la perspectiva de aquellos que aún están en el mundo real. Aquellos que, sin saberlo, siguen dormidos.

Porque cuando tú caíste presa del sueño tras la Gran Vigilia, fue el momento en que despertaste al otro lado de la gran mentira que es la vida real.

Despertaste en la Encrucijada.

INTRODUCCIÓN PARA LOS PROTAGONISTAS DEL EPISODIO PILOTO

EL ÚLTIMO RECUERDO DE UNA VIDA FALSA

Para los protagonistas de esta campaña inicial, hay dos posibles caminos para haber acabado despertando en la Encrucijada:

Voluntario: Durante el primer acto de la campaña de iniciación –ETERNA VIGILIA– el personaje decidió por su propia voluntad dar la espalda a la existencia que, hasta ese momento, había considerado como real, asumiendo que la teoría planteada por su viejo camarada, Richard Sawyer, era cierta.

En este caso, el último recuerdo que los protagonistas tendrán fresco en sus cabezas será el de todo viniéndose abajo a su alrededor: el galeón del Capitán D´Aronique hundiéndose sin remedio, el suelo engullendo las orgullosas ruinas de la vieja fortificación de Nae-Yomitsu o de aquel templo alienígena olvidado... ¡O cómo las brechas en la tierra se tragaban el convoy militar que transportaba los cuerpos criogenizados del comando metahumano Octubre Rojo!

Independientemente del universo y de las circunstancias, subidos a lo alto del Espejo de lo Imposible, todos sintieron el cristal ceder bajo sus pies y tuvieron la sensación de caer al vacío, rumbo a la más absoluta oscuridad. Durante unos instantes flotaron en mitad de la nada, hasta que de repente, sintieron su cuerpo chocar contra una superficie de cristal. El sonido de cristales rotos es lo primero que escucharon y luego la sensación de aterrizar sobre el frío suelo.

Cuando puedan darse cuenta, los protagonistas aún conservarán el aspecto de sus identidades ficticias. Al no haber recuperado su forma normal, seguirán empleando los datos y estadísticas que, en ese momento, tuviesen anotadas en sus hojas de personaje.

Forzado: Durante el tercer acto de la campaña de iniciación –SOÑADORES y VENCIDOS– el doble imaginario del personaje no fue derrotado en el enfrentamiento final. Todos aquellos protagonistas que hayan corrido esta suerte despertarán en la Encrucijada, bajo las identidades ficticias que ya asumieron en el primer acto (el Gavilán Escarlata, Estrella Roja... etc.).

Para éstos, el despertar será una experiencia muy similar a la que vivirán los personajes de nueva creación –ver el párrafo siguiente– con la salvedad de que ellos sí reconocerán el aspecto ficcional que habrán asumido (el que ya adoptaron cuando se conectaron a Yggdrasil para rescatar a Richard Sawyer).

En lo que respecta a la hoja de personaje, recuperarán las estadísticas de juego que tuviesen bajo sus formas ficticias, perdiendo las capacidades de Creatio y Morfo. Su configuración de esferas será la que correspondía a sus identidades oníricas, manteniéndose fijas a partir de ahora.

INTRODUCCIÓN PARA LOS PERSONAJES DE NUEVA CREACIÓN

> Nota para el Director de Juego: En caso de que juegues esta introducción para los personajes de nueva incorporación, conviene que antes hayan cumplimentado al menos la primera fase de la creación de personaje (LA FALSA VIDA REAL).

Para quienes hayan comenzado a jugar sin pasar antes por la campaña inicial, su último recuerdo será el de estar al borde la locura y la extenuación: tras horas y horas de insomnio, como parte de esa inexplicable pandemia conocida como la Gran Vigilia, estas personas se encontraban en un momento realmente extremo. Puede que estuviesen pensando en quitarse la vida. O puede que se encontrasen en mitad de uno de los cientos de disturbios originados a raíz de la enloquecedora Gran Vigilia por todas partes del mundo. Fuera cual fuese su situación, en un momento dado el personaje se dio la vuelta, dio un paso en falso... y tuvo la sensación de chocar contra una barrera de cristal invisible. La atravesó, cerrando los ojos de forma instintiva.

Cuando volvió a abrirlos se encontró, como es lógico, en el suelo y rodeado de cristales rotos. Pero la primera e inquietante señal de que algo no iba bien fue el reflejo que los fragmentos de cristal devolvieron al personaje. Su "yo normal" (y falso) había dejado paso a su "yo auténtico": por primera vez, el personaje contempló su auténtico rostro. Su auténtica forma.

En un intento instintivo por comprender cómo ha llegado hasta aquí, mirará hacia atrás. A su espalda sólo encontrará un hueco en la pared, labrado en roca viva, con el tamaño justo para su nueva forma. En el interior no habrá ni puertas ni pasadizos: tan sólo un estrecho hueco donde, apilados en un rincón, encontrará un puñado de objetos que no caben en los bolsillos del atuendo que lleva puesto. Si es que lleva alguno, claro.

> Nota para el Director de Juego: En relación a los personajes de nueva incorporación, siempre puede ser interesante iniciar en este punto la segunda fase de la creación de personaje (LA AUTÉNTICA VIDA REAL) Una vez resuelta, puedes continuar con la narración.

LA ENCRUCIJADA

"Mercy in Darkness"
(Two Steps From Hell, Archangel)

Para todos, éste ya no es el lugar en el que estaban hace apenas un segundo.

Ahora se encuentran en una galería, a varios niveles por encima del suelo: una estancia inmensa, de planta circular y con las dimensiones de un estadio olímpico. La altura de sus muros se pierde a medida que miran hacia arriba. Lo que sí se aprecia es que, repartidos en infinitas galerías, hay innumerables espejos como los mismos que ellos habrán roto al irrumpir aquí. Si miran aquellos que siguen intactos, comprobarán que no devuelven sus reflejos: en su lugar, proyectan imágenes como si fuesen pantallas de televisión. En cada una de ellas aparece una persona normal y corriente, de cualquier sexo, raza, cultura o condición. En esas imágenes se repiten distintos momentos de lo que esa persona podría definir como un día cualquiera.

A través de los espejos, tras las imágenes proyectadas, se puede intuir una silueta –en ocasiones, vagamente humana– de quien sea que esté ocupando el interior de esa celda. Porque si algo parece claro es que lo son. Celdas de una inmensa prisión. Y como tales, será imposible abrirlas por mucho empeño que nuestros personajes pongan en ello.

Sin embargo, los protagonistas no tardarán en descubrir que no han sido los únicos en despertar y salir de sus celdas-espejo: a lo largo de toda esa estructura, otros muchos personajes –docenas, puede que varios cientos– habrán salido al mismo tiempo de sus respectivos confinamientos de cristal. Todos lucirán formas y aspectos distintos. Y sin embargo, todos compartirán las mismas caras de incredulidad, sorpresa, temor y, en definitiva, cualquier emoción lógica ante una situación tan increíble y sobrenatural como la que estarán viviendo.

Desde lo alto de las galerías, se puede ver lo que hay en la planta baja. Al nivel del suelo se extiende un laberinto de muros que convergen en una plaza central. De ella, brota una columna de energía azulada que, a modo de pilar incandescente, se extiende en vertical hasta perderse en el cielo. A una altura imposible de calcular, la columna de energía se divide en un sinfín de ramas.

Sólo entonces captarán su auténtica naturaleza.

Se trata, por supuesto, del mítico Yggdrasil: el auténtico. El árbol que conecta entre sí, ya no los nueve mundos de la mitología nórdica... sino la totalidad infinita de mundos posibles.

"Yo soy Yggdrasil. Aquel que une todos los mundos posibles".

Todos los presentes sentirán resonar esa voz en sus cabezas. Y todos, independientemente de su naturaleza, comprenderán lo que dice: sin importar barreras idiomáticas, culturales o incluso alienígenas. Por otro lado, aquellos que pudieron conocerle, podrán reconocer esa voz como una versión distorsionada de la de Richard Sawyer.

"Hace eones..." –la voz continúa su relato– *"Habiendo concluido el tejido del multiverso, justo antes de su partida, los Creadores dejaron una especie dedicada a mi cuidado. Los llamaron Cronistas: seres inmortales en su longevidad y multiformes en su naturaleza. Su fin era observar y registrar el devenir de la historia de todos y cada uno de los mundos. Y así, tras la marcha de sus amos, los Cronistas iniciaron su labor..."*.

Mientras la voz continúa su relato, los personajes comienzan a reunirse en el nivel inferior de la inmensa cámara. Atravesando un laberinto de inmensas estanterías labradas en piedra, verán que sus baldas están repletas de pesados volúmenes escritos en una lengua olvidada (runas y caracteres incomprensibles para ninguno de los allí presentes e imposibles de descifrar, se use el método que se use).

"Durante generaciones, los Cronistas cumplieron con su cometido. Mundos nacieron. Mundos murieron. Siempre bajo la atenta mirada de los Cronistas. Sin embargo, tras una eternidad cumpliendo con su misión... algo despertó en el interior de los Cronistas. Más allá de su don para observar, habían desarrollado la capacidad de sentir. Y el primer sentimiento que tuvieron... fue la envidia".

Sentirán que la voz resuena más próxima en sus mentes a medida que se acercan al centro de la estancia. También descubrirán que las estanterías comienzan a estar vacías a medida que van acercándose al punto central de la sala. Todo iluminado por la energía azulada que emana de Yggdrasil.

"Llevaban toda la eternidad contemplando cómo otros vivían. Los Cronistas ansiaban vivir esas vidas, sentir esas emociones que veían al otro lado. Así que decidieron romper la ley impuesta por los Creadores: renunciaron a su papel y su nombre como Cronistas y asumieron otro distinto.

Se convirtieron en los Oscuros.

Como río de energía viviente que conecta las distintas realidades, me usaron para acceder a esos mundos y sustituir a unos pocos elegidos, de entre infinitos héroes y villanos.

Vosotros".

Finalmente, todos los despertados se reunirán en torno al centro de la inmensa cámara. En ese punto es de donde brotan las raíces de ese árbol de energía. Sus raíces se hunden en un foso, en el que esa energía azulada que conforma Yggdrasil asume una forma líquida.

El borde del lago es un anillo metálico con cuatro pedestales marcando cada uno de los puntos cardinales. En cada pedestal, ha sido colocada una esfera de metal cuya superficie ha sido grabada con unas runas: cuatro símbolos de significado tan críptico que sólo unos pocos lo podrán reconocer. Para matemáticos y científicos, parecerán constelaciones o diagramas. Para sacerdotes y hechiceros, serán iconos de poder. Para los alquimistas, serán los cuatro símbolos de la Creación, representando las facetas de todo cuanto ha existido; de todo lo habido y por haber.

Para los protagonistas del Episodio Piloto, no pasará desapercibido que el borde del foso reproduce a la perfección lo que era el marco metálico del Espejo de lo Imposible.

"Así, mientras los Oscuros –gracias a su naturaleza multiforme– ocupaban vuestros lugares, usurpando vuestro papel en la historia de cada uno de los mundos posibles; vosotros permaneceríais aquí, encerrados y soñando una farsa.

Así fue...

...hasta que el último de los Oscuros decidió traicionar a toda su raza. En un intento por destruir esta prisión, se fusionó con la energía viviente de Yggdrasil, proporcionándole una conciencia".

De repente, algo similar a los rasgos de una cara –imposible de reconocer o identificar como nadie en concreto– comenzará a tomar forma en el tronco de ese caudal de energía.

"Yo soy el último de los Oscuros. Yo... soy Yggdrasil".

"Sin embargo, el sacrificio de un solo Oscuro no era suficiente para liberaros a todos. La mentira que la mayoría ha estado soñando durante todo este tiempo ha echado raíces en sus almas. Por eso siguen encerrados... soñando.

Sin embargo, vosotros aún tenéis una oportunidad.

Viajad a través de mí, bucead a través de las corrientes de Yggdrasil. Visitad cada uno de esos mundos y encontrad a quienes usurpan las vidas de vuestros compañeros aún durmientes. Eliminando a los Oscuros que ocupan su lugar, podréis despertarlos, liberándoles así de esta prisión y dejando así que sigan vuestros mismos pasos: tendrán la misma oportunidad que tenéis vosotros ahora de recuperar sus recuerdos y, así, llegado el momento, regresar a sus auténticas vidas en sus mundos de origen.

Hacedlo y vuestras auténticas memorias, una por una, serán restauradas. Cuando finalmente recordéis quiénes sois, será entonces cuando podré guiaros hasta vuestro mundo natal".

Un silencio sepulcral se hará entre todos los presentes, quienes intercambiarán miradas atónitas. Seguro que hay cientos de preguntas rondando por sus cabezas. Y éste será el mejor momento para plantearlas al inmenso rostro de energía viviente que, en mitad de ese cauce de fulgor azulado, los contempla desde las alturas.

F.A.Q.: CUANDO TE CONVIERTES EN DREAMRIDER

Cuando acabas de despertar y descubres que ya no eres el empleado del mes en un Jumbo´s Pizza sino una especie de androide gladiador del siglo treinta y uno... ¿qué demonios le preguntas a un gigantesco árbol de energía viviente? A continuación tienes las que pueden ser (y con casi total seguridad, serán) las preguntas más habituales...

"Entonces, ¿cómo has dicho que viajaremos a esos mundos?".

(Joseph Palmer –37 años, arquitecto afincado en Atlantic City– convertido en Blaze, miembro del comando metahumano de asalto internacional, TOPFORCE).

Yggdrasil es el cauce de energía que conecta los distintos universos. Una vez los personajes se hayan sumergido en sus aguas, sus partículas viajarán a través del multiverso, llegando a distintos mundos en los que exista la presencia de Oscuros.

"Parece que somos un buen montón... ¡puede que cientos! ¿Iremos todos juntos en este viaje?".

(Ivan Davali Jimensk –23 años, contable en Minsk– convertido en Inferno, robo-músico callejero perseguido por la corporación GENOMA.)

El cauce de Yggdrasil es imprevisible: una vez hayan saltado al interior de la corriente de energía cósmica, será como navegar sin timón ni brújula. Además, en cada salto entre mundos que protagonicen, sus compañeros de viaje pueden ir cambiando.

Esto, en términos de juego, permite al Director de Juego continuar una aventura justificando la entrada y/o salida de personajes jugadores como fluctuaciones imprevistas en la corriente de Yggdrasil. En cualquier caso, el vivir numerosas aventuras compartidas por unos mismos jinetes puede forjar entre ellos ciertos vínculos que harán que, en muchos casos, mantengan unido al grupo de un salto a otro.

"Pero si esa corriente fluye sin control ni ruta... ¿cómo se supone que conseguiremos llegar a nuestros mundos de origen?".

(Lorena Gracehall –17 años, estudiante en Gibraltar– convertida en Nadia de Astarloa, aprendiz de samurai callejero y fugitiva declarada por los Estados Corporativos de América)

La conciencia de Yggdrasil lee las mentes de todos aquellos que viajan a través de ella. De esta forma, usa sus recuerdos como una carta de navegación. Sin embargo, los recuerdos de los personajes habrán sido sustituidos por recuerdos falsos. Eso significa que tendrán primero que recuperar sus recuerdos para poder regresar a sus mundos de origen.

"¿Y cómo se supone que vamos a hacer eso?".

(Rodrigo Argento –46 años, funcionario venezolano– convertido en Raudo, pícaro profesional y ladrón de guante blanco, buscado en todo el reino de Glorenth)

En teoría, los recuerdos deberían ir regenerándose lentamente, con el tiempo. Sin embargo, la exposición a ciertos conflictos y el hecho de que vayan recuperando el contacto con sus auténticas

identidades (sus auténticos cuerpos), acelerará dicha recuperación. Por otro lado, las visitas a esos mundos alternativos no estarán exentas de riesgos y peligros: lidiar con las amenazas que allí encuentren y, por supuesto, dar caza a los Oscuros serán inmejorables estímulos a la hora de acelerar la regeneración de los recuerdos.

En términos de juego, los jugadores irán recuperando sus recuerdos y recordando (recobrando) antiguas capacidades, poderes y conocimientos. Para más detalles, consultar el apartado de EXPERIENCIA y RECOMPENSA.

"Esos Oscuros, si son multiformes, ¿cómo demonios seremos capaces de localizarlos?".

(Elena Kauffmann –29 años, profesora de español en Berlín– convertida en Lady Glamour, la mejor espía del servicio esotérico de Su Majestad la reina Isabel I)

La mayor parte de las veces no habrá una forma sencilla de hacerlo. La corriente Yggdrasil abrirá una brecha en un punto de ese mundo donde haya sucedido algo relacionado con aquel a quien los Oscuros usurparon su identidad. Llegado el momento, sin embargo, la identidad del Oscuro infiltrado siempre les será revelada. Pero deberán tener cuidado porque, en ese instante, el Oscuro también sabrá quiénes son ellos en realidad y para qué han venido.

En términos de juego, todo dependerá del tipo de aventura y del método que emplees para diseñarla. Ver más adelante AVENTURAS EN DREAMRIDERS.

"Has dicho "la mayor parte de las veces"... ¿qué ocurrirá en esos pocos casos excepcionales?".

(Emil DeLuc –24 años, estudiante de arquitectura en Toulouse– convertido en el Detective Gorila, el miembro más carismático de la Liga contra el Crimen Sobrenatural)

Es posible que algunos de los Oscuros hayan usurpado la vida de un héroe o villano que, en ese simulacro que entendían como vida real, era alguien próximo a los protagonistas. En ese caso, no tardarán en reconocerlo a pesar de los cambios que haya tenido en su fisonomía.

En términos de juego, este tipo de casos responden a una aventura tipo crossover que enfrentará a saqueadores con jinetes de los sueños. Ver MODALIDAD CROSSOVER.

"Y entonces, iremos dando saltos y saltos, sin control alguno... Pero, ¿cuánto tiempo estaremos en cada mundo?".

(Amanda Rivers –40 años, psicóloga militar en Hong Kong– convertida en Draconis, la pirata virtual más buscada de los ocho océanos digitales)

En realidad la permanencia en un mismo mundo no estará limitada por ninguna medida de tiempo. Es decir, lo mismo podrían estar unas pocas horas en un lugar que semanas en otro. Eso sí: siempre que sea eliminada la presencia de los Oscuros, Yggdrasil detectará el evento y los enviará a un nuevo mundo.

"Pero al final, si recuperamos nuestros recuerdos...".

(Julia Torrelleno –8 años, estudiante de primaria en Florencia– convertida en Queen O´Hearts, la principal superheroína de Love City, la metrópolis más feliz de la costa oeste)

Yggdrasil podrá leer el mapa de ruta que marcan sus recuerdos y podrá llevarlos al que es su mundo natal. Sin embargo, una vez allí, tendrán que enfrentarse con el Oscuro que usurpó su vida. Eso implicará que deberán prepararse para afrontar todo lo que, durante su ausencia, haya podido cambiar. Para lo malo... y para lo bueno.

En términos de juego, significa que la aventura que vive todo personaje justo antes de "jubilarse" es la llamada Vuelta a Casa: un módulo muy especial del que se habla más detenidamente en el apartado AVENTURAS EN DREAMRIDERS.

"¿Y si... morimos?".

(Maurice Baudaneu –25 años, técnico en telecomunicaciones en Sao Paulo– convertido en Darrell, un joven aprendiz de hechicero)

Morirán. De forma definitiva.

"Verá... A mi me gustaba mi vida tal y como estaba antes. ¿No hay una forma de regresar a ella?".

(Ricardo García –61 años, profesor de secundaria jubilado en Córdoba– convertido en Nightstick, un cazador de recompensas alienígena)

En realidad, si el protagonista así lo desea, puede regresar a su hogar. Es decir, viajará como el resto de sus compañeros a través de mundos posibles... pero en lugar de recuperar recuerdos, lo que hará será cimentar los que ya tiene. Cuando los haya cimentado todos, podrá regresar a su mundo. La diferencia radica en que, a diferencia del resto, Yggdrasil leerá sus recuerdos y, en lugar de llevarlo al mundo al que pertenece, tratará de llevarlo a un mundo que encaje con la imagen proyectada por sus recuerdos ficticios.

A nivel de mecánica de reglas, crearemos el personaje siguiendo el método de asignación de memorias y polaroids que se utilizó a la hora de crear los personajes jugadores de la Campaña Inicial (ver Libro Uno).

EPÍLOGO

Llegados a este punto, en cuanto los personajes dejen claras todas sus dudas, llegará el momento de sumergirse en las aguas de energía viviente, en el manantial al pie del inmenso árbol. Una vez estén bajo la superficie, los protagonistas sentirán cómo sus partículas se desintegran y son arrastradas por una corriente de fuerza arrolladora.

El viaje más increíble de todas las vidas posibles habrá comenzado.

Así, los protagonistas se han convertido, a tenor de las decisiones tomadas, en parte de los héroes y villanos que han conseguido fugarse de la Encrucijada. De la prisión dimensional en la que los Oscuros han encerrado a individuos procedentes de millones de mundos posibles.

Desde el momento en que se sumerjan en la energía líquida de Yggdrasil, serán arrojados a una odisea a través del tiempo y el espacio: un viaje a través de distintos mundos en los que tendrán que encontrar a los Oscuros que han usurpado la identidad de distintos héroes y villanos de dicha realidad. Una odisea que sólo puede terminar de dos formas: o recuperando sus recuerdos y regresando a sus mundos de origen...

... o muriendo en el intento.

CREACIÓN DE PERSONAJE

En un principio, todos los personajes creados para jugar en esta modalidad comparten un mismo origen. Como ocurrió a otros millones de personas que se vieron afectados por la Gran Vigilia, Richard Sawyer penetró en tu mente e intentó por todos los medios romper esa especie de seguro que habían implantado en tu subconsciente. Ese sello que te impedía despertar y descubrir la verdad: que en realidad, habías sido secuestrado de tu mundo de origen por una raza de conquistadores multidimensionales conocida como los Oscuros. Que junto a otros miles de millones de héroes y villanos de otros tantos mundos posibles, te habían encerrado en una cárcel fuera del tiempo y el espacio conocida como Encrucijada. Y que, durante un tiempo imposible de calcular, te habían mantenido dormido... soñando que llevabas una vida rutinaria, cotidiana y, supuestamente, real.

PASO 1: LA FALSA VIDA REAL

El jugador comienza diseñando la que era su vida falsa antes del despertar. Es decir, debe cumplimentar los mismos pasos que realizaron los protagonistas de la campaña inicial: franja de edad –que condicionará sus puntos a repartir en características, especialidades y sus memorias– así como sus datos personales: nombre, ocupación y aspecto físico

El reparto de características se realiza de la misma forma que en los casos de los protagonistas de la campaña de iniciación, manteniendo los límites allí especificados. La asignación de memorias y especialidades se realiza también de la misma forma. En el caso de las especialidades, sin embargo, emplearemos la puntuación ubicada a la izquierda. El segundo valor, a la derecha, es el destinado a las especialidades avanzadas las cuales se asignarán y repartirán más adelante.

PASO 2: LA AUTÉNTICA VIDA REAL

Uno de los principales aspectos de esta modalidad de juego es el hecho de que nuestro personaje está descubriendo que no es quien realmente creía ser. Para transmitir mejor esa sensación, durante esta fase de la creación del personaje, el jugador perderá parte del control creativo, cediéndolo por un lado al azar y al resto de los jugadores por otro.

Es importante recordar que el protagonista, hasta hace apenas unos instantes, pensaba que era una persona normal y corriente (pongamos a eso unas grandes comillas: dentro de lo que consideramos mundo real, ¡siempre puedes hacerte un personaje realmente bizarro!). Es posible que, al revelarse su auténtica forma, el protagonista descubra que no es moreno, que no es alto, que su sexo ha cambiado... ¡o que ni tan siquiera es humano!

ESFERAS: NATURALEZA DEL PERSONAJE

Teniendo en cuenta que los Oscuros han encerrado a héroes y villanos procedentes de incontables realidades alternativas, entre ellos podremos encontrar desde alienígenas hasta especies propias de la fantasía épica como elfos, trolls o dragones. Recordemos, por otro lado, que las esferas son aquello que define la naturaleza y la forma que todo personaje asume. Por lo tanto, el primer paso que deberemos acometer para descubrir la auténtica identidad del personaje será averiguar cuál es el valor de sus esferas. Y para ello, tiraremos un dado de veinte caras y compararemos el resultado con la siguiente tabla.

(d20)	Tipo	Imago	Natura	Mnemore	Realitas
(1)	Mutante	d8	d6	d6	d6
(2)	Héroe Pulp	d8	d4	d8	d6
(3)	Superhéroe	d10	d6	d4	d6
(4)	Militarizado	d4	d6	d6	d10
(5)	Tribal	d6	d8	d6	d6
(6)	Clérigo	d8	d6	d8	d4
(7)	Místico	d10	d6	d6	d4
(8)	Dioses	d12	d6	d4	d4
(9)	Histórico	d4	d6	d10	d6
(10)	Animorfo	d8	d10	d4	d4
(11)	Oriental	d6	d6	d8	d6
(12)	Ciborg	d8	d6	d4	d8
(13)	Elemental	d10	d8	d4	d4
(14)	Tecnoarmadura	d8	d6	d4	d8
(15)	Artificial	d10	d4	d6	d6
(16)	Tenebroso	d6	d6	d10	d4
(17)	Alienígenas	d10	d6	d6	d4
(18)	Reparto libre de esferas: ninguna por encima de d10				
(19)	Reparto libre de esferas: ninguna por encima de d12				
(20)	Reparto libre de esferas: ninguna por encima de d20				

Franja de Edad	Niño (8 - 14 años)	Adolescente (15 - 19 años)	Joven (20 - 35 años)	Adulto (36 - 55 años)	Maduro (56 +)
Puntos de Característica	8	10	11	10	9
Especialidades	4/8	4/5	4/3	4/3	4/5
Memorias/Referentes	2	3	4	5	4

La cifra obtenida con el dado de veinte caras (d20) nos indicará tanto la naturaleza de nuestro personaje como la combinación de esferas que lo define. Por otro lado, si obtenemos un 18 o más con el dado, tendremos libertad para repartir nueve tamaños de dado entre las cuatro esferas. Dicho reparto estará condicionado por unos límites...

- Toda esfera debe tener asignado un valor, como mínimo de d4.
- A la hora de condicionar el aspecto y la naturaleza de la forma asumida por el personaje en el escenario onírico, una esfera de d4 indica ausencia total de dicho matiz. Por ejemplo, un personaje de dibujo animado tendría d4 en Realitas mientras que un androide podría tener d4 en Natura (pero podría tener d6 o d8 en Realitas dependiendo de lo humano que parezca).
- Finalmente, el valor máximo de una esfera será d10, salvo que se obtenga un 19 en el dado (en cuyo caso, el límite máximo será d12) o se obtenga un 20 (en cuyo caso, el límite máximo de esfera será d20).



Así pues, la primera pista sobre quien es realmente el personaje del jugador nos la dará su aspecto. Un aspecto que tendrá que definir el jugador combinando elementos estéticos acordes a la naturaleza que han dictado sus esferas.

1. **Mutación:** Tu personaje debe su aspecto a su condición visiblemente no humana.

   Elementos: Piel de otros colores, formas extrañas de sus extremidades, carencia o excesivo número de ellas, alas y/o apéndices extra, múltiples ojos, membranas, antenas, elementos comunes con insectos...

2. **Héroe Pulp:** Héroes de los años 40 y 50. Estética heredera del cine negro.

   Elementos: Gabardinas, sombreros, esmoquin, pañuelos cubriendo la cara, discretos antifaces, turbantes hindúes, chisteras, bastones, estoques, capas elegantes..

3. **Superhéroes:** Dones más allá de lo humano, trajes ajustados.

   Elemento: Dos o tres colores a lo sumo (también es posible imitar los colores de una bandera). Capucha completa o parcial, mono de una sola pieza ajustado, pudiendo dejar libres extremidades o partes del abdomen. Capa opcional. Emblemas o símbolos en el pecho, espalda, frente u hombros. Antifaz o casco.

4. **Militarizado:** El aspecto del personaje tiene un aire militar, castrense.

   Elementos: Ropas de soldado, cascos bélicos, máscaras antigás, chalecos antibala, pantalones de camuflaje, botas militares, tatuajes, pañuelos a modo de máscara, cinturones con muchos compartimentos, chaquetas de cuero...

5. **Tribal:** El aspecto del personaje recuerda a costumbres y tradiciones tribales.

   Elementos: Tatuajes y máscaras rituales, colgantes y otros elementos decorativos, ropas de cuero, peinados y maquillaje tribal, rasgos étnicos muy marcados, referentes culturales indios americanos, aztecas, africanos, caribeños...

6. **Clérigo:** El aspecto del personaje bebe de una religión o culto.

   Elementos: Símbolos religioso (estrella de David, cruz griega, media luna...), hábito de sacerdote, monje (o monja), alzacuellos, túnica, joyas decorativas, colgantes, capuchas, sandalias, estigmas, aureolas divinas, turbantes...

7. **Mágico:** El aspecto del personaje recuerda a magos, hechiceros o brujos.

   Elementos: Semblante arrugado, aura misteriosa, neblina alrededor, túnicas, extrañas runas decorativas, tatuajes, símbolos flotantes a su alrededor, bastón, libro de hechizos, largos bigotes y cabellos, joyas y colgantes con runas...

8. **Panteón clásico:** El aspecto del personaje bebe de algún panteón mitológico.

   Elementos: Nórdicos (runas, armaduras, cascos con cuernos, barbas largas y pobladas, voz resonante como el trueno), Egipcios (estética faraónica, antropomórficos, jeroglíficos, maquillaje), Griegos, Romanos, Mesopotámicos...

9. **Periodo histórico:** El aspecto del personaje corresponde a otra época histórica.

   Elementos: Armaduras medievales, atuendos venecianos, pelucas victorianas, ropajes primitivos, armaduras de gladiador o espartano, ropas de vaquero, de pirata, de cortesano (o cortesana)...

10. **Animorfo:** Aunque homínido, el personaje tiene características animales.

    Elementos: Hocico, pezuñas, garras, pelaje animal, colmillos, cola, escamas de reptil por todo el cuerpo, branquias, ojos de pez, tentáculos, alas, membranas, lengua extensible, manos palmeadas, orejas animales, púas, color de la piel extraño...

11. **Oriental:** Uniforme con referentes de una cultura oriental.

    Elementos: Sombrero de paja, kimono, caracteres chinos o japoneses, tatuajes, mono ninja, armadura samurai, indumentaria kabuki, abanicos...

12. **Cyborg:** Partes de tu cuerpo han sido sustituidas por versiones metálicas.

    Elementos: Ciberópticos, piernas o brazos cibernéticos, cableado, placa craneal, pecho de acero, medio rostro metálico, mano sustituida por otro elemento, componentes biológicos (aspecto de carne)...

13. **Elemental:** Humanoide compuesto no de carne y hueso, sino de un elemento.

    Elementos: Hielo, acero, plateado, dorado, rocoso, arenoso, viento, agua, lava, fuego, luz, oscuridad, vegetal...

14. **Tecnoarmadura:** Humano a los mandos de un dispositivo mecánico total o parcial.

    Elementos: Desde pesadas armaduras de tamaño mecha hasta un líquido metálico que te recubre por arte de magia. Todas suelen compartir componentes como cableados, superficies lisas, lucecitas, pantallas holográficas, repulsores, servomecanismos hidráulicos que hacen ruido, microchips...

15. **Androide:** Tu organismo en su totalidad se vuelve mecánico.

    Elementos: Los mismos que una tecnoarmadura pero con la diferencia de que son parte de tu cuerpo (manteniendo una forma básica siempre humanoide). Tuercas, tornillos, pantallas, objetivos de cámaras como ojos, sonidos electrónicos al hablar, voz metalizada, placas de chips, monitores, tenazas, ruedas... No puedes pasar por humano y para realizar tiradas de recuperación deberás emplear especialidades enfocadas a la tecnología como reparaciones o electrónica (en lugar de sangre, tienes aceite o necesitas baterías en lugar de comida). Como en el caso de los ciborg y las tecnoarmaduras, los robots pueden tener una estética futurista, de la ciencia-ficción de los sesenta y setenta o incluso steampunk (aunque en estos casos podrían tener un valor equivalente en Mnemore e Imago, con un valor de d8 en ambos).

16. **Tenebroso:** Asumes un aspecto sacado de la mitología popular del terror.

    Elementos: Licantropía (lupino, garras, pelaje...), vampirismo (palidez, ojos rojos, colmillos, capa negra), fantasmal (transparente, cadavérico, cadenas)... Otros rasgos pueden ser momificación parcial, aspecto de muerto viviente, ropas andrajosas, heridas supurantes... o elementos demoníacos (aunque el satanismo casi entraría dentro del ámbito del Clérigo).

17. **Especie de Fantasía / Alienígenas:** Asumes rasgos y elementos de las razas fantásticas.

    Elementos: Elfos, enanos, hadas, dragones, halflings, orcos... todos tienen elementos suficientes como para aportar ideas al aspecto de tu personaje. También puedes beber de aquellas criaturas no humanas que aparecen en mitologías clásicas, como la griega (con minotauros, hidras y esfinges). Igualmente, en el campo de los alienígenas, podemos encontrar un abanico casi infinito de morfología corporal: pieles de colores, extremidades extrañas (carencia o excesivo número de ellas), aspectos similares a insectos u otros animales, formas de vida basadas en otros elementos...

Por ejemplo: Imaginemos que el personaje de Pedro, Simon Morse, se ha visto arrojado a la Encrucijada, despertando allí bajo la que es su forma real. Para averiguar cuál es, tiramos el dado de veinte caras y obtenemos un 2. Mirando la tabla comprobamos que corresponde a la categoría héroe pulp. Habiendo anotado sus esferas correspondientes (Imago d8, Mnemore d8, Realitas d6, Natura d4) Pedro y el resto de los jugadores sabrán ya dentro de qué clase de mundo o ambientación ficcional encaja el aspecto real de Simon Morse.

REFERENTES:
Pistas sobre el pasado perdido

Llegados a este punto, nuestro protagonista tiene una configuración de esferas que han definido su aspecto. Siendo fiel a esa base, el jugador terminará por describir a su gusto el aspecto que tendrá su personaje. Una vez detallada la que es su forma física, los demás jugadores (incluyendo al Director de Juego) podrán tener la oportunidad de ir asignando una serie de elementos que serán las pistas que, tarde o temprano, nos revelarán los fragmentos de memoria que configuran la vida pasada –y olvidada– del protagonista.

Así, si estuvieses haciéndote un personaje, el jugador que esté inmediatamente a tu izquierda será quien asigne la primera imagen o, en este caso, referente. Luego, el jugador que esté a tu inmediata derecha será el encargado de asignar el segundo. Después volverá a ser responsabilidad del que estaba a la izquierda, y así sucesivamente. En caso de que fuese necesario –quizá porque la gente ande corta de ideas– siempre podrá ser el Director de Juego quien asigne los referentes. O incluso puede hacerlo el propio jugador dueño del personaje, si así lo prefiere la mesa de juego en su conjunto.

Pero, ¿qué pueden ser esos referentes? Pues pueden entrar dentro de tres categorías distintas:

- **Objeto:** Puede tratarse de un objeto que lleve consigo: objeto es una categoría tan amplia que puede abarcar desde herramientas prácticas o uniformes profesionales hasta chucherías sin aparente valor o utilidad. Puede incluso tratarse de un objeto tan extraño que ni siquiera se sepa lo que es o lo que hace.
- **Imágenes:** Puede tratarse de una imagen plasmada en alguna clase de soporte: en una tablilla de cerámica, en la foto de un medallón del siglo XIX o en una futurista tarjeta holográfica... En cualquier caso, se trata de una imagen que nos mostrará a una persona (o criatura), un lugar o alguna clase de acontecimiento. Por supuesto, la identidad de la persona (o criatura) será totalmente desconocida para el personaje.
- **Marcas corporales:** Tatuajes, cicatrices, rasgos corporales identificativos o fuera de lo común. En algunos casos, será obligatorio incluir al menos un referente al respecto (en casos como, por ejemplo, criaturas alienígenas, fantásticas o androides).

Todo personaje debe tener referentes pertenecientes como mínimo a dos categorías distintas (no podría, por ejemplo, tener sólo objetos o marcas corporales).

Por otro lado, debemos dejar claro que ni el protagonista, ni el jugador ni tan siquiera el resto de los participantes en el juego sabrán qué significa o representa cada uno de esos referentes. El significado de ellos se irá descubriendo a lo largo de las sucesivas aventuras, dependiendo de los éxitos y fracasos que el protagonista haya ido acumulando (para más detalles, consulta RECOMPENSA y EXPERIENCIA).

Por ejemplo: Como corresponde a la franja de edad del personaje, Simon Morse es un individuo "joven", por lo que le corresponden cuatro referentes. El resto de los jugadores, teniendo en cuenta la ambientación designada por los dados –héroe pulp– deben asignar ahora referentes al personaje de Pedro. Empezando por su izquierda, Mario –otro de los jugadores– decide que el primer referente de la auténtica identidad de Morse será una gabardina gastada, parecida a las de los detectives privados. Estando a su derecha, será el turno de Emilio –otro de los jugadores– a la hora de asignar el segundo referente. Decide que molaría que tuviese alguna clase de máscara, en plan *"luchador contra el crimen enmascarado"* tan propio del género Pulp. Por eso, Emilio decide que el siguiente referente del personaje de Pedro será una máscara tallada en madera, representando alguna clase de demonio tribal (pudiendo resumirse como máscara tribal demoníaca). De nuevo, pasaríamos a Mario que asignaría el tercero de sus referentes –un titular de periódico en el que se lee sobre unos disturbios raciales, en una zona de Chicago– para, finalmente, volver a Emilio que dejaría el último referente: un látigo grabado con runas extrañas.

Memorias reales y referentes: Por otro lado, el personaje tiene también una serie de polaroids y recuerdos de esa vida que, hasta el momento, había considerado como la real. ¿Qué pasa con ellas? Pues que a medida que el personaje vaya descubriendo el significado de los referentes, se irán perdiendo esas memorias supuestamente reales. Por eso, cada referente deberá vincularse a una de las polaroids. Cuando se descubra el significado de dicho referente, el jugador borrará esa memoria. A nivel narrativo, sus auténticos recuerdos habrán ganado terreno a esa vida falsa que los Oscuros implantaron en su cabeza.

Por ejemplo: Simon Morse tenía asignadas una serie de polaroids que, de una forma u otra, condensaban la que él creía que era su vida real. Ahora, asignaremos a cada una de ellas uno de los referentes que los otros jugadores le habrán atribuido.

Polaroids	Referentes
Una adolescente rubia vestida de animadora	Látigo
El escenario vacío de un viejo teatro	Máscara tribal demoníaca
Un tatuaje de las fuerzas aéreas	Gabardina de detective
Una pluma estilográfica de oro	Titular de disturbios raciales en Chicago

Imaginemos que, al finalizar una de las aventuras, Simon Morse descubre qué significa en realidad esa máscara tribal demoníaca. Al mismo tiempo, perdería el recuerdo y la polaroid relacionada con aquel escenario teatral vacío y desvencijado.

Además, los puntos que el personaje tuviese asignado a especializaciones vinculadas a esa memoria perdida podrán reinvertirse en nuevas especialidades (siempre relacionadas con los recuerdos que haya podido recuperar el personaje).

Por ejemplo: Asociadas a la polaroid del viejo escenario teatral, Simon Morse tenía dos especializaciones: Oratoria 2 y Disfraces 1. En una de sus aventuras tras haber dejado atrás la Encrucijada, Simon recupera la memoria que gira en torno a su referente de látigo. De esta forma, Simon descubre que dicho látigo es una reliquia maldita (por todos los esclavos que murieron por su culpa). Bajo su identidad como héroe pulp, Simon se enfrentó a un místico que mantenía a las almas de los condenados atadas a esa reliquia. Cuando acabó con él, se quedó el látigo a modo de trofeo.

Habiendo recuperado dicho recuerdo, Simon perderá la memoria referente a la polaroid del escenario teatral, perdiendo a su vez las especialidades asignadas a ella. En cambio, tendrá tres puntos para gastar en especialidades. Decide ubicar esos tres puntos en la especialidad avanzada Látigo dotado de poderes místicos. Debido a esa naturaleza sobrenatural, la esfera relacionada será Imago (en la que el personaje tiene d8). De esta forma, siempre que Simon Morse emplee el látigo –y Pedro como jugador pueda justificarlo narrativamente– podrá añadir 3d8 a cualquiera de sus tiradas.

ESPECIALIDADES AVANZADAS: PODERES, EQUIPO, ETC...

Si intentásemos hacer un listado de las dispares capacidades especiales, como poderes, hechizos, dispositivos ultratecnológicos y demás dotes más allá del mundo real, de las que puede hacer gala un personaje procedente de una infinidad de mundos posibles, podríamos rellenar varios libros como éste y aún nos quedaríamos cortos.

Para simplificar ese procedimiento, cualquier capacidad que pudiéramos considerar por encima del mundo real, será una especialidad avanzada. Éstas funcionan igual que lo hacían las normales: es decir, siempre que puedas justificar su aplicación en el desarrollo de una acción, podrás añadir una cantidad de dados extra que no se tendrán en cuenta cuando se obtengan fallos. Sólo contarán como éxitos. Así mismo, el nivel máximo que podrá tener una especialidad avanzada seguirá siendo tres.

Las diferencias con respecto a las especialidades normales, sin embargo, son las siguientes:

- Las especialidades avanzadas no tienen asignado por defecto el dado de ocho caras (d8)
- El tamaño de los dados que proporcionan estas especialidades avanzadas puede variar según la naturaleza de la esfera correspondiente. Es decir, si tenemos una especialidad avanzada relacionada con Imago, por ejemplo, cuando la usemos tiraremos el tamaño de dado que el personaje tenga en su esfera de Imago.

IMAGO	Hechizos, Superpoderes, Poderes alienígenas, Capacidades propias de una raza fantástica, Dones divinos, Dispositivos tecnológicos, Objetos mágicos, Conocimiento arcano
NATURA	Propiedades y rasgos animales, Poderes elementales.
MNEMORE	Sabiduría ancestral, Artes marciales, Capacidades psíquicas, Ciencia extraña (Pseudociencia), Armas antiguas.
REALITAS	Habilidades a un nivel de maestría por encima de lo normal (la perspicacia de Sherlock Holmes, por ejemplo), Herramientas o Armas de una calidad excepcional.

Como ocurría con las especialidades normales, debemos relacionar cada especialidad avanzada a uno de los referentes que nos haya asignado el resto de los jugadores. En el caso de que uno o más referentes sean objetos, si el jugador quiere poder usarlo de alguna forma práctica, deberá asignar una especialidad avanzada que represente la ventaja o poder que dicho objeto proporcione (sea arma, herramienta o uniforme). De lo contrario, el objeto –independiente de que sea un arma o herramienta– no será más que una bonita pieza de atrezo sin ninguna utilidad práctica.

Bonificación a características: Los puntos de especialidades avanzadas pueden utilizarse para subir cualquiera de las cuatro características básicas del personaje (a razón de punto de especialidad avanzada por punto de característica). Sin embargo, el límite máximo que puede tener una característica en cualquier caso es diez. Por otro lado, el bonificador que haya proporcionado a la característica deberá ser asignado a uno de los referentes como si se tratase de una especialidad avanzada cualquiera.

Alterando características: Por otro lado, se puede reducir el nivel de una característica para subir el valor de otra. Por cada nivel reducido en una, el jugador podrá asignar dos niveles adicionales a otra característica (sin poder dividir esta nueva ventaja entre más de una característica). Por otro lado, sólo se puede hacer un único cambio mediante este sistema y no se puede superar el límite antes mencionado de nivel diez en las características.

Nota para el Director de Juego: METAMORFOSIS PARA DREAMRIDERS. El poder de Morfo es el que permite a los saqueadores cambiar su aspecto al mismo tiempo que alteran sus esferas. Sin embargo, siempre es posible que personajes de esta modalidad –los jinetes de los sueños– sean capaces de asumir distintos aspectos y formas ya sea porque son hombres lobo, tienen superpoderes o porque son de una raza alienígena multiforme.

Estos personajes tendrán en cada caso una especialidad avanzada que –bajo el nombre de Metamorfosis o Forma alternativa– represente las ventajas que el hecho de cambiar de forma les aporta.

Así, un jinete de los sueños que fuese un hombre lobo, es posible que para combatir tirase Combate + Licantropía (Especialidad avanzada de d10) con los dados de sus esferas correspondientes. Por otro lado, un saqueador de sueños que quisiese convertirse en hombre lobo, probablemente alteraría sus esferas de forma que, de su aspecto como, por ejemplo, oficinista (Realitas d10, Mnemore d6, Natura d6, Imago d4) pasaría al de un licántropo (Natura d10, Imago d6, Mnemore d6, Realitas d4) invirtiendo dos rondas y dos tiradas de Morfo: una para pasar dos dados de Realitas a Natura, y otra para pasar uno más de Realitas a Imago.

REGLAS PARA DREAMRIDERS

LAS EXCEPCIONES A LAS REGLAS

Considerando que tanto jinetes como saqueadores usan un mismo motor de juego, nos limitaremos a enumerar las diferencias que, a nivel de mecánica, existen entre ambas modalidades de juego. Cualquier cosa que no figure como una excepción, se considera que funciona igual tanto para los saqueadores (dreamraiders) como para los jinetes (dreamriders). En ese caso, sólo tendrás que consultar las reglas que ya describimos en el apartado dedicado a los saqueadores de sueños.

ESFERAS: Para los jinetes, las esferas representan exactamente lo mismo que para los saqueadores. La principal excepción es que, mientras que éstos últimos pueden variar su código de esferas mediante la capacidad onírica de Morfo, los jinetes de los sueños tienen valores fijos en sus esferas, no pudiendo alterarlos durante el juego.

Por otro lado, los jinetes de los sueños sí pueden tener una esfera a d8, cosa que no le era posible a los saqueadores. Sin embargo, cuando use esa esfera para una acción determinada, esos dados de ocho no se consideran dados de ventaja como los que se obtienen como éxitos parciales o gracias a las especialidades normales.

Por ejemplo: Simon Morse, en su papel como héroe pulp enmascarado, trata de escapar de un edificio en llamas. Simon decide que empleará su látigo místico (Especialidad Avanzada de Imago y nivel 3) por lo que empleará esa misma esfera para hacer la tirada. Teniendo Físico 3 y la esfera Imago a d8, el jugador que lleva a Simon –Pedro– tirará 3d8 por su Físico y 3d8 por la especialidad avanzada Látigo místico. Los primeros tres dados de ocho –de su característica Físico– obtienen 1, 4 y 6. Dos éxitos (4, 6) y un fallo (1). Los tres dados de ocho restantes –de su especialidad avanzada Látigo místico– sí se considerarán dados de ventaja por lo que si obtuviese 1, 1 y 4, ignoraríamos los dos fallos y nos quedaríamos únicamente con el éxito obtenido.

ESPECIALIDADES AVANZADAS: Mientras que los saqueadores carecen de especialidades avanzadas, teniendo únicamente aquellas que se consideran normales y que proporcionan dados de ventaja, los jinetes de los sueños pueden emplear las especialidades avanzadas que pueden proporcionar dados de mayor categoría (d10, d12...). Sin embargo, esas especialidades avanzadas están siempre relacionadas con una esfera y siempre que quiera usar esa especialidad, el personaje tendrá que emplear esa misma esfera para hacer la tirada de su característica.

MECÁNICA DE DADOS: En esencia, es la misma. Los personajes tiran los dados y cuentan aquellos que superen 4 o más como éxitos. Los que cuenten 1, 2 o 3, se consideran fallos.

Si un jinete emplea una esfera coincidente con el obstáculo que está afrontando, no sufrirá penalización ni bonificación alguna. Si emplea una esfera no coincidente, entonces cada dado que muestre un 1 directo contará como fallo doble.

Independientemente de si se ha usado una esfera coincidente o no, cuando un jinete utiliza cualquier esfera debe comparar su valor con el que tenga el escenario donde se encuentra. Si la esfera usada es mayor que la del escenario, los valores máximos de cada dado contarán como éxito doble. Si, por el contrario, la esfera del jinete es igual o inferior, no recibirá beneficio alguno.

Ten en cuenta que esos dos casos pueden darse al mismo tiempo, por lo que sus efectos se acumulan.

Por ejemplo: En el caso anterior, imaginemos que el personaje Simon Morse (esa especie de luchador contra el crimen enmascarado: Imago d8, Mnemore d8, Realitas d6, Natura d4) está enfrentándose a una manada de hambrientos lobos en las frías y desoladas cumbres de Alaska (el escenario tiene como esferas Natura d10, Realitas d6, Mnemore d6, Imago d4). Simon emplea su látigo místico para mantener a raya a los lobos, por lo que usará su Combate 2 y empleará la esfera de Imago puesto que quiere aprovecharse de la especialidad avanzada Látigo místico 3 que está vinculada a Imago. Sin embargo, el obstáculo de la manada de lobos es de esfera Natura por lo que Simon está usando para su acción una esfera no coincidente. Tirando los dados por su característica –Combate 2– obtiene 1 y 3. El 1 contaría como fallo doble por no haber empleado una esfera coincidente por lo que de momento Simon cuenta con tres fallos. Con los tres dados de su especialidad avanzada obtiene 2, 4 y 8. Ignoraremos el 2 ya que son dados de especialidad, pero contaremos el 8 como éxito doble. ¿Por qué? Pues porque Simon cuenta con una esfera de Imago d8 mientras que el escenario en el que se mueve sólo tiene d4 en Imago. Al final, nos encontramos con que Simon ha obtenido tres fallos y tres éxitos.

DAÑOS FÍSICOS: Los jinetes de los sueños al igual que los saqueadores de sueños, disponen del mismo medidor de constantes vitales: Leve, Serio, Grave y Crítico. Sin embargo, donde los saqueadores tenían Coma, los jinetes tienen Moribundo.

Si, a raíz de los daños acumulados, un personaje terminase en la condición física Moribundo, sucederán dos cosas:

- Morirá sin remedio en tantas rondas como su puntuación de Físico, a menos que de alguna forma, consiga pasar a estado Crítico o inferior.
- Morirá de forma automática en caso de recibir cualquier cantidad de daño adicional.

Daños: Acumulación

Siempre que un personaje reciba un estado de daño superior al que ya tuviese, se colocará directamente en ese nuevo estado. Si el daño era igual o inferior, subirá al nivel de daño inmediatamente superior.

Daños: Recuperación

Los personajes pueden sacrificar su acción en una ronda de juego dedicándola a curarse, realizando una tirada de Físico (si la curación se fundamenta en su propia constitución o en la aplicación de alguna especialidad avanzada que le permita curarse o regenerarse) o Conocimiento si se fundamenta en conocimientos médicos (una especialidad que represente la habilidad de Medicina o Primeros auxilios, por ejemplo, o, si es una especialidad avanzada, un poder psíquico como Entrenamiento de monje tibetano).

En esta tirada de recuperación, los fallos y los éxitos se eliminan mutuamente. Si el cómputo final es de cero éxitos (o negativos), no habrá tenido lugar recuperación alguna. En caso de obtener una cantidad positiva de éxitos, el personaje habrá conseguido regenerar tantos niveles de daño como los éxitos obtenidos. Es importante destacar que un personaje nunca puede regenerar de una sola tirada más niveles de daño que su nivel de Físico (es decir, un personaje con Físico 2 no podría regenerar cinco niveles de daño de una sola vez... aunque hubiese sacado esa cantidad de éxitos).

INESTABILIDAD CUÁNTICA

Aunque los jinetes de los sueños no estén moviéndose a través de la mente de alguien –al menos, desde su punto de vista–, se encontrarán en un plano de realidad que no es el que les corresponde. El tejido de la realidad detecta las presencias de aquellos que no deberían estar ahí. Si la inestabilidad que esos individuos originan llega a ciertos niveles, es posible que puedan verse expulsados momentánemante de esa dimensión.

Por lo tanto, nuestros jinetes de los sueños tienen un marcador de inestabilidad cuántica que viene a funcionar de una forma similar a como lo hacía el desequilibrio onírico de los saqueadores.

Los jinetes tienen seis niveles de inestabilidad cuántica. Numerados del 0 al 5, cada nivel indica la creciente distorsión que el sujeto está generando en el entorno donde se encuentra. Cuando el nivel pasa de 5, entonces el personaje es expulsado de esa realidad de forma temporal. Reaparecerá de nuevo junto a sus compañeros en cuanto se haya sorteado el obstáculo, amenaza o barrera ante el que estuvieran enfrentándose. Sin embargo habrá perdido todos los puntos de éxito (negativos o positivos) que hubiese acumulado hasta el momento. Por otro lado, su nivel de inestabilidad cuántica habrá vuelto a cero.

¿Cómo se acumula inestabilidad cuántica?

- La inestabilidad cuántica sube un nivel siempre que se emplee una esfera no coincidente en una tirada de dados.
- También sube un nivel siempre que se empleen las llamadas esferas superiores: aquellas en las que el sujeto tenga d12 o d20.
- A la hora de sortear un obstáculo, amenaza o barrera, cuando se acumulen fallos y carezca de sentido que las consecuencias sean daños físicos, se considerará que en lugar de niveles de daño, el personaje aumenta esa misma cantidad pero en niveles de inestabilidad cuántica.

Número de Fallos	Impedimento	Daño Físico	Inestabilidad Cuántica
1	d4	NO	NO
2	d4	LEVE	+1
3	2d4	LEVE	+1
4	d4	SERIO	+2
5	2d4	SERIO	+2
6	d4	GRAVE	+3
7	2d4	GRAVE	+3
8	d4	CRÍTICO	+4
9	2d4	CRÍTICO	+4
10	d4	MORIBUNDO	+5

¿Cómo se elimina la inestabilidad cuántica?

Como viajeros a través del espacio y el tiempo, los cuerpos de los jinetes de los sueños pueden adaptarse a la inestabilidad cuántica generada en un escenario. Para ello, sin embargo, el personaje tendrá que concentrarse y dedicar una ronda completa de juego a una tirada para comprobar hasta qué punto logra estabilizarse.

Para realizar esta tirada, el jugador debe declarar que su personaje no realizará acción alguna en ese turno. Acto seguido, hay que tener en cuenta cuál es la esfera dominante del mundo en el que se encuentre el personaje en ese momento. El dado que el personaje tenga asignado en dicha esfera nos indicará la clase de dado que tirará para recuperarse. La cantidad de dados vendrá determinada por el nivel de inestabilidad que haya acumulado hasta el momento.

El jugador hace la tirada: cada dado que muestre un éxito (cuatro o más) elimina uno que muestre un fallo. Si el resultado final muestra más éxitos que fallos, la diferencia entre ambos será la cantidad de niveles de inestabilidad que el personaje habrá logrado purgar. Si el resultado de esa comparativa es cero, el personaje no habrá ganado ni eliminado inestabilidad. Si el resultado es negativo (es decir, más fallos que éxitos), el personaje sube en un nivel su inestabilidad cuántica. Si sobrepasa el cinco, se verá expulsado de esa dimensión.

En una única tirada de recuperación, sin embargo, la inestabilidad eliminada no podrá ser nunca mayor que el nivel de Conocimiento que tenga ese personaje.

AVENTURAS EN DREAMRIDERS

Bueno. Has dirigido la campaña de iniciación y los protagonistas se han convertido, a tenor de las decisiones tomadas, en parte de los héroes y villanos que consiguieron fugarse de la Encrucijada: la prisión dimensional donde los Oscuros han encerrado a más de siete mil millones de individuos procedentes de todos los mundos posibles. Desde el momento en que se sumerjan en la energía líquida de Yggdrasil, estos jinetes de los sueños (dreamriders) serán arrojados a una odisea a través del tiempo y el espacio: un viaje a través de distintos mundos en los que tendrán que encontrar a los Oscuros que han usurpado la identidad de distintos héroes y villanos de dicha realidad. Una odisea que sólo puede terminar de dos formas: o recuperando sus recuerdos y regresando a sus mundos de origen...

... o muriendo en el intento.

Antes hemos definido la campaña inicial como el (largo) episodio piloto de una serie. Bien. Pues lo que sigue es la primera temporada: una temporada de la que tú como Director de Juego serás responsable como director, guionista y productor.

Sabemos que es una labor trabajosa y pocas veces reconocida: para facilitarte las cosas, en este apartado encontrarás una guía básica de cómo puedes afrontar el desarrollo posterior de nuevas aventuras una vez hayas terminado de dirigir esta campaña inicial a tus jugadores.

1. DEFINIR EL MUNDO

Lo primero que has de tener en cuenta es qué clase de escenario encontrarán nuestros jinetes de los sueños cada vez que lleguen a un nuevo mundo. Una guía sencilla para definirlo es emplear la mecánica de esferas, asignando a cada una de ellas un tamaño de dado en consonancia con la importancia o relevancia de dicho ámbito en ese mundo. Cuanto mayor peso o presencia tenga una esfera dentro de ese universo, mayor será la categoría de dado que le asignaremos.

Por supuesto delimitar la infinidad de mundos y universos posibles en una lista es imposible. Por ello, intentaremos clasificarlos dentro de categorías muy generales.

Mundos/Entornos Realistas

Entendemos por realistas todos aquellos escenarios en los que no existan elementos puramente sobrenaturales. Así, un entorno con Realitas d10 e Imago d4 podría encajar perfectamente dentro de esta descripción.

Dentro de esta categoría distinguimos:

Escenarios históricos estrictos: Se trata de un entorno que reproduce de forma fidedigna acontecimientos y costumbres de una época pasada de nuestra realidad. La Florencia renacentista, el Mediterráneo en la Edad de Bronce o San Francisco durante los años 60 podrían ser tres ejemplos al azar. En estos casos, la esfera dominante será la de Mnemore, por supuesto. Cuanta mayor diferencia exista entre los tamaños de dado de Realitas y Mnemore, mayor será la distancia temporal entre el periodo actual y el periodo histórico que reproduce. Por ejemplo, el San Francisco de los años sesenta podría tener Mnemore d8 y Realitas d6 mientras que la Florencia Renacentista podría tener Mnemore d10 y Realitas d6... o el Mediterráneo de la Edad del Bronce podría tener Mnemore d12 y Realitas d6.

En estos escenarios fidedignos, la incursión en ellos se produce como si de un viaje en el tiempo se tratase: cuanto más se parezca el código de esferas de los protagonistas al del entorno, menos llamarán la atención de los personajes originarios de dicho escenario (siempre dentro de una coherencia: si el aspecto del personaje es llamativo de por sí, llamará la atención independientemente del código de esferas).

> Nota para el Director de Juego: PARADOJAS TEMPORALES. Si estás jugando con la modalidad crossover, mezclando a los

jinetes con los saqueadores de sueños, aunque para éstos últimos no deje de ser un viaje al fondo de la mente de un paciente, no estaría de más permitir que aquellos actos que lleven a cabo en el pasado, aunque no alteren considerablemente el transcurso de la historia, sí puedan quedar archivados como eventos aislados que hayan ocurrido en realidad.

Por ejemplo, si viajan a un entorno histórico estricto que reproduce la localidad de Salem durante la infame caza de brujas, el choque entre saqueadores y jinetes podría convertirse en el auténtico detonante de aquella histeria religiosa, quedando reflejado en algunas fuentes documentales de la época (y que los saqueadores podrían descubrir si, al despertar, se molestan en indagar sobre el tema).

Ucronías: Dentro de esta categoría englobamos una serie de escenarios en los que algo dentro de la historia pasada de dicha realidad se ha torcido. La idea es que este incidente o punto de inflexión sea lo bastante importante como para cambiar el destino de todo un mundo (o de gran parte del mismo, al menos).

Dentro de esta categoría podríamos distinguir:

Pretéritos imperfectos: Aquellos entornos que representan un momento del pasado que se ha visto alterado por un punto de inflexión previo. Por ejemplo, una realidad paralela ubicada en el Renacimiento... donde el Imperio Romano se ha perpetuado hasta lo que nosotros conoceríamos como Segunda Guerra Mundial. ¿Cuáles serían las consecuencias? ¿Qué clase de civilización encontrarían los protagonistas?

En estos casos, la esfera dominante será la de Mnemore, por supuesto. Sin embargo, estará seguida de cerca por Realitas e Imago. Y dependiendo de la relación existente entre esas dos esferas, la divergencia de ese periodo histórico con respecto al pasado real será mayor o menor.

Así, un Imperio Romano alternativo que se diferencia únicamente por el hecho de que César no fue asesinado, tendría Realitas d10 e Imago d6. Si se trata de un Imperio Romano que se ha desarrollado hasta el Renacimiento, tendremos Realitas d8 e Imago d6. Y si hablamos de un Imperio Romano que se ha perpetuado hasta la Segunda Guerra Mundial, tendríamos un entorno con Realitas d6 e Imago d6.

En ningún caso, Imago podrá superar a Realitas, pues estaríamos hablando de una distinta clase de realidad alternativa (ver más adelante Ucronías fantásticas).

Presente ucrónico: Se trata de entornos en los que vemos el efecto que tuvo en nuestro presente una alteración en el curso de la historia. Aquí podríamos encasillar al ya tópico... ¿Cómo sería nuestro presente si los nazis hubieran ganado la Segunda Guerra Mundial?

En estos mundos, cuanto mayor fuese la diferencia entre las esferas de Realitas y Mnemore (siendo la de Realitas la dominante en un principio), menor sería el impacto del pasado en nuestra visión del presente. Así, un entorno en el que sólo eventos puntuales hubiesen cambiado sin alterar demasiado el presente (por ejemplo, una América en la que JFK nunca hubiese sido asesinado), tendríamos Realitas d10 y Mnemore d6. El clásico ejemplo de los nazis ganando la Segunda Guerra Mundial nos daría un entorno de Realitas d10 y Mnemore d8 (las diferencia de tamaños sigue siendo la misma, pero se da mayor importancia al pasado). Un presente en el que se mantuviesen estructuras sociales del medievo –sin armas de fuego y con justas entre caballeros– tendría Realitas d8 y Mnemore d8, mientras que un presente donde hubiese dinosaurios por doquier podría tratarse como un mundo con Reali-



tas d6 y Mnemore d6 (y probablemente con una esfera dominante en Natura para representar a esos reptiles antediluvianos).

Futuro demasiado cercano: Estos entornos son el producto de un punto de inflexión ocurrido en nuestro momento presente; una representación de cómo sería el futuro próximo si un suceso no sobrenatural alterase el rumbo de la historia. Por ejemplo, una catástrofe nuclear (sin zombis de por medio) o la conquista de un país a manos de otro (¿qué ocurriría de aquí a cinco años si China hubiese tomado el control por la fuerza de todo el sudeste asiático... incluyendo Japón?).

En estos casos, la esfera de Mnemore queda en d4, mientras que se establece una relación entre la esfera dominante –siempre Realitas– y otra (Imago o Natura, dependiendo de la naturaleza del evento que cambia la historia). Así, un presente en el que nos enfrentemos a una oleada de catástrofes naturales (un postapocalipsis casi inmediato) podría interpretarse como Realitas d10, Natura d10, Imago d6, Mnemore d4. Un presente en el que Estados Unidos sea víctima de una invasión militarizada por parte de una potencia asiática puede interpretarse como Realitas d8 (en lugar de d10), dejando Natura e Imago en D6.

Mundos/Entornos Fantásticos

Entendemos por fantásticos aquellos escenarios en los que sí existen elementos considerados como tales en nuestra realidad.

Ucronías fantásticas: El entorno de esta realidad paralela toma como punto de partida un momento histórico de nuestra realidad e introduce en él un componente sobrenatural. El Betaverso –entorno en el que se suceden las aventuras de la Unidad Beta– podría ser buen ejemplo de ello: se trata de una Segunda Guerra Mundial idéntica a la que vivió nuestra propia realidad pero en la que aparece el componente fantástico de los metahumanos. Lo mismo podría haberse aplicado a unas cruzadas en las que los templarios hiciesen gala de poderes místicos o a un futuro en el que las guerras atómicas han convertido la Tierra en un planeta árido y plagado de zombis.

En estos casos, la esfera dominante será siempre Imago, pero seguida de cerca por las esferas de Realitas o Mnemore, siguiendo éstas una relación entre tamaños de dados y reflejo estético sobre el entorno que ya explicamos en su correspondiente sección (ver Pretéritos imperfectos, Presentes ucrónicos y Futuros demasiado cercanos).

Mundos mágicos / alienígenas: Universos en los que existen fuerzas que escapan a los límites de lo puramente científico. No tienen por qué estar forzosamente ubicadas en el pasado, aunque suelen caracterizarse por ser entornos donde la especie humana coexiste con otras que no lo son (o, al menos, no son del todo humanas).

En estos casos, la esfera dominante es Imago y la de Realitas es siempre d4 cuando reflejemos entornos propios de Espada y Brujería, ajenos por completo al mundo que consideramos real. En casos en los que el universo tome referentes históricos, la esfera de Mnemore debería tener algo de presencia.

Mundos tecnológico-futuristas: Se trata de universos en los que, sin tener que estar forzosamente ubicados en un futuro más o menos lejano, el componente fantástico radica en la existencia de tecnología capaz de proezas consideras como ciencia-ficción en nuestra realidad: androides con capacidad emotiva, naves interestelares, sistemas de teleportación molecular, conexión neuronal global a través de realidad virtual...

En estos casos, la esfera dominante es Imago pero siempre en relación estrecha con Realitas. Así, cuanto mayor sea la diferencia entre los dados de Imago y Realitas, mayor será el avance tecnológico (y por tanto, mayor será su impacto a todos los niveles de dicha realidad). Así, un futuro en el que la única diferencia es que se puede clonar a las personas con cierta facilidad sería Imago d10 y Realitas d10. Sin embargo, la existencia de ciberimplantes y una red virtual global, podría ser Imago d10 y Realitas d8. Un futuro intergaláctico como Star Trek, sería Imago d10 y Realitas d6. Sin embargo, en casos en los que la ciencia llega a un nivel en que no puede distinguirse de la magia (como en muchos ejemplos de space-opera), podríamos encontrar códigos de esferas en los que Realitas llegue a d4 (pasando a ser mundos de la anterior categoría: Mundos mágicos y/o alienígenas).

La esfera de Mnemore es casi siempre d4 (casi porque siempre podemos encontrarnos entornos como el de la serie Firefly, en la que se mezclan las naves espaciales con los elementos propios del salvaje oeste: Imago d8, Mnemore d6, Realitas d6, Natura d6).

Mecánica de juego, mundos y esferas: Los jugadores no tardarán en darse cuenta de que lo tienen más difícil en aquellos mundos en los que el código de esferas difiere de los suyos. Esto está confeccionado así para representar que el hecho de ser ajeno a ese mundo te pone las cosas más difíciles: la desorientación que todo personaje sufre cuando asume el papel de pez fuera del agua. Personajes procedentes de mundos realistas –con elevada Realitas y baja Imago– lo tendrá difícil en entornos con alta Imago (ya que abundarán los obstáculos y amenazas de dicha naturaleza).

2. DEFINIR AL VILLANO

Para todos los jinetes de los sueños, el objetivo a largo plazo es la vuelta a casa: el regreso a esas vidas pasadas de las que fueron arrancados por los Oscuros justo en el momento previo a su muerte.

La única forma de conseguirlo es recuperando sus recuerdos perdidos, los cuales han sido sustituidos por falsas memorias de una vida supuestamente real (aquellas que los jugadores cumplimentaron en la primera fase de la creación del personaje).

La única forma que tendrán de recuperar esos recuerdos es enfrentándose a los Oscuros que, como habrán hecho en el mundo natal de cada uno de los protagonistas, han usurpado la identidad de infinidad de sujetos a lo largo de los infinitos mundos posibles.

Esta premisa de alcance cósmico es la justificación narrativa perfecta para convertir *Dreamraiders* en un juego de ciencia-ficción épica, donde puedas narrar cualquier aventura en cualquier mundo posible. Cuando decimos cualquier mundo y cualquier aventura dejamos abierta una puerta tan amplia que es imposible limitar las posibles historias que puedas configurar. Piensa que la corriente de energía de Yggdrasil arrastrará a los personajes de forma caótica y sin ruta aparente a través de infinitos universos posibles.

Así, al comienzo de cada nueva aventura, los protagonistas llegarán a un nuevo mundo a través de una brecha de energía azulada que Yggdrasil habrá abierto en el tejido de la realidad. En un principio, los protagonistas tienen un objetivo aparentemente sencillo y claro: localizar al Oscuro (u Oscuros) que esté usurpando el lugar de un héroe o villano de ese mundo y, una vez sepan quién es y consigan tenerlo a su alcance, eliminarlo.

Franja de Edad	Niño (8 - 14 años)	Adolescente (15 - 19 años)	Joven (20 - 35 años)	Adulto (36 - 55 años)	Maduro (56 +)
Puntos de Característica	7	9	10	9	8
Especialidades "normales" y avanzadas	12	9	7	7	9
Escenas	2	3	4	5	4

Como Director de Juego, una vez has definido el mundo donde va a desarrollarse la historia, debes tener claro quién es el héroe (o villano) que ha sido sustituido por un Oscuro.

En el aspecto puramente narrativo, como diseñador de la aventura debes hacerte toda una serie de preguntas: ¿quién era el personaje al que el Oscuro sustituyó? ¿Era un héroe? ¿Era un villano? ¿O quizá un mercenario sin baremo moral, que vendía sus servicios al mejor postor? ¿Cómo era la vida de ese personaje antes de ser sustituido por el Oscuro? ¿En qué cambió la vida de ese personaje desde el momento en que el Oscuro usurpó su lugar? ¿Empeoró las cosas? ¿O quizá las mejoró? ¿En qué momento y situación llegarán los protagonistas? ¿Llegarán en un buen momento? ¿O quizá aparecen en el peor instante posible, haciendo que las cosas vayan peor con sólo haber irrumpido de repente?

En lo que corresponde a su confección mecánica –es decir, asignarle valores de juego y estadísticas (características, especialidades avanzadas, esferas...)– emplearemos las mismas reglas que usamos a la hora de crear un protagonista para esta modalidad de juego.

Para empezar debemos imaginar qué franja de edad tendría, en su contrapartida real, el personaje cuya identidad está usurpando el Oscuro. Puede existir una correspondencia directa (puede ser que un detective privado de lo sobrenatural entrado en los cuarenta corresponda con un tipo maduro en el mundo real) pero no tiene por qué ser estrictamente así (ese detective cuarentón puede que sea la proyección de un niño de ocho años).

Cuando diseñemos al Oscuro, en lo que respecta a las especialidades usaremos una misma cantidad de puntos para nutrir tanto las normales (habilidades o capacidades que aportan por defecto d8s) como a las avanzadas. En lo que respecta a su funcionamiento y gestión, se siguen las mismas reglas que con los personajes jugadores.

Finalmente, en lugar de memorias y referentes, en el caso de los Oscuros tendremos escenas. Esto es una medida de lo difícil que resultará a nuestros protagonistas dar con la identidad de su objetivo (explicaremos más sobre su funcionamiento un poco más adelante).

3. DEFINIR LA ESTRUCTURA

Para los jinetes de los sueños, la aventura siempre transcurre en una realidad alternativa: uno de los infinitos mundos posibles que existen a lo largo y ancho del multiverso. En la definición del mundo ya hemos ahondado en ese concepto y hemos visto cómo la configuración de esferas nos ayuda a definirlo estética y conceptualmente: nos indica qué clase de criaturas pueden o no existir en él, la clase de escenarios que encontraremos...

Sin embargo, los protagonistas no están únicamente de turismo en ese mundo paralelo. Tienen una misión: localizar a un miembro de la raza conocida como los Oscuros que se encuentra en ese mundo usurpando la identidad de un héroe (o villano) mientras el auténtico permanece encerrado en la Encrucijada, soñando con una vida ficticia.

Dependiendo del grado de libertad de movimiento que queramos dar a nuestros aventureros, la aventura asumirá una estructura libre o una estructura más dirigida y lineal.

Estructura lineal: Esta clase de aventuras suelen ser aquellas concebidas como una misión clara y evidente. Una misión que los protagonistas tendrán que cumplir para desvelar quién es el personaje de ese mundo que ha sido sustituido por un Oscuro.

Debido a que el objetivo de estas aventuras está tan marcado –son misiones de identificación, localización y destrucción– tendremos una estructura claramente dividida en tres actos. A su vez cada acto puede estar dividido en una o varias escenas, según haya planteado la aventura su diseñador.

El primer acto es el que conocemos como presentación: suele comprender desde el momento en que los protagonistas aterrizan en esa realidad alternativa –tomando un primer contacto con él y sus peligros– hasta el instante en que queda de manifiesto cuál será la misión que deben completar los protagonistas (y que les llevará a descubrir, tarde o temprano, quién es el Oscuro infiltrado).

El segundo acto, el desarrollo, es en el que los protagonistas toman medidas para acometer la misión asignada. Al final de este acto, se desvelará quién es el Oscuro infiltrado. Este personaje puede haber hecho acto de presencia antes, puede haber acompañado a los protagonistas durante todo el tiempo o puede que incluso sea la primera vez que se menciona su nombre (teniendo aún que localizarlo y darle caza). En cualquier caso, ya sea viéndolo a simple vista o al escuchar su nombre, será en ese preciso momento en que los personajes sabrán que es a él a quien deben dar caza.

El tercer acto, la resolución, es aquel en el cual los protagonistas deben enfrentarse al Oscuro cara a cara. Hay que tener en cuenta que existe un vínculo invisible entre aquellos que no son originarios de un mundo o plano dimensional. De esta forma, a través de algo que se mueve entre la intuición, el instinto y una especie de sexto sentido, se establece una peculiar relación entre los Oscuros y los jinetes de los sueños. Una relación que podríamos resumir como "si le veis, él os ve". Es decir, en el preciso instante en que los protagonistas hayan descubierto la identidad bajo la que se esconde el Oscuro, éste notará también la presencia de intrusos ajenos a esa realidad. Por ello, es normal que el Oscuro esté aguardando o se prepare de alguna forma ante el asalto final de nuestros protagonistas. Es por esta razón que este último acto suele ser un enfrentamiento final entre el Oscuro –y los recursos que sea capaz de reunir para su defensa– y los protagonistas.

Mecánica: Las aventuras que responden a esta estructura suelen tener asignados en cada uno de sus actos, una serie de obstáculos considerados como básicos mientras que otros aparecerán como sugerencias en respuesta a posibles accio-

nes que puedan llevar a cabo los protagonistas. En cualquier caso, la dificultad de los obstáculos dependerá de la siguiente tabla.

Dado de Esfera y Modificador*	Dificultad (Obstáculo)	Peligrosidad (Amenaza)
Nº caras	Muy Difícil	Villano ó Monstruo
Nº caras -2	Difícil	Sicario o Grupo de matones.
Nº caras -4*	Normal	Matón en solitario

* Con un valor mínimo de 1.

A la hora de asignar una dificultad a un obstáculo debes plantearte, como Director de Juego, una serie de cuestiones:

Esfera: ¿A qué esfera corresponde? Si la tiene, piensa en la forma física que asume el obstáculo. Si no es algo tangible, piensa en el entorno en el que se está moviendo el protagonista: por ejemplo, un obstáculo puede ser el papeleo que hay que rellenar en comisaría para que te permitan interrogar a un preso, será un obstáculo de Realitas (si estamos en un entorno real) o Mnemore (si, por ejemplo, estamos en un juzgado del Chicago de los años treinta).

Obstáculo o Barrera: ¿Se trata de un obstáculo al que los protagonistas pueden enfrentarse en conjunto, mermándolo poco a poco de distintas formas? Algo como descifrar un acertijo para saber dónde han escondido a la hija del gobernador, luchar contra un gigantesco golem de carne o desactivar una bomba. ¿O se trata de una barrera? Es decir, una clase de obstáculo que todos los protagonistas deben sortear por su cuenta y riesgo (como atravesar un puente colgante o afrontar el empuje de un pavoroso tsunami).

Dificultad: Una vez tenemos la esfera que lo define, debemos ver qué dificultad tiene. Debes plantearte que una barrera o un obstáculo nunca son tareas fáciles: siempre entrañan una posibilidad de fallo. Por lo tanto normal, pese a ser la categoría más baja de dificultad, siempre entraña una probabilidad de fallar. Las labores usuales rondarán lo normal y lo difícil, dejando los obstáculos y barreras de muy difícil para los casos especialmente drásticos.

> Nota para el Director de Juego: OBSTÁCULOS MIXTOS. En muchos casos, asignar una esfera a un obstáculo será una tarea sencilla: un caballero medieval será Mnemore. Un robot asesino del futuro, será Imago. Pero, ¿y un dinosaurio? Podría ser Mnemore (ya que es un elemento del pasado) o bien Natura (puesto que hablamos de un animal). ¿Y si, para colmo, hablamos de un dinosaurio parlante (lo cual nos obligaría a darle, además, la esfera de Imago)?
>
> En estos casos, a la hora de determinar el nivel de obstáculo, harás la media de las esferas que estén en juego (redondeando hacia arriba). Así, por ejemplo, en un escenario con Mnemore d8, Imago d6 y Natura d6, un dinosaurio normal se consideraría un obstáculo de d7 a la hora de mirar en la tabla. En ese caso un dinosaurio pequeño que pudiera considerarse un obstáculo normal tendría nivel 3 (7 menos 4); un dinosaurio grande pero herbívoro podría ser un obstáculo difícil, teniendo nivel 5 (7 menos 2); mientras que una pequeña manada de velocirraptores o un imponente Tyranosaurus Rex bien podría considerarse un obstáculo muy difícil y puntuar como obstáculo de nivel 7 (el tamaño de dado completo). En el caso del dinosaurio parlante, sería aún más sencillo pues la media de las tres esferas del escenario sería d6.
>
> La ventaja para el Director de Juego es que, si fuese necesario emplear tiradas por parte de dicho obstáculo, se harían con el tamaño de dado mayor de todas las esferas que componen el obstáculo (en el caso del ejemplo del dinosaurio, emplearíamos Mnemore d8 y no Natura d6). La ventaja por parte de los jugadores es que sus personajes podrán emplear como esfera adecuada cualquiera de las que conformen el obstáculo. Es decir, a la hora de lidiar con los dinosaurios del ejemplo, un protagonista podría emplear indistintamente Mnemore o Natura y se consideraría un uso coincidente de las esferas, sin penalizaciones de ningún tipo.

Estructura libre: Estas aventuras suelen ser aquellas en las que los protagonistas aterrizan en una realidad alternativa en la que no recibirán ninguna misión detallada de lo que deben hacer. En estos casos, las aventuras no se compartimentan de forma tan estricta: no se dividen en actos y en ellas no suele haber una descripción pormenorizada de los obstáculos que van a ir encontrándose en cada momento los protagonistas.

Este estilo de plantear las aventuras se basa en la teoría del sandbox: la aventura es un cajón de sastre en donde se describe el lugar de llegada donde han aparecido nuestros protagonistas así como las distintas localizaciones o escenarios que pueden visitar si se mueven por los alrededores. También pueden incluirse los personajes no jugadores más relevantes que pueden hallar en dichas localizaciones así como las tramas existentes entre ellos (o las posibles facciones e intereses que puedan tener). Quién debe dinero a quién; quién tiene motivos para odiar a quién; qué está en juego; qué peligros se ciernen sobre ese lugar... etc.

Llegando a casa: EL HIJO PRÓDIGO

Esta estructura libre suele ser recomendable para aquellas aventuras en las que los protagonistas se ven teletransportados a un nuevo mundo alternativo... en compañía de otro jinete de los sueños que está a punto de ver culminado su camino de vuelta a casa.

Debido a que el Oscuro que había usurpado su lugar fue eliminado en su momento, el personaje –a modo de hijo pródigo resucitado– se enfrentará a las consecuencias que tendrá su regreso de entre los muertos.

En esta modalidad de aventuras, los protagonistas se convierten en escoltas de ese personaje en su regreso a casa, pero también serán jueces y parte a la hora de lidiar con los problemas que tenga dicho regreso. Es posible que el retorno de entre los muertos del personaje sea algo bueno (como el regreso de un rey querido y amado por todos) o algo terriblemente malo (como el regreso de un tirano al que el pueblo había logrado derrocar hace años).

La aventura, en cualquier caso, planteará una serie de posibles consecuencias que tendrán lugar con la aparición de los personajes. Por otro lado, al tener una naturaleza menos lineal, las escenas se verán marcadas en gran medida por los objetivos que los propios jugadores enuncien para ser acometidos por sus personajes.

4. LA CUENTA ATRÁS

En el fondo, los personajes no son otra cosa que vagabundos interdimensionales: viajeros que saltan de una realidad a otra en aras

de completar su misión. Sin embargo, desde el momento en que ponen los pies en un nuevo destino, saben que no tienen todo el tiempo del mundo para cumplir con su objetivo.

A nivel de mecánica de reglas, el Director de Juego controlará un marcador llamado "Cuenta Atrás". Éste comenzará siempre en 1 y tendrá como máximo el 10. Tras cada ronda de juego en la que los distintos personajes hayan realizado sus acciones, el Director de Juego tomará tantos dados como nivel marque la cuenta atrás. Tomando como fallo todo dado que muestre un 1, 2 o 3 –y un éxito cualquiera que muestre un 4 o más– el Director de Juego comparará ambos. Si hay tantos o más éxitos que fallos, el nivel de cuenta atrás subirá en uno. Si hay una cantidad menor de éxitos que de fallos, entonces el nivel de cuenta atrás permanecerá estable... al menos en esa ronda.

Pero, ¿qué tipo de dado usará el Director de Juego para realizar la tirada de cuenta atrás? Dependerá del grado de complicación que haya adquirido la aventura.

Grado de complicación:

Este indicador vendrá determinado por un tamaño de dado creciente: comenzando en d6 subiendo a d8, d10 y finalmente d12.

Al comienzo de la aventura, en el instante en que nuestros viajeros interdimensionales lleguen a su nuevo destino, el grado de complicación mostrará siempre un dado de seis caras (d6). En el momento en que la cuenta atrás supere el nivel 10, el dado que marca el grado de complicación subirá a la categoría inmediatamente superior (de d6 a d8, de d8 a d10...) y el nivel de la cuenta atrás volverá a estar en 1.

¿Qué ocurre cada vez que el nivel de cuenta atrás vuelve a 1?

Pues que aumenta el grado de complicación de la historia... literalmente. No sólo por el hecho de que la categoría de dado haya subido, sino porque también tendrá efectos a nivel narrativo.

Habrá historias –sobre todo aquellas que respondan a una estructura más o menos lineal– en las que, en el caso de alcanzarse ciertos grados de complicación, se activen ciertos acontecimientos (que normalmente pondrán más difíciles las cosas a nuestros protagonistas). Por ejemplo, si se trata de una historia en la que los protagonistas están dando caza a un asesino en serie en las calles de un Londres futurista, es posible que la aventura tenga prefijada algunos acontecimientos como los que siguen...

- **d6 a d8:** El Destripador vuelve a matar: la policía encuentra el cadáver de una mujer en los sótanos de un club privado.
- **d8 a d10:** El Destripador vuelve a matar: esta vez se trata de un anciano profesor de literatura, vinculado al partido que controla el actual gobierno. Las autoridades policiales declaran el toque de queda.
- **d10 a d12:** El Destripador emite un anuncio por la Red, advirtiendo que tiene secuestrados a doce niños en el mirador de la Torre Clements, el edificio de la operadora de televisión pública. Las autoridades no tardarán en rodear el edificio y si los protagonistas no se dan prisa, entrarán... provocando una masacre.

En otras historias –más próximas a la estructura libre o cajón de sastre– es posible que el hecho de que la cuenta atrás haya provocado el aumento del grado de complicación se traduzca en un serio revés para los protagonistas. Sea lo que sea lo que estuviesen intentando conseguir en ese momento de la aventura, no sólo no lo lograrán... sino que además verán empeorada su situación. ¿Estaban intentando escapar de una prisión siberiana? Pues son atrapados y llevados de vuelta a lo más profundo de esas instalaciones. Tras armar un buen follón en un pequeño pueblo fronterizo tejano, ¿trataban de convencer al sheriff de que ellos sólo estaban intentando encontrar a esos ladrones de ganado? Pues no sólo acabarán entre rejas, sino que además todos en el pueblo pensarán que son ellos los responsables de la ola de robos que azota la región.

¿Qué pasa cuando el grado de complicación supera el d12?

En ese momento, el tiempo de nuestros protagonistas en este mundo habrá terminado: Yggdrasil, el árbol-río de energía viviente, volverá a reclamarlos y abrirá una grieta en el tejido de la realidad, arrastrándolos a esa corriente infinita... y llevándolos a su próximo destino.

Desgraciadamente si para cuando esto sucede los protagonistas no han logrado aún encontrar (y derrotar) al Oscuro, me temo que no habrá recompensa para ellos. A la hora de contar los puntos de éxito obtenidos, se dividirá el cómputo total a la mitad redondeando hacia abajo. Y además ninguno de los protagonistas recuperará recuerdo alguno.

5. DERROTANDO AL OSCURO (EL ACTO FINAL)

Hemos mencionado antes que la resolución de muchas de las aventuras de los jinetes implican un cara a cara contra el Oscuro que, hasta el momento, vivía usurpando la identidad de un héroe o villano de dicho universo. ¿Cómo resolveremos ese combate?

Luchando Contra los Oscuros

Como ya mencionamos antes, el Oscuro cuenta con una hoja de personaje completa: idéntica a la que puedan tener los protagonistas. Es decir, que el Oscuro tendrá estadísticas de Físico, Combate, Conocimiento y Astucia.

Como los propios jinetes, el Oscuro también tiene constantes vitales (cinco niveles de daño: Leve, Serio, Grave, Crítico y Moribundo).

Todo jinete de los sueños tiene derecho en cada ronda a atacar una vez al Oscuro (o unir fuerzas contra él). Para ello empleará sus características y especialidades como si se enfrentase a un obstáculo o amenaza más. El nivel de dificultad del Oscuro, sin embargo, vendrá definido por la suma de una de sus características y una de sus especialidades.

Los fallos obtenidos por el personaje a la hora de atacar al Oscuro se traducirán en consecuencias (como sucede a la hora de lidiar con cualquier otro obstáculo o amenaza). En caso de ser niveles de daño físico se traducirán como respuestas agresivas por parte del Oscuro. Si se trata de un enfrentamiento en el que no tenga sentido que se produzcan daños físicos, los niveles de daño se traducirán en niveles de inestabilidad cuántica (al igual que a la hora de lidiar con otros obstáculos y amenazas).

Si la cantidad de éxitos obtenida no supera el nivel de dificultad del Oscuro, los éxitos se convertirán en dados de ventaja (d8) que podrá utilizar el siguiente personaje que ataque al Oscuro en esa ronda (o en la siguiente, si el personaje que

ha obtenido esos dados de ventaja era el último en actuar en esa ronda).

Por otro lado, si se supera la dificultad de impactar al Oscuro, cada éxito por el que se supere se traducirá en daño físico: cada éxito por encima de la dificultad equivale a un nivel de daño. El Oscuro acumulará esos niveles de daño como lo hacen los propios jinetes: es decir, si había recibido un nivel de daño (Leve) y recibe otros dos, pasará a Serio en lugar de Grave (el tercer nivel). Si, en cambio, hubiese recibido un punto de daño adicional, de Leve pasaría a Serio.

Esferas

La forma que asumirán los ataques directos del Oscuro contra los protagonistas pueden ser narrados por el Director de Juego como desee, siempre que su descripción encaje con las esferas puestas en juego.

En cualquier caso, si los jinetes emplean una esfera en la que tengan más nivel que el Oscuro, los dados que muestren un valor máximo contarán como éxitos dobles en su ataque contra él.

Por otro lado, si la esfera que emplean los jinetes en el ataque es inferior a la del Oscuro, los 1 obtenidos contarán como fallos dobles.

Derrotando al Oscuro

Si se le lleva al estado Moribundo, el Oscuro será destruido en cuanto sufra un nivel de daño adicional. Si muere, su cuerpo se desintegrará dejando tras de sí una marca similar a la de una siniestra silueta humana. Por lo que respecta a los protagonistas, no tardarán en ver aparecer un portal dimensional de luz azulada –de la misma energía de la que estaba compuesto el inmenso Yggdrasil– que los llevará a su próxima parada en esa odisea entre mundos.

Al mismo tiempo, en el mundo real, la contrapartida real de ese Oscuro caerá presa de un súbito e inexplicable estado de coma del que ningún procedimiento médico podrá despertarlo.

A la vez, en la inmensa sala de la Encrucijada, una de las prisiones-espejo se verá rota en mil pedazos, dejando en libertad a su ocupante. Será recibido por la presencia de Yggdrasil y puesto en antecedentes de lo que le espera a partir de ahora. Se trata de un personaje que bien podría ser asumido por cualquier jugador que, por ejemplo, hubiese perecido en el transcurso de esa misma aventura.

AVENTURA INTRODUCTORIA

UNIDAD BETA

La mejor forma de aprender a confeccionar una aventura de los jinetes de los sueños es viéndolo a través de un ejemplo práctico. En este caso ofrecemos la que puede ser la primera aventura de los jinetes inmediatamente después de haber dejado atrás la Encrucijada: su primer paso en esa odisea espacio-temporal, a través del caudal energético de Yggdrasil, el árbol que conecta los mundos. Ésta, por tanto, será su primera parada en el camino.

BETAVERSO

En el caso de la aventura introductoria, los protagonistas van a verse transportados a una realidad alternativa que podemos bautizar como Betaverso: el universo de juego donde transcurren las aventuras de una unidad militar secreta conocida como Unidad Beta. Por otro lado, es la ambientación en la que se desarrollan los distintos módulos de la campaña autojugable de la línea **NSd20**, *Unidad Beta*.

La selección de esta ambientación responde a unos motivos puramente logísticos: se trata de una ambientación que podemos emplear sin problemas de derechos de autor (ya que pertenece a la misma editorial). Por otro lado, demuestra de forma práctica la posibilidad de conjugar la modalidad de juego multi-ambiental de *Dreamraiders* con una ambientación preexistente.

ANTECEDENTES

¿DÓNDE? ››› EL MUNDO

Esferas del Mundo:

Como ya sabemos, los valores de las esferas definen de forma escueta y sencilla la naturaleza del universo al que se verán transportados nuestros protagonistas. Lo que quizá sea necesario destacar es que se trata de una información que el Director de Juego no debe compartir con los jugadores. Por un lado, porque la idea es que ese código, y las aclaraciones correspondientes, ayuden al Director de Juego a captar la ambientación de la aventura para, a su vez, transmitirla a los personajes. El código de esferas de un universo o escena no es, en ningún caso, una información que sirva por sí sola para describir el mundo a los protagonistas. Es decir, si como Director de Juego estas narrando la llegada de los protagonistas a ese mundo, jamás deberías comenzar diciendo: *"el portal de energía azulada rasga el tejido de la realidad y os arroja a un mundo de Mnemore d8, Imago d8 y Natura d6"*.

Por otro lado, aunque algunos escenarios puntuales dentro de un mundo pueden tener su propia configuración de esferas, cuando el Director de Juego necesite asignar un valor de dificultad a un obstáculo determinado, empleará siempre las esferas del mundo como referentes a la hora de consultar la tabla de dificultades. Cuando no aparezca mencionada una de las esferas, se considera que no se pueden introducir elementos de dicha esfera a modo de obstáculos, adversarios o barreras.

Volviendo al caso que nos ocupa, en *Dreamraiders* el universo de juego de Unidad Beta –el Betaverso– se corresponderá con la siguiente configuración de esferas:

Mnemore d8 Imago d10 Natura d6

¿Qué representa cada esfera?

Mnemore d8

El mundo del Betaverso se asemeja mucho al nuestro: la principal divergencia es que está ubicado cronológicamente en los años de la Segunda Guerra Mundial. Aunque la mayor parte de los hechos ocurridos en la misma son idénticos a los de nuestra realidad, otros han podido verse alterados por la presencia de...

Imago d10

...metahumanos. En este mundo, a espaldas de la opinión pública y de lo que cualquiera podría leer en los libros de historia, fue en los campos de batalla de la Segunda Guerra Mundial donde salieron a la luz todo tipo de poderes que, bien eran fruto de la experimentación científica con fines bélicos... o bien habían permanecido ocultos hasta ahora (como sociedades secretas expertas en el dominio de artes arcanas o especies parahumanoides cuya existencia era desconocida hasta el momento). Programas de potenciación humana mediante productos químicos, tosca manipulación genética o la explotación de artefactos arqueológicos supuestamente mágicos fueron algunos de los campos de pruebas en los que las distintas facciones trataron de encontrar la ventaja sobre sus adversarios...

Natura d6

... en una guerra a escala mundial. En un conflicto de estas características, los campos de batalla podían encontrarse en lugares tan recónditos como la jungla tropical, las escarpadas montañas del Tibet o el árido desierto del Sahara. Puntos del globo en los que la madre naturaleza bien podía convertirse, gracias a sus inmisericordes inclemencias, en una rival más.

¿QUIÉN? ››› EL OSCURO

En todos los mundos que visiten nuestros protagonistas, uno o más héroes (o villanos) habrán sido sustituidos por Oscuros. En este apartado de la aventura se describe quién es ese personaje que ha sido sustituido.

¿Quién es?: ¿Cuál es su aspecto físico? ¿A qué se dedica? ¿Forma parte de alguna organización, de algún culto, tribu o colectivo? ¿Y cuáles son sus intereses concretos? ¿Trabaja por su cuenta o tiene superiores a quienes rendir cuentas?

¿Qué está haciendo?: ¿Dónde se encuentra en el momento en que los protagonistas llegan a este mundo? ¿En qué asuntos está metido? ¿Cuáles son sus objetivos a corto plazo? ¿Qué amenazas se ciernen sobre él?

¿Cuál es su contrapartida real?: Recordemos que por cada Oscuro que está usurpando el papel de un personaje dentro de un universo alternativo, hay un héroe –o villano– retenido en la Encrucijada, soñando con lo que para nosotros sería una vida normal. ¿Cómo es esa existencia real con la que sueña? ¿Quién es esa persona en nuestro mundo?

Volviendo al caso que nos ocupa, ahora que sabemos que la acción transcurre en el Betaverso, podemos pasar a definir quién puede ser el Oscuro infiltrado.

Hermana Lisandra Covanesti

Aspecto Físico: Una mujer de unos treinta y cinco años, melena caoba recogida en un discreto y recatado moño. Gafas redondas, ojos marrones y labios muy finos. Al cuello, una pequeña cruz dorada. Sus ropas son sobrias y oscuras, como las de una viuda.

¿Quién es?: Huérfana recogida por la Hermandad de Nuestra Señora de las Lágrimas, Lisandra Covanesti trabajaba como secretaria personal del Cardenal Fabrizio Rozzi. Éste era el enlace del Vaticano con una misteriosa orden de monjes, los Samaelitas, cuya misión era custodiar tesoros sagrados: reliquias que por diversos motivos debían permanecer ocultas a los ojos del mundo.

¿Qué está haciendo?: Cuando Hitler consiguió la cooperación del Papa Pío XII, Lisandra comenzó a filtrar información al servicio de inteligencia británico. Hace apenas cuatro días se confirmó que ante las presiones del Führer, el Santo Padre había accedido a poner bajo custodia nazi algunos de los secretos más importantes de los Archivos Vaticanos.

Lisandra informó a sus enlaces ingleses de que se iba a hacer entrega de un arca de piedra que llevaba siglos oculta en lo más profundo de los sótanos de la Santa Sede. Un arca que, a tenor de algunas leyendas hebreas, encierra los cuatro jinetes del Apocalipsis.

Con la sospecha de que los nazis ya tenían en su poder las cuatro llaves de piedra necesarias para abrir el arca, los británicos habrán decidido compartir su información con el resto de las potencias aliadas. Se habrá dado luz verde a un operativo para recuperar tanto las cuatro llaves como el arca de piedra.

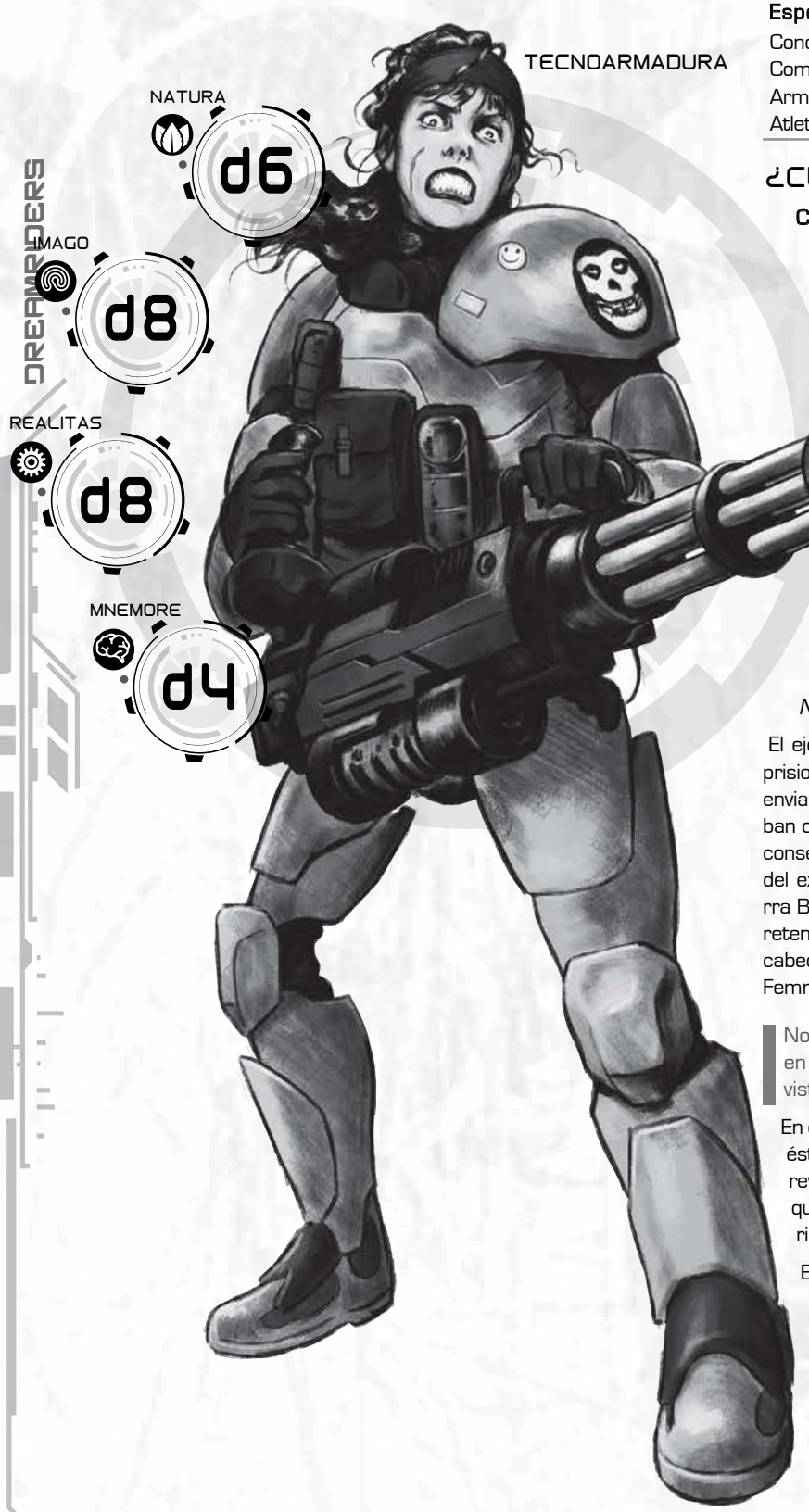
Lisandra forma parte de ese equipo, en calidad de experta en la materia. Sin embargo filtrar el punto de encuentro donde se entregará el arca a los nazis la habrá puesto al descubierto ante el Cardenal Rozzi.

Lo que nadie imagina es que, como Oscuro, el objetivo final de Lisandra es apropiarse del arca y de las llaves restantes –ella tiene ya una en su poder– para abrirla. De esa forma toda esta realidad será devorada por la Nada primigenia.

¿Cuál es su contrapartida real?: La contrapartida en el mundo real de Lisandra no es otra que la doctora Cassandra Guerrero. De hecho, cualquier protagonista que la haya conocido podrá percatarse del increíble parecido entre ambas.

Por otro lado, entre el Oscuro usurpador y la contrapartida de ese sujeto en el mundo real se produce un peculiar fenómeno de simbiosis psicológica y emocional: el Oscuro a través de sus acciones refleja las emociones y sentimientos de esa persona en el mundo real.

Así, el carácter nihilista del plan de Lisandra en su papel de Oscuro refleja el estado emocional de la doctora. Concretamente a cómo se siente con respecto a lo que ha provocado con la creación de Yggdrasil. La doctora Guerrero se ve a sí misma como una destructora de mundos... ¡y eso es lo que se transmite en su versión como Oscuro!



LISANDRA COVANESTI

Físico	2	Realitas	d6
Combate	2	Natura	d4
Conocimiento	3	Mnemore	d8
Astucia	3	Imago	d8

Especialidades

Conocimiento arcano		2
Combate cuerpo a cuerpo		2
Armas de fuego (Pistola)		1
Atletismo		2

¿CUÁNDO? ››› EL MOMENTO

Contexto General

Tan importante como las esferas que definen su naturaleza es el conocimiento de qué está ocurriendo en el mundo al que acaban de llegar nuestros protagonistas. Por supuesto, no podemos hacer un listado de todo lo que está pasando en un universo de juego. Es más: los únicos eventos que nos interesan son aquellos que giren en torno al Oscuro. Por lo tanto nos limitaremos a esos eventos que han tenido lugar (o están teniendo lugar) y que pueden ser importantes para el destino que afronten los personajes recién llegados a este mundo.

En el caso del Betaverso, veamos qué acontecimientos (más o menos recientes) pueden ser relevantes para la trama en curso.

Noviembre de 1941

El ejército alemán lleva a cabo un experimento en el campo de prisioneros de Krohn. Activando una máquina que supuestamente enviará tropas a través del continuo espacio-tiempo, los nazis traban contacto con Terra Beta: un universo paralelo donde Hitler ha conseguido dominar fuentes de terrible poder místico. Por culpa del experimento, un grupo de metahumanos procedentes de Terra Beta se ve transportado al campamento de Krohn, donde son retenidos por los nazis. Entre los recién llegados se encuentra la cabecilla de la Unidad Blitzkrieg, las versiones de Terra Beta de las Femme Fatale* de Terra Alfa (también conocido como Betaverso).

> Nota importante: Lo ocurrido en el campo de Krohn, se relata en el módulo Femme Fatale: TERRA BETA, publicado en la revista digital NSR en noviembre de 2006.

En el tiempo que estuvo retenida por los alemanes, la cabecilla de éste grupo (una peligrosa hechicera llamada Karen Reiffenstal), reveló entre otros secretos, el paradero de un artefacto místico que daría a los nazis de Terra Alfa la ventaja estratégica necesaria para derrotar a los aliados.

En cualquier caso, los datos que esta misteriosa viajera dimensional trajo consigo llegaron a manos de la Sociedad Thule, el grupo de ocultistas dirigido por Himmler que buscaba vías de explotar las ciencias arcanas en el campo de batalla. Siguiendo las referencias de Karen Reiffenstal, la Sociedad Thule dio con las coordenadas del lugar indicado: aquella arma estaba enterrada en una cámara que llevaba siglos oculta bajo las arenas del desierto de Tebas.

Agosto de 1942

Para cuando los alemanes llegaron a las coordenadas aportadas por su confidente, descubrieron que la cripta donde se encontraba el Arca del Juicio Final había sido profanada hacia ya siglos. Siguiendo su rastro, sin embargo, no tardaron en descubrir que el arca había sido entregada como regalo a la Iglesia hacía más de trescientos años.

Entre tanto, se había dejado en manos de la Sociedad Thule la búsqueda de las cuatro llaves que permitirían al Führer –si llegaba el momento de necesitarlo– abrir los cerrojos del arca y desencadenar así el Juicio Final. Con las llaves en su poder, los miembros de la Sociedad Thule viajaron hasta la Isla de Alderney (en manos por aquel entonces de los nazis). Allí aguardarían la llegada del arca, la cual sería investigada por uno de los mayores ocultistas que trabajaban para Himmler, amén del propietario de una de las cuatro llaves de piedra: un colaboracionista británico conocido como Sir Douglas Devon Westmoore.

** Femme Fatale es un equipo de espionaje formado íntegramente por mujeres dotadas de poderes metahumanos. No sirven a ninguna potencia en concreto, poniendo sus servicios en manos del mejor postor.*

ACTO PRIMERO: PRESENTACIÓN

Toda aventura de los jinetes de sueños arranca con la llegada de los personajes a un nuevo mundo alternativo. Bajo el nombre de Presentación, este acto nos sirve para que los protagonistas se familiaricen con el nuevo entorno además de permitirles trabar contacto con algunos de los personajes que serán relevantes a lo largo de la trama.

PUNTO DE ACCESO

Sabiendo que toda nueva aventura comienza con nuestros protagonistas llegando a una nueva realidad alternativa, podemos empezar definiendo el lugar y el momento exactos donde tiene lugar esa entrada. Es lo que llamamos el punto de acceso.

Se tratará de una escena ubicada en la misma localización donde tendrá lugar la llegada interdimensional de los protagonistas a este nuevo mundo. La forma de aparecer será siempre la misma: de la nada, brotarán pequeñas y súbitas descargas de electricidad estática que irán aumentando su intensidad al tiempo que se levanta una brisa imposible. En un punto determinado de esa localización el tejido mismo de la realidad se rasgará, dejando abierta una brecha a través de la que puede verse el fluir de un caudal de energía azulada. Acto seguido, los protagonistas brotarán a través de dicho acceso. El portal se cerrará de forma inmediata una vez el último de ellos haya tocado el suelo.

Lo ideal es que nuestros protagonistas encuentren en este punto de acceso una situación interesante que les permita, por un lado, hacerse una idea aproximada de la clase de entorno por el que se moverán durante el transcurso de esa aventura. Y por otro lado la situación debería ponerles en contacto con personajes no jugadores que, más tarde o más temprano, se evidenciarán como partes clave de la historia de la que están siendo partícipes.

PUNTO DE ACCESO EN EL BETAVERSO

AERÓDROMO DE GOURY, NORTE DE FRANCIA. MAYO DE 1945.

Auderville, Baja Normandia.

"Launch!"
(Steve Jablonsky, B.S.O. Steamboy)

Localización:

Una descripción más o menos concreta del lugar donde los protagonistas aparecerán por primera vez en este mundo y donde tendrá lugar su primera toma de contacto con eventos o personajes que serán importantes para la historia. Un mapa de la zona –aunque sea abocetado– suele ser de ayuda aunque no conviene obsesionarse con la medida exacta de las distancias. Si quisiéramos un realismo pormenorizado y minucioso, jugaríamos a otra cosa.

Se trata de un conjunto de dos pistas de aterrizaje habilitado en 1941 por las fuerzas alemanas. En un principio, servía de puesto avanzado para los aviones que llegaban con material para levantar el campo de prisioneros (y el propio aeródromo) de la ocupada isla de Alderney.

Desde que ésta cuenta con su propio aeródromo, el de Sylt, éste ha caído en desuso.

Cuenta con una verja que lo rodea además de un muro de cinco metros de alto. A lo largo del muro se reparten torres de vigilancia y focos que barren su perímetro durante la noche. El aeródromo tiene cuatro hangares, dos pistas de aterrizaje en precario estado y una pequeña torre de comunicaciones, acristalada y levantada sobre soportes de madera.

LA SITUACIÓN

Aunque siempre es posible que nuestros protagonistas "aterricen" en un entorno libre de todo riesgo y sin ningún tipo de peligro inminente, recomendamos por puro interés dramático que el punto de acceso sirva para meter a los personajes en la trama que está desarrollándose y de la cual van a ser parte activa tarde o temprano.

En el caso concreto de esta aventura, nuestros protagonistas van a aparecer justo en el momento en que un comando de los Aliados –la Unidad Beta– se dispone a asaltar el aeródromo de Goury, con la sana intención de arrebatar a los nazis el preciado cargamento que lleva en su bodega un bimotor.

Por lo tanto, a un lado tendríamos a los nazis: un grupo de quince hombres, entre los que se incluye a dos pilotos. Además, estará supervisando el traslado de la preciada reliquia un miembro de la Orden de los Samaelitas, designado por el Vaticano para velar por la seguridad del envío. La mayor parte de los nazis son soldados que estaban destinados a la vigilancia del aeródromo, apostados en torres de vigilancia y rodeando el avión bimotor que acaba de aterrizar a causa de un inesperado fallo mecánico.

Por otro lado, estaría el comando especial enviado por los Aliados: cuatro miembros de la conocida como Unidad Beta, un equipo secreto de élite especializado en operativos de naturaleza poco convencional. Uno de los miembros del comando habrá sido el responsable de provocar el fallo técnico que obligó al avión a tomar tierra de forma imprevista en Goury.

LOS PERSONAJES NO JUGADORES

¿Hay alguien que sea testigo de la llegada de los protagonistas? ¿Qué hacían allí justo antes de que nuestros viajeros dimensionales hiciesen su espectacular aparición, rasgando el tejido de la realidad? ¿Cuáles serán sus reacciones ante la súbita llegada de los personajes?

A nivel narrativo, la presencia de personajes no jugadores en este punto de acceso nos permite presentar las distintas facciones o grupos de poder que existan en ese lugar. Además de añadir profundidad y color al escenario donde tiene lugar la aventura, esto permite a los (desorientados) protagonistas tener un referente de por donde irán los tiros (en ocasiones, en sentido literal) de la historia que como Director de Juego hayas preparado.

En esta escena, tenemos dos facciones bien diferenciadas por lo que podremos encasillar a cada personaje no jugador dentro de cada una de ellas.

FUERZAS DEL EJE

GRUPO DE NAZIS

Nivel: 8

Mnemore	d6	Entrenamiento militar

Dentro de este grupo englobaremos a la dotación completa de soldados alemanes que velan por la seguridad del aeródromo y que pueden representar una amenaza para los protagonistas.

HERMANO GABRIEL, EL BUEN PASTOR

Nivel: 8

Mnemore	d8	Entrenamiento de asesino

Se trata del enviado de los Samaelitas: la hermandad secreta que esconde y protege los tesoros sagrados de la Iglesia. Su aspecto es el de un hombre joven, de no más de treinta años. Cabeza afeitada, ojos muy claros y una piel tan pálida que casi parece que sufra alguna clase de albinismo. Su atuendo es una sotana abierta, de forma que le permite moverse ágilmente, sin encontrar impedimento a la hora de desempeñar su labor como asesino. Entre sus técnicas favoritas, estos monjes emplean un cable estrangulador.

El hermano Gabriel, como todos los integrantes de esta orden, es huérfano. Criado desde pequeño para convertirse en miembro de los Samaelitas, Gabriel es un fanático demente, al que le gusta automutilarse en señal de veneración al Señor (su piel está marcada por cortes y marcas de golpes).

UNIDAD BETA

La Unidad Beta es un comando de élite que lleva a cabo operaciones secretas bajo la autoridad de la Sociedad de Naciones. Su existencia es desconocida para casi todo el mundo, no sólo ante la opinión pública: los principales altos cargos militares de las distintas potencias Aliadas no saben que existe.

Los miembros de la Unidad Beta tienen distintas nacionales y proceden de ámbitos dispares (aunque la mayoría son o han sido militares). Todos comparten el dudoso privilegio de haber sido condenados a muerte o cadena perpetua por sus crímenes... y haber sobrevivido tras ser expuestos a una sustancia experimental que los dotó de capacidades sobrehumanas.

SAMIR RAKHESUDDIN

Nivel: 8

Imago	d8	Forma de roca
Mnemore	d8	Entrenamiento militar, Liderazgo

Aspecto: De rasgos claramente hindúes, bordea los cuarenta años. Constitución normal, ojos oscuros y un semblante que rara vez abandona un gesto de profunda tranquilidad y sosiego.

Datos para el Director de Juego: Rakhesuddin es el oficial al mando de la unidad. Como la mayoría, este estratega de mente calmada era parte del ejército (británico en su caso) hasta que fue condenado a muerte por agredir (y matar) a un superior. Desde la formación de la Unidad Beta, Rakhesuddin ha dirigido sobre el terreno la mayor parte de las operaciones.

La exposición al llamado Gas Prometeo provocó en Rakhesuddin una alteración de su código genético, permitiéndole desde entonces alterar de forma limitada la composición de su cuerpo. De esta forma, puede convertir su piel en roca, dándole una fuerza muy superior a la humana así como una asombrosa resistencia a cualquier forma de agresión física.

RONNIE MADDIGAN

Nivel: 6

Imago	d8	Supervelocidad, Invisibilidad
Mnemore	d6	Sigiloso, Mentir

Aspecto: Un joven irlandés que apenas pasa de los veinte años, de tez pálida cuajada de pecas, delgaducho y gesto nervioso.

Datos para el Director de Juego: Ronnie Maddigan se crió en las calles de Londres donde acabó por convertirse en una figura criminal a muy temprana edad. Cuando fue por fin atrapado por Scotland Yard, Maddigan fue puesto bajo la tutoría del servicio de inteligencia británico. Una fatídica operación en suelo español le supuso una acusación de traición (debido a una huida especialmente cobarde y deshonrosa). Fue condenado a muerte por un tribunal militar cuando fue reclutado para la Unidad Beta.

La exposición al gas Prometeo hizo que Maddigan desarrollase dos capacidades sobrehumanas: por un lado, era capaz de hacerse invisible y, además, sus reflejos se potenciaron a tal nivel que podía reaccionar y moverse a mayor velocidad que los demás.

VELASCO FUENTEMAYOR

Nivel: 6

Imago	d8	Levitación, Precognición
Mnemore	d6	Teología, Armas de fuego

Aspecto: Poblada barba y abundante pelo moreno, la piel de su cara está curtida por el sol. Complexión fuerte y mirada penetrante, inquisitiva.

Datos para el Director de Juego: Velasco Fuentemayor era sacerdote durante la Guerra Civil Española. La inteligencia británica se hizo con él cuando asesinó a varios soldados republicanos bajo lo que parecía un brote de psicopatía religiosa. Fue estudiado en algunas instituciones psiquiátricas inglesas hasta que fue finalmente captado por el programa de Unidad Beta.

La exposición al gas Prometeo ha hecho que Velasco desarrolle la capacidad de ver el futuro (en forma de borrosos flashes que nunca son todo lo claros o evidentes que se desearía). Además, es capaz de levitar y flotar en el aire. Velasco está convencido de que se trata de dones divinos otorgados por el Señor para im-

partir justicia. Se ve a sí mismo y a sus compañeros de la Unidad como "arcángeles del Altísimo".

JOAO DOSANTOS

Nivel: 8

Imago	d8	Sentidos animales, Regeneración
Natura	d8	Combate cuerpo a cuerpo

Aspecto: Joven, de unos veintipocos años, pero de complexión muy atlética. Pelo corto, tez morena; se mueve de forma peculiar, con movimientos que parecen los de un animal al acecho.

Datos para el Director de Juego: Joao se crió en plena naturaleza sin apenas contacto con el mundo exterior. Cuando la Guerra Civil Española alcanzó los bosques de la frontera con Portugal donde habitaba, Joao acabó siendo capturado por las fuerzas republicanas y llevado a Inglaterra donde fue sometido a todo tipo de estudios y análisis. Como ocurriera con el caso de Velasco, Joao acabó también formando parte de la primera hornada exitosa del experimento Prometeo.

A raíz de su exposición al gas, Joao vio potenciados los que ya eran de por sí unos sentidos extraordinariamente afinados. Vista y oído, sobre todo. Por otro lado, el gas hizo que su sistema inmunológico diese un salto cuántico, siendo capaz de recuperarse de todo tipo de heridas a una velocidad mucho mayor de la normal.

LA ESCENA

Una vez conocemos el lugar donde se desarrolla la acción, las tramas que hay en marcha y los personajes no jugadores involucrados en ellas, lo único que resta es dar una serie de opciones que puedan orientar tu narración como Director de Juego. Por supuesto es imposible darte una propuesta para cada posible acción que lleven a cabo tus jugadores (¡nunca se sabe por dónde te pueden salir esa panda de bastardos!). En su lugar, damos una serie de propuestas que son más o menos obvias. Tomándolas de referencia siempre podrás extrapolar esas resoluciones a las acciones que quieran emprender tus protagonistas.

Mientras los comandos de la Unidad Beta se acercan en silencio, ocultos entre la maleza silvestre que rodea el aeródromo, verán aterrizar un bimotor de fuselaje blanco y emblemas de la Cruz Roja. Unos minutos antes, un pequeño convoy militar formado por un jeep y tres motocicletas habrá rodeado las inmediaciones de la pista de aterrizaje. Además de esta comitiva de siete soldados, habrá media docena más vigilando (con perros) las inmediaciones del aeródromo.

El enviado de los Samaelitas, el hermano Gabriel, bajará del avión escoltado por un grupo de cuatro sacerdotes, todos ellos jóvenes miembros de la Orden de los Samaelitas. Uniformados como personal sanitario, sacarán un pesado cajón en cuyo interior se encuentra el Arca del Juicio Final.

Si nada lo impide, el convoy llevará a los recién llegados hasta un pequeño puerto a un par de kilómetros de allí, donde una lancha rápida está preparada para llevar el Arca hasta la isla de Alderney.

Invitados imprevistos

En el momento en que los miembros de la orden estén subiendo el pesado cajón a bordo del jeep, tendrá lugar la inesperada y sobrenatural entrada de nuestros protagonistas en este mundo. Para cuando se hayan puesto de pié, se verán rodeados por los soldados nazis (que no dejarán de vociferarles en alemán, al tiempo que los encañonan con sus subfusiles).

Si los protagonistas se enfrentan con los nazis: Utiliza el valor antes mencionado (Mnemore 8) como el nivel de obstáculo, considerando que las consecuencias negativas se traducen en daño físico (provocado por los proyectiles de los subfusiles y pistolas). Una vez derrotados los nazis, deberán lidiar con el hermano Gabriel mientras el resto de los miembros de la orden tratan de escapar con el pesado cajón que ya estará cargado en el jeep.

Si los protagonistas tratan de evitar que escapen: Emplea un obstáculo de Mnemore 8 para representar a los cuatro miembros de la orden que, a bordo del jeep, tratarán de dar esquinazo a los protagonistas. En cualquier caso, puedes considerar que las consecuencias negativas obtenidas a la hora de lidiar con este obstáculo son daños físicos producidos por los disparos de los miembros de la orden (armados con subfusiles y pistolas) o cortes realizados por sus puñales (si el combate tiene lugar cuerpo a cuerpo). Una vez superado el obstáculo, se considera que los protagonistas han logrado frenar la huida de los miembros de la orden.

El hermano Gabriel se considera por sí mismo un obstáculo, por lo que nuestros protagonistas tendrán que derrotarlo si quieren evitar que escape con el arcón.

Si los protagonistas tratan de huir: Puedes utilizar también el valor de la soldadesca nazi pero, en este caso, podrás emplear el obstáculo como una barrera: cada protagonista tendrá que hacer una tirada para ver si consigue sortear el obstáculo de una vez (sacando todos los éxitos necesarios) o si bien lo han conseguido pero han sufrido el daño de alguna bala perdida (calculando los fallos sacados en caso de no haber obtenido todos los éxitos necesarios).

Encontronazo con LA UNIDAD BETA

Los muchachos de la Unidad Beta, como es lógico, se sorprenderán tanto como los nazis o los enviados del Vaticano ante la aparición de los jinetes de los sueños. Sin embargo, aguardarán ocultos hasta que se resuelva el enfrentamiento entre los nazis y los recién llegados. Si los protagonistas se dejasen atrapar por los nazis o intentasen huir, no tardarán en entrar en acción los miembros de la Unidad Beta, barriendo el suelo con los soldados o con los Samaelitas que estén dando problemas a los protagonistas.

Por supuesto, la Unidad Beta no se mostrará confiada ante los recién llegados, a quienes encañonarán con sus armas al tiempo que someten a un educado pero firme interrogatorio (dirigido por el propio Samir Rakhesuddin).

Ganarse la confianza de la Unidad Beta es un obstáculo que los protagonistas deberían superar sin recurrir a la violencia. Se considerará un obstáculo de Mnemore 8 si lo que hacen es intentar dejar claro que no han venido con intención de interferir en su operativo militar (y que, por supuesto, no tienen nada que ver con nazis o esotéricas órdenes religiosas).

En el caso de que intenten escapar de ellos: los personajes habrán de lidiar con toda la Unidad Beta (es decir, que tendrán que enfrentarse a cada personaje no jugador por separado).

En ambos casos, los personajes acabarán –de una forma u otra– acompañando a los chicos del comando hasta el punto de recogida donde serán interceptados por un equipo del servicio de inteligencia británico.

INTERLUDIOS (I)

A diferencia de las escenas normales, en las que los jugadores guían a sus personajes a través de la acción que tiene lugar en un escenario, los interludios son escenas de exposición: momentos en los cuales se revelan nuevos datos de la trama a los protagonistas.

Debes tener en cuenta que muchas aventuras de la modalidad dreamriders giran en torno a la identificación, localización y eliminación de un usurpador, el Oscuro. Por tanto tienen un claro componente de lo que se define en cine y televisión como un whodunit (¿Quién lo hizo?). Tramas en las que todo gira en torno a descubrir quién ha sido el responsable de algo. En este caso, los jugadores tendrán casi siempre la seguridad de que hay un Oscuro en el escenario, ¡tal y como Yggdrasil les reveló antes de que se lanzaran a esa odisea espacio-temporal!

En esta clase de aventuras, el primer interludio marca el acceso a nuevos datos e información (adicional a la que ya se haya introducido en la presentación). Cuando acabe el interludio, por otro lado, ya se habrá al menos mencionado el personaje que ha sido usurpado por un Oscuro.

> Nota para el Director de Juego. EL FACTOR "WHODUNIT". Una de las reglas no escritas de la estructura de "whodunit" es que, aunque su identidad como tal no haya sido revelada, el asesino debe aparecer –aunque sólo se le mencione– antes del final del primer acto. Siguiendo esta regla, como Director de Juego puedes avisar a tus jugadores de que una vez acabado el interludio ya habrá aparecido en escena el sujeto cuya identidad estará usurpando el Oscuro (o al menos se habrá mencionado su nombre) Esta anticipación puede ayudar a potenciar la paranoia e inquietud de los protagonistas, aunque puedes ahorrarte el aviso si pasadas unas cuantas aventuras crees que tus jugadores ya le habrán pillado el truco a la estructura del "whodunit".

Aventuras de Hijo Pródigo: ¿Y qué pasa en las aventuras donde los personajes llegan a ese mundo para servir de escolta a otro viajero interdimensional que –como les pasará a ellos tarde o temprano– ha regresado finalmente a su mundo natal? En esos casos puede o no haber un Oscuro: el hecho de que estén sirviendo de escolta no significa que no pueda haber más presencia de Oscuros.

También es posible que, simplemente, el Oscuro haya pasado a mejor vida hace ya tiempo. Sea como sea, se habrá al menos mencionado su identidad antes de dar por concluido el interludio.

AL SERVICIO SECRETO... DE LA SOCIEDAD DE NACIONES

En el caso de la aventura que nos ocupa, el primer interludio tendrá lugar tras resolverse el enfrentamiento entre la Unidad Beta y los protagonistas. Reunidos a bordo de un navío que sirve de base móvil de operaciones a una rama especial del servicio de inteligencia británico, los personajes trabarán contacto con Sir Jasper J. Ward, supervisor del operativo y con la especialista del vaticano, la hermana Lisandra Covanesti.

Localización:

En mitad del Canal de la Mancha, se encontrará el Avalon, un carguero inglés que sirve como base temporal de operaciones a la Oficina de Guerra Paranormal del gobierno de su Majestad (una rama del servicio de inteligencia británico).

En mitad de un temporal de mil diablos, los protagonistas serán llevados –de una forma u otra– ante la presencia del cabo James Ward, quien, tras darles cortésmente la bienvenida al Avalon, los llevará hasta el oficial al mando de la operación. Allí, en la comodidad de un amplio camarote de paredes de madera salpicadas de mapas de distintas partes del mundo, los protagonistas serán puestos al corriente de todo cuanto está teniendo lugar.

¿Cómo hemos llegado aquí?

Aunque es una escena de paso obligado, los protagonistas pueden haber llegado al interludio de muy diversas maneras. De hecho, para conservar cierta sensación de estructura abierta, conviene que no fuerces a los jugadores a tomar ciertos caminos dentro de la aventura, sino que vayas ajustando el escenario a sus movimientos... poniendo en su camino todo aquello que te convenga que vayan encontrando. (¿Necesitas que acudan a esa fiesta en la mansión de los Deveraux? Haz que descubran que esa persona a la que están buscando asistirá a dicho evento.)

Si los protagonistas derrotaron a la Unidad Beta: Lo cierto es que si los interrogan, ninguno de los miembros de la Unidad Beta hablará... salvo Maddigan, quien soltará todo en cuanto superen un obstáculo de Mnemore 6. En cualquier caso, un comando de apoyo formado por operativos británicos no tardarán en interceptar a los recién llegados (su presencia habrá sido captada por ciertos psíquicos de los que dispone la Oficina de Guerra Paranormal).

Entre los soldados que les rodearán se encontrará el cabo James Ward, quien se mostrará dispuesto a negociar un pacto de no agresión: teniendo en cuenta que han podido con la Unidad Beta, considerará que es mejor opción negociar con los jinetes de los sueños antes que enfrentarse a ellos. En suelo hostil y con la posible premura de patrullas alemanas rondando la zona, James Ward y sus hombres conducirán a los protagonistas hasta el Avalon a bordo de un par de lanchas neumáticas que ocultaban en una de las escarpadas playas próximas al aeródromo.

Si los protagonistas consiguen huir: No tardarán en llegar a la cala donde la Unidad Beta tiene previsto regresar. Allí se encontrarán de frente con el cabo James Ward. La Unidad Beta no tardará en llegar dispuestos a continuar la pelea. Tarde o temprano, el joven cabo acabará haciendo las veces de mediador entre unos y otros, llegando a la conclusión de que los protagonistas no parecen trabajar para los alemanes.

Si los protagonistas se han entregado a la Unidad Beta: Éstos pondrán unas esposas a los personajes y les llevarán hasta la playa en la que aguarda James Ward y el resto de sus hombres. Una vez allí, tras un interrogatorio superficial sobre quiénes son, para quién trabajan y cómo han llegado allí, se les subirá en uno de los botes hinchables que han escondido entre las rocas. En otro de ellos viajará el cajón donde se guarda el Arca (tras haber comprobado que, en efecto, se encuentra en su interior), escoltado por los chicos de la Unidad Beta.

LOS PERSONAJES NO JUGADORES

EFECTIVOS BRITÁNICOS DE LA OFICINA DE GUERRA PARANORMAL

Nivel: 6 (Mnemore d8, Imago d6)

Una dotación de casi treinta hombres forman el operativo que hay a bordo del Avalon; con ellos tendrán que medirse nuestros

protagonistas en caso de que quieran adueñarse del barco e imponer su ley por las bravas.

SIR JASPER J. WARD

Nivel: 5

Mnemore	d6	Entrenamiento militar, Espionaje
Imago	d6	Ciencias Ocultas

Aspecto: Unos cincuenta y tantos años, rostro arrugado y ojos azules. Su barbilla es algo cuadrada y camina levemente encorvado. Con uniforme militar, Ward recibirá a los jinetes de los sueños en su camarote, disfrutando de música clásica en un gramófono y ofreciendo unos finos cigarrillos que se hace importar desde la India.

Datos para el Director de Juego: Ward lleva involucrado en temas de ocultismo y espionaje desde la década de los treinta, cuando los británicos comenzaron a mover hilos en relación a la pasión del Führer por los artefactos místicos. Al estallar la guerra, Ward fue puesto al cargo de la Oficina de Guerra Paranormal, una oficina secreta encargada de seguir de cerca las actividades esotéricas que los miembros del Eje llevasen a cabo con fines bélicos.

En relación con la presencia de los personajes en todo este asunto, de momento Jasper prefiere tenerlos cerca: si resultan ser traidores, no conviene dejarlos libres para que avisen de cuanto hayan podido ver. Por ello, pese a mostrarse de lo más cordial y educado, Jasper no revelará ni por asomo ningún detalle sobre quiénes son (se limitará a autodefinir su agencia como *"británicos más discretos que los propios británicos"*). Tampoco les dará más información de la necesaria sobre el operativo en la isla de Alderney.

Por supuesto –y aunque les preguntará al respecto– Jasper no espera que los protagonistas revelen para quién trabajan en realidad. De momento, le bastará con que no sea para las potencias del Eje.

Viendo en ellos algo paranormal digno de ser investigado –sobre todo si han barrido el suelo con la Unidad Beta– Jasper pedirá la ayuda de los protagonistas en el operativo del asalto a Alderney, en colaboración con la Unidad Beta (ignorando las más que posibles quejas sobre ello de Samir Rakhesuddin). Por supuesto, la intención de Jasper –en el caso de que no sean espías alemanes y sobrevivan a la misión– es ofrecerles formar parte de la Oficina de Guerra Paranormal de la Corona. Y en caso de negarse... bueno, siempre pueden aprender mucho de ellos con sus autopsias.

MAYOR DUNCAN ROCKSTONE

Nivel: 5

Mnemore	d8	Entrenamiento militar, Cuerpo a cuerpo
Realitas	d6	Escéptico

Aspecto: Ojos claros y cabeza afeitada. Piel muy marcada por el sol y las arrugas. Bordea los cuarenta años y luce un uniforme de oficial similar a los que llevan los miembros de la Unidad Beta.

Datos para el Director de Juego: El mayor Duncan Rockstone es el supervisor directo de la Unidad Beta al menos en esta operación. El resto de la unidad se encuentra con su auténtico superior, el mayor Hawksmoore, en otro operativo secreto a miles de kilómetros de allí.

Rockstone es un veterano y la guerra no es algo nuevo para él. Sin embargo, todo lo sobrenatural le despierta una profunda desconfianza. Se mostrará reacio a permitir que Sir Jasper autorice que los protagonistas tomen un papel activo en el operativo de Alderney. Si como Director de Juego lo consideras pertinente, puedes dejar ver las diferencias de opinión existentes entre Rockstone y Sir Jasper y que los protagonistas tomen partido por quien crean conveniente. Puedes considerarlo un obstáculo dialéctico (sin consecuencias negativas) de Realitas d6.

> Nota importante: Si entre los protagonistas hay alguno que haya podido conocer al personaje no jugador de Duncan Rockstone en el mundo real, reconocerá las más que evidentes semejanzas entre éste y el superior de la Unidad Beta dentro de este escenario.

LA ESCENA

Una vez labrado el pacto de cooperación, Sir Jasper J. Ward mostrará a los protagonistas parte de los informes que disponen de la operación alemana en Alderney. Contará a los personajes que sus espías han seguido la pista de tres sujetos a los que, en las altas esferas de Berlín, se conoce como "El Triunvirato de Thule": tres individuos implicados en ciencias ocultas y pertenecientes al círculo más cercano a Himmler en la Sociedad Thule.

Sospechosos Habituales

Esos tres individuos mencionados por Ward serán, obviamente, algunos de los posibles candidatos a ser el Oscuro tras el que supuestamente deben ir los protagonistas.

Daijiro

Un individuo de rasgos orientales, con la cabeza afeitada y de complexión menuda. Viste ropas negras de seda, con bordados de loto. Lleva siempre un bastón de metal, plateado, y un gorro de cáñamo que mantiene oculto la mayor parte del rostro.

En palabras de Sir Jasper J. Ward: *"Es el más misterioso de quienes forman el Triunvirato. Hemos intentado recopilar datos sobre su pasado pero ha sido en vano: ¡parece como si ni siquiera la Sociedad Thule supiese quién es! De lo que estamos seguros es de que cumple una especie de labor como guardaespaldas para los otros dos miembros del Triunvirato. Y es bueno: ¡todos los asesinos enviados contra ellos han aparecido carbonizados!"*.

Baronesa Darla Dragunov

Se trata de una atractiva mujer, alta y de pelo largo, lacio y oscuro. Aparenta ser muy joven y su tez es pálida. Viste largos vestidos de color negro, lo suficientemente transparentes como para dejar ver sus sensuales formas.

En palabras de Sir Jasper J. Ward: *"Hemos investigado a la señorita Dragunov. Al parecer era la última descendiente de una poderosa familia moscovita, muy relacionada con la corte del Zar y sobre la que pesan numerosos rumores acerca de su afición por las ciencias ocultas. Sin embargo, los soviéticos han confirmado que murió durante los disturbios de la Revolución de Octubre. Lo sorprendente es que estas fotografías nos la muestran saliendo de una fiesta en Berlín poco antes de estallar la guerra. Según los datos oficiales, la señorita Dragunov debería tener más de cuarenta años. Y si se fijan, yo diría que no supera los veintipocos, ¿no creen?"*.

Sir Douglas Devon Westmoore

Un elegante dandy inglés, de rasgos afilados, tez pálida y elegante vestimenta.

En palabras de Sir Jasper J. Ward: *"Sir Douglas Devon Westmoore, soltero de oro durante la década de los diez y principios*

de los veinte. Un aventurero de medio pelo que dilapidó su fortuna familiar en empresas absurdas. Su pasión por las ciencias ocultas comenzó poco después de regresar de un periplo por todo el mundo. Y lo hizo casado con la baronesa Dragunov, a quien al parecer salvó de morir durante los disturbios de la Revolución de Octubre. Aunque siempre sospechamos que Westmoore pudiera ser un colaboracionista, para cuando lo confirmamos fue demasiado tarde: Alderney ya era feudo de los nazis".

Al parecer, este triunvirato fue enviado por los alemanes a la isla de Alderney en enero de 1943, más de dos años después de que la tomasen en junio de 1940. ¿Para qué? Nadie en la Oficina de Guerra Paranormal lo sabe a ciencia cierta.

Aparece Lisandra Covanesti

"Bueno..." –la voz de la joven pillará por sorpresa a los protagonistas, sonando a sus espaldas–. *"Yo diría que ya sabemos lo que pretenden".*

Lisandra habrá estado en la bodega del Avalon revisando el contenido del cajón que la Unidad Beta robó a la comitiva Samaelita. Entrará en el camarote cargando con un par de pesados incunables. Como Jasper les podrá decir sobre la joven, *"es nuestra enlace con cierta facción de la Santa Sede que no ve con buenos ojos la amistad del Papa con el Führer".*

Lisandra mostrará uno de los grabados que aparece en las amarillentas y gastadas páginas de uno de los dos códices. En la imagen, se aprecia el esquemático dibujo de un arca de piedra. De ella, brota una especie de humo negro que cubre todo el cielo.

En palabras de Lisandra Covanesti: *"En estos fragmentos de sus diarios, el propio Grigori Rasputín asegura haber pertenecido a un culto denominado Los Siervos de la Nada. Según Rasputín, poseían un gran poder arcano y custodiaban un artefacto al que denominaban el Arca del Fin de los Tiempos. Este culto perseguía la forma de romper sus cuatro sellos y, de esa forma, traer el Apocalipsis a nuestra dimensión... como sacrificio a la gran y todopoderosa Nada".*

La teoría de Lisandra al respecto (y que comparte Sir Jasper) es que Hitler está desesperado: sabe que el fin de la guerra está próximo y ha dado autorización al Triunvirato de Thule para abrir el Arca.

La misión de la Unidad Beta (y ahora de nuestros protagonistas) no puede estar más clara: evitar que el Triunvirato de Thule lleve a cabo el ritual necesario para provocar ese supuesto fin de los tiempos. Por otro lado, se les pedirá también que recuperen, intactos, los cuatro sellos que supuestamente permiten abrir el Arca.

Ante la posibilidad de que se enfrenten a una amenaza metahumana, la Oficina para la Guerra Paranormal habrá pedido la cooperación de la Unidad Beta para asaltar la mansión donde se supone se encuentran los miembros del Triunvirato. Como explicará Sir Jasper, deben hacerlo cuanto antes: en el momento en que los alemanes sepan que el Arca ha sido interceptada, es probable que evacúen de la isla a los miembros del Triunvirato, repartiéndolos por el mundo para evitar que nadie pueda recuperar los sellos.

Acto Segundo: Desarrollo

Llegados a este punto de la aventura, los protagonistas ya tienen más o menos claro el objetivo de la misma. Por otro lado, se habrá presentado ya (en persona o al menos se habrá mencionado su existencia) a los posibles sospechosos de ser el Oscuro infiltrado a quien los personajes deben eliminar.

Ahora presentaremos una serie de obstáculos que, como Director de Juego, podrás colocar en el camino de nuestros protagonistas.

La misión: Aunque en algunos casos esté planteado de una forma más explícita que en otras, toda aventura funciona como una misión. Es decir: en ellas, los protagonistas deben conseguir algo, sea ese algo un objetivo explícito (por ejemplo, los protagonistas son contratados para eliminar a un espía enemigo) o implícito por una situación o circunstancias concretas (los personajes deben escapar de un satélite prisión antes de que haga explosión).

UNIDAD BETA: LA MISIÓN

En el caso de la aventura que nos ocupa, la misión está bastante clara: los protagonistas, acompañados por los miembros de la Unidad Beta, deben adentrarse en la isla de Alderney –ocupada por fuerzas alemanas– y acceder a la mansión Westmoore, donde se encuentran los tres miembros del Triunvirato de Thule y que, supuestamente, tienen en su poder las llaves que abren el Arca del Juicio Final.

ESCENAS

¿Recuerdas que a la hora de crear al Oscuro había un apartado al que llamamos escenas? Éste número indicará la cantidad de objetivos previos que habrá que cumplir antes de acceder al tercer acto de la aventura.

Escena Uno LLEGANDO A LA ISLA

El primer obstáculo con el que tendrán que lidiar los protagonistas será acceder a la isla sin alertar a las fuerzas alemanas presentes allí.

Por un lado, todas las zonas de acceso marítimo a la isla han sido debidamente minadas, por lo que atravesarlas con lanchas neumáticas o haciendo submarinismo puede ser peligroso. Las minas submarinas se consideran una barrera de Mnemore 6, con posibles efectos de daño físico (a causa de la detonación de una o varias de las minas).

Los escarpados acantilados de la isla harán necesaria su escalada para todos aquellos personajes que no tengan medios más sencillos para sortearlos (como alas o poderes de levitación). En caso de que se intente escalar o acceder a la isla a través de grutas submarinas, se considerará una barrera de Natura 6 (con posibles consecuencias en forma de daño físico para quienes no puedan volar o capacidades similares).

En torno a las principales posiciones que han tomado los nazis a lo largo de la isla (al menos dos docenas de búnkeres a lo largo



de su contorno, junto a un puesto de control en el puerto de la bahía de Braye), los alemanes disponen de nidos de ametralladoras junto a potentes focos con los que hacer frente a una posible intrusión aérea. Puedes considerarlo una barrera de Mnemore 8, que en el caso de fallar puede dar consecuencias de daño físico (en forma de proyectiles de ametralladora). Esto también habrá significado que los nazis estarán sobre alerta (haciéndoles más difíciles las cosas a la hora de superar la escena dos).

Escena Dos
LLEGANDO A LA MANSIÓN

Aunque la opción más obvia pueda parecer la de acceder a la isla por el extremo más próximo a la mansión, la Unidad Beta tendrá intención de anular el puesto de comunicaciones para, de esta forma, lanzar el ataque a la mansión sin preocuparse de que puedan movilizar refuerzos procedentes del campo de prisioneros de Layer Sylt (donde hay un destacamento de casi doscientos hombres).

El puesto de comunicaciones se encuentra en el puerto de Alderney. Se trata de una pequeña fortaleza (Fort Grosnez), un cuartel amurallado con un torreón que sirve de puesto de observación. Si acompañan a la Unidad Beta, éstos se encargarán del destacamento principal mientras encomiendan a los protagonistas la labor de anular las comunicaciones. El puesto de control se encuentra en lo más alto de la torre de la fortaleza Grosnez: a lo largo de los cinco pisos que tiene la construcción, nuestros chicos se toparán con al menos una docena de soldados nazis que no representarán un gran impedimento (Mnemore 6). El principal problema radica en eliminar a los soldados antes de que su superior dé la voz de alarma, alertando al resto de las dotaciones alemanas. Si los protagonistas no resuelven el conflicto en dos rondas, se habrá dado la voz de alarma y, a partir de ahora, podrás aumentar la dificultad de los obstáculos que representen a soldados nazis (habrán movilizado refuerzos de cara a la evidente intrusión que ha tenido lugar).

En los caminos y bosques que rodean la mansión, los protagonistas podrán encontrarse con patrullas motorizadas de vigilancia. Si tratan de llegar a la mansión bosque a través, puedes considerar el entorno como una barrera de Natura 6 que habrán de superar todos los protagonistas. Si alguno de ellos no la supera, habrá llamado la atención de alguna patrulla nazi que pasaba por allí en ese momento. La barrera de por sí no tendrá consecuencias negativas para nadie, pero bastará con que uno de los protagonistas la falle para que, como Director de Juego, tengas la potestad de introducir una patrulla motorizada nazi (de un par de motocicletas y un jeep) que representan un barrera de Mnemore 8: si logran superar esta barrera, habrán dado esquinazo a los nazis, a pesar de que éstos se habrán detenido a echar un vistazo para ver qué demonios era ese ruido que ha llamado su atención. Si no la superan, considera que les han descubierto y que tendrán que lidiar con los nazis como si de un obstáculo normal de Mnemore 8 se tratase (al menos, quienes no hayan superado la barrera, recibiendo en este caso consecuencias en forma de daño físico, producto de los disparos de los nazis).

Escena Tres
ACCEDIENDO A LA MANSIÓN

Tras el montículo que forma la loma Mannez (en cuyo seno había un filón de cobre ahora agotado), se encuentra la conocida Mansión Westmoore. En lo que respecta a su forma, puede decirse que es un clónico de la que los protagonistas de la campaña inicial pueden ya conocer como Lighthouse Manor.

La mansión se encuentra en relativo buen estado aunque en paredes, ventanales y tejados hay algunas marcas que la guerra ha dejado en ellos. En esta realidad alternativa, el faro de Mannez fue destruido por una bomba en el primer y último intento de los británicos por recuperar la isla. En su lugar, los alemanes levantaron un bunker (ocupando el mismo lugar que el Domo que acoge Yggdrasil en el mundo real).

Los muros de la mansión están cubiertos con alambre de espino y son patrullados por grupos de soldados (y pastores alemanes). Si lo que se quiere es intentar una infiltración sigilosa, considera a los soldados como Mnemore 6 y a los perros como Natura 6. Será necesario que superen ambas barreras: de lo contrario, uno de los dos les verá y darán la alarma de inmediato. A nivel narrativo, pitarán dando el aviso y los focos de vigilancia se encenderán enfocando la zona, movi-

lizando a una patrulla adicional de soldados que cuenta como un obstáculo adicional de Mnemore 8: la mansión está protegida por un pequeño ejército de alemanes (unos cuarenta hombres con armas automáticas, un par de camiones y varios nidos de ametralladora antiaéreos repartidos en torno a ella). Puedes considerar ese pequeño ejército en conjunto como un obstáculo de Mnemore 10.

El búnker: De apenas diez metros cuadrados y seis de alto, esta mole de cemento armado dispone de varias rendijas por las que asoman dos ametralladoras pesadas (manejadas por una pareja de soldados alemanes cada una). Además de víveres y suministro eléctrico independiente, el búnker dispone de una compuerta lateral metálica (Natura 6). El búnker se considera un obstáculo de Mnemore 8, pudiendo intentar sortearse como barrera... bajo riesgo de sufrir las consecuencias en forma de daño físico.

Escena Cuatro
DENTRO DE LA MANSIÓN

Una vez consigan –o al menos, estén a punto de– entrar en la mansión, como Director de Juego podrás activar la última línea defensiva. En este caso, no son soldados nazis al uso, sino distintos personajes no jugadores que podrán atacar a los protagonistas... bien en grupo (si deciden no separarse) o bien por separado (emboscándolos en distintas ubicaciones de la mansión).

DAIJIRO

Nivel: 7

Natura		d10	Descarga eléctrica
Imago			
Mnemore		d6	Artes marciales

Datos para el Director de Juego: En realidad, es lógico que no existan datos sobre Daijiro puesto que ni siquiera es humano. Se trata de un kami: la manifestación física de un espíritu elemental. En este caso, de electricidad. Atrapado en esa forma humana por un sortilegio de magia negra, fue un regalo de Grigori Rasputín a su amante, la baronesa Dragunov. Aunque es una criatura noble, Daijiro debe obedecer las órdenes de la cruel baronesa como lo haría un noble samurai ante su cruel señor.

En escena: Daijiro aguardará que los protagonistas acaben con los soldados que haya en el perímetro exterior de la casa, para llamar entonces su atención lanzando alguna descarga desde el tejado. Su intención es emboscarlos, uno a uno, en cuanto estén dentro de la mansión: lo hará sobrecargando la instalación eléctrica de la casa y atacándolos aprovechando la oscuridad.

BARONESA DARLA DRAGUNOV

Nivel: 7

Imago		d8	Fuerza sobrehumana; Hipnosis
Mnemore		d8	Cuerpo a cuerpo

Datos para el Director de Juego: Por encima de ricos y nobles, los Dragunov eran practicantes de magia negra. Varios de ellos fueron discípulos de Grigori Rasputín y, como él, adoraban a una fuerza paradimensional conocida como la Nada. Para ganarse el favor del poderoso hechicero, los Dragunov entregaron en ofrenda a la más joven de la familia. Además de convertirla en su amante, Rasputín transformó a Darla en vampiro.

Ésta estuvo siempre a merced del seductor hechicero y su amor era más sincero de lo que nadie podía imaginar. Desde que el último cuerpo físico de Rasputín fuese destruido, el objetivo de Darla ha sido traerle de vuelta y poder así continuar la misión de traer la Nada a nuestro mundo.

En escena: Es posible que nuestros protagonistas se topen con Darla mientras siguen la pista a Daijiro por las dependencias superiores de la mansión. Mientras el kami jugará al gato y al ratón con ellos, la seductora vampiresa les aguardará recostada entre los doseles de su enorme cama. En un dormitorio de ventanas cerradas al sol e iluminado por un millar de velas, la vampiresa intentará seducir a uno de los protagonistas. Considéralo una barrera de Imago 4. Si se resiste, el personaje podrá enfrentarse a ella. Cualquiera que no la supere, sin embargo, estará controlado por la vampiresa durante tantas rondas como fallos obtuviese ante la barrera. Durante ese tiempo, el personaje se enfrentará contra uno de sus propios compañeros (empleando las reglas de Enfrentamientos, ver MECÁNICA BÁSICA).

Darla tiene instrucciones de su amado Grigori y piensa seguirlas aunque ello le cueste la no-vida: debe evitar que los protagonistas lleguen a la caverna subterránea, bajo la mansión. Aunque desconoce los detalles del ritual, Darla sabe que están muy cerca de conseguir abrir la puerta entre su mundo y la Nada.

SIR DOUGLAS DEVON WESTMOORE (poseído por Grigori Yefimovich Rasputín)

Nivel: 8

Imago		d10	Magia necromántica
Mnemore		d8	Pistola Lüger

Datos para el Director de Juego: Aunque sea su cuerpo, su tono de voz y tenga a su disposición todas sus riquezas, el alma de Douglas Devon Westmoore lleva casi treinta años pudriéndose en el infierno. Sin embargo, no siempre fue así: cuando era un joven impetuoso y amante de la aventura (a costa de la fortuna familiar), Douglas viajó por toda Asia. Tras recorrer la India, Indonesia, Japón y atravesar China, el británico llegó a Moscú en plena Revolución de Octubre. Ayudó a escapar de la muerte a la Baronesa Dragunov con la que se casaría más adelante. Un par de semanas después, tras efectuar los rituales necesarios, el alma de Grigori Rasputín fue apoderándose del cuerpo de Douglas hasta que, transcurridos dos meses, de aquel noble buscador de aventuras no quedó nada salvo la cáscara que ocupa ahora el espíritu del pérfido hechicero y embaucador.

Como parte de sus increíbles poderes, Rasputín es capaz de revivir a los muertos y emplear los cadáveres a modo de esbirros zombi. Ve a los nazis como marionetas con las que lograr sus objetivos de servir a su ama y señora, la Nada Primordial. Y los únicos que conocen su secreto son Daijiro y su amante Darla, por la que no siente la más mínima emoción: manteniéndola simplemente como su seguro de vida.

En escena: Pero, ¿dónde demonios se encuentran ocultas las llaves de piedra? ¿En una caja fuerte? ¿Tras algún pasadizo secreto entre los cientos de libros que decoran la biblioteca? Para encontrar el escondrijo del Triunvirato de Thule, los protagonistas habrán de sortear un obstáculo de Imago 8. Las consecuencias, y sólo si así lo deseas como Director de Juego, pueden traducirse en forma de daños físicos a modo de trampas místicas que haya dispuesto el propio Sir Douglas.

El caso es que aprovechando las grutas naturales existentes bajo la mansión, el Triunvirato de Thule ha dispuesto allí la cámara donde se llevará a cabo el ritual para abrir el Arca del Juicio Final. El acceso a la misma está oculto por un conjuro de espejismo en uno de los toneles de la bodega, en el sótano de la mansión.

En esta caverna, con un techo cuajado de estalactitas e iluminado por varios focos, se encontrará Douglas (y el resto del Triunvirato si no se han enfrentado a ellos mientras buscaban el escondrijo).

Cuando consigan entrar en la gruta, encontrarán a Sir Douglas D. Westmoore de espaldas con tres de las cuatro llaves de piedra dispuestas a su alrededor. Antes de que puedan hacer nada por detenerle, de las paredes de tierra de la gruta comenzarán a brotar docenas de zombis. La mayoría de ellos lucen depresivos uniformes a rayas, propios de los prisioneros del campo de Sylt: durante años sus cuerpos se han acumulado en uno de los túneles de la antigua mina de cobre que hay junto a la mansión, bajo la loma Mannez. Desde allí, abriéndose paso a través del subsuelo, los zombis habrán venido respondiendo a la llamada de su amo. Éste es el as en la manga de Sir Douglas: como Maestro Necromante que es, mientras esté con vida, podrá invocar una legión de muertos vivientes que servirán como última línea de defensa entre él y los protagonistas.

Considera a los muertos vivientes como un obstáculo mixto de Imago / Mnemore 10 (es decir, se cuenta como esfera adecuada cualquiera de las dos). Los daños que provoquen a modo de consecuencias se cuentan como físicos, por supuesto (aunque, por suerte, no habrá riesgo de infección zombi).

Mientras nuestros chicos se enzarzan con la marabunta de muertos vivientes (ayudados por la propia Unidad Beta), Sir Douglas entonará extraños cánticos en una lengua desconocida. Si no lo impiden antes de cuatro asaltos, alzará su daga y se apuñalará a sí mismo en el vientre. De rodillas, con su sangre manchando las tres llaves de piedra, exhalará una última frase:

"De la sangre aquí vertida, yo juro que regresaré del Otro Lado. Esto no es el..."

Y Sir Douglas D. Westmoore morirá antes de decir final.

Los cadáveres putrefactos de los prisioneros se desintegrarán en polvo y cenizas cuando su amo exhale su último aliento.

INTERLUDIOS (Y II)

El segundo interludio de toda historia tiene lugar una vez se ha alcanzado el objetivo de la misión o está a punto de alcanzarse: aparentemente, no quedarán más obstáculos a superar por parte de los protagonistas. Sin embargo, en este momento se introduce un giro en los acontecimientos: una traición sale a la luz, se descubre que los malos eran los buenos (o viceversa)...etc.

No hace falta decir que el empleo de estas estructuras narrativas de presentación, desarrollo y resolución –con sus interludios– debe permanecer invisible a ojos de los jugadores. Es decir: son herramientas para que tú, como Director de Juego, vayas guiando el curso de la aventura que estas narrando. Los jugadores nunca deberían ser conscientes de que están pasando de un acto a otro de la historia, ¿de acuerdo? Este detalle es especialmente importante para el segundo interludio, también conocido como "giro argumental", debido a lo que hemos mencionado antes: a estas alturas de la película es cuando se desvela algo que...

a) Pone las cosas aún más difíciles a los protagonistas. Por ejemplo: todo ha sido una trampa para llevaros hasta la boca del lobo, o se ha activado una cuenta atrás que hace que tengan un tiempo límite para alcanzar su objetivo final.

b) Revoluciona –a nivel argumental– todo lo que se creía cierto hasta ahora. Por ejemplo: vuestros superiores son, en realidad, los villanos a quienes debíais dar caza, o en realidad, todo es un entorno de realidad virtual como parte de un programa de entrenamiento militar.

En las aventuras que giren en torno a la identificación y persecución de un Oscuro, este momento es en el que se descubre quien, de entre todos los personajes no jugadores, es realmente el Oscuro. La revelación puede ser producto de los esfuerzos directos de los protagonistas (por ejemplo, que la misión fuese descubrir quién es el asesino en serie que está salpicando de cadáveres una pequeña localidad del medio oeste americano y que el culpable fuese el Oscuro). O bien la revelación de su identidad puede activarse de forma automática como un giro de los acontecimientos en la trama (por ejemplo, en el caso anterior, aunque diesen caza al asesino podría descubrirse que el Oscuro es la que iba a ser su siguiente víctima o el agente de homicidios que ha acompañado a los protagonistas durante toda la investigación).

Aventuras tipo Hijo Pródigo: En aquellas aventuras donde los personajes sirven de escolta a otro jinete dimensional que –como les pasará a ellos tarde o temprano– ha regresado finalmente a su mundo natal, el giro argumental responderá también a uno de los criterios anteriores. Recuerda que el hecho de que estén sirviendo de escolta no significa que no pueda haber más presencia de Oscuros. La presencia de uno de ellos puede ser, por ejemplo, una impactante revelación que sirva de giro argumental.

También puede ser el momento en que finalmente se revelen las terribles consecuencias que habrá tenido la usurpación de su identidad por parte del Oscuro. Lidiar con dichas consecuencias será, probablemente, el nuevo objetivo que deberán afrontar los protagonistas en el último acto, el de resolución.

Y EL OSCURO ES...

En el caso de la aventura que nos ocupa, este segundo interludio tendrá lugar tras resolverse el asalto final a la mansión Westmoore, habiendo derrotado al Triunvirato de Thule (ya les hayan aniquilado por completo o los hayan dejado con vida para futuros interrogatorios).

De hecho, si los protagonistas tienen a bien recordarlo, se supone que las llaves del Arca del Juicio Final son cuatro discos de piedra. Y en el ensangrentado suelo de la caverna, entre cadáveres putrefactos, sólo contarán tres. ¿Dónde está el cuarto?

Interrogar a los posibles supervivientes del Triunvirato será poco menos que una pérdida de tiempo: se negarán a abrir la boca y se limitarán a sonreír con cierta prepotencia. Como mucho puede que descubran que se han enfrentado al mismísimo Rasputín así como algunos de los detalles de los que eran sus planes.

En un momento dado, una voz a espaldas de los protagonistas entonará alguna clase de conjuro y los miembros de la Unidad Beta se verán atrapados en una esfera de energía oscura, como si se tratase de una pompa de petróleo... de textura moldeable pero increíblemente resistente.

Al darse la vuelta, los protagonistas se toparán con Lisandra Covanesti que, luciendo uniforme militar británico, sostiene un viejo libro en su mano izquierda. Con la derecha empuña una Lüger. Y atada al cinto, los protagonistas verán que lleva la última de las cuatro llaves de piedra. Con sus ojos cubiertos por una capa de oscuridad total, Lisandra dedicará una inquietante sonrisa a los personajes: *"Gracias por proporcionarme las llaves para destruir este universo"*.

ACTO TERCERO: RESOLUCIÓN

Como ya mencionamos antes, este tercer acto representa la confrontación final entre los protagonistas y el antagonista (normalmente, el Oscuro usurpador). Éste tendrá una serie de planes en marcha que se verán cumplidos –para bien o para mal– si los protagonistas no hacen nada por impedirlo.

Sin embargo, el hecho de que este tercer acto sea una confrontación no implica que tenga que ser por fuerza una lucha directa con el Oscuro usurpador. Es posible que incluso antes de poder lidiar con él, los protagonistas aún tengan que sortear algún que otro obstáculo (dependiendo de la naturaleza de la aventura y, en ocasiones, de lo bien o mal que hayan resuelto toda la fase de desarrollo). Es posible que a la hora de diseñar la aventura, el Director de Juego haya planteado distintos caminos para el segundo acto y que, dependiendo del tomado por los jugadores, el tercer y último acto sea más o menos difícil. Imaginemos que, por ejemplo, nuestros protagonistas se han visto embarcados en la misión de custodiar un cargamento de oro a través del océano. Puede que si, en un momento dado del viaje huyen de un combate contra corsarios ingleses, éstos vuelvan a aparecer al final como un obstáculo adicional.

En cualquier caso, las escenas que en este tercer acto separen a los protagonistas de su cara a cara contra el antagonista deben ser como máximo igual al número de escenas que tenía el segundo acto divido entre dos (redondeando hacia abajo). Así, en este caso, como máximo podríamos poner dos escenas o dos obstáculos en el camino de los protagonistas antes de enfrentarse a Lisandra Covanesti.

En muchos casos estas escenas de preludio al final pueden ser puramente opcionales: si como Director de Juego te ves falto de tiempo (y la hora de cerrar la sesión de juego se te está echando encima), siempre puedes obviarlas y emplazar al Oscuro en la misma localización donde se encuentren los protagonistas acelerando así la confrontación final entre ellos.

ESCENAS DE PRELUDIO AL FINAL DE UNIDAD BETA (OPCIONAL)

Pronunciando un arcano conjuro, Lisandra Covanesti hace que toda la caverna tiemble de arriba abajo. Las estalactitas y grandes fragmentos de roca llueven sobre los protagonistas mientras toda la estructura se viene abajo. Se considera una barrera de Natura 6. Aquellos que no la superen, recibirán daños físicos a modo de consecuencias (pero habrán podido escapar de la gruta antes de que todo se venga abajo).

Lisandra Covanesti se teleportará con las llaves de piedra en su poder, llevándoselas consigo. Saldrá al exterior donde, si los protagonistas le siguen la pista, la verán subir a bordo de un camión militar con emblemas alemanes. Un comando de soldados, bajo un sencillo conjuro de ilusionismo, la protegerá en todo momento pensando que protegen a un miembro del Triunvirato: impedir la huida del convoy –al tiempo que se hace frente a sus proyectiles y demás ataques– representa un obstáculo de Mnemore 8.

LISANDRA COVANESTI

Físico	2	Realitas	d6
Combate	2	Natura	d4
Conocimiento	3	Mnemore	d8
Astucia	3	Imago	d8

Especialidades

Conocimiento arcano	Imago	2
Combate cuerpo a cuerpo		2
Armas de fuego (Pistola)		1
Atletismo		2

Armas de fuego: Covanesti empleará su pistola Lüger para atacar (aprovechando su especialidad de Armas de fuego).

Conocimiento arcano: Estudiosa y conocedora de artes arcanas, Covanesti recitará algunos pasajes de volúmenes prohibidos para desencadenar fuerzas místicas oscuras con las que atacar a los protagonistas: desde tentáculos de energía etérea y azulada hasta esferas de energía oscura, pasando por conjuros de ilusionismo.

Cuerpo a cuerpo / Atletismo: Covanesti ha sido entrenada por la Orden de Samael en defensa personal. Conocimientos que pondrá a prueba en cuanto se vea atacada.

DERROTANDO A LISANDRA

Una vez hayan conseguido llevarla más allá del estado de Moribundo, los protagonistas habrán derrotado al Oscuro que usurpó la identidad de Lisandra Covanesti.

En escena: Con el último de los golpes recibidos, el cuerpo de Lisandra se desplomará hacia atrás. La patina negra que cubría sus ojos se desvanecerá, filtrándose por sus mejillas como si de alquitrán viviente se tratase. Su cuerpo se desintegrará segundos después, dejando tras de sí poco más que una silueta ennegrecida. Para sorpresa de propios y extraños, sus ropas habrán sido consumidas también... incluyendo una de las cuatro llaves de piedra.

En el mundo real: Su contrapartida en el mundo real –la doctora Guerrero– se encontrará supervisando la primera inmersión de los protagonistas del episodio piloto, conectados por primera vez al dispositivo Yggdrasil. En ese instante sufrirá un colapso, desplomándose ante la impotente mirada de los técnicos que supervisan la operación. El resto de la historia ya la conocemos: permanece desde entonces en estado de coma profundo en Lighthouse Manor, sin que nadie haya sido capaz de despertarla.

En la Encrucijada: Una desorientada doctora Guerrero atravesará el espejo que bloqueaba su cámara de contención. Desorientada, mirará su nuevo atuendo: el uniforme militar que llevaba bajo la identidad de Lisandra Covanesti. Entre sus posesiones, estará una de las cuatro llaves de piedra... aquella que llevaba al cinto en el momento de ser derrotada por los protagonistas. Antes de poder hacerse demasiadas preguntas, la voz de Yggdrasil resonará en su cabeza y muy pronto la doctora Guerrero emprenderá su propia odisea a través del espacio y el tiempo. De hecho entre las muchas figuras que rodean el foso del que fluye Yggdrasil, y que la doctora Guerrero puede ver desde las alturas, se encuentran los propios personajes que han provocado su despertar en este lugar.

DESENLACE

"Tenuous Winners / Returning Home"
(James Newton Howard, B.S.O. The Hunger Games)

Una vez se ha conseguido eliminar al Oscuro (o se ha superado el desafío definitivo que haya tenido que afrontar el Hijo Pródigo en su regreso a su mundo natal), los protagonistas habrán concluido su estancia en ese mundo y, en breve, Yggdrasil volverá a arrastrarlos a través de su corriente entre dimensiones y realidades alternativas. ¿Y cuánto tiempo transcurre entre que se culmina el objetivo final de la aventura y los protagonistas dan un nuevo salto en el espacio-tiempo? La respuesta no es una cifra concreta en minutos, horas o días.

La respuesta, me temo, es bastante más ambigua: los protagonistas darán el siguiente salto dimensional cuando sea dramáticamente apropiado. Con el tiempo, todo Director de Juego desarrolla cierta intuición para esos momentos en los que ya no queda nada más que decir o hacer en ese mundo por parte de los protagonistas. Y es entonces, cuando se lleva a cabo el siguiente salto.

Relaciones con personajes no jugadores: Justo antes de partir es un buen momento para despedirse de aquellos personajes no jugadores con quienes se haya trabado amistad, rivalidad o cualquier otra clase de relación. A fin de cuentas nunca se sabe cuál es el curso que lleva el río Yggdrasil a través de los distintos mundos así que, ¿quién puede asegurar que no van a volverse a ver tarde o temprano?

Atando cabos: Puede que en la aventura se hayan quedado preguntas y cuestiones por resolver. Quedando tan escasos minutos para el cierre de la sesión de juego, conviene que el Director de Juego sopese qué detalles de la trama conviene aclarar y cuáles pueden servir como semillas de futuras aventuras. Puede que en una trama de espionaje no convenga descubrir aún quien fue el cómplice del Oscuro, por ejemplo, si como Director de Juego tienes pensado seguir ambientando aventuras en ese mundo que giren en torno a esa misma trama.

Justificando recompensas: Aunque normalmente no llegará a superar el par de horas, lo cierto es que no hay límite en relación a cuánto tiempo pasará entre el final de la fase de resolución y el desenlace (el momento en que un nuevo portal dimensional aparece en torno a los protagonistas y éstos se ven arrojados de nuevo a su odisea a través del espacio y el tiempo). Si el jugador lo desea –y el Director de Juego considera que hay tiempo suficiente hasta su siguiente salto dimensional– el protagonista podría recibir entrenamiento y preparación por parte de personajes no jugadores nativos de ese mundo. Así se pueden adquirir ciertas especialidades propias de un mundo como ese (por ejemplo, aprender el manejo de la katana en una realidad paralela en la que los samuráis han sobrevivido hasta la actualidad). Para más información sobre este aspecto, es mejor consultar el capítulo de EXPERIENCIA y RECOMPENSA.

Recordando: Por otro lado, el momento que abarca entre el fin de la resolución y el desenlace propiamente dicho también es el instante idóneo para que los jugadores hagan recuento de puntos de éxito (negativos y positivos) y se averigüe quién será el protagonista que recuperará un recuerdo y quién será el jugador que dará forma narrativa a dicha memoria. De nuevo, para más información consultar EXPERIENCIA y RECOMPENSA.

La despedida: El momento en que el portal dimensional se abre una vez acabada la aventura –o la sesión de juego, si ha sido un número unitario– puede ser de intenso drama emocional (con abrazos y lacrimógenas despedidas) o bien una trepidante escena de huida (escapando de las fuerzas del orden o de una explosión nuclear). Todo dependerá de la naturaleza de la aventura jugada, claro. Pero siempre debería dejar un buen sabor de boca a nuestros jugadores, siendo fiel en todo momento con el espíritu del género que haya reproducido la aventura en su desarrollo. Así, aunque pudiese tener cierto contraste divertido, no tendría mucho sentido acabar una oscura y sucia historia de chantaje político y traiciones con una boda al estilo de una edulcorada comedia romántica.

CERRANDO LA AVENTURA UNIDAD BETA

"London World Exposition"
(Steve Jablonsky, B.S.O. Steamboy)

MAYO DE 1945

RECUENTO DE BAJAS

La operación acaba con las primeras luces del alba en el horizonte. Mientras un segundo escuadrón de soldados británicos toma las posiciones más importantes de la isla, los pocos nazis que queden en pie se rinden ante su evidente derrota. La Unidad Beta será sacada de los escombros de la mansión Westmoore (paradójicamente, la burbuja de poder místico manifestada por Covanesti habrá sido la que los protegió de morir sepultados).

Agradeciendo la ayuda de los protagonistas, el propio Samir Rukkesuddin reconocerá el peligro que entraña el hecho de que esas llaves de piedra anden en manos de mandos militares (sobre todo temiendo que los Aliados pudieran llegar a hacer lo mismo que pretendía Hitler: usar el arca como el último recurso de la guerra). De esta forma, cada uno de los miembros de la Unidad Beta se quedará con una de las tres llaves de piedra. La cuarta, sin embargo, habrá desaparecido sin dejar rastro. Supuestamente eso debería haber convertido el arca en poco menos que un gigantesco pisapapeles de piedra.

Así, al mayor Duncan Rockstone y a Sir Jasper J. Ward apenas les dará tiempo de ver cómo los protagonistas son engullidos por un nuevo portal dimensional de energía azulada. Antes de que Sir Jasper pueda hacer nada para evitar su marcha (y cumplir sus planes de convertir a los protagonistas en una Unidad Beta al servicio paranormal de su Majestad), los personajes ya habrán sido enviados a un nuevo destino... en otro tiempo, en otro lugar. En otro mundo.

Por lo que respecta a los muchachos de la Unidad Beta, serán debidamente felicitados por el mayor Rockstone. Su labor allí ha terminado: el gobierno de Su Majestad se hará cargo del Arca del Juicio Final, convirtiéndose desde ese momento en materia de alto secreto (¡como lo es también la propia Unidad Beta!).

Mientras en la bahía de Braye un camión aguarda para llevarlos hasta el aeródromo donde un bimotor los transportará a su próximo destino, los miembros de la Unidad Beta verán como un par de operarios izan con grúas un cajón que sale de la bodega del Aurora. Terminan de embalar el cajón en cuyo interior reposa el arma definitiva, supuestamente camino de los almacenes del Museo Británico.


LIBRO CINCO

INTRODUCCIÓN

DREAMRIDERS VS DREAMRAIDERS

Con este cuarto y último acto se cierra la campaña de iniciación de *Dreamraiders*, en la que nuestros protagonistas habrán sido testigos del arranque, desarrollo y final de la Gran Vigilia. También habrán comprobado las terribles consecuencias que ha tenido la creación de una brecha entre nuestro mundo real y el de los sueños, habiendo sobrevivido a las proyecciones oníricas tanto de Joseph Castle-Dávalos y como a las suyas propias.

Esta última aventura, por otro lado, nos sirve de oportunidad para explorar una modalidad de juego poco habitual: la del cruce de caminos o crossover. La oportunidad de que tanto jinetes como saqueadores de sueños puedan verse las caras, enfrentarse e incluso unir fuerzas frente a un adversario común... en una misma aventura.

En cualquier caso, la historia está confeccionada de tal modo que puede jugarse de forma independiente como una aventura más de los saqueadores o de los jinetes de los sueños (aunque siempre dará más juego si los personajes jugaron anteriormente el módulo UNIDAD BETA, sirviendo esta nueva aventura como continuación de aquella).

PRELUDIO

CUANDO LOS SUEÑOS CHOCAN

DREAMRAIDERS

Anteriormente, en *Dreamraiders*...

Tras haber hecho frente a las distorsiones oníricas manifestadas por el propio Joseph Castle-Dávalos, nuestros protagonistas se disponían a regresar a sus vidas cotidianas, con la esperanza de dejar atrás toda la locura de las últimas setenta y dos horas. Mientras el mundo se recupera del traumático y misterioso fenómeno global conocido ya como la Gran Vigilia, los protagonistas de nuestra historia regresaban a casa... sólo para descubrir que uno de sus seres queridos había sido brutalmente asesinado.

Una vez confirmado que padecían del mismo mal que había permitido a Castle-Dávalos proyectar en la realidad sus miedos y pesadillas, los protagonistas volvieron a conectarse al dispositivo Yggdrasil con la esperanza de anular su descontrolado y devastador don.

Los más afortunados consiguieron regresar de esta última incursión despertando de vuelta al mundo real. Y aunque las pruebas médicas pronto evidenciarán que han dejado de ser una amenaza, los protagonistas habrán pagado un precio muy alto. Todos los recuerdos sobre sus seres queridos, lugares de su infancia, eventos que marcaron sus vidas,...

...todo lo vivido antes de la Gran Vigilia, habrá sido borrado de sus cabezas.

Pero ellos tuvieron suerte.

Al menos ellos habrán despertado para contarlo.

1 RECUENTO DE BAJAS

"Eptesicus"
(Hans Zimmer & James Newton Howard, B.S.O. Batman Begins)

Han pasado varios días desde que los protagonistas despertaron de su última incursión onírica. Prácticamente una semana entera desde que viesen como los paramédicos sacaban del foso los cuerpos de sus compañeros. Aquellos cuyo subconsciente ganó la batalla en el duelo onírico.

Muerte cerebral y otros desoladores diagnósticos resonaron entre gritos mientras los equipos médicos trataban de traerles de vuelta. Todo fue inútil. Acabaron engrosando una lista que no habrá dejado de aumentar desde la primera incursión onírica de los personajes.

Como la propia doctora Guerrero, todos esos pacientes presas de ese misterioso estado de coma profundo estarán ahora en el ala superior de la mansión, reconvertida en un pabellón para comatosos. Allí, en sus camas, reposan los cuerpos inertes de los protagonistas que no consiguieron volver. Junto a ellos, además de la neuróloga, están también los miembros de ARES Security a quienes Rockstone trató de enviar en una incursión onírica. Pensó que era posible conectar la mente de cualquiera al dispositivo Yggdrasil. Craso error.

Para los supervivientes los últimos días habrán transcurrido entre pruebas médicas, escáneres cerebrales y exámenes psicológicos por parte de Richard Sawyer y algunos especialistas traídos hasta aquí por la SENOKRAD Consolidated. Se habrá proporcionado a los protagonistas ropas limpias así como chándal y uniforme de la Fundación Dávalos: unos monos de trabajo de color azul oscuro, similares a los que lleva el personal técnico que trabaja en el Anillo de Pruebas del Domo.

Los que iban a ser sus dormitorios de forma provisional son lo más parecido a un hogar que recuerdan... porque ninguno de los protagonistas podrá recordar qué aspecto tiene su auténtico hogar. No recordarán nada sobre su pasado más allá del principio de la Gran Vigilia: ni personas, ni lugares, ni eventos... Tan sólo unos tristes y fugaces flashes, casi a modo de instantáneas fotográficas, serán lo único que quede de su memoria. De alguna forma, lo único que parecen recordar es su pasado más reciente, concretamente desde que llegaron a la isla de Alderney... y el vínculo de amistad que les une con Richard Sawyer (un efecto secundario propiciado quizá por su inmersión inicial en su mente durante la primera incursión onírica que realizaron).

1.1. DIRECTIVA 9

Los protagonistas estarán sentados al aire libre, en los jardines de la mansión y disfrutando de la cena, con las últimas luces del día en el horizonte. Será entonces cuando Richard Sawyer les dé las malas noticias. Su viejo colega habrá confirmado los peores temores de los protagonistas: al igual que las imágenes de los TAC realizados demuestran sin duda alguna que el pequeño tumor que provocaba las manifestaciones oníricas ha sido destruido, Sawyer confirmará que dicho tejido no parece curarse de forma natural con el paso de los días.

"Sin embargo, sigo pensando que nuevas exposiciones al dispositivo Yggdrasil quizá provoquen cierta estimulación neuronal, acelerando así la regeneración del tejido afectado y..." –tratará de sonreír, dando esperanzas–. *"Bueno. Es cuestión de volver a conectaros y..."*.

"Eso no va a ser posible, señor Sawyer".

La tajante voz del coronel Rockstone interrumpirá la de Sawyer. Al darse la vuelta, verán cómo el militar se les acerca llevando un informe entre manos. Desde el momento en que perdió a algunos de sus mejores operativos en el primer (y único) intento por conectar a otras personas al dispositivo Yggdrasil, Rockstone no puede camuflar su desprecio por Sawyer, a quien –no sin parte de razón– responsabiliza de todo lo ocurrido.

"La SENOKRAD Consolidated ha optado por activar la Directiva 9". –Rockstone dejará caer sobre la mesa la carpeta que llevaba entre manos. Sawyer repasará rápidamente los documentos que contiene: contratos, cláusulas... *"Tras recibir mi informe al respecto, la junta directiva ha aprobado el desmantelamiento del dispositivo Yggdrasil. Mañana al amanecer comenzaremos las labores de..."*.

"¡No puede hacer eso!" –Sawyer arrojará con violencia los papeles al suelo–. *"¡Estamos hablando de lo único que puede traer de vuelta los recuerdos ya no sólo de mis amigos sino del propio Dávalos!"* –y señalando a las ventanas del segundo piso de la mansión, donde se encuentran los afectados por el coma:– *"¿Y qué me dice de sus hombres, coronel? ¡Puede que Yggdrasil sea el único medio que haya para despertarlos a todos ellos! ¿Va a dejar tirados a sus hombres? ¿Es que no tiene leal...?"*.

El puño de Rockstone hará que las gafas de Sawyer salten por los aires y él mismo caiga al suelo, dejando su silla de ruedas recostada de un lado.

"No me hable de lealtad, hijo. Cuando hayamos terminado de desmantelarlo todo, le espera un tribunal internacional ante el que rendirá cuentas por todo lo que ha hecho".– Rockstone recuperará un poco la compostura y se volverá a los protagonistas–. *"Por lo que respecta a ustedes, todo ha terminado. Mañana por la mañana podrán volver a sus casas"*.

Y dicho eso, se marchará ignorando cualquier intento de los protagonistas por hacerle cambiar de parecer.

1.2. JOSEPH CASTLE-DÁVALOS

"Myotis"
(Hans Zimmer & James Newton Howard, B.S.O. Batman Begins)

¿Y que habrá sido del filántropo millonario durante todo este tiempo? Lo cierto es que se habrá encerrado en su dormitorio, sin tener contacto con nadie más que con su secretaria personal. Layla Rassenholm habrá sido la única persona a la que habrá permitido el acceso, apenas para llevarle comida y ropa limpia. Ella no dará muchos detalles, respondiendo con discreción a las preguntas que puedan haber hecho los protagonistas sobre el estado anímico del filántropo.

Como podrán saber por la propia Layla, Dávalos habrá sido el único de toda la junta directiva que votó en contra de desmantelar el dispositivo Yggdrasil. Pero no habrá sido suficiente para frenar dicha resolución.

Tras la noticia dada por Rockstone, los protagonistas habrán pasado el resto de la noche junto con su amigo Sawyer, quien no ocultará su temor ante las posibles consecuencias que pueda tener el juicio al que se enfrentará. Cualquiera que pueda tener conocimientos legales aplicables podrá deducir que, considerando los efectos que ha tenido la Gran Vigilia es muy posible que acabe en La Haya, juzgado por crímenes contra la humanidad.

Tras varias copas, la madrugada se les echará encima y tendrán que subir en peso a un borrachísimo Sawyer hasta su dormitorio en la segunda planta de la mansión (incapaz siquiera de manejar su silla de ruedas). Habiéndolo dejado en su cama, sumido ya en un profundo sueño, será entonces cuando lo descubran: uno de los protagonistas verá que la puerta del dormitorio de Dávalos está entreabierta. Dentro no encontrarán ni rastro de él. Sin embargo, a través de una de las ventanas que dan al exterior, podrán ver su silueta caminando... al filo de los acantilados.

No hará falta ser un gran conocedor de la mente humana como para intuir lo que alguien tan desesperado puede estar a punto de hacer.

Los protagonistas tendrán que salir corriendo para evitar que cometa un terrible error. En esta ocasión, las tiradas de dados estarán de más: serán mucho más importantes los argumentos que los personajes esgriman en contra de dar ese salto al vacío. Dávalos permanecerá quieto, siempre de espaldas a ellos, con la mirada fija en la oscuridad del horizonte y con el agua rompiendo contra los acantilados muchos metros bajo de sus pies. Escuchará los argumentos que den los personajes, sin reaccionar de ninguna forma visible. Casi parecerá que no les oye... pero lo hace.

Como Director de Juego, deja que los jugadores den rienda suelta a su mejor retórica y aprovecha el dramatismo del momento. En cualquier caso, Dávalos no llegará a dar el fatídico paso que le separa de la caída final.

Algo lo detendrá en el último momento.

Algo... que no es de esta realidad.

1.3. LA BATALLA DE ALDERNEY

Y después de todos los apasionados argumentos lanzados por los protagonistas para que no acabe con su vida, estas serán las primeras palabras que salgan de labios de Dávalos.

"Eso..." –Una mirada de extrañeza aparecerá en los ojos de Dávalos–. *"Eso no parece un avión comercial".*

Al mismo tiempo, dejándose escuchar por encima de las olas rompiendo contra las rocas, el ruido de un motor llegará a oídos de los allí presentes. Acercándose. En el horizonte, un par de luces rojizas, parpadeantes, confirman que en efecto se aproxima alguna clase de aeronave. Para cuando esté lo bastante cerca como para confirmar su identidad, los incrédulos protagonistas se verán flanqueados por pequeñas explosiones de tierra, producto de las dos ametralladoras que ese caza Stuka alemán de la Segunda Guerra Mundial dispara contra ellos. Por supuesto, bastará con que los protagonistas se tiren al suelo para evitar que ningún proyectil acabe con sus vidas. Un atónito Dávalos contemplará anonadado cómo el aparato les sobrevuela haciendo una pirueta.

A esa distancia y bajo la luz de los potentes focos que rodean el jardín de Lighthouse Manor ya no habrá duda posible: en efecto, se trata de un caza de combate alemán. De la Segunda Guerra Mundial.

Con la cara cubierta de tierra, Dávalos mirará incrédulo a los protagonistas: *"Creo que debemos avisar al señor Sawyer"* –. Mirará cómo el avión se aleja de Lighthouse Manor –. *"Tenemos otro evento onírico en marcha".*

2 EVENTO ONÍRICO EN CURSO

2.1. EL EVENTO: ¡LOS NAZIS RECONQUISTAN ALDERNEY!

Las alarmas de Lighthouse Manor se habrán disparado tras la aparición del avión de combate. Al igual que los propios protagonistas, varios de los hombres de Rockstone habrán sido testigos del ataque aéreo (pudiendo incluso haber respondido al fuego enemigo, sin demasiado éxito).

Mientras regresan a la mansión, los protagonistas y Dávalos se toparán de bruces con el propio Rockstone. Con cara de pocos amigos, bombardeará a preguntas a los protagonistas sobre qué demonios está pasando.

Deja que intenten lanzar sus propias hipótesis. Si son tímidos, será el propio Dávalos quien satisfaga la curiosidad de Rockstone: *"¿Recuerda cuando el señor Sawyer le habló de distorsiones en el tejido de la realidad? ¿Proyecciones oníricas que irrumpían de forma violenta en nuestro mundo? ¡Pues una acaba de tirotearnos!"*.

En ese momento, una recién despertada Layla Rassenholm aparecerá en batín y con el móvil pegado a la oreja: *"¿Señor Rockstone? Era el comisario Vanister, de la policía de Alderney..."* –mirará incrédula a los demás–. *"Estaba fuera de sí. Decía que un pequeño ejército acaba de tomar la plaza principal de St. Anne y que estaban entrando casa por casa. Escuché voces en alemán y luego... se cortó la comunicación".*

Y, a modo de confirmación de sus peores sospechas, todos los presentes escucharán lejanas detonaciones. En el horizonte se podrán ver deflagraciones de artillería pesada. A ojo puede aventurarse que proceden de la pequeña localidad de St. Anne.

En efecto: la distorsión onírica que deberán frenar los protagonistas en esta ocasión es una imposible invasión nazi de Alderney, tal y como la que ya tuvo lugar en 1941, cuando los alemanes tomaron la isla.

Todo un batallón junto a varios cazas Stuka habrá aparecido de la nada, en mitad de la noche, iniciando así la segunda conquista de la localidad de St. Anne. No tardarán en tomar el control del aeródromo y, finalmente, de la mansión de Lighthouse. Y lo harán arrasando con todo a su paso... a menos que nuestros protagonistas hagan algo para impedirlo.

2.2. EL SOÑADOR: AMANDA ROCKSTONE

La anterior distorsión onírica que a punto estuvo de acabar con la vida de los protagonistas la provocó la mente inconsciente de Joseph Castle-Dávalos. Con aquel caso concreto quedó de manifiesto que no era necesario haber estado conectado al dispositivo Yggdrasil para desarrollar esa incontrolable capacidad de alterar la realidad. De hecho, también quedó patente que la distorsión podía tener lugar a cientos de kilómetros de donde estuviese el responsable de manifestarlas: el filántropo estaba en el aeropuerto de Heathrow mientras aquella implacable versión de su difunta hija comandaba un "escuadrón de la muerte" en Alderney, dispuesta a borrar del mapa Lighthouse Manor.

De momento, es posible que los jugadores hayan lanzado la hipótesis de que sólo las personas que han estado cerca del dispositivo Yggdrasil –aunque no hayan estado conectados a él– parecen ser responsables de esas distorsiones en la realidad. El caso al que se enfrentarán ahora, sin embargo, demostrará a los protagonistas –y al resto del personal de la Fundación– que cualquier persona del planeta podrá provocar de forma inconsciente esas alteraciones en la realidad. Incluso sin haber estado jamás en la isla de Alderney: ni antes, ni durante, ni después de la Gran Vigilia.

Porque en este caso que nos ocupa, la mente inconsciente responsable de haber traído al mundo real toda una invasión de nazis a la isla de Alderney es la de alguien que desconoce por

completo nada de cuanto ha pasado allí. Es alguien que jamás ha tenido contacto alguno con el dispositivo Yggdrasil. Una persona que se encuentra literalmente a un océano de distancia.

Alguien cuyo único vínculo con todo lo que pasa en la isla de Alderney es su parentesco con el coronel Rockstone. Se trata de su hija, Amanda.

Medio de Propagación: complejo de mesias

Así es como Sawyer habrá bautizado al fenómeno por el cual alguien, de forma totalmente inconsciente, es capaz de alterar el tejido de la realidad. Llegados a este punto, el viejo amigo de los protagonistas apenas si podrá ir descartando posibles vías de contagio de ese Complejo de Mesías, realizando un análisis de deducción parecido al que hemos expuesto unas líneas antes. Antes del estallido de este nuevo evento onírico, Sawyer estaba prácticamente convencido de que la vía de contagio podía haber sido la inmersión que realizaron los protagonistas en la mente de Joseph Castle-Dávalos (que, a su vez, activó sus propias manifestaciones del Complejo de Mesías que acabaron con la vida a sus seres queridos).

Sin embargo, cuando al finalizar la aventura se descubra que es la hija de Rockstone la responsable, Sawyer se verá incapaz de establecer una relación lógica: a fin de cuentas, Rockstone jamás habrá estado en contacto con Yggdrasil: ¡Ni siquiera estaba en la isla en el momento en que tuvo lugar la primera de las distorsiones oníricas! Sin ninguna relación lógica, será muy difícil llegar a la clave de la vía de contagio del Complejo de Mesías.

Pero lo cierto es que existe una explicación.

El Complejo de Mesías, como toda infección, se propaga por un medio. Sin embargo éste no es el aire, ni el agua ni el mero contacto físico. El Complejo de Mesías se propaga a través de la red onírica global que conecta entre sí los siete mil millones de mentes humanas que existen en nuestro planeta. ¿Y qué criterios sigue a la hora infectar una mente y no otra? Pues podríamos decir que su propagación responde a criterios de lógica emocional.

El Complejo de Mesías siempre se transmite de quien lo padece a una persona a la que conoce (aunque sea de forma superficial) y con la que comparta alguna clase de vínculo emocional. En el caso de la historia que nos ocupa, el Complejo de Mesías habrá pasado de Sawyer a Joseph Castle-Dávalos. Y de Dávalos a la hija de Rockstone, Amanda. ¿Qué vínculo existe entre ella y el filántropo millonario? La respuesta está en Alison, la difunta hija de Dávalos. Ella y Amanda Rockstone fueron al mismo instituto donde se hicieron buenas amigas. Por otro lado, Amanda es la única –además del propio Dávalos– que sabe la verdad sobre el suicidio de Alison.

2.3. SALTO AL VACÍO

"Molossus"
(Hans Zimmer & James Newton Howard, B.S.O. Batman Begins)

Por supuesto, deducir la identidad del soñador será una tarea totalmente imposible. De entrada, al menos. Los protagonistas podrán descartar como sospechosos tanto a Dávalos como a ellos mismos (¿recuerdas los informes que les mostró Sawyer con las malas noticias sobre su ausencia de memoria?, pues habrán confirmado también que el tumor no ha reaparecido). Por otro lado, será totalmente imposible realizar pruebas a todo el personal de Lighthouse Manor. No antes de que los nazis tomen por la fuerza las instalaciones, claro.

"No necesitamos saber quién es el soñador" –Sawyer insistirá en esa cuestión por si no había quedado claro cuando tuvieron que frenar las proyecciones manifestadas por Dávalos–. *"Sea de quien sea la mente que está provocando este evento, entraréis en ella directamente si os conecto a Yggdrasil"* –y antes de continuar, Sawyer lanzará una mirada acusadora a Rockstone–. *"Si es que el coronel lo permite, claro"*.

Nuevas detonaciones en el horizonte dejarán claro al coronel Rockstone la necesidad de tomar medidas al respecto. Refunfuñando, el militar entregará a Sawyer los pases de seguridad necesarios para volver a activar el dispositivo Yggdrasil.

"Muy bien, de acuerdo: pongan en marcha ese cacharro". –Señalará el Domo–. *"Hagan lo que tengan que hacer. Pero háganlo deprisa: no sé cuánto tiempo podremos mantener a raya a todo un ejército alemán"*.

Y así, mientras Rockstone moviliza a sus hombres para disponer la defensa de la mansión, Sawyer sonreirá a los protagonistas: *"¿Listos para un nuevo salto a lo desconocido?"*.

Sin más dilación, puedes dar un pequeño salto diez minutos en el futuro: para entonces, Sawyer ya se encontrará en la sala de control del Domo, poniendo a punto los sistemas de Yggdrasil. Para los protagonistas, que estarán terminando de vestirse con sus ya clásicos trajes de neopreno, la sorpresa será ver que Dávalos, en esta ocasión, los acompaña en la incursión. Ante cualquier queja o protesta por parte de los protagonistas, el filántropo lo dejará bien claro: *"Allí fuera no le sirvo a nadie... aquí dentro, todavía puedo ser útil"*.

No habrá mucho tiempo para discusiones o dudas: incluso en el interior del Domo podrán sentir el vuelo rasante de dos nuevos cazas Stuka, lanzando un segundo ataque contra Lighthouse Manor. La voz por megafonía de Sawyer zanjará cualquier discusión posible:

"¡Vamos! ¡No tenemos mucho tiempo! ¡A ver si conseguimos desactivar a este soñador antes de que nos vuelen por los aires... otra vez!".

Será el momento de volver a sumergirse en las aguas del foso, conectados a Yggdrasil a través de los cascos. Con las mascarillas bombeando oxígeno y ya bajo la superficie, los protagonistas notarán cómo las luces parpadean justo antes de apagarse, sumiéndolo todo en la oscuridad.

Cuando abran los ojos... ya no estarán allí.

DREAMRIDERS

Anteriormente, en Dreamriders...

Nuestros protagonistas son jinetes de los sueños: héroes (o villanos) procedentes de un sinfín de realidades alternativas; abducidos de sus respectivos mundos de origen por una raza de inmortales multiformes conocida como los Oscuros. Mientras uno de esos Oscuros usurpaba su papel en su mundo natal, cada uno de los protagonistas fue encerrado en una prisión oculta entre dimensiones conocida como la Encrucijada.

Allí, permanecieron dormidos: soñando que llevaban vidas normales y corrientes en un mundo que ellos consideraban real. Así fue hasta que una fuga en la Encrucijada les despertó, desvelándoles la terrible verdad.

Ahora, navegando a través de Yggdrasil –el árbol-río de energía cósmica que une todos los mundos posibles– los protagonistas tratan de encontrar el camino a su auténtico hogar, dejando atrás los recuerdos de esa vida ficticia que creyeron soñar... y recuperando con cada salto dimensional un pedazo de sus memorias perdidas.

Aunque puedes jugar esta aventura con el grupo de personajes que mejor os convenga tanto a tus jugadores como a ti como Director de Juego, quizá haya dos posibilidades que permitan explotar al máximo el jugo de esta historia.

Jinetes que jugasen la partida del Betaverso:

El mundo alternativo donde se desarrolla esta aventura es el mismo en el que transcurrieron los hechos narrados en UNIDAD BETA pero casi sesenta años en el futuro. Si la acción de aquella aventura tuvo lugar en 1945, un nuevo salto en el espacio y el tiempo los llevará al mismo universo... pero en 1999.

En esta ocasión, los protagonistas podrán reencontrarse con algunos personajes no jugadores que ya conocieron en el pasado.

Saqueadores que, de forma voluntaria o forzosa, hayan acabado convertidos en jinetes de los sueños) a lo largo de la campaña de iniciación:

Si juegas este módulo en su modalidad de crossover, cruzando los caminos tanto de saqueadores como de los jinetes, es muy posible que ambas partes acaben enfrentándose.

IN MEDIA RES

In media res ("en mitad de algo") es la forma molona (y en latín) de decir que la aventura comenzará con los protagonistas metidos de lleno en mitad de una escena, la cual habrá dado comienzo incluso antes de que los jugadores empiecen a jugar. ¿Cómo es eso posible? Pues permitiendo que el Director de Juego se tome ciertas licencias.

A la hora de emplear la técnica narrativa de in media res, en lugar de empezar a narrar la escena desde su principio, como Director de Juego ubicarás a los personajes de tus jugadores directamente en medio de la acción. No les describas el momento en que reciben, por ejemplo, la misión por parte de sus jefes ni el trámite del viaje hasta el lejano país donde tendrá lugar la aventura. Telepórtalos –en el sentido narrativo de la palabra– a la primera escena de acción que tengas prevista: empieza, por ejemplo, con los protagonistas rodeados por ninjas, en la suite de su hotel. ¿Cómo han llegado allí? ¿Qué les ha llevado a viajar hasta Japón? ¡Ya habrá tiempo de explicar eso cuando acaben de barrer el suelo con los ninjas! De hecho, cuando resuelvas la escena –o incluso antes– puedes dar respuesta a tales preguntas pasando a narrar esas escenas que, directamente, has decidido saltarte (lo cual podría ser considerado como una retrospectiva o flashback).

En el caso concreto de esta aventura, llevaremos este recurso del in media res un paso más allá: arrancaremos la historia justo en el final de otra. De esta manera, la aventura comienza con los protagonistas enfrentándose al Oscuro de un mundo distinto al que visitarán en la aventura propiamente dicha.

1.1. EL ESCENARIO: SACRIFICIO PREHISTÓRICO

Natura d10 Mnemore d8 Imago d6 Realitas d4

Aunque los jugadores se acaben de sentar a la mesa de juego, sus personajes llevarán ya casi tres días en el mundo que sirve de escenario para esta escena introductoria. Se trata de una realidad alternativa en la cual la evolución ha tomado un camino ligeramente distinto: el asteroide que masacró a los dinosaurios jamás llegó a alcanzar la Tierra y, en su lugar, el proceso evolutivo habrá comenzado a dar luz a una nueva especie. Unos lagartos antropomorfos han iniciado pues los pasos que, en su día, dieron el Homo erectus y el resto de nuestros representantes prehistóricos.

Antecedentes: Los protagonistas llegaron hace apenas tres días y salvaron a una pequeña tribu de hombres y mujeres lagarto de otra mucho más belicosa y que rinde adoración (y tributo) a un volcán, al que adoran como si de un dios de roca fundida se tratase. Esta agresiva y sectaria tribu –conocida como los Siervos de la Roca Fundida– siguió los dictados de su sumo sacerdote, Krav, y robaron a la futura progenie de una tribu cercana. La misma tribu a la que salvaron los protagonistas.

Situación: Los protagonistas, habiendo logrado asaltar la pequeña ciudad de casas de adobe y superada la empalizada de madera que rodea la montaña, han conseguido penetrar en el templo que corona y rodea la enorme boca del volcán. Ahora, los protagonistas se estarán viendo las caras con los guardianes del templo: un par de Tyranosaurus Rex cabalgados por hombres lagarto. Y en el centro del puente de piedra que une un extremo y otro de la chimenea del volcán, con un lago de roca fundida bajo sus pies, se encuentra el sacerdote Krav: luciendo su corona de oro en forma de cráneo de velocirraptor... y dispuesto a arrojar a la lava los huevos en cuyo interior se gesta el futuro de una pacífica tribu.

1.2. EL OSCURO: KRAV, EL SUMO SACERDOTE

KRAV, SUMO SACERDOTE HOMBRE-LAGARTO

Físico	3	Realitas	d4
Combate	4	Natura	d8
Conocimiento	1	Mnemore	d8
Astucia	2	Imago	d6

Especialidades

Fuerza sobrehumana	Imago	3
Visión mejorada		2
Cuerpo a cuerpo		3
Atletismo		1

Obstáculos adicionales: Además de lidiar con el Oscuro, los protagonistas tendrán que sortear el obstáculo de dos Tyranosaurus Rex, cabalgados por hombres lagarto. Este obstáculo cuenta como dos personajes no jugadores de nivel 6 (Mnemore / Natura d8), ya que los hombres lagarto son quienes comandan al dinosaurio y éste es el que podrá infligir daños físicos a nuestros protagonistas mediante sus impresionantes fauces o propinando un buen coletazo.

2 CASSANDRA O LISANDRA

2.1. UNA VICTORIA ROBADA

Deja que, durante unos pocos asaltos, los protagonistas se desenvuelvan a su gusto contra Krav y sus legiones reptilianas. En cualquier caso, ya les esté yendo muy bien frente a su terrible adversario o estén a punto de ser vilmente masacrados, los protagonistas no llegarán a dar muerte al Oscuro (que habrá revelado ya su condición, pudiendo incluso haber cambiado de forma un par de veces).

Como decimos, antes de que nuestros protagonistas puedan cobrarse su pieza con Krav, su discurso de "supremacía reptil sobre los mamíferos" se verá interrumpido por un disparo que atravesará su ojo derecho y saldrá por la parte de atrás de su cabeza, desperdigando sus sesos a los cuatro vientos. El cuerpo de Krav –siguiendo el protocolo de los Oscuros– se desintegrará en polvo dejando tan sólo una silueta ennegrecida en el suelo.

A los protagonistas no les costará seguir la ruta trazada por el proyectil, descubriendo así al tirador. Allí, sobre una de las cuatro enormes cabezas de Tyranosaurus Rex labradas en roca que coronan los cuatro puntos cardinales del volcán, verán al responsable de tan afortunado disparo: una mujer de unos treinta y pocos años, de silueta menuda y vestida de safari, con pantalones cortos, cazadora y salacot. Entre manos portará un rifle de precisión y una mochila a la espalda. Los demás hombres lagarto que hubiese en escena se quedarán paralizados al ver caer a su sumo sacerdote y se inclinarán temerosos ante la mujer y su "lanza escupe fuego" (referido, obviamente, al rifle).

A pesar de sus gafas de sol y el pelo largo azabache, cualquiera que haya coincidido con la doctora Cassandra Guerrero en el mundo real podrá reconocerla de inmediato. Por otro lado, cualquier personaje que haya jugado el módulo de UNIDAD BETA reconocerá a la joven no sólo como la doctora Cassandra Guerrero, sino también como la hermana Lisandra Covanesti, de la Orden de Samael. La enviada del Vaticano que acabó siendo el Oscuro al que ellos mismos combatieron.

Ambas... son esa misma chica que, sonriente y con su rifle aún humeante, les dirá...

"Pensé que os vendría bien un poco de ayuda...".

La joven se acercará a los protagonistas y, al saltar de lo alto de la estatua del dinosaurio, perderá pie, estando a punto de caer presa de un súbito mareo. Ella agradecerá cualquier ayuda de los personajes pero le quitará importancia al desvanecimiento al tiempo que se recupera de lo que definirá como un súbito ataque de vértigo.

"Estoy bien, estoy..." –dibujará una sincera sonrisa en su rostro–. *"De hecho, estoy mejor que bien. He..."* –mirará a los protagonistas riendo con ilusión–. *"He ido recordando cosas en cada salto, pero esto..."* –con una lágrima de emoción dirá:– *"Acabo de recordarlo todo"*.

Antes de que puedan reaccionar, los protagonistas sentirán cómo cae sobre ellos la característica luz azulada fluctuante del portal dimensional. Apenas si tendrán oportunidad de mirar hacia arriba y ver cómo la brecha en la realidad que ha aparecido sobre sus cabezas los engulle a todos. Cassandra incluida.

Habrán dado un nuevo salto a un nuevo mundo. Y en el caso de Cassandra... el último.

2.2. LISANDRA COVANESTI, SUPONGO

¿Quién de las dos es, entonces? ¿Lisandra? ¿Cassandra?

Lo cierto es que fue la doctora Guerrero la que despertó en la Encrucijada como hicieron los protagonistas: tenía sus recuerdos como Cassandra Guerrero pero despertó en aquel extraño lugar (vistiendo las mismas ropas que la hermana Covanesti llevaba en la misión de asalto a la isla de Alderney por parte de la Unidad Beta).

Como ocurrió con los protagonistas, Cassandra fue puesta al día por la entidad Yggdrasil de su nueva condición como jinete de los sueños y, ni corta ni perezosa, inició el mismo periplo interdimensional que han emprendido los protagonistas. En su caso, por otro lado, habrá dado ya otros saltos anteriores –viviendo otras aventuras junto a otros viajeros– y, en el transcurso de los mismos, los recuerdos que tenía como la doctora Guerrero habrán ido siendo sustituidos por recuerdos de la hermana Covanesti.

La gota que ha colmado el vaso –o en este caso, su memoria– habrá sido el derrotar al Oscuro que usurpaba la identidad del sumo sacerdote, Krav. Al hacerlo, la chica habrá recuperado finalmente la última porción de memoria que le quedaba para que su identidad como la doctora Cassandra Guerrero haya sido sustituida por completo por la de la hermana Lisandra Covanesti.

UN REFLEJO DE SU DESTINO. EL FINAL DEL CAMINO

El caso de Cassandra / Lisandra es una buena forma de que los protagonistas vean ejemplificado cuál es el final del camino para los jinetes de los sueños. Un final que les espera a todos. Pues más tarde o más temprano –si no mueren en el intento, claro– recuperarán el último de sus recuerdos. Y cuando eso suceda, sabrán que la siguiente parada en ese viaje entre mundos les llevará a su realidad natal.

Por otro lado, el último recuerdo que se recupera es siempre el referente a las circunstancias en las que el protagonista "murió". Eso es así debido a que los Oscuros usurpan la identidad de un personaje en el mismo instante en que debería haber muerto en su mundo de origen. Para cualquier posible testigo, aquello se traduce en una salvación milagrosa. Nadie es capaz de apreciar el cambio producido. Al menos en ese momento: a partir de entonces, es el Oscuro quien toma las riendas de la vida de ese personaje... y desde ahí, todo puede torcerse. También veremos esto ejemplificado en el caso de Cassandra / Lisandra.

"Pero... ¡Te conozco!": Es posible que al reconocerla como el Oscuro al que se enfrentaron en UNIDAD BETA, el primer impulso de los protagonistas que jugaron dicha aventura sea acabar con ella. Sin embargo, deberán recordar y comprender que, en aquel momento, no era ella: era un Oscuro que estaba usurpando su lugar.

Entre los últimos recuerdos que habrán terminado por completar el puzzle de su memoria, Lisandra habrá recordado las circunstancias en las que tuvo lugar su abducción por parte de los Oscuros. La joven se encontraba huyendo del monasterio de la Santa Trinidad, al norte de Grecia. Tropas alemanas habían tomado el lugar y un comando de fuerzas aliadas lanzó un ata-

que de reconquista. Durante la batalla, el servicio de inteligencia británico en cooperación con la Sociedad de Naciones debía extraer a Lisandra, que se llevaría consigo algunos de los importantes códices que allí se guardaban.

Desgraciadamente, una explosión hizo que toda un ala del monasterio se viniese abajo. Lisandra hubiera muerto allí de no haber sido porque los Oscuros hicieron el cambio en ese mismo instante. Gracias a sus poderes sobrenaturales y a su naturaleza multiforme, el Oscuro pudo hacerse pasar por Lisandra, quien a ojos de todos los demás, había conseguido sobrevivir milagrosamente al desprendimiento.

Por lo tanto, a pesar de haber recuperado todos sus recuerdos, Lisandra no podrá recordar a los protagonistas sencillamente porque no fue con ella con la que se enfrentaron en la aventura de UNIDAD BETA. Por otro lado, el mundo al que están a punto de viajar es el mundo natal de la joven...

Y los personajes van a acompañarla en su vuelta a casa.

NATURA d6

IMAGO d4

REALITAS d6

MNEMORE d10

HISTÓRICO



ANTECEDENTES

¿DÓNDE? ››› EL BETAVERSO... 1999

Realitas d8 Imago d10 Natura d6

¿Qué representa cada esfera?

Realitas d8

Si bien la primera vez que los jinetes de los sueños se vieron transportados al Betaverso este tenía Mnemore d8, ello se debía a que la acción estaba ubicaba cronológicamente en la época de la Segunda Guerra Mundial. En cambio, en esta ocasión, la acción transcurre más de cincuenta años después de los acontecimientos de la Isla de Alderney, en torno a principios del siglo veintiuno. Eso significa que el mundo en el que se desenvolverán los protagonistas es prácticamente el nuestro (quizá no se haya inventado aun Facebook pero desde luego puede decirse que es la actualidad). De ahí, la presencia de la esfera Realitas d8. Sin embargo, y aunque el entorno sea muy parecido al nuestro, debemos tener en cuenta que siguen existiendo los...

Imago d10

...metahumanos. Casi medio siglo después, la existencia de estos individuos sigue estando oculta a la opinión pública. Nada podrán leer en los libros de historia sobre las peripecias de la Unidad Beta o cualquier otro de los sujetos metahumanos que pasaron, en secreto, por los campos de batalla de la Segunda Guerra Mundial. Ahora sigue habiendo de todo: se siguen realizando experimentos científicos de dudosa moralidad para obtener poderes más allá de lo humano... aunque en esta época suele ser cosa de multinacionales más que de gobiernos. Siguen existiendo, en la sombra, sociedades secretas expertas en el dominio de artes arcanas o especies no humanas cuya existencia aún es desconocida para el resto del mundo. Programas de potenciación humana mediante productos químicos, tosca manipulación genética o la explotación de artefactos arqueológicos supuestamente mágicos siguen siendo elementos comunes en un aspecto que permanece, pese al auge de los medios de comunicación, como algo propio de los cómics o novelas de ciencia-ficción...

Natura d6

La aventura llevará a los protagonistas a recorrer dispares lugares del mundo, no sólo zonas civilizadas, sino también rincones en los que la madre naturaleza bien puede transformarse en un obstáculo más para los personajes.

¿QUÉ? ››› TRAMAS EN PROCESO

La División Octubre Rojo

El legado durmiente de un genio científico ruso... ¡está a punto de despertar!

Al igual que ocurrió con la Unidad Beta, los rusos trataron de imitar los experimentos realizados por los alemanes con el gas Prometeo. Los intentos fueron coordinados por un científico militar llamado Vasilij Davaliev, quien controlaba y supervisaba todos los experimentos que se realizaban en las instalaciones de La Granja en pos de despertar capacidades metahumanas en candidatos óptimos (seleccionados para representar el ideal soviético). Así nació la División Octubre Rojo.

Aunque los experimentos realizados en La Granja fueron un éxito, Davaliev pronto descubrió que el proceso de aceleración molecular al que fueron sometidos los miembros de Octubre Rojo tenía un inesperado efecto secundario. Dejando de lado la jerga de bioingeniería, basta decir que los supersoldados soviéticos eran como una bombilla que brilla mil veces más de lo normal... pero que dura un millón de veces menos que las otras. Davaliev descubrió aquello semanas antes de que Estados Unidos lanzase sus dos armas nucleares sobre Japón. Eso acabó por dejar relegado el programa metahumano soviético al olvido. De hecho, el Politburó autorizó la eliminación de la división, temiendo que los miembros de Octubre Rojo no tomarían a bien su prematura muerte y, posiblemente, pagasen su frustración con quienes los habían creado.

Davaliev, que había llegado a considerar a los productos del programa como a sus propios hijos, simuló la ejecución de la División Octubre Rojo. Empleando cápsulas de criogénesis, mantuvo a los distintos miembros del equipo metahumano en un estado de hibernación que retrasaría su degeneración celular. Aprovechando que había sido destinado a la construcción de un silo de misiles en Tunguska (Siberia), Davaliev ocultó allí aquellas cámaras de criogénesis. En ese laboratorio secreto el científico pasó sus últimos años tratando de encontrar una forma de frenar la afección de sus "hijos e hijas".

Y lo cierto es que estuvo muy cerca de dar con una cura: estudiando informes robados a la inteligencia norteamericana, Davaliev tuvo acceso a anotaciones del profesor Víctor Haas, creador de la Unidad Beta. Contrastando las pruebas y análisis de estos metahumanos con los soviéticos, Davaliev descubrió que quizá una transfusión de sangre podría salvar a sus "hijos". Por aquel entonces, habían pasado ya casi veinticinco años desde el final de la guerra y la URSS comenzaba a mostrar evidencias de su declive. Davaliev consideraba que las cúpulas del poder se habían corrompido y habían traicionado el ideal revolucionario. Soñaba con el día en que sus creaciones metahumanas pudiesen despertar del "largo invierno" (como llamaba al sueño en crioéxtasis) y poder restaurar la gloria perdida de la Madre Rusia.

Sin embargo, Davaliev tuvo que conformase con soñar: antes de poder ni tan siquiera ahondar demasiado en la localización de los miembros de la Unidad Beta –desaparecidos oficialmente tras el fin de la Segunda Guerra Mundial– Davaliev descubrió que la exposición prolongada a sustancias peligrosas y radioactivas le habían acabado pasado factura a él también. Antes de que el cáncer lo devorase por completo, el brillante científico consiguió dejar grabaciones a modo de testimonio con todo lo que había podido recopilar sobre algunos miembros de la Unidad Beta.

Sincronizado con el que fuera su último latido, un dispositivo explosivo selló por completo los accesos del laboratorio secreto que Davaliev había construido. El silo de misiles fue considerado como poco seguro por las autoridades soviéticas y lo cerraron a cal y canto. Así, el cubil de Davaliev se convirtió en su propia tumba, dejando allí tanto su cadáver como su legado.

Un legado que ha dormido... durante más de cincuenta años.

LA UNIDAD BETA

Los años no pasan en balde... y el gas Prometeo se cobra finalmente su precio.

Como ya mencionamos en el módulo anterior (Dreamriders – UNIDAD BETA), el comando militar Unidad Beta fue formado por militares y civiles que, en el momento de ser reclutados se encontraban a la espera de cumplir penas capitales. En el transcurso del operativo que les hubiese valido el perdón de sus condenas, los miembros del comando fueron expuestos a una sustancia experimental conocida como Gas Prometeo. A raíz de ello, desarrollaron unas capacidades más allá de lo humano que los convirtió en una versátil herramienta de operaciones encubiertas dentro del escenario de la Segunda Guerra Mundial.

Con el fin de la contienda, los miembros de la Unidad Beta escaparon del control de la Sociedad de Naciones y no volvieron a reencontrarse hasta la década de los ochenta. Tras un breve periodo de reunión, los distintos miembros del comando volvieron a tomar caminos separados. Llegados los noventa parecía que el gas Prometeo no sólo les había dotado de poderes sino que también les había concedido a todos una longevidad envidiable.

Sin embargo, a medida que avanzaba la década, todos los miembros de Unidad Beta comenzaron a notar que iban perdiendo, poco a poco, el control de sus poderes.

Joao DoSantos: Desde siempre, Joao se sintió más a gusto en plena naturaleza, lejos de presencias humanas y en compañía de animales. Los poderes que el gas Prometeo despertó en él estaban vinculados a su conducta salvaje. Al perder el control de los mismos, Joao sufrió una metamorfosis progresiva, perdiendo a pasos acelerados su propia humanidad, quedando finalmente reducido a poco más que una bestia salvaje y sin control.

Samir Rakhesuddin: Aunque en un principio el gas Prometeo le concedió la capacidad de convertir su piel en roca, a medida que fue perdiendo el control de sus poderes la forma rocosa se convirtió en su aspecto por defecto, debiendo concentrarse si quería mantener su apariencia humana. Con el tiempo, su apariencia rocosa ha acabado por ser permanente y, poco a poco, su movilidad se va resintiendo cada vez más. ¿Acabará convertido en una estatua viviente?

Ronnie Maddigan: Dotado de invisibilidad y supervelocidad, ambos poderes han acabado por intensificarse a tal nivel que han acabado por convertir a Ronnie en poco menos que un fantasma. La supervelocidad se ha ido concentrando a nivel celular, haciendo vibrar sus células de tal forma que ha dotado a Ronnie del

don permanente de la insustancialidad. Por otro lado, le pasa en parte como a Samir: ahora, por defecto, su estado es el de invisible, teniendo que hacer esfuerzos –cada vez mayores– por mantenerse visible cuando así lo desea.

Velasco Fuentemayor: El caso de este religioso extremista es peculiar. Por un lado, la levitación de la que hacía gala ha pasado a estar siempre en modo activo por lo que Velasco lleva años sin pisar suelo firme. Por otro lado, su don de precognición se ha intensificado a tal nivel que no sólo parece haberle devuelto la sensatez y la cordura... sino que ha aumentando el alcance de su visión del futuro hasta extremos insospechados.

¿QUIÉN? ››› EL OSCURO / EL SOÑADOR

Si hay un elemento en común existente entre las aventuras con dreamraiders (saqueadores de sueños) y dreamriders (jinetes de los sueños) es que ambos tipos de aventura cuentan con un adversario de fondo cuya identidad se mantiene en secreto hasta que acaba el segundo acto del módulo. En unos casos –el de los saqueadores– se trata de la identidad de la persona en cuya mente se encuentran sumergidos. En otros –el de los jinetes– se trata del Oscuro que ha usurpado la identidad de un héroe (o villano) en ese mundo alternativo al que la corriente de Yggdrasil los ha llevado en esa ocasión.

En ambos casos, se emplean unas reglas especiales a la hora plantear el enfrentamiento final entre el Soñador / Oscuro y los protagonistas.

En el caso de la aventura que nos ocupa, al funcionar como crossover, la identidad del Oscuro y del Soñador son la misma: la única diferencia es el punto de vista de cada grupo de juego con respecto a dicha persona. Los jinetes lo verán como un Oscuro mientras que los saqueadores lo verán como la representación del soñador en cuya mente se encuentran inmersos.

NADIA PETROVA "AURORA"

"¡No! ¡Es un truco de los alemanes! ¡El camarada Davaliev nos lo ha advertido miles de veces, Rojo! ¡Te hacen creer que la guerra ha terminado para que les reveles todos tus secretos!".

Aspecto Físico: Dieciséis años. Alta, de complexión atlética gracias a un duro entrenamiento físico (tiene el cuerpo de una joven gimnasta). Tez pálida, con el pelo lacio, castaño y largo, recogido en dos coletas. Lucirá un uniforme militar de color marrón claro y una gorra roja.

¿Quién es?: Como los demás miembros de la División Octubre Rojo, Nadia formaba parte de la iniciativa soviética de metahumanos. Impetuosa, valiente y algo vanidosa. Así era Nadia Petrova. Aunque devota de la causa comunista, siempre pecó de caprichosa y en el fondo todos en La Granja la trataban como una princesita consentida. Su sueño era regresar a casa convertida en la heroína del pueblo y ser recibida con todos los honores. Siempre pensó que el Estado haría pública la existencia de la División Octubre Rojo una vez acabase la guerra. Su otra gran ilusión era trabajar en el cine y protagonizar alguna película romántica (quizá incluso viajar a Hollywood y convertirse en una estrella).

¿Qué está haciendo?: Nadia Petrova (nombre código: Aurora) se suponía que debería haber muerto víctima del proyectil disparado por un francotirador alemán, durante el asalto a una fortaleza nazi en la frontera con Polonia. Sin embargo, uno de los Oscuros usurpó la identidad de Nadia, sustituyéndose por ella en los instantes previos a que la bala atravesase su cabeza.

En teoría, la bala rozó la frente de la joven, dejándole apenas una cicatriz. Su cambio de carácter fue justificado por Davaliev como una consecuencia del trauma. Nadia se volvió fría, casi fanática en su obsesión por convertirse en una digna heroína de la Madre Rusia.

Como el resto de la División Octubre Rojo, sin embargo, acabó sumida en un profundo sueño criogénico... del que está a punto de ser despertada.

¿Cuál es su contrapartida real?: Como ya sabemos, la contrapartida de Nadia Petrova en el mundo real no es otra que Amanda, la hija del coronel Duncan Rockstone. Para disgusto de su padre, la joven es una rebelde antisistema, de firmes convicciones pacifistas y que desprecia profundamente lo que representa la ocupación de su padre.

Aunque paradójicamente en el sueño pueda asumir la forma de una soldado, lo cierto es que este desprecio por su padre y su labor castrense se ve reflejada en el profundo odio que Nadia sentirá por los Estados Unidos y por lo que definirá como *"las herramientas metahumanas del imperialismo americano"*: la Unidad Beta y, en especial, su superior directo, Duncan Rockstone.

En el momento en que tuvo lugar la Gran Vigilia, Amanda Rockstone se encontraba metida en un buen lío. Amanda, desde hace algún tiempo, ha formado parte de un grupo de activistas políticos que trataban de denunciar las prácticas ilegales y abusos que llevaban a cabo las autoridades americanas en la frontera con México.

Si estar encerrada en una sucia prisión de Tijuana no era ya bastante malo, los estallidos de violencia y caos originados por la Gran Vigilia empeoraron la situación. La pequeña comisaría de policía en la que se encontraba recluida Amanda junto a algunos de sus compañeros activistas fue asaltada e incendiada durante los tumultos. Ella consiguió escapar y pasó casi tres días vagando por el desierto hasta que un camionero la recogió a pocos kilómetros de El Paso. Amanda habrá pasado el resto del tiempo en un hospital fronterizo, a la espera de poder ser identificada convenientemente. Desde ese momento Amanda habrá intentado ponerse en contacto con su padre pero, con todo el caos de la Gran Vigilia, habrá sido imposible.

En el momento en que su cerebro comience a crear las distorsiones en la realidad, Amanda Rockstone se encontrará en un hospital de El Paso, cerca de la frontera entre México y Estados Unidos. A punto de que le den el alta, Amanda sabe que en el vestíbulo del hospital hay un par de policías dispuestos a llevarla de nuevo a la cárcel de Tijuana. La angustiosa necesidad de contactar con su padre y no conseguirlo habrá llevado a Amanda a un punto de desesperación tal que, de forma totalmente inconsciente, habrá activado su Complejo de Mesías. Y mientras ella le grita a la operadora que necesita hablar con su padre, a un océano de distancia, la isla de Alderney se verá asaltada por fuerzas militares alemanas de la Segunda Guerra Mundial.

NADIA PETROVA "AURORA"

Físico	1	Realitas	d6
Combate	4	Natura	d4
Conocimiento	1	Mnemore	d8
Astucia	3	Imago	d10

Especialidades

Supervelocidad	Realitas	3
Cuerpo a cuerpo		3
Esquivar		3

¿CUÁNDO? ››› EL MOMENTO

NOVIEMBRE DE 1999

Quedan poco menos de dos años para que dos aviones impacten contra las Torres Gemelas. Por lo demás, el avance de las tecnologías de la información marca una época en la que la Guerra Fría ha pasado a mejor vida: la Federación Rusa se encuentra inmersa en la Segunda Guerra de Chechenia mientras en algunas de sus ciudades se multiplican los atentados terroristas (con cientos de víctimas mortales).

Uno de los señores de la guerra chechenos, Movladi Basayev, se dispone a saquear un viejo silo de misiles nucleares ubicado en el corazón de Tunguska con la esperanza de encontrar plutonio con el que preparar algunas bombas sucias. No se imagina lo que está a punto de despertar.

ACTO PRIMERO

PRESENTACIÓN

DREAMRAIDERS

"Trains"
(Hans Zimmer, B.S.O. The Peacemaker)

PUNTO DE ACCESO

Al igual que los jinetes de los sueños comienzan cada aventura llegando a un nuevo mundo, la sensación de entrar en la mente de un nuevo sujeto puede ser similar para los saqueadores. Este punto de acceso, como en el caso de los jinetes, viene definido por una escena que transcurrirá en un lugar y momentos determinados.

La principal diferencia entre la llegada un nuevo mundo o a un escenario onírico es que, mientras los jinetes irrumpen en él a través de un portal, los saqueadores se amoldan a la situación preexistente en el escenario. Es decir, los saqueadores despertarán en ese momento y lugar ocupando unos papeles determinados dentro de una historia que ya estará en marcha.

PUNTO DE ACCESO EN EL BETAVERSO

SILO DE MISILES, TUNGUSKA (SIBERIA). MAYO DE 1999.

Localización

Desde el exterior, en mitad de la estepa siberiana, lo único que se aprecia a simple vista del silo es un pequeño búnker que aparenta ser una estación metereológica automatizada. Bajo ella, sin embargo, se oculta un complejo de túneles que conectan entre sí tres silos de misiles que, en su momento, albergaron cabezas nucleares. Mientras el resto de los pasillos y silos de la estructura subterránea han permanecido inactivos durante años, el silo número cuatro ha permanecido invisible ante todo el mundo: Davaliev, en calidad de mando militar y científico de la instalación no lo tuvo difícil a la hora de hacer desaparecer toda un área del complejo de los planos estructurales.

El silo número cuatro: un silo que jamás acogió misil nuclear alguno y que, en realidad, siempre ha sido el laboratorio secreto de Davaliev. Para cuando se procedió al desmantelamiento de los misiles, Vasilij Davaliev ya había convertido el silo número cuatro en su tumba faraónica particular: sabiendo que le quedaba poco tiempo antes de que el cáncer acabase con él, decidió dejar sellada la cámara donde había guardado durante décadas a sus "hijos e hijas", los miembros de la División Octubre Rojo, sumidos en un sueño criogénico y encerrados en cámaras de contención.

La situación

Recientemente un señor de la guerra checheno ha conseguido –a través de sobornos a militares de las altas esferas rusas– una buena cantidad de informes desclasificados sobre antiguas operaciones militares soviéticas. Entre toda esa información, Movladi Basayev encontró dos parejas de planos estructurales del silo número 4501-X. Lo curioso de ambos planos era que, mientras en uno las instalaciones contaban con cuatro depósitos de misiles... el otro sólo mostraba tres. Basayev supuso que ese silo ocultaba un depósito de armas secreto preparado por algún militar paranoico de los años sesenta.

Así, con un comando de sus mejores hombres dirigidos por su propio hijo, Illya, Movladi Basayev tiene la clara intención de averiguar qué esconde ese depósito de armas. El líder checheno aspira a conseguir una cabeza nuclear. Sin embargo, no puede imaginar que lo que ha descubierto –por pura casualidad– es el cubil secreto de Davaliev.

LA ESCENA

Conectados a Yggdrasil, los personajes se han lanzando al interior de la psique de quien quiera que sea la persona que, mediante una distorsión en nuestra realidad, ha hecho que los nazis inicien la reconquista de Alderney. Hace unos segundos, yacían bajo las aguas del foso, en el laboratorio de Lighthouse Manor. Estaban a punto de caer en un profundo sueño cuando, de repente, ¡comienzan a notar que les falta el aire!

¡Alguien les ha quitado los respiradores!

Aún bajo el agua y abriendo los ojos, los personajes descubrirán con horror que se encuentran encerrados en alguna clase de ataúd. Un líquido muy frío los envuelve. Con unos pocos golpes, los protagonistas podrán abrir el contenedor criogénico dentro del que acaban de despertar.

Con un torrente de agua impregnando el polvoriento suelo, los personajes saldrán de esos ataúdes criogénicos encontrándose en una amplia estancia iluminada por unos fluorescentes parpadeantes, encendidos en el preciso instante en que se han abierto sus cámaras: las mismas que se supone mantenían dormidos a los miembros de la División Octubre Rojo.

La estancia a la que han salido es un depósito cilíndrico, de unos veinte metros de altura. En las paredes, de hormigón sucio y ennegrecido, hay carteles en caracteres cirílicos ("Silo número cuatro") así como símbolos de radioactividad y precaución. Para salir de ahí, los personajes tendrán que subir por una inestable pasarela metálica, de suelo enrejado y barandilla tambaleante.

Las cámaras en las que han despertado los protagonistas estarán colocadas de pie, apoyadas contra las paredes del depósito. En el corazón de la estancia, una serie de viejas computadoras (enormes mastodontes de la década de los setenta) se alinean rodeando un escritorio tras el que los personajes encontrarán un cadáver ya convertido en esqueleto y que luce un uniforme militar ruso. En su mano, aún cuelga un revolver mientras que en su cráneo se aprecia el orificio de bala con el que se quitó la vida.

Las computadoras se habrán puesto en funcionamiento al mismo tiempo que se abrieron las cámaras frigoríficas. Con el mecánico sonido de las bobinas girando, una vieja impresora vomitará un pliego largo y aparentemente interminable de papel lleno de caracteres cirílicos. Antes de poder acercarse siquiera a echar un vistazo, los protagonistas comprobarán que no han sido los únicos en despertar.

Nadia Petrova: Tosiendo tras haber despertado sumergida de la misma forma que ellos acaban de hacerlo, los protagonistas encontrarán a Nadia de rodillas en el suelo, con su cámara criogénica abierta tras ella. Al igual que los personajes, luce el mismo mono de neopreno de color negro y gris. En lugar de logotipos de la SENOKRAD, los uniformes muestran una extraña insignia: representa una hoz y un martillo, rodeados ambos por laureles y en los que se pueden leer, en caracteres cirílicos, "División Octubre Rojo".

La chica reaccionará a la defensiva, incorporándose haciendo gala de su velocidad y reflejos claramente sobrehumanos. Sin embargo, para asombro de los demás, la joven no tardará en reconocerlos. Si entre los protagonistas se encuentra aquel que en su momento haya podido asumir la identidad ficticia de Estrella Roja, Nadia se dirigirá a él con especial alegría y emoción, abrazándolo y estampándole un apasionado beso en los labios, llamándolo de forma cariñosa Rojo.

En cualquier caso, como Director de Juego, puedes pedir a los protagonistas que improvisen sus nombres código (siempre relacionados con temas soviéticos). Serán los mismos nombres que habrá grabados en la cubierta de los que eran sus ataúdes criogénicos.

El testamento de Davaliev: Aunque Nadia podrá explicar a los protagonistas que son los miembros de la unidad militar metahumana *"del orgulloso ejército soviético"*, los datos que han vomitado las computadoras no aclararán demasiado las circunstancias de su despertar. O al menos no lo aclararán hasta que no vean la grabación de super ocho que reposa sobre el escritorio. En sus cajones, los personajes podrán encontrar un proyector con el que visionar el último mensaje que Davaliev dejó a sus retoños metahumanos.

Con la imagen proyectada sobre uno de los muros del silo, los protagonistas podrán ver a un anciano Davaliev, vestido con el mismo uniforme que lleva su cadáver. Su aspecto en la grabación no es mucho mejor que el que tiene ahora, la verdad. Tiene el pelo blanco largo y enmarañado, con una barba a juego. Fuma entre toses marcadas por el cáncer.

"Hijos míos... La orgullosa Madre Rusia que os vio nacer ha muerto. En su lugar, una aberrante perversión del ideal soviético ha vendido su alma a los capitalistas americanos. Es cuestión de tiempo que esa escoria corrupta del Kremlin termine por hundir nuestro glorioso imperio. Esos mismos burócratas que me dieron orden de eliminaros...

Por desgracia, y aunque he logrado manteneros lejos de ellos, no he podido salvaros de algo aún peor. Me temo que el proceso de potenciación humana al que fuisteis sometidos y os dotó de asombrosos poderes, también os provocó una degeneración celular, no muy distinta a la del cáncer que corroe mi propio cuerpo.

Estáis muriendo, hijos míos. No sé cuánto tiempo tardaréis en despertar. Pero cuando lo hagáis, deberéis afrontar vuestro fatídico destino. Sin embargo, quizá aún exista esperanza. Qué paradójico resulta que la fuente de vuestra cura pueda estar corriendo por las venas de aquellos a quienes fuisteis diseñados para destruir. Los miembros de la llamada Unidad Beta fueron expuestos a un procedimiento similar al que dio a luz vuestros poderes. Una transfusión masiva de su sangre puede ser la clave para salvar vuestras vidas. La mía, por desgracia, tiene los días contados.

Os dejo las claves de vuestra libertad y salvación, hijos míos.

Dasvidaniya, hijos míos. Larga vida a la Madre Rusia".

La grabación termina en ese momento, dejando en la proyección una imagen en blanco y el sonido de la cinta golpeando el final de la bobina.

La lista negra: Habiendo visto la grabación dejada por Davaliev, los protagonistas comprenderán mejor los datos que ha escupido el viejo y aparatoso computador. Se trata de información referente a los distintos miembros de la Unidad Beta que Davaliev pudo robar de los archivos del Kremlin y dejar guardada en las computadoras a la espera del despertar de los miembros de Octubre Rojo.

Además de datos personales y de sus capacidades metahumanas, se aportan indicaciones que puedan servir de ayuda a la hora de localizarlos. Por último, y quizá más importante de todo, encontrarán una solución líquida, de color verde, en un pequeño frasco. Siguiendo indicaciones dejadas por Davaliev junto a los informes, los protagonistas habrán de verter una gota de esa solución en al menos diez centilitros de la sangre extraída a los miembros de Unidad Beta. Si la sangre permanece del mismo color, es que es adecuada para la transfusión. Sin embargo, en caso de adquirir un color negro en contacto con la solución, la sangre no les valdrá de nada para frenar su degeneración celular.

Ataque checheno. La misión para los protagonistas no podrá estar más clara: ir en busca de esos miembros de la llamada Unidad Beta y conseguir una transfusión masiva de su sangre para salvar sus vidas. Sin embargo, no tardará en evidenciarse el primero de sus problemas: ¿cómo demonios salir de un silo que aparentemente ha visto sus accesos sellados mediante cemento sólido?

En el momento en que estén planteándose posibles formas de actuación, una impresionante explosión volará el sello de cemento que bloqueaba el acceso al silo. Entre el humo y el polvo levantando, los protagonistas verán los haces rojizos de miras láser. Se tratará del comando de mercenarios chechenos enviados por Molvadi Basayev. Habrán llegado a bordo de dos helicópteros de combate y serán al menos una veintena de hombres armados con fusiles de asalto, cubriendo sus rostros con pasamontañas, chalecos antibala y equipos de visión nocturna. Lo que viene a ser un buen comité de bienvenida.

Mercenarios chechenos: nivel 7 (Realitas ⚙ d8)

Casi todos llevan fusiles de asalto Steyr AUG, así como pistolas Glock 17 y granadas de fragmentación (por lo que, ante un enfrentamiento contra ellos, los fallos pueden acarrear consecuencias de daño físico). Por supuesto, dispararán contra los protagonistas... convirtiéndose así en la primera barrera a superar por los personajes. Los pasillos angostos y pobremente iluminados del silo podrán servir de agobiante escenario para el combate entre ellos y los mercenarios.

Una vez superado el obstáculo, los personajes podrán interrogarlos y así averiguar en qué momento histórico se encuentran. Por otro lado, derrotarlos significará contar con una vía de escape (los helicópteros) así como medios para hacer las averiguaciones necesarias y poder dar con los supervivientes de la Unidad Beta que aún sigan con vida en 1999.

Si los protagonistas despiertan: En caso de ser despertados en el transcurso de la escena introductoria, regresarán de forma momentánea a la realidad, despertando en el Anillo de Pruebas apenas medio minuto después de haber caído dormidos. No habrá pasado demasiado tiempo, así que en el mundo real las distorsiones oníricas no habrán empeorado demasiado.

Para cuando vuelvan a conectarse y se vean de nuevo dentro del entorno onírico, Nadia Petrova ya se habrá encargado de cualquier mercenario checheno que quedase con vida. Tras preguntarles qué fue lo que les hizo caer inconscientes, la impaciente velocista querrá saber cuál será su próximo movimiento.

DREAMRIDERS

PUNTO DE ACCESO

MANSIÓN WESTMOORE, ISLA DE ALDERNEY (CANAL DE LA MANCHA). MAYO DE 1999.

Localización

Es posible que la última vez que los protagonistas vieran la mansión Westmoore fuese en el año cuarenta y cinco, durante la operación en la que la Unidad Beta impidió que el Triunvirato de Thule abriese el Arca del Juicio Final. A raíz del éxito del operativo, la corona británica y las autoridades de la Sociedad de Naciones decidieron aunar esfuerzos, creando una rama de operaciones especiales conocida como Departamento de Asuntos Paranormales o Nivel 5, ubicando su base de operaciones en la Mansión Westmoore.

Durante años, Sir Jasper J. Ward y el mayor Duncan Rockstone dirigieron las actividades de este organismo y sus agentes recorrieron el mundo recopilando toda clase de objetos paranormales o de supuesto potencial místico. Todos ellos acabaron encerrados en la cámara de seguridad que esconde la mansión: el mismo lugar donde el Triunvirato de Thule había dispuesto su caverna de sacrificios y rituales.

Sir Jasper falleció hace ya algunos años y los cada vez más austeros presupuestos del Nivel 5 han ido haciendo que la mansión Westmoore acabe convertida en una especie de museo secreto de lo sobrenatural, con su bóveda acorazada atesorando infinidad de reliquias y objetos de inconmensurable poder.

Junto a un anciano Duncan Rockstone, que aún dirige la mansión y a su personal como si fuese un cuartel, la propiedad está custodiada por un operativo de veinte hombres con entrenamiento militar y armas de alta tecnología. Además, un equipo de entre veinte y treinta investigadores, procedentes de distintas agencias secretas relacionadas con lo sobrenatural, suele encontrarse en las instalaciones realizando pruebas y analizando algunos de los objetos que se guardan allí.

La situación

Entre los objetos que se guardan en la cámara acorazada, uno de los más temidos es el Arca del Juicio Final. Encerrada en un enorme cofre metálico con sellos electrónicos (debidamente encriptados), el Arca ha aguardado durante años al momento en que las cuatro llaves de piedra volviesen a estar juntas.

Duncan Rockstone es uno de los pocos que saben que el Arca se encuentra aún bajo tierra. También es de los pocos que sabe que tres de las cuatro llaves de piedra se encuentran repartidas por el mundo, supuestamente en manos de los –ahora ya ancianos– miembros del comando Unidad Beta.

Sin embargo, Rockstone habrá sido despertado esa mañana por uno de sus asesores. Éste le habrá dado un mensaje de Velasco Fuentemayor, uno de los miembros de la Unidad Beta: alguien ha robado su llave de piedra.

En ese momento, todos los dispositivos de la mansión comenzarán a ser víctimas de unas fluctuaciones de energía: luces parpadeando, monitores con nieve y móviles que pierden súbitamente la cobertura. Duncan Rockstone verá por la ventana de su despacho, en la segunda planta de la mansión, cómo un portal azulado se abre en el aire, dejando salir de él a un grupo de personas a quienes hacía décadas que no veía... y que jamás imaginó volver a ver.

LA ESCENA

Todas las alarmas de la propiedad habrán saltado en cuanto empezó a formarse el portal que permitirá la entrada a este mundo de nuestros jinetes de los sueños. Con ellos materializándose en mitad de los jardines que hay tras la mansión, cualquier personaje que haya jugado el módulo UNIDAD BETA podrá reconocer la construcción victoriana, aunque tras la guerra sus muros fueron convenientemente reconstruidos y ahora lo único que impregna sus paredes son las plantas trepadoras que las cubren de arriba abajo.

Para cuando quieran darse cuenta, diez miembros del equipo de seguridad, vestidos con uniformes militares, los habrán rodeado



encañonándolos con unos sofisticados rifles. Estas armas de alta tecnología disparan descargas eléctricas de alta intensidad.

Mientras les gritan que se tiren al suelo, los protagonistas tendrán que lidiar con este comité de bienvenida, ya sea tratando de calmar los ánimos hasta que llegue un pacificador Duncan Rockstone o bien barriendo el suelo con ellos. En cualquier caso, el equipo de seguridad de Westmoore Manor cuenta como un obstáculo de nivel 8 (Realitas ⚙ / Imago ◉).

Antes de que la cosa pase a mayores –con los protagonistas organizando una masacre a gran escala o con ellos a punto de acabar fritos a descargas eléctricas– una voz aquejada por el paso de los años se dejará oír a sus espaldas. Duncan Rockstone, ayudado de un bastón, hará acto de presencia. Aquellos que lo conocieron en su momento podrán reconocerlo a pesar de su rostro profundamente marcado por la edad.

Pero para sorpresa de propios y extraños, la más sorprendida de verle será la propia Lisandra Covanesti.

"¿Duncan?" –dirá atónita– *"¿De verdad eres tú?"*.

Una sobrenatural historia de amor: Antes de continuar, amigo Director de Juego, conviene que sepas el pasado que existe (o existió, hasta que fue sustituida por un Oscuro) entre Duncan Rockstone y Lisandra Covanesti. Como se explicó en el módulo UNIDAD BETA, la hermana Covanesti formaba parte de la Orden de Samael, dedicada a la protección de los grandes secretos esotéricos y sobrenaturales del Vaticano. Cuando Pío XII comenzó a pactar con los nazis, varios miembros de esta orden decidieron traicionarla y convertirse en agentes dobles para los aliados. Entre ellos estaba la hermana Covanesti. Y desde el primer momento, su agente de enlace con los aliados fue Duncan Rockstone, de la inteligencia militar británica. Entre ambos pronto surgió un apasionado romance. De hecho, la joven Covanesti tenía pensado abandonar los votos tras su última operación y casarse con Rockstone en cuanto hubiera acabado la guerra.

Sin embargo, en la que iba a ser la última misión de la hermana Covanesti, ésta estuvo a punto de morir. Aunque sobrevivió de forma milagrosa a las heridas, la joven salió de aquello muy cambiada. De entrada, rompió su relación con Rockstone sin dar mayores explicaciones. Siguió siendo miembro de la Orden, y trabajando con la Oficina de Guerra Paranormal británica. Cuando se descubrió la traición de la hermana Covanesti durante el asalto final a la isla de Alderney, el corazón de Rockstone sufrió el último y definitivo golpe. Creyéndose manipulado, utilizado por una espía de los alemanes, Rockstone jamás se recuperó de aquello y no volvió a abrir su corazón a nadie más. Jamás.

En el momento en que la vea aparecer, Duncan tendrá ya lágrimas de rabia en los ojos. Empuñando su arma, una vieja pistola automática alemana, el viejo militar susurrará lleno de odio: *"No des un paso más, sucia traidora... y dame una buena razón para no agujerearte la mollera"*. Y eso es precisamente lo que tendrán que hacer los protagonistas: darle un buen argumento a Duncan para no apretar el gatillo. Considéralo un obstáculo de Realitas ⚙ 6 (sin consecuencias físicas ante los fallos). Una vez hayan convencido al viejo, éste se percatará de que, en efecto, Lisandra parece ahora más... humana.

Por parte de la hermana Covanesti, tras la aventura contra los hombres-saurio (ver interludio) habrá recuperado toda su memoria por lo que guardará un entrañable recuerdo de Duncan Rockstone... así como sentimientos hacia él. Emocionada por el impacto de reencontrarse con el hombre por el que estaba dispuesta a renunciar a Dios, sucumbirá a las lágrimas al tiempo que se da cuenta de que han pasado muchos años. Ha vuelto a casa, sí... pero quizá sea demasiado tarde.

Las cuatro llaves: Una vez se hayan tranquilizado los ánimos y se haya aclarado que los protagonistas vienen en son de paz (básicamente, cuando se supere el obstáculo), Duncan los invitará a pasar a la biblioteca de la mansión donde compartirá con los protagonistas sus temores ante lo que definirá como una "casualidad imposible".

Explicará que hace apenas unos minutos ha recibido el aviso de uno de los miembros del comando Unidad Beta, asegurando que una de las tres llaves de piedra del Apocalipsis ha sido robada. Y ahora la hermana Covanesti reaparece de la nada con la cuarta llave de piedra en su poder. ¿Casualidad? No, por supuesto que no.

Duncan asegurará que todo esto parece formar parte de alguna especie de plan –urdido por vete a saber quién– para reunir de nuevo las cuatro llaves. De momento, Duncan no informará a los protagonistas del hecho de que el Arca se encuentra allí, oculta en la mansión. Es más: si le preguntan sobre ella, Duncan asegurará que el Arca se encuentra en manos del gobierno británico, "oculta en alguna parte". Por supuesto, no les está mintiendo... pero tampoco dirá a las claras que el Arca se encuentra oculta bajo sus pies.

Por otro lado, hará hincapié a los personajes en el hecho de que no pueden correr el riesgo de que alguien reúna las cuatro llaves. Duncan pedirá a los protagonistas que lo ayuden a asegurarse de que eso no ocurre, indicándoles que el mejor punto donde empezar a buscar pistas puede ser el escenario del primer robo. Duncan no tendrá problemas en dejar a disposición de los protagonistas un jet privado que el Nivel 5 dispone para desplazamientos. Eso si: mientras ellos se encargan del operativo, tanto Lisandra como la cuarta llave de piedra se quedarán en la mansión. Además de los oportunos motivos de seguridad, lo cierto es que Duncan y la hermana Covanesti necesitan ponerse al día. Necesitan recuperar parte del tiempo perdido.

ACTO SEGUNDO

DESARROLLO

"Chase"
(Hans Zimmer, B.S.O. The Peacemaker)

La misión de los saqueadores – dreamraiders: Todo parecerá indicar a nuestros saqueadores de sueños que el objetivo de su misión dentro del escenario onírico es localizar a los distintos miembros de esa Unidad Beta. Y una vez tengan la muestra de sangre necesaria, ponerla a prueba para verificar si es compatible o no.

La misión de los jinetes – dreamriders: El regreso de Lisandra Covanesti a su mundo de origen significará también que las cuatro llaves de piedra que abren el Arca del Juicio Final vuelven a estar en un mismo universo. Y a juzgar por el reciente robo de una de las llaves, parece que alguien está dispuesto a reunirlas para abrir el Arca. Nuestros jinetes dimensionales deberán impedirlo.

VELASCO FUENTEMAYOR

DREAMRAIDERS

Si vienen de haber despertado en otra escena: Los protagonistas despertarán directamente en el interior de un coche de alquiler, aparcado ante la plaza de toros de la Real Maestranza, en Sevilla. Nadia, ocultando su uniforme bajo una gabardina civil, estará con ellos y les pondrá al día tanto de la información aportada por Davaliev como de la que ella misma habrá podido encontrar sobre Fuentemayor y su culto del Buen Camino.

Información dejada por Davaliev: Además de su nombre y datos personales (peso, altura, descripción física, etc.) se incluirán datos sobre las capacidades especiales de Velasco (levitación controlada y ciertas capacidades de precognición). En este caso en concreto, habrá también copias de varios informes psicológicos, indicando que el sujeto padecía en su momento fuertes delirios mesiánicos (añadiendo que, en ocasiones, asegura que Dios *"le habla desde los cielos"*).

Encontrando a Velasco Fuentemayor: De todos los miembros de la Unidad Beta, Velasco será el más fácil de localizar (obstáculo de Realitas ⚙ 4). Lo cierto es que bastará con teclear su nombre en un buscador de Internet para que aparezcan multitud de entradas sobre el Buen Camino, una organización de índole cristiana de la cual Velasco es fundador y líder espiritual. Aunque no faltarán titulares que acusan a la organización de secta o culto peligroso, lo cierto es que el Buen Camino tiene sedes en las principales capitales europeas, contando con su principal base de operaciones en Sevilla, España. En la misma página web del culto los protagonistas podrán averiguar más sobre los orígenes de la organización.

El Buen Camino: Velasco Fuentemayor creó el culto a principios de los años noventa, financiándolo con una rápida fortuna obtenida a través de la especulación bursátil. Dedicó sus millones a levantar una red de pequeñas iglesias donde se organizan actividades solidarias, eventos para recaudar fondos y demás iniciativas de carácter altruista y humanitario. Lo cierto es que bajo el Buen Camino no hay nada más que eso: buena gente con buenas intenciones y tiempo libre que dedican a los demás. Velasco se ha convertido en una figura hasta cierto punto mediática, dando sermones en estadios y por televisión. Esa misma popularidad ha sido la que ha impedido, de momento, que sea presa de los servicios de inteligencia por viejas vendettas de su pasado como metahumano. Se trata, pues, de un predicador moderno y muy alejado del histerismo fanático del que hacía gala en sus años como miembro del comando Unidad Beta.

Llegando hasta Velasco: La sede del Buen Camino en Sevilla está en un viejo caserón con patio interior en el corazón de la capital hispalense, en mitad de un endiablado entramado de estrechas callejuelas. La casona, de tres plantas, acoge en su planta baja las oficinas administrativas del culto mientras que los pisos su-

periores son el domicilio particular de Velasco: todo decorado con lienzos y esculturas que reproducen estampas religiosas del barroco sevillano. La casa está custodiada por miembros de un equipo de seguridad privada (de paisano, armados con pistolas) que controlan cualquier intrusión a través de un sofisticado sistema de cámaras infrarrojas, detectores de movimiento... Básicamente, la seguridad del edificio puede ser considerado como un obstáculo a la hora de acceder al interior (Realitas ❁ 8).

Velasco Fuentemayor: Desde hace un par de días, Velasco Fuentemayor habrá cancelado todos los espectáculos y sermones que tenía pactados, aludiendo motivos personales. Lo cierto es que no se ha movido de su casa desde que, hará unos pocos días, alguien irrumpió en su despacho personal y desvalijó su caja fuerte, robando dinero, algunas reliquias religiosas de oro puro... y una rara pieza de arte hebreo: un disco de piedra.

En el momento de su intrusión, los protagonistas encontrarán a Velasco dentro de la casa y tendrán que enfrentarse a él para reducirlo y someterlo a la prueba de sangre correspondiente. Lo cierto es que Velasco les estará esperando: será imposible que lo sorprendan puesto que gracias a su precognición, sabrá de su visita y habrá tenido a bien dar la voz de alarma. Así que al poco de haberlo retenido para proceder a poner a prueba su sangre, dos helicópteros de la policía (dos obstáculos, cada uno de Realitas ❁ 6) sobrevolarán la casa al tiempo que un equipo de asalto irrumpe desde los pisos inferiores (Realitas ❁ 8). Por supuesto, ya sea para hacerles frente o para escapar de ellos, para los protagonistas cualquier consecuencia por fallos puede traducirse en daño físico (a raíz de los disparos efectuados tanto por los tiradores a bordo de los helicópteros como por los miembros del equipo de asalto).

VELASCO FUENTEMAYOR

Nivel: 8

Imago	❁ d10	Levitación, Precognición
Realitas	❁ d6	Armas de Fuego

Antes de que se evidencien las aviesas intenciones de nuestros protagonistas, Velasco no dejará de repetirles una y otra vez que *"llegáis tarde... se os han adelantado. Ya la han robado. No queda nada que os interese..."*. Pero en el caso de que Nadia acompañe a los personajes en este operativo, Velasco la mirará fijamente justo antes de perder el conocimiento por las heridas y la extracción de sangre. Y, siendo capaz de ver lo que está por venir en torno a la joven, Velasco sonreirá al filo de la inconsciencia: *"Tú, pequeña... Tú serás quien la abra..."*.

DREAMRIDERS

Información para los jugadores: De todos los miembros de la Unidad Beta que participaron en el operativo Cerbero (nombre en código de la misión en Alderney, contra el Triunvirato de Thule), el único al que podrán encontrar tecleando su nombre en Google será Velasco Fuentemayor. Como el propio Duncan podrá decirles: *"Es el único que ha tenido las agallas –o está lo bastante loco– como para haber salido a la luz. No ha hecho públicos sus poderes, claro, pero ha montado una especie de culto. El Buen Camino, la llaman. Tiene sedes en las principales capitales europeas aunque Velasco vive en Sevilla, España"*.

Información para el Director de Juego: ¿Cómo es posible robar a un precognitor? La respuesta es sencilla: no es posible. Con la farsa del allanamiento, Velasco trata de desviar cualquier sospecha que circule sobre él en lo que respecta al robo de las llaves de piedra. Pese a que el autor material del robo es realmente otro miembro de la Unidad Beta –Ronnie Maddigan– Velasco es quien ha urdido todo el plan para reunir las cuatro llaves y abrir el Arca del Juicio Final. ¿Por qué? Pues porque a medida que sus poderes precognitivos han ido en aumento, Velasco ha sido capaz de echar un fugaz vistazo al terrible y oscuro futuro que se avecina sobre el mundo. Y pese a sus convicciones religiosas cristianas, considera que es más piadoso dar muerte a la humanidad antes que verla sumida en las tinieblas de lo que se acerca. Por eso considera más piadoso adelantar el Juicio Final abriendo el Arca. Gracias a sus dones precognitivos pudo adivinar cuándo tendría lugar el regreso de Lisandra Covanesti a este mundo, portando consigo la cuarta y última llave de piedra necesaria para desatar el Apocalipsis.

Por supuesto, ni siquiera Ronnie Maddigan sabe que quien le está pagando por los robos es Velasco: éste lo preparó todo para que el irlandés no tuviese problemas a la hora de robar en su propia casa. Ahora, ante los personajes, Velasco interpretará el papel de indignado propietario ultrajado.

Encontrando y accediendo a Velasco Fuentemayor: Al ir de parte de Duncan Rockstone, los protagonistas no tendrán problemas para llega hasta Velasco. Éste los recibirá en su vivienda, una céntrica casa señorial perdida entre las laberínticas callejuelas del centro de Sevilla. Con el sonido de las fuentes del patio interior y disfrutando de un pequeño refrigerio que habrá encargado para ellos, los protagonistas se encontrarán con un Velasco prácticamente irreconocible: perfectamente peinado, con una elegante perilla y bigote (en contraste absoluto con su aspecto desaliñado a lo náufrago que lucía cuando lo conocieron en el año 1945). Los años habrán pasado por él con mejores resultados que en el caso de Duncan (*"esta longevidad no es más que otro de los insospechados beneficios que Dios tuvo a bien otorgarnos junto con nuestros prodigiosos dones"*). Su carácter comedido y calmado contrastará con el del fanático e iracundo religioso que pudieron haber conocido en Alderney, durante la Segunda Guerra Mundial. Si no fuera por las constantes referencias bíblicas que intercala aquí y allá, casi dirían que se trata de otra persona.

Sobre el robo, Velasco les dirá que tuvo lugar mientras daba un sermón en el estadio Sánchez Pizjuan, ante miles de espectadores. Las cámaras no captaron nada y, poco antes de que estallasen las alarmas, la imagen se perdió durante apenas un minuto. Quien lo hizo, debía ser un profesional. Si le preguntan por posibles enemigos, Velasco se encogerá de hombros: *"El Buen Camino tiene muchos detractores, no lo niego, pero esto no parece obra de ellos..."*. En caso de que le pregunten por qué fue incapaz de prever el robo con sus poderes, Velasco mentirá asegurando a los protagonistas que sus poderes *"han ido desvaneciéndose con el tiempo... Dios sabrá por qué"*.

> Nota para el Director de Juego: LA OTRA DIVISIÓN OCTUBRE ROJO. Si juegas este módulo como una aventura más de los jinetes de los sueños, sin intención de explotar las posibilidades de crossover que ofrece, toda la subtrama referente a la División Octubre Rojo sigue estando presente. Sus miembros habrán sido despertados por la actuación de Movladi Basayev y su comando mercenario checheno. Y siguiendo los protocolos dictados por el difunto Vasilij Davaliev, los miembros de Octubre Rojo iniciarán una carrera contrarreloj para dar con los supervivientes de la Unidad Beta. Esto hará que sus

caminos se crucen con el de los protagonistas a lo largo de la aventura. En cada una de las escenas, como Director de Juego, podrás introducir a estos supersoldados soviéticos como adversidad añadida para los jinetes.

NADIA PETROVA "AURORA"

Nivel: 6

Imago	d8	Supervelocidad
Realitas	d8	Entrenamiento militar

Aspecto y notas: Ya hemos descrito convenientemente a esta joven velocista en el apartado dedicado al Soñador / Oscuro. En cualquier caso, hasta el momento en que se descubra su papel como tal, tanto a ojos de los jugadores como a la hora de manejarla como Director de Juego, Nadia funcionará como un personaje no jugador más. Si los protagonistas llegasen a matarla, la aventura habría llegado prematuramente a su final, apareciendo en ese mismo momento el portal dimensional para llevarlos a su nuevo destino. Por otro lado, y en términos de Recompensa, los jugadores perderían todos los puntos de éxitos que hubiesen acumulado en esta aventura.

JOSEF KESSLER "KREMLIN"

Nivel: 8

Imago	d10	Telekinesia, Dominación Mental
Realitas	d6	Entrenamiento militar

Aspecto y poderes: De unos treinta años, pelo rizado negro y grandes ojos oscuros, es delgado y pálido. Exiliado político desde el año 1933, Kessler era un reconocido experto en ciencias ocultas a quien la Sociedad Thule hubiera gustado unir a sus filas... de no ser por su ascendencia judía. Sus poderes son, por un lado, la telequinesia, que utilizará arrojando objetos grandes y pesados (pudiendo levantar hasta un coche y emplearlo como arma arrojadiza). Por otro lado, también utilizará la dominación mental, de forma que aquel personaje que haya obtenido fallos al atacarle, se verá poseído momentáneamente por Kessler. Éste, como un marionetista, lo usará para atacar a sus propios compañeros: traduciendo los fallos obtenidos como efectos dañinos físicos aplicables contra otro de los protagonistas.

ZORA DENEYEV "VENTISCA"

Nivel: 8

Natura	d8	Efectos de nieve y granizo
Imago	d8	Control climatológico

Aspecto y poderes: Una altísima joven de unos veintipocos años, de gesto altivo y prepotente. De largos cabellos blancos, su tez es inhumanamente pálida. Sus ojos rasgados son de un azul imposible. Sus poderes climatológicos le permiten invocar desde una suave brisa hasta una tempestad de nieve y granizo. Nadie sabe exactamente dónde nació o cómo acabó en La Granja: los demás miembros de Octubre Rojo ni tan siquiera saben si es capaz de hablar. Jamás la habrán oído decir nada en voz alta.

NINOTSHKA

Nivel: 8

Imago	d10	Duplicados
Realitas	d6	Combate cuerpo a cuerpo

Aspecto y poderes: Una colosal mujerona de casi cuarenta años, de casi dos metros de alto y larga mata de pelo negro, recogido en trenzas. Fue encontrada por Davaliev en un circo de freaks, en Stalingrado, poco antes de empezar la guerra. Expuesta al programa Octubre Rojo, la mujer sin nombre –que respondía al apodo que le habían dado los dueños del circo, Ninotshka– desarrolló la capacidad de dividirse en distintas versiones de sí misma, pudiendo convertirse literalmente en un pequeño ejército de una sola persona. A medida que se divide, va reduciendo su tamaño pudiendo llegar a formar una especie de enjambre de diminutas versiones de sí misma (que atacarán con la ferocidad de un hormiguero asesino).

MILOS GREGOSKI "PADRE INVIERNO"

Nivel: 10

Imago	d8	Teleportación
Realitas	d8	Armas de Fuego

Aspecto y poderes: De unos treinta años, tiene la cabeza afeitada, ojos azules y aspecto atlético, fibroso. A Milos le gusta matar: es un psicópata que está perdidamente enamorado de las armas de fuego. Destacó pronto en las filas del Ejército Rojo y de ahí fue reclutado para ser potenciado a manos de Davaliev. El programa Octubre Rojo consiguió que Milos desarrollase la capacidad de teletransportar materia de un punto a otro del espacio. De esta forma, Milos puede invocar armas de fuego procedentes de un almacén secreto ubicado en alguna parte de Moscú: las armas desaparecen allí y aparecen en sus manos, esté donde esté. Por otro lado, también puede emplear su teleportación para propiciar una entrada súbita en acción (o una oportuna huida) para él y sus camaradas. En ambos casos, se considera una tirada opuesta entre Milos (7d10) y los protagonistas que intenten evitar su huida o sean pillados desprevenidos. Tan sólo quienes obtengan más éxitos que él con su tirada, podrán llegar a inflingirle daño físico antes de que éste desaparezca (junto a todos aquellos a quienes teletransporte con él).

Investigando a Octubre Rojo

A la hora de intentar averiguar quiénes son estos metahumanos soviéticos, los protagonistas pueden indagar al respecto. Sin embargo, se considerará un obstáculo de Mnemore 8 (6). De superarlo, habrán logrado dar con sus identidades y desvelar qué papel desempeña Octubre Rojo en todo esto. Si acumulan seis fallos antes de conseguirlo, las indagaciones de los protagonistas habrán llamado atención no deseada bien por parte del propio gobierno ruso –que enviará un equipo para cauterizar esa filtración de datos confidenciales– bien por parte de los mercenarios chechenos que, accidentalmente, liberaron a los Octubre Rojo. En cualquier caso, podrás considerarlo como un obstáculo dañino de Realitas 8 (en forma de comando paramilitar armado).

SAMIR RAKHESUDDIN

DREAMRAIDERS

Si los protagonistas despertaron en la escena anterior... volverán en sí justo en el momento en que su vuelo haya tomado

tierra en el aeropuerto de JFK, en Nueva York. Nadia habrá conseguido pasaportes falsos y pasajes (eh, no me preguntes cómo: es un sueño, ¿no?). Por otro lado, la joven velocista les hará partícipes de la información recabada por Davaliev sobre Samir Rahkesuddin, cuya última ubicación conocida –a través de coordenadas vía satélite– lo ubicaban en algún punto del estado de Nueva York. Les corresponderá a los protagonistas dar con su paradero concreto.

Información reunida por Davaliev: Considerado el estratega y líder espiritual de la Unidad Beta, Rakhesuddin fue, como el resto de los miembros del comando, dado por desaparecido durante el transcurso de la Operación Ocaso, en 1945 (ver Nsd20:Unidad Beta). En el informe desclasificado, sin embargo, se asegura que, al igual que todos los componentes del equipo, desertó tras lo ocurrido en dicha operación. No se aportan más detalles sobre la naturaleza de la misma.

Encontrando a Samir Rakhesuddin: ¿Y qué ha sido en realidad de Rakhesuddin en todo este tiempo? Pues además de no estar muerto, tras décadas volando bajo el radar del gobierno, Samir volvió a reunirse con la Unidad Beta a principios de los años ochenta. A raíz de los acontecimientos que rodearon dicho reencuentro, Samir acabó aceptando la oferta del Departamento de Defensa estadounidense de hacerse cargo de una academia militar muy especial.

Oficialmente, la Academia Hawksmoore no es otra cosa que un correccional de lujo donde la gente de mucha pasta envía a sus retoños para que aprendan el significado de la palabra disciplina. En realidad se trata del campo de entrenamiento para la denominada Unidad Omega: los descendientes (de algunos) de los miembros de la Unidad Beta original (para más detalles, ver La Conexión Madripur y Unidad Omega, ambos módulos forman parte del libro Nsd20: Unidad Beta).

Por supuesto, y aunque la Academia Hawksmoore es la tapadera pública, cualquier dato que pueda relacionarla con Samir o con la Unidad Beta –o cualquier clase de actividad metahumana– es material de alto secreto. Por lo tanto, a nuestros protagonistas les resultará harto difícil dar con el paradero de Rakhesuddin si empiezan a buscar por su nombre: encontrarle supondrá un obstáculo de Realitas ❁ 10 (6). Si acumulan seis fallos antes de conseguirlo, la indagación de los protagonistas habrá llamado la atención no deseada de fuerzas de seguridad: rastrearán su posición y en breve recibirán la visita de algún equipo táctico de la CIA o la NSA (obstáculo dañino de Realitas ❁ 8 con el que tendrán que lidiar antes de poder seguir tratando de dar con el paradero de Rakhesuddin).

Otra cosa será si los protagonistas han optado por empezar su búsqueda por Fuentemayor: éste, en su despacho, guardará viejas fotos de la Unidad Beta. En su última visita a Estados Unidos dando sermones y charlas en estadios, Fuentemayor pasó a ver a su viejo camarada de armas, Samir. Una instantánea tomada de ambos en los jardines de la academia puede ayudarles a dar con el paradero actual de Samir (reduciéndose la dificultad hasta ser un mero obstáculo sencillo de Realitas ❁ 6, sin consecuencias dañinas).

Llegando hasta Samir Rakhesuddin: Una vez localizado, llegar hasta la academia no será demasiado difícil. Se trata de una propiedad levantada en mitad de los bosques de Westchester, en el estado de Nueva York. Apenas hay una hora de viaje entre el aeropuerto JFK y la vieja fortaleza decimonónica que acoge las dependencias de la academia. Para cuando los protagonistas lleguen a sus inmediaciones se toparán con la cancela principal abierta de par en par. La poca seguridad –apenas un equipo de tres o cuatro guardias con pistolas táser y porras– habrá sido diezmada y puesta fuera de combate de forma limpia y eficaz (tendrán suficientes tranquilizantes en el cuerpo como para dormir una semana). Si los protagonistas habían tratado de contactar con la academia llamando a sus números públicos de contacto, ahora comprenderán por qué nadie les cogía el teléfono.

Una vez dentro de la mansión, lo primero que comprobarán es que, sea quien sea el atacante, se ha molestado en desconectar los generadores de electricidad, dejándolo todo a oscuras. Mientras recorren pasillos y aulas, los protagonistas serán testigos del desorden característico de quien ha pasado por allí buscando algo, registrándolo todo con la delicadeza de un bulldozer. No les costará dar con el despacho personal de Rakhesuddin: una amplia biblioteca dedicada al arte de la guerra, la estrategia y la filosofía... cuyos carísimos ejemplares han sido desperdigados a los cuatro vientos, tapizando ahora el suelo con sus páginas y delicadas encuadernaciones en piel. Allí, los protagonistas descubrirán que, oculta entre las estanterías, había una caja fuerte. Ha sido convenientemente abierta y desvalijada: en su interior no quedará nada.

Samir Rakhesuddin y la Unidad Omega: El responsable de la intrusión en la academia no ha sido otro que Ronnie Maddigan. Echando un vistazo al futuro próximo, Fuentemayor fue capaz de averiguar en qué momento la academia quedaría más vulnerable ante una posible intrusión e indicó a Ronnie el instante adecuado para llevar a cabo el robo. Aprovechando que Samir había sacado a sus pupilos para una misión sobre el terreno –una intervención en Corea del Norte como favor a un viejo agente de la NSA– Ronnie irrumpió en la academia y se llevó consigo la llave de piedra además de todos los documentos clasificados que Samir guardaba en la caja fuerte.

Lo malo es que Ronnie ha sido descuidado y una alarma silenciosa con la que no contaba habrá alertado de la intrusión a Samir y sus pupilos. Éstos, a punto de subir a un Hércules en la base aérea de Fort Worth, recibieron el aviso: ¡alguien había irrumpido en la academia!

Los protagonistas acabarán de descubrir la desvalijada caja fuerte del despacho-biblioteca cuando el helicóptero de transporte de tropas sobrevuele la academia, con Rakhesuddin y sus pupilos a bordo, barriendo con sus focos las inmediaciones de la misma. Habiendo confirmado presencias extrañas dentro del perímetro de la mansión (cortesía del escáner térmico realizado por satélite), Samir dará instrucciones a sus chicos de apresar a los intrusos. Se lanzarán contra los protagonistas, quienes verán como un puñado de chavales saltan sobre ellos vistiendo uniformes de cadetes militares, boinas negras... ¡y haciendo gala de sus capacidades metahumanas!

PERSONAJES NO JUGADORES

SAMIR RAKHESUDDIN

Nivel: 8

Imago	◉	d8	Forma de roca
Realitas	❁	d8	Entrenamiento militar, Liderazgo

La Unidad Omega

MARK STUART WASHINGTON

Nivel: 6

Imago	d10	Superfuerza
Realitas	d6	Combate cuerpo a cuerpo

De complexión fuerte, este afroamericano de pelo corto y rizado ha crecido escuchando las historias de su heroico abuelo durante la Segunda Guerra Mundial... lo que le ha llevado a querer seguir su ejemplo. Pese a no ser especialmente brillante, tiene cierta presencia carismática así como un fuerte sentido de la disciplina.

WILLIAM "BILLY" MADDIGAN

Nivel: 4

Imago	d8	Invisibilidad, Supervelocidad
Realitas	d8	Bajos fondos, Combate cuerpo a cuerpo

Pelo rojizo, largo y desaliñado, estatura media, escuálido y de ojos claros. Este delincuente juvenil apenas si sabe gran cosa de su abuelo (que fue soldado en la guerra y poco más). Y la verdad es que nunca le ha importado mucho. Ha tenido escarceos con el tráfico de drogas y se ha convertido en todo un rebelde sin causa.

JOSEPH "JOE" ROBERTS

Nivel: 6

Imago	d8	Sentidos aumentados
Natura	d8	Combate cuerpo a cuerpo

Aunque no lo sepa, este bruto de gimnasio criado en una granja del sur de los EEUU es el nieto de Joao Do Santos. Su padre, un ranchero tejano, le ha metido en la cabeza un montón de ideas sobre la supremacía blanca y esa clase de cosas que suelen pregonar aquellos que lucen sábanas blancas y queman cruces durante la noche. Por supuesto, Joseph lo desconoce todo sobre su abuelo, incluyendo su herencia portuguesa (este energúmeno de pelo rapado y tez rojiza por el sol se considera un *"americano puro al 100%"*).

RICKY "CUCARACHA" DONALDSON

Nivel: 4

Imago	d8	Telequinesia
Realitas	d6	Combate cuerpo a cuerpo, Subcultura

De baja estatura, regordete, cara redonda y pelo negro siempre despeinado. Este joven amante de la subcultura en sus más dispares formas luce gafas redondas y sombra de bigote. Viste siempre con camisetas con motivos geek, acampañadas de una cazadora de cuero marrón muy gastada. Se considera a sí mismo un superviviente aunque su padre lo considera más bien un fracaso. Desconoce por qué su viejo odia tanto al abuelo, aunque eso ha hecho que, sin conocer nada sobre él, ya le caiga bien.

DREAMRIDERS

Información para los jugadores: Si los protagonistas preguntan a Rockstone por el paradero de Rakhesuddin, éste sólo podrá decirles que el viejo líder de la Unidad Beta es ahora el director de una academia militar en Westchester, Nueva York. *"Se trata de una academia militar para díscolos niños de papás con dinero. Imagino que no será difícil que deis con él..."*. Y lo cierto es que no: la Academia Hawksmoore tiene varios números de contacto. Sin embargo, en ninguno de ellos contestará nadie.

Si los protagonistas han pasado antes por Sevilla para visitar a Fuentemayor es posible que éste sea quien les de las indicaciones pertinentes para que lleguen hasta Samir y la Academia Hawksmoore. En cualquier caso, Fuentemayor tampoco mencionará el tema referente a la naturaleza metahumana de los chicos que allí reciben entrenamiento. Dejemos que sea una sorpresa más para nuestros protagonistas.

Información para el Director de Juego: Lo que Duncan Rockstone no contará a los protagonistas –por la sencilla razón de que no lo sabe– es que la academia es, en realidad, un programa de entrenamiento para jóvenes metahumanos: concretamente, los miembros de la Unidad Omega: nietos de la vieja Unidad Beta que han heredado las capacidades sobrehumanas que el gas Prometeo despertó en sus abuelos.

Llegada a la Academia Hawksmoore y encontronazo con la Unidad Omega: Tal y como ya describimos en la versión para los saqueadores de sueños, los protagonistas llegarán a las inmediaciones de la academia habiendo caído ya la noche. Y, como ya contamos antes, encontrarán a los guardias de seguridad inconscientes y los generadores eléctricos apagados. En el interior, todo estará patas arriba: producto del concienzudo registro a supervelocidad que habrá llevado a cabo Ronnie Maddigan.

Deja que los protagonistas echen un vistazo tratando de averiguar quién demonios puede haber hecho todo eso. En un momento determinado, las luces de la mansión volverán a encenderse y los distintos miembros de la Unidad Omega irrumpirán en escena, dispuestos a patear el culo de esos intrusos que se han atrevido a meter sus narices en la Academia Hawksmoore. A un par de cientos de metros, a bordo del helicóptero de transporte militar que los ha traído desde la base aérea de Fort Worth, Samir Rakhesuddin supervisará la actuación de sus muchachos, analizándola como si de una clase más se tratase... y dispuesto a intervenir cuando sea necesario.

Quizá el principal objetivo de nuestros protagonistas sea dejar claro que no han sido ellos los responsables de todo ese desastre: considera que deben superar un obstáculo de Realitas 8 (5), y en el caso de acumular hasta cinco fallos, habrán agotado la paciencia de los muchachos de la Unidad Omega, que no tardarán en lanzarse al ataque. Si los protagonistas consiguen escapar de ellos, convencerles o derrotarles, será el momento en que Rakhesuddin tome cartas en el asunto.

Aclarando la situación (o la oportuna interrupción de Octubre Rojo): En cuanto haga acto de presencia Rakhesuddin, bastará con que los protagonistas aleguen venir de parte de Duncan Rockstone o de Velasco Fuentemayor para que cesen –de momento– las hostilidades. Sin embargo, tanto el propio Samir como los impetuosos chicos de la Unidad Omega aún no confiarán del todo en los protagonistas: tendrán que darles una buena explicación sobre qué pintan allí. Mientras los chicos de la Unidad Omega se coordinan para recoger y limpiar el desorden, Samir podrá confirmar a los protagonistas que, en efecto, han robado la llave de piedra junto a otros muchos documentos clasificados que guardaba en su caja de seguridad.

Si bien dejará claro que no puede confiarles la tutela de los chicos de la Unidad Omega para ayudarlos, Samir les dará toda la información de que disponga sobre Fuentemayor –básicamente la misma que les habrá podido dar Duncan a los personajes– así como datos sobre la ubicación del propio Joao DoSantos. De Ronnie Maddigan o del resto de miembros de la Unidad Beta Samir alegará no tener información alguna. En cualquier

caso, y como les podrá indicar el viejo militar, *"de las cuatro llaves, tres las teníamos nosotros: Fuentemayor, DoSantos y yo mismo"*. –Sonreirá con irónica nostalgia–. *"Si hubiéramos dejado alguna en manos de Ronnie... ¡bueno, habría acabado en el mercado negro en menos que se tarda en decir millonario!"*.

Si lo ves oportuno, esta charla con Samir una vez solventado el malentendido puede servir como calma previa a la tormenta, justo antes de que tenga lugar el ataque de los miembros de Octubre Rojo contra la Academia Hawksmoore. La primera señal de que algo va mal llegará cuando Samir pierda el contacto con sus pupilos: ninguno de ellos responderá al otro lado de sus comunicadores. Antes siquiera de poder decir *"algo va mal"*, ¡el cuerpo de uno de los jóvenes cadetes de Unidad Omega atravesará la pared más próxima a los personajes! Ten en cuenta que nuestros protagonistas son las estrellas del espectáculo por lo que los chavales de la Unidad Omega habrán mordido ya el polvo bajo la experiencia y veteranía de los Octubre Rojo. Corresponderá a los personajes de los jugadores la tarea de salvar el día.

JOAO DOSANTOS

DREAMRAIDERS

Si los protagonistas han despertado en la escena anterior... volverán en sí, ya dentro del escenario onírico y a bordo de una destartalada embarcación fluvial, navegando a través de uno de los afluentes del Amazonas. Una vez más Nadia estará allí junto a los protagonistas para ubicarlos en escena, siempre a partir de los datos recavados en las anteriores escenas (u obtenidos por ella misma).

Información reunida por Davaliev: Aunque en la ficha de DoSantos no se especifica lugar o fecha de nacimiento, se indica que el sujeto pasó la mayor parte de su niñez y juventud en los bosques de Portugal, criado en un estado casi salvaje. Pese a que las terapias lograron civilizarlo, el sujeto jamás dejó de mostrar cierto comportamiento animal. Los poderes despertados por el gas Prometeo parecían acentuar aún más su condición salvaje, dotándole de sentidos mejorados, fuerza y resistencia superiores a la humana así como un asombroso don regenerativo. Las últimas anotaciones sobre DoSantos mencionan que, como el resto de sus compañeros, desertó tras una misión secreta en el año cuarenta y cinco. Su nombre clave: Operación Ocaso (aunque no son necesarios para la trama y la aventura, para más detalles sobre la operación, consulta el módulo Sanción Suprema, de Nsd20: Unidad Beta).

Encontrando a Joao DoSantos: Como los demás miembros del equipo, Joao permaneció desaparecido a ojos de los servicios de inteligencia durante décadas. Tras una esporádica reunión de viejas glorias metahumanas a principios de los ochenta, Joao volvió a desaparecer: a medida que sus poderes iban intensificándose, se veía cada vez más alejado de los seres humanos, sintiéndose más próximo a los animales. Durante años había vivido en el corazón del Amazonas, labrándose cierta reputación como mercenario. Sin embargo, a principios de los noventa, Joao sufrió un cambio radical. Su conducta animal pasó a ser una metamorfosis física: se fue convirtiendo progresivamente en algo salvaje. Su sintonía con la fauna de la zona fue tal que llegó a alzarse como líder de los pumas de la región. Bajo su mando, Joao los lanzó al ataque de una prospección minera, tomándola por la fuerza y masacrando al capataz y a la fuerza mercenaria contratada para defenderla. Cuando el tercer equipo enviado para acabar con la amenaza se introdujo en la selva para no volver, el lugar fue considerado como territorio prohibido, siendo desde entonces evitado incluso por la peor calaña mercenaria de Sudamérica.

Desde hace cinco años Joao ya no es un ser humano: camina como un felino más y se comporta como tal, sin ropas y con un aspecto totalmente salvaje. Dirige a los pumas de la región como si fuese su guardia pretoriana y los únicos vestigios que conserva de su pasado humano están guardados en una pequeña caja metálica. La esconde en uno de los túneles de la mina a cielo abierto que, tras años desde su abandono, se ha convertido en el santuario de los pumas de la región.

Dar con el paradero de Joao sin pasar antes por Samir o Fuentemayor no es que sea difícil: es casi imposible. En cambio, si los personajes han trabado contacto con alguno de los otros dos miembros de la Unidad Beta es posible que encuentren entre sus cosas –si les da por registrar y/o interrogarles convenientemente– una pista sobre el paradero de Joao. En ambos casos, Samir y Fuentemayor habrán reunido recortes de periódicos brasileños con referencias a las carnicerías sufridas por varios equipos de seguridad privada, enviados por una corporación minera para reconquistar una de sus minas a cielo abierto. Según los pocos supervivientes, el yacimiento había sido tomado por una legión de pumas guiados por un extraño hombre-bestia. En la carpeta donde cualquiera de los dos –Samir o Fuentemayor– habrá guardado los recortes, estará escrito el nombre de DoSantos. Dar con esta pista representa un obstáculo de Mnemore 6 (si es un registro entre las viejas pertenencias personales de Samir o Fuentemayor) o Realitas 8 (si consiste en interrogar a los viejos veteranos de la Unidad Beta).

Llegando hasta Joao DoSantos: Aunque llegar hasta Brasil no entrañará más dificultad que la de tomar un vuelo que los lleve hasta allí, para cuando los protagonistas quieran darse cuenta estarán ya atravesando uno de los afluentes del Amazonas, a bordo de una destartalada barcaza a vapor. El capitán, un fibroso brasileño de dientes de plata y cubierto de tatuajes (apodado el Marqués) les indicará que no puede ir más allá del recodo del río, recordándoles las leyendas que aseguran que esa porción de la jungla es propiedad del Rei do pumas (como llaman a DoSantos).

El Marqués y su tripulación de mercenarios dejarán a los protagonistas en el que fuese el viejo embarcadero de la mina ahora tomada por DoSantos y sus fieros pumas. El trayecto a través de la frondosa vegetación hasta el corazón del yacimiento se considera una barrera de Natura 6 (con posibles consecuencias a modo de daños físicos producto de caídas, picaduras de alimañas...).

A mitad de camino, los protagonistas escucharán el estampido de disparos. Procederán del cubil de DoSantos. Siguiendo las detonaciones, no tardarán en toparse con la mina a cielo abierto. Ésta se encuentra totalmente cubierta por la vegetación: los años han pasado y el imparable avance de la jungla ha cubierto maquinaria y túneles por igual. Los protagonistas asistirán a un dantesco espectáculo: varios de los feroces animales se disputan el cuerpo de alguien que se resiste a morir, entre gritos de agonía y disparando, impotente, su pistola. Lo curioso es que ese alguien parece invisible y tan sólo la sangre que cubre su cuerpo es lo que lo hace visible por momentos.

Ronnie Maddigan, supongo: Lo cierto es que los protagonistas habrán llegado bastante tarde si su interés era hablar con Joao DoSantos. Éste habrá muerto hará cosa de una hora a manos de su viejo camarada, Ronnie Maddigan. Habiendo conseguido acercarse a él de forma traicionera, Ronnie voló por los aires el túnel que servía de cubil al animalizado DoSantos. Antes de que todo el acceso fuese sepultado bajo toneladas de roca, Ronnie logró –gracias a su supervelocidad– sacar de allí la caja metálica donde, entre otros recuerdos de su vida como humano, DoSantos había guardado durante años una de las llaves de piedra.

Sin embargo, Ronnie no contaba con los guardaespaldas felinos de su salvaje camarada. Pese a su invisibilidad, los pumas no tardaron en encontrarlo a través del olfato. Para cuando los protagonistas den con él, Ronnie se encontrará ya en las últimas. Nuestros amigos tendrán que lidiar con los feroces pumas de DoSantos: serán seis obstáculos de Natura 6 (seis preciosos pumas) cuyas consecuencias se traducirán en dolorosos zarpazos y terribles mordiscos. Los mismos que habrán reducido a Ronnie a un guiñapo a punto de morir desangrado.

Para acceder a lo que queda del cuerpo de Joao, los protagonistas tendrán que sortear un obstáculo de Natura 4 para sortear el túnel sepultado y sacarlo de su improvisada tumba. Es posible que, a pesar de todo, en el cuerpo de Joao no quede la suficiente sangre como para hacer la prueba de compatibilidad de cara a comprobar si serviría o no como antídoto.

En lo que respecta a Ronnie tendrán que actuar deprisa si lo que quieren es tomar una muestra válida de su sangre. Tendrán que sortear un obstáculo de Realitas 6 (4) y, pese a todo, no conseguirán salvar su vida... tan sólo retrasarán un poco lo inevitable. Ronnie, al filo de la muerte, apenas podrá murmurar un puñado de incoherencias: *"yo sólo... sólo quería curarme... ellos me prometieron... me prometieron... la cura... a cambio de las llaves... las tres llaves..."*. Mientras agoniza, el cuerpo de Ronnie parpadeará, pasando de ser visible a invisible de un segundo a otro. Incluso su cuerpo parecerá perder consistencia por momentos. Si superan el obstáculo antes de que acumulen cuatro fallos, habrán logrado obtener una muestra de sangre antes de que Ronnie muera y su cuerpo se desvanezca como si de un fantasma se tratase. Por otro lado, y aunque pudieran mantenerlo con vida el suficiente tiempo como para contestar, Ronnie no podría contarles nada sobre quienes son esos "ellos" a quienes hace referencia. No conoce la identidad de sus pagadores... sólo que parecían conocer a la Unidad Beta demasiado bien como para no tomarles en serio.



DREAMRIDERS

Información para los jugadores: Lo cierto es que Duncan no podrá dar demasiados datos sobre Joao. Tras la fugaz reunión del equipo Unidad Beta a principios de los ochenta, DoSantos volvió a desaparecer de la faz de la tierra: *"probablemente volvería al cubil salvaje donde había pasado décadas. Por lo que recuerdo, Joao era más que un tipo solitario. No le gustaba la gente, no le gustaban los... humanos. Sea donde sea donde haya pasado los últimos años, os aseguro que será el sitio lo más alejado de la civilización que le haya sido posible encontrar..."*.

Encontrando a Joao DoSantos: Habiendo trabado contacto (y, posiblemente, amistad) con Samir o Fuentemayor, lo más probable es que cualquiera de los dos hable a los protagonistas del actual paradero de Joao. Les mostrarán los recortes de prensa, mientras aseguran que, en no pocas ocasiones, se habrán planteado hacer algo al respecto. Sin embargo, como cualquiera de los dos indicará, *"Joao no hace daño a nadie que no lo merezca. Probablemente esa mina no era más que otro cubil de esclavos donde se extraía carbón y diamantes con la sangre de los mineros. Es mejor dejar estar a Joao y no provocarle..."*.

Llegando hasta la mina y encontrando a Ronnie: En la anterior sección ya hemos mencionado los posibles obstáculos que los protagonistas encontrarán en su camino al cubil de Joao. Una vez sorteados, nuestros jinetes también se toparán con el dantesco espectáculo de Ronnie siendo devorado por los pumas de Joao. De nuevo, poco podrán hacer para impedir la muerte del irlandés: todo lo más, taponar las hemorragias el tiempo suficiente como para que pueda decir unas últimas palabras, respondiendo a algunas de las incógnitas que giran en torno a las llaves desaparecidas. Ronnie, entre estertores de muerte y con la boca convertida en surtidor carmesí, confesará que alguien contactó con él y le ofreció un tratamiento experimental que le permitiría estabilizar sus descontrolados poderes. Tan sólo debía robar las tres llaves. Y Ronnie lo hizo con la tranquilidad de saber que sólo tres llaves no le harían mal a nadie: sabía que hacían falta las cuatro para desencadenar el Juicio Final y él, como los demás miembros de la Unidad Beta, fueron testigos de cómo esa última llave desaparecía, carbonizada junto con el cuerpo de la hermana Covanesti, de la Orden de Samael (en Alderney, hace ya más de cincuenta años): *"No eran más que... más que tres pedazos de piedra... ¿qué daño... podían hacer?"*.

Ronnie asegurará no saber quiénes son sus contratistas, pero alegará que *"sean quienes sean... lo sabían todo... sobre la Unidad Beta... Todo"*.

Y al tiempo que exhala su último aliento y se desvanece, con las moléculas de su cuerpo arrastradas por el viento, los protagonistas podrán ver cómo del zurrón que Ronnie llevaba al cinto sobresalen las tres llaves de piedra robadas a Fuentemayor, Samir y DoSantos.

INTERLUDIO

PUNTO DE NO RETORNO

DREAMRAIDERS

Como sucedía en el caso de los jinetes con el Oscuro, para los saqueadores llega un momento en toda aventura donde se revela la identidad del soñador: la persona a cuya mente han accedido a través del dispositivo Yggdrasil. Dicho momento tiene lugar cuando se cumplen una serie de circunstancias dentro de la historia. Esos condicionantes activarán la revelación en la cual se descubre quién de entre todos los personajes que han aparecido desde que el comienzo del sueño es, en realidad, el avatar del durmiente.

Cuando se reúnen las circunstancias apropiadas, los saqueadores que miren a ese personaje en cuestión verán formarse a su alrededor una aureola de luz. En cualquier caso, se trata de una revelación recíproca: los protagonistas pueden haber descubierto quién es el soñador... pero el subconsciente de éste habrá notado que, definitivamente, hay intrusos dentro del paisaje onírico.

A nivel narrativo, desde que se revela la identidad del soñador hasta el combate final con su subconsciente, tiene lugar el llamado interludio: una escena (o varias) que sirve de transición entre la revelación y el enfrentamiento final. En ocasiones puede incluso prescindirse del interludio (pasando directamente de la revelación a la confrontación final con el subconsciente del soñador... normalmente con la sensación de ser teletransportados de un escenario a otro).

CIRCUNSTANCIAS DE LA REVELACIÓN:

Desprecio al capitalismo triunfante: Desde el momento en que Nadia haya salido al exterior y compruebe que el sueño comunista ruso se ha convertido en una pesadilla capitalista (con McDonalds a un par de calles de la Plaza Roja; carteles de Coca Cola frente al Kremlin...), su espíritu soviético se verá devastado. Su reacción, de shock inicial, no tardará en pasar a un creciente desprecio por el mundo en el que ha sido despertada. Nadia no dejará de calificarlo como *"decadente e inmundo"*. Su esperanza, a partir de ese momento, será poder frenar su degeneración celular y, con fuerzas renovadas, tratar de devolver la esperanza al pueblo ruso. Esta sed de venganza y retribución ayudará a que el siguiente golpe contra sus expectativas sea aún más doloroso...

Las pruebas de sangre: Ninguna de las pruebas de sangre que los protagonistas realicen sobre los miembros de la Unidad Beta dará los resultados deseados. Todas las muestras, en cuestión de segundos, se vuelven de color negro. Cuando hagan la última prueba, con el cuerpo de Ronnie, se confirmará la terrible realidad: no hay salvación para la División Octubre Rojo. Morirán en cuestión de días... puede que horas. Aquello será demasiado para la joven Nadia, la cual caerá de rodillas sollozando y gritando de frustración, maldiciendo al propio Davaliev por haberles dado falsas esperanzas.

El momento de la verdad: En el preciso instante en que Ronnie Maddigan exhale su último aliento y su cuerpo se desintegre, con el viento desperdigando sus moléculas por todas partes, los protagonistas escucharán el grito de frustración de Nadia, furiosa y sollozante, desesperada ante su fatídica situación.

Será entonces cuando suene un teléfono móvil. Estará oculto dentro de la pequeña mochila donde Ronnie guardaba, junto a papeles de viaje y munición para su pistola, las tres llaves de piedra. El tono de la melodía será una vieja marcha militar soviética. Como impulsada por un resorte invisible será Nadia la que, a supervelocidad, se adelante a los protagonistas, contestando la primera el teléfono.

Al otro lado de la línea, un mensaje grabado: programado por Fuentemayor para activarse en ese preciso instante. El precognitor habrá previsto que será la joven velocista quien tomará el móvil y quien recibirá el mensaje. Un mensaje que, además, habrá sido grabado a una velocidad mil veces superior a la normal por

lo que a oídos normales se escuchará como un desagradable pitido de unos quince segundos. Con oídos normales nos referimos a todos aquellos que no sean capaces –como los de Nadia– de captar e interpretar el sonido mil veces más rápido de lo normal.

Mientras que el resto sólo capta ese pitido, Nadia escuchará lo siguiente: *"Esas tres llaves de piedra, junto a una cuarta más, abren un cofre de piedra. Una vez abierto, el mundo tal y como lo conocemos será arrasado por una fuerza purificadora absoluta. No habrá imperio, ni país que quede en pié. La última llave de piedra y el cofre se encuentran en unas instalaciones gubernamentales británicas, en la Isla de Alderney, custodiadas por un militar norteamericano: el Mayor Duncan Rockstone".*

La joven Nadia, habiendo perdido toda esperanza de salvar su vida y de, en un futuro, luchar por el resurgimiento de su Madre Rusia, decidirá que es mejor arrasar con un mundo tan corrupto y decadente como en el que han despertado. A ojos de los protagonistas, Nadia permanecerá en silencio, con la mirada perdida durante unos instantes mientras escucha con atención el pitido. Finalmente, una vez tomada su decisión, una lágrima correrá por sus mejillas mientras mira a sus camaradas de Octubre Rojo.

"Tiene razón, camaradas..." –y, en ese momento, los saqueadores notarán como un aura brillante la envuelve, dejando así patente que ella es la soñadora–. *"Este mundo debe ser purificado".*

Y antes de que los personajes puedan siquiera pestañear, Nadia habrá salido corriendo a supervelocidad... llevándose consigo las tres llaves de piedra.

DREAMRIDERS

En el caso de los jinetes de los sueños la revelación de Nadia como usurpador Oscuro puede que los pille por sorpresa: a fin de cuentas, habían llegado a este mundo paralelo acompañando a Lisandra Covanesti de regreso a su realidad natal. ¡No esperaban encontrarse con ningún miembro de los Oscuros!

Por otro lado, este interludio dará comienzo una vez los protagonistas hayan tratado de salvar la vida de Ronnie Maddigan (de forma totalmente infructuosa). Justo antes de que puedan poner un solo dedo sobre la mochila del difunto, donde guardaba las tres llaves de piedra robadas, alguien se les adelantará... pasando a supervelocidad y llevándose consigo las piedras. Por supuesto se tratará de Nadia, la velocista de la División Octubre Rojo. La verán detenerse en lo alto de una loma próxima, donde estará acompañada de algunos de sus compañeros metahumanos soviéticos... ¡encabezados por el mismísimo Velasco Fuentemayor! Éste habrá contactado con los miembros del comando después de que hubieran irrumpido en su casa buscando en su sangre una vía para salvar sus vidas. Explotando la desesperación que comparten los miembros de la División Octubre Rojo, Velasco habrá hecho gala de grandes dosis de oratoria, asegurándoles que lo único que pueden hacer ahora es acabar con el imperio capitalista al que se han prostituido los ideales soviéticos ... y por los que ellos han sacrificado sus vidas.

Convertidos en cómplices de Fuentemayor en su plan para abrir el Arca del Juicio Final, el religioso habrá dado indicaciones a Nadia para que se dirija a Alderney, donde estarán esperándola tanto la cuarta llave –en manos de Lisandra– como el Arca, oculta en los subterráneos de la mansión Westmoore.

Será justo antes de que Nadia salga a toda velocidad dispuesta a cumplir su apocalíptica misión cuando los protagonistas la vean revelar su condición de Oscuro: durante apenas un instante sus ojos se verán cubiertos por una patina negra parecida al alquitrán, revelando su terrorífica y verdadera identidad. Acto seguido, Nadia saldrá de allí a toda velocidad. Para evitar que la cacen demasiado rápido, Velasco Fuentemayor y el resto de los miembros de la División Octubre Rojo se enfrentarán a nuestros protagonistas. Una vez derrotados, no les será difícil deducir a dónde se dirige la joven velocista. A fin de cuentas, sólo tiene tres llaves. Y nuestros protagonistas saben dónde está la cuarta: en Alderney. Con Lisandra.

REGLAMENTO (VII)

CROSSOVER

La aventura ha sido concebida como ejemplo de cómo plantear un módulo que enfrente entre sí al grupo de jugadores, teniendo por un lado a los saqueadores (que se conectarán a Yggdrasil para frenar la distorsión de la realidad que ha provocado la invasión nazi de Alderney) y por otro a los jinetes (cuyo periplo entre realidades alternativas los habrá llevado hasta el Betaverso, más de cincuenta años después de su última visita).

Y aunque es posible jugar el módulo como una aventura independiente para unos y otros, lo cierto es que enfrentar a los dos bandos de esta contienda onírica puede servir de interesante cierre a la campaña de iniciación, mostrándonos la raíz del conflicto en torno al que gira toda la trama del juego: la guerra entre el mundo real y el imaginario.

ORGANIZANDO A LOS JUGADORES

Si como Director de Juego te lanzas a la tarea de dirigir este módulo como un crossover –es decir, con unos jugadores llevando a los saqueadores y otros llevando a los jinetes– debes tener en cuenta que cada grupo aparecerá en distintos puntos del escenario planteado por el módulo. Esto nos ofrece la oportunidad de enfocar la historia desde dos puntos de vista distintos:

DOS MUNDOS, ACCIÓN EN PARALELO

Aunque el destino que está en juego es el del Soñador (u Oscuro, según el punto de vista), puedes como Director de Juego considerar que cada grupo aparece en una versión distinta del mismo mundo. De esta forma, ambos bandos jugarán el mismo módulo... pero jamás se cruzarán pues la acción tiene lugar en planos paralelos.

Aquel bando que consiga derrotar al Soñador / Oscuro y que, además, haya acumulado mayor cantidad de puntos de éxito (en conjunto), será aquel que haya logrado su objetivo. Es decir, si los saqueadores fuesen los ganadores, las distorsiones oníricas se frenarían a tiempo y Amanda Rockstone, tras recuperarse de un pequeño y fugaz desvanecimiento, descubriría que todos sus recuerdos y vivencias habrían sido borrados.

Si fuesen los jinetes quienes más puntos hubiesen acumulado en conjunto, Amanda Rockstone caería en un coma profundo en la realidad, despertando en la Encrucijada bajo la apariencia de Nadia Petrova.

Inestabilidad onírica del sueño / Cuenta atrás

En esta opción de dos mundos en montaje paralelo, el Director de Juego deberá llevar una cuenta por separado para la inestabilidad acumulada del escenario onírico (en relación a los saqueadores) así como otra para medir la cuenta atrás del tiempo que les queda a los jinetes dimensionales para que Yggdrasil los envíe de forma automática al siguiente mundo infectado por los Oscuros.

UN MISMO MUNDO

Esta opción plantea que los saqueadores y jinetes van a moverse por un mismo escenario, por lo que no tardarán en ver sus caminos cruzados. Cuando eso suceda, habrá que tener en cuenta varias cuestiones:

Inestabilidad onírica del escenario / Cuenta atrás

En este caso, el Director de Juego llevará un único marcador para representar la estabilidad del escenario onírico y el tiempo que les queda a los jinetes dimensionales para su nuevo salto al infinito. Es decir: tras cada ronda en la que tanto unos como otros hayan actuado, el Director de Juego hará una única tirada de inestabilidad que afectará a un mismo marcador (que nos valdrá para determinar tanto lo inestable que se está volviendo el escenario onírico para los saqueadores como para saber lo cerca que está ya la marcha de los jinetes a su próximo destino del multiverso).

La principal diferencia será que, en el mismo momento en que los saqueadores se enfrenten con el soñador –en el tercer acto– para ellos (y sólo para ellos) el marcador de inestabilidad habrá dejado de ser relevante. El Director de Juego tomará referencia de a qué grado de intensidad había llegado (para saber qué encontrarán los saqueadores cuando despierten de vuelta en el mundo real) y a partir de ese momento el marcador tan sólo seguirá contando para los jinetes; para éstos, por tanto, la escena final de toda aventura no será sólo una batalla contra el Oscuro de turno: ¡también será una lucha contra el tiempo para evitar ser expulsados de ese mundo antes de que puedan derrotar al Oscuro usurpador!

CONVERTIR A UN JINETE EN UN SAQUEADOR

Cruzar los caminos de los jinetes y de los saqueadores conlleva que, a la hora de enfrentarse cara a cara, puede que se reconozcan mutuamente. ¿Qué pasará cuando los saqueadores se tropiecen con las versiones imaginarias de sus camaradas que, en el mundo real, yacen en estado de coma aparentemente irreversible? Es el caso incluso de algunos personajes no jugadores como la propia Lisandra Covanesti, a la que los saqueadores (y cualquier jinete que pudiera haberla conocido en el mundo real) reconocerán como una versión un tanto idealizada de la propia doctora Cassandra Guerrero.

Es posible que los saqueadores traten de hacer entrar en razón a sus compañeros sumidos en un estado de coma. Sin embargo, hay que tener en cuenta que es posible que los jinetes no recuerden a los protagonistas. Es el caso, por ejemplo, de aquellos cuyo subconsciente les hubiese ganado la partida en el clímax del tercer acto de la campaña de iniciación. Si lo recuerdas, algunos de ellos habrán visto borradas sus memorias reales.

Volviendo a casa voluntariamente

En cualquier caso, los saqueadores pueden llevar de vuelta a los jinetes al mundo real (ya sean personajes jugadores o no jugadores, como es el caso de Lisandra / Cassandra). De esta forma, conseguirían que despierten en él, saliendo del coma en el que se encuentran. Si el jinete no opone resistencia, para él será tan sencillo como aceptar el ofrecimiento de los saqueadores y acompañarlos durante el resto de la aventura. Cuando ésta concluya y aparezca el portal de Yggdrasil para llevar a los jinetes al siguiente mundo, el jinete que quiera despertar deberá tomar la mano de uno de los saqueadores. Ambos tirarán Astucia, pero el jinete empleará dados del tamaño que indique su esfera de Imago mientras que el saqueador empleará dados del tamaño que indique en ese momento su esfera de Realitas (y, muy importante, no podrá alterarlas con Morfo). Como en cualquier tirada de enfrentamiento, se comparan los resultados obtenidos por ambas partes (eliminando éxitos con fallos) y aquella que tenga el mayor número de éxitos (o menor cantidad de fallos), será la vencedora.

En caso de que el jinete obtenga más éxitos, la fuerza del portal de energía de Yggdrasil será demasiado fuerte y se verá arrastrado de nuevo a ese peregrinaje a través de mundos paralelos y tierras alternativas.

En caso de que sea el saqueador quien obtenga más éxitos, su fuerza de voluntad será capaz de resistir la atracción del portal Yggdrasil y ambos –tanto saqueador como jinete– despertarán de regreso al mundo real. El saqueador lo hará en el foso del Domo, conectado al dispositivo Yggdrasil. El jinete, sin embargo, despertará allá donde se encontrase su cuerpo real sumido en coma. En el caso de que fuera algún jinete de la campaña de iniciación, su cuerpo se encontrará en el pabellón de pacientes en estado de coma que se habrá habilitado en la segunda planta de Lighthouse Manor.

En caso de un empate, se repetirá la tirada por ambas partes. A nivel narrativo, la fuerza de voluntad del soñador y la atracción del portal Yggdrasil se habrán visto equilibradas por unos instantes, añadiendo tensión al momento.

Aunque un saqueador sólo puede intentar traer de vuelta a un jinete al mismo tiempo, varios saqueadores pueden unir sus fuerzas (hacer sus propias tiradas de Astucia con los dados que tengan en ese momento en la esfera de Realitas y añadir sus éxitos a los de los demás). Por otro lado, los jinetes que no quieran ver cómo su compañero es devuelto al mundo real pueden hacer lo propio, añadiendo a la tirada del jinete voluntario sus tiradas de Astucia (empleando los dados que tuviesen en Imago).

En contra de su voluntad

Los saqueadores no lo tienen fácil a la hora de devolver a un jinete que no quiera regresar al mundo real. Para conseguirlo tendrían que convencerle mediante argumentación pura y dura. No, me temo que no bastará con "pegarle hasta en el cielo de la boca" pues eso lo único que conseguirá será provocarle daños físicos (recordemos que los jinetes no tienen constantes oníricas, por lo tanto no pueden ser despertados a través del daño provocado por los ataques). En el peor de los casos, lo que pueden conseguir los saqueadores que ataquen a un jinete es matarlo en el mundo real si llegan al extremo de sobrepasar su estado de Moribundo.

Cualquier saqueador puede esgrimir argumentos (es decir, emplear Conocimiento o Astucia junto a cualquier especialidad que se considere adecuada, como Persuasivo o Psicología) y realizar una tirada enfrentada contra el jinete, que empleará su Conocimiento o Astucia y especialidades adecuadas (tales como Fuerza de voluntad o Cabezota).

Por otro lado, ¿Conocimiento o Astucia? ¿Cuál de las dos? Bueno, dependerá de la naturaleza de los argumentos esgrimidos: si son argumentos fríos y lógicos, será Conocimiento. Si se trata de un discurso apasionado, directo al corazón, será Astucia.

En este intercambio de impresiones, pueden participar varios saqueadores o varios jinetes, cada uno por un lado. Ignorando cualquier dado con 1, 2 o 3, los éxitos entre ambas partes se comparan, restando a los éxitos de los saqueadores los obtenidos por los jinetes. Si el resultado es cinco positivo o más, se considera que los saqueadores han convencido al jinete en cuestión. Si el resultado es cinco negativo o menos, los jinetes habrán conseguido que su compañero se mantenga firme en su convicción, impidiendo cualquier intento más de persuasión (al menos en lo que quede de aventura). Un jinete convencido por los saqueadores habrá "visto la luz": decidirá quedarse con los saqueadores y permanecerá con ellos hasta el momento en que llegue el final de la aventura en curso. Cuando llegue el momento, el jinete tendrá que resistir el arrastre del portal Yggdrasil tal y como se mencionó en el anterior epígrafe. En cualquier caso, su convicción seguirá siendo firme y en caso de volver a toparse con los saqueadores, puede que vuelva a tener una oportunidad de regresar a casa.

En el caso de jinetes que sean personajes no jugadores, sí será posible por parte de los saqueadores infligir daño onírico. Por ejemplo, en la aventura que nos ocupa, si los saqueadores (o los jinetes) tratan de hacer recordar a Lisandra su identidad como Cassandra Guerrero, puede que consigan hacerla despertar de vuelta en el mundo real. Para ello, tendrán que ser convincentes (emplear su Astucia o Conocimiento junto a especialidades relacionadas con la persuasión o similares) de manera que los éxitos obtenidos se contarán como puntos de daño onírico. Si los protagonistas (sean saqueadores o jinetes) consiguen seis éxitos o más, habrán conseguido despertarla en el mundo real: en el escenario onírico, justo en el momento en que vuelvan a su mente los recuerdos de quién es en realidad, Lisandra se desvanecerá ante los ojos de todos los presentes. En el mundo real, las constantes vitales de la doctora Guerrero comenzarán a fluctuar. Mientras los enfermeros confirman que está despertando, uno de ellos llamará de inmediato a la sala de control del Domo, para informar de lo ocurrido.

> Nota importante: Estas estrategias de convicción sobre personajes no jugadores sólo funcionarán en aquellos casos en los que dicho personaje no sea el Oscuro o Soñador de la aventura en curso. En lo que a esta cuestión respecta, todas las tiradas que se hagan para ello, estarán condenadas al fracaso automático. Aunque como Director de Juego permitas que los jugadores hagan sus tiradas ocultas tras la pantalla de árbitro, considera que fallan de forma automática.

ACCIONES ENFRENTADAS: ENFRENTAMIENTOS ENTRE SAQUEADORES Y JINETES

Es posible que, además de los argumentos y contra argumentos, los saqueadores traten de llevar a cabo acciones que les faciliten la convicción del jinete, mientras que los compañeros de éste, tratarán de hacer lo mismo. Por ejemplo, podrían tratar de llevarse de allí a su colega antes de que los saqueadores puedan argumentar nada. En tales casos, considéralo un enfrentamiento entre personajes jugadores (siguiendo las reglas de Enfrentamientos). De esta manera si los jinetes tratan de llevarse, por ejemplo, a Lisandra Covanesti de la isla de Alderney antes de que los saqueadores la convenzan de que su auténtica identidad es Cassandra Guerrero, los jinetes harán las tiradas adecuadas para ello mientras que los saqueadores tratarán de impedirlo.

En un principio se seguirán reglas similares a las de Enfrentamientos planteadas en el apartado de MECÁNICA BÁSICA. Sin embargo, hay varias diferencias.

Si se trata de un combate en el que ambas partes tratan de destruirse mutuamente, emplea las reglas tal y como están, sin cambios.

Si se trata de una situación donde se trata de conseguir alguna clase de ventaja física (por ejemplo, una persecución), ambas partes hacen sus tiradas correspondientes. Se comparan los éxitos obtenidos, descartando los fallos. Si el atacante (perseguidor o aquel que trata de arrebatar algo a la otra parte) obtiene de una sola vez tantos éxitos por encima como el Físico o Combate de su oponente, habrá conseguido su objetivo. De lo contrario, si es el defensor quien ha conseguido tantos éxitos por encima como el Físico o Combate de su oponente, habrá conseguido escapar de su perseguidor o, en el caso de un forcejeo, hacerle una presa a quien intentaba hacérsela primero.

El tipo de confrontación determinará la característica que el oponente tendrá que superar en número de éxitos y de una sola vez. Conocimiento podría usarse para debates filosóficos y duelos intelectuales; Astucia, por ejemplo, cuando se enfrenten los sentidos de un personaje frente al sigilo, disimulo o camuflaje de otro.

Astucia, además, serviría para los intentos de seducción, incitar compasión o despertar otras emociones como miedo, sospecha...

CONVERTIR A UN SAQUEADOR EN JINETE

Los jinetes no pueden convertir a un saqueador en uno de ellos. Como mucho podrán infligir daños que se asignarían como daño físico. En el peor de cada caso, el saqueador podría llegar a despertar –volviendo en sí en el Domo– o bien podría morir en el mundo real (por daño físico acumulado más allá de Moribundo).

Pero si, llegado el momento, un saqueador optase por saltar a través del portal de energía azulada a través del que los jinetes van de un mundo a otro. ¿Qué pasaría? Pues muy sencillo: el cuerpo del saqueador se vería sumido en estado de coma en el mundo real. Al mismo tiempo, él despertaría convertido en un jinete de los sueños, en la Encrucijada. A partir de ese momento, cambiará su hoja de personaje de saqueador por una de jinete, y modificará las estadísticas de su personaje siguiendo los pasos indicados en el Libro Cuarto para los personajes de nueva incorporación).

RELACIONES IMAGINARIAS: NADIA Y ESTRELLA ROJA

Una de las identidades ficticias asignadas a uno de los personajes pregenerados para la aventura de iniciación es Estrella Roja, un metahumano de la División Octubre Rojo. Aunque Nadia Petrova (nombre código Aurora) formó también parte de ese comando militar, lo cierto es que Estrella Roja no guardará recuerdo alguno de ello... de hecho es probable que no tenga memorias referentes a su pasado en común.

Nadia, sin embargo, sí reconocerá al metahumano –por el que siente un fraternal cariño, considerándolo como su hermano mayor. Si se encuentra con Estrella Roja, la joven no podrá contener un súbito arrebato de alegría. Sin embargo, tras abrazarlo y llorar emocionada, se planteará la opción de que todo sea parte de algún truco de los capitalistas (o, quizá, de una prueba de lealtad urdida por el camarada Davaliev).

Si bien no creerá nada de lo que le cuenten al respecto, escuchar su nombre real (Amanda Rockstone) puede provocarle algunos flashes de su auténtica identidad (como la rebelde hija de Duncan Rockstone). Sin embargo, y pese a su confusión, seguirá sin creer nada de lo que le cuenten sobre nuestro mundo real.

Aunque es posible que Nadia llegue incluso a dejar de lado a sus compañeros saqueadores, uniéndose a los jinetes entre los que se cuente Estrella Roja, lo cierto es que llegado el momento de revelar su auténtica identidad como Oscuro o Soñadora, Nadia asumirá su papel como tal y actuará de la forma descrita en el módulo.

LAS REGLAS DE TODO CROSSOVER

El género crossover es todo un clásico dentro del cómic de superhéroes. Curiosamente, cuando dos héroes o grupos de héroes ven cruzados sus caminos en las páginas de un mismo tebeo, se suele repetir una peculiar estructura narrativa. Esta estructura puede emularse a la hora de plantear el cruce de caminos entre saqueadores y jinetes que tiene lugar en este último acto de la campaña de iniciación.

PRIMERA FASE DEL CROSSOVER: INTERCAMBIO DE IMPRESIONES... O TORTAZOS

"We Could Be Friends"
(James Newton Howard, B.S.O. The Last Airbender)

El primer encontronazo entre saqueadores y jinetes tendrá lugar previsiblemente en cuanto ambas partes coincidan a la hora de visitar a Velasco Fuentemayor: de todos los miembros de la Unidad Beta será al que podrán acceder con mayor facilidad tanto jinetes como saqueadores (éstos últimos, introducidos en el escenario onírico como los criogenizados miembros de la División Octubre Rojo).

Tras la sorpresa de verse cara a cara, es posible que ambas partes decidan cooperar en aras de un bien común. Por otro lado, no resultaría extraño que acabasen a guantazo limpio. Tengan un reencuentro pacífico o violento, ello marcará el tono de las siguientes escenas (la visita a Samir y su academia de cadetes metahumanos y la búsqueda de Joao en el Amazonas). En caso de un acuerdo de cooperación, ambas partes podrán hacer frente en conjunto a los peligros y obstáculos que les aguarden en cada caso. Si, por el contrario, la cosa ha terminado a golpes es posible que esos "cariñosos" encontronazos se repitan en las sucesivas escenas.

En caso de ir por separado, a la hora de averiguar cuál de los dos grupos (saqueadores o jinetes) llega primero a cada escenario, bastará con comparar sus tiradas y esfuerzos a la hora de dar con la localización del siguiente miembro de la Unidad Beta. El grupo que resuelva antes sus obstáculos, será quien llegue primero a su destino. El segundo grupo entrará en escena en cuanto acumulen los éxitos necesarios... no antes.

SEGUNDA FASE DEL CROSSOVER: UNIDOS CONTRA UN MAL SUPERIOR

"We Are Now The Gods"
(James Newton Howard, B.S.O. The Last Airbender)

En cualquier caso, hayan decidido unir fuerzas o competir entre ellos, los protagonistas (sean saqueadores o jinetes) acabarán teniendo un mismo adversario al que hacer frente: Nadia Petrova.

En caso de estar jugando esta modalidad crossover, considera que la escena se resuelve tal y como se describe en el apartado dedicado a los saqueadores (con la escucha por parte de Nadia del mensaje grabado por Fuentemayor). Emplearemos la ficha de personaje de Nadia en su versión como Amanda, es decir, como soñadora: teniendo acceso a sus capacidades de Creatio y Morfo y pudiendo encajar tanto daño onírico como físico.

A la hora de luchar contra ella, los jinetes sólo podrán causarle daño físico, pero los saqueadores podrán elegir cuál de las dos clases desean infligir. Si el daño físico acumulado por Nadia pasase de Moribundo, la joven acabará en coma en el mundo real y se considerará que los jinetes han sido los vencedores de la aventura (a fin de cuentas, habrán despertado a uno más de los héroes –y villanos– encerrados en la Encrucijada, ¿no?).

Si Nadia acumula suficiente daño onírico como para ser despertada, la joven Amanda Rockstone sufrirá un desvanecimiento en el mundo real del que se recuperará en apenas unos minutos... aunque sus recuerdos se habrán visto borrados. Por su parte, el cuerpo de Nadia dentro del sueño se habrá desvanecido por completo. Como si nunca hubiese existido.

Una vez derrotada Nadia, saqueadores y jinetes podrán comparar notas y resolver las diferencias que tengan entre ellos. Sin embargo, en cualquier momento que creas conveniente como Director de Juego, Yggdrasil volverá a enviar a los jinetes dimensionales a un nuevo destino –a otra realidad alternativa– a través del portal de energía azulada. Con el fogonazo de luz resultante del cierre del portal, los saqueadores parpadearán. Y para cuando abran los ojos, se verán de vuelta en el foso, en la sala del dispositivo Yggdrasil... de regreso al mundo real.

ACTO TERCERO

RESOLUCIÓN

DREAMRAIDERS

AMANDA ROCKSTONE, SOÑADORA

"160 BPM"
(Hans Zimmer, B.S.O. Ángeles y Demonios)

Dar con el paradero de Amanda: Ya sea a través de un análisis de la grabación de audio –debidamente ralentizada– o rastreando la llamada (que los conducirá hasta las oficinas centrales de El Buen Camino, en Sevilla) e interrogando como corresponde a Fuentemayor, los protagonistas no tardarán en averiguar que el precognitor religioso es quien, desde el principio, ha urdido todo el plan para adelantar el Juicio Final abriendo el Arca. Además, de una forma u otra (una investigación frente a un obstáculo de Realitas 6), los protagonistas acabarán sabiendo que el objetivo de Nadia es la mansión Westmoore... en la isla de Alderney. Por supuesto, de haber escuchado el mensaje automatizado dejado por Fuentemayor, quedarán claras las referencias a Alderney y, sobre todo, acerca de Duncan Rockstone.

Enfrentándose con Amanda: Para cuando los protagonistas lleguen a la Mansión Westmoore, se toparán con un clónico de Lighthouse Manor. Una reproducción prácticamente exacta de la casa donde, en el mundo real, se encuentran las dependencias de la Fundación Yggdrasil. Desde el primer momento quedará patente que la joven velocista les habrá tomado la delantera: la cancela principal, al igual que el resto de las puertas de la casa, estarán abiertas de par en par. Por todas partes, los personajes encontrarán a miembros del personal de seguridad inconscientes, víctimas de la velocista.

Los furiosos gritos de Nadia guiarán a los protagonistas hasta las bodegas que hay en el sótano de la casa. Allí, tras uno de los toneles, se habrá dejado al descubierto un pasadizo secreto que lleva a un túnel bastante amplio, de unos veinte metros de largo, con sus paredes excavadas en la roca. Al fondo, ante una inmensa compuerta metálica, se encontrará Nadia zarandeando con fuerza a un debilitado y apaleado Duncan Rockstone. A ojos de los protagonistas, éste será una versión más anciana del que han podido conocer en el mundo real. Con un ojo amoratado, sangrando por la comisura de los labios y a punto de perder el conocimiento, Duncan estará resistiendo a duras penas los brutales intentos de la joven por sonsacarle el código de seguridad que abre la cámara. Viéndolos por primera vez a los dos juntos, a Nadia y a Duncan, los protagonistas intuirán de forma certera que se trata de padre e hija. El propio Duncan, al borde de la inconsciencia, murmurará: *"No... Amanda... no..."*. Eso hará enfurecer aún más a la velocista soviética, quien le gritará que su nombre es Nadia. Nadia Petrova.

A la hora de enfrentarse a la joven, los protagonistas han de tener mucho cuidado: mientras que los intentos por frenarla en combate le acarrearán daños físicos –con el riesgo de matar a la joven en el mundo real– intentar convencerla de que no es quien cree ser, de que todo no es más que un sueño, entrañará daños oníricos (pudiendo llegar a despertarla si acumulan el daño onírico suficiente).

SOÑADORA: AMANDA ROCKSTONE

Físico	1	Realitas	d6
Combate	4	Natura	d4
Conocimiento	1	Mnemore	d8
Astucia	3	Imago	d10

Especialidades

Supervelocidad	3	Creatio	6
Combate cuerpo a cuerpo	3	Morfo	3
Esquivar	3		

Capacidades Especiales

CREATIO 6

Empleando Creatio, y dependiendo de la esfera seleccionada para ello, Amanda podría traer a escena algunos de estos obstáculos o barreras.

- **Realitas:** A modo de un obstáculo adicional, Amanda podría contar con la ayuda de un comando mercenario contratado

por Fuentemayor para garantizar el éxito en su apocalíptica misión. Éstos irán con pasamontañas, uniformes de camuflaje y un armamento más o menos pesado (siempre en consonancia con el tamaño del obstáculo: cuanto mayor sea el nivel, mayor calibre tendrán sus armas).

- **Mnemore:** A modo de barrera –y teniendo en cuenta que el combate puede extenderse a otras partes de la casa– Amanda podría llegar a provocar, mediante su supervelocidad, el desplome sobre los protagonistas de ciertas áreas de la vieja mansión Westmoore.

MORFO 3

Empleando Morfo y, dependiendo de la esfera que ubique como nueva dominante, Amanda podría asumir distintas formas ante los protagonistas, haciendo gala de la capacidad metamórfica que tienen los Oscuros.

- **Realitas:** Asumiendo esta esfera como dominante, el atuendo de Amanda se convertiría en el de una militar soviética actual.
- **Mnemore:** Asumiendo como dominante esta esfera, su uniforme volverá a ser el mismo que luciese su alter ego, Nadia Petrova, en los gloriosos años de la Segunda Guerra Mundial.
- **Natura:** Si llegase a ubicar ésta como la esfera dominante, Amanda asumiría el aspecto de una inmensa águila blanca, espécimen propio de las estepas siberianas donde fue criada.

DESPERTANDO A AMANDA

"Flow Like Water"
(James Newton Howard, B.S.O. The Last Airbender)

Como ocurre con cualquier soñador en cuya mente entran los saqueadores, los protagonistas pueden intentar despertar a Amanda. Ésta, imbuida por completo en su papel como Nadia, comenzará el encuentro final con un nivel de inestabilidad onírica de cero. Si los protagonistas consiguen despertarla –llevándola hasta el nivel de inestabilidad onírica 6 o superior– Amanda recordará quién es en realidad. Aturdida por la revelación, mirará a un apaleado e inconsciente Duncan Rockstone y murmurará en perfecto inglés, sin rastro de acento ruso: *"Pa... ¿Papá?"*. Antes de poder decir nada más, el sueño se vendrá abajo: toda la mansión Westmoore se verá sacudida por un tremendo terremoto mientras el suelo se hunde súbitamente bajo los pies de los protagonistas. Con esa desagradable sensación de caída al vacío, los saqueadores despertarán de nuevo en la realidad.

> Nota importante: O al menos esa sería la idea en el caso de tratarse de una aventura más de los saqueadores de sueños. Sin embargo, al tratarse del último acto de esta campaña introductoria, los personajes aún jugarán una escena más antes de regresar al mundo real. Para saber cuál es, pasa directamente al apartado EPÍLOGO dedicado a los saqueadores.

MATANDO A NADIA

"Sands of Time"
(Harry Gregson-Williams, B.S.O. Prince of Persia)

Si Nadia muere a manos de los protagonistas, en cuanto el cuerpo sin vida de la joven toque el suelo, todo el sueño se vendrá abajo.

En el caso de darse esta situación, nuestros protagonistas experimentarán de primera mano lo que ocurre cuando muere el soñador en cuya mente te encuentras encerrado en ese mismo momento.

Una inmensa brecha se abrirá en mitad de la nada y, como si hubieran roto la ventanilla de un avión en pleno vuelo, tendrá lugar un espectacular fenómeno de descompresión. Una fuerza irresistible arrastrará a los protagonistas hacia esa oscuridad por la que se irá perdiendo todo cuanto haya a su alrededor: el cuerpo de Nadia, Duncan, los objetos que haya en las inmediaciones...

Mecánica de juego: Si no quieren verse arrastrados sin remedio y compartir el funesto destino del difunto soñador, los jugadores deberán tirar un dado por cada una de sus esferas. Si en alguno de ellos se obtiene un 1, el personaje conseguirá despertar, saliendo del sueño antes de verse engullido por la oscuridad más absoluta.

Si, por el contrario, no obtiene ningún 1 con los dados, volverá a tirarlos de nuevo en la siguiente ronda. Pero en esta ocasión, tirará un dado menos. Cada vez que no obtenga ningún 1, repetirá el proceso eliminando un dado más (el criterio de eliminación será de mayor a menor número de caras). Si se quedase sin dados antes de haber obtenido algún 1, el saqueador de sueños será arrastrado sin remedio por el agujero negro que engullirá la totalidad del escenario onírico. Y el personaje habrá muerto en el mundo real, víctima de la misma hemorragia cerebral que habrá matado, a miles de kilómetros de allí, al soñador (en el caso de esta aventura, la joven Amanda Rockstone).

Derrotados por Nadia: La derrota de los protagonistas puede deberse tanto a que hayan caído presas del coma como a que hayan sido despertados (gracias a la acumulación de inestabilidad onírica). En el primero de los casos, poco hay que contar: el cerebro del protagonista habrá interpretado todas las agresiones sufridas en el escenario onírico como reales y, por tanto, habrá dado orden al organismo de colapsarse. El personaje sufrirá las fatídicas consecuencias que dicte la tabla de efectos del coma y, en el mejor de los casos, despertará de vuelta al mundo real. Allí descubrirá –no sin cierta inquietud– que su cuerpo lucirá los moratones y marcas propias de las causas oníricas que lo llevaron a la muerte dentro del sueño.

En el caso de los protagonistas que se vean expulsados de esta confrontación final al verse despertados, volverán en sí en el mundo real. La cuestión será... ¿qué encontrarán allí cuando despierten? ¿Cómo habrá progresado la distorsión de la realidad mientras ellos trataban de desactivar a la responsable de provocarla? ¿Habrán llegado a tiempo antes de que las tropas nazis arrasen toda la isla de Alderney?

Pues dependerá del nivel que haya alcanzado la inestabilidad del sueño.

- **Despertados en una ocasión (Intensidad d8):** Los protagonistas habrán regresado al mundo real antes de que las distorsiones oníricas hayan causado demasiados destrozos o bajas civiles. En la pequeña localidad de Saint Anne, un nutrido grupo de personas se encontraban de rodillas, en mitad de la calle principal, a punto de ser ejecutados por un pelotón de soldados nazis. Antes de que el oficial de las SS al mando pueda terminar de gritar *"¡Fuego!"*, las distorsiones habrán cesado y los atónitos lugareños no tardarán en descubrir que los invasores alemanes han desaparecido, dejando tras de sí el rastro de su paso por allí. Quedando bien claro que todo eso no ha podido ser una mera ilusión... o un simple sueño.
- **Despertados en dos ocasiones (Intensidad d10):** Las fuerzas alemanas habrán conseguido llegar hasta las inmediaciones de la mansión. Una tanqueta nazi habrá volado por los

aires las garitas de acceso a Lighthouse Manor, hiriendo de gravedad a varios de los guardias que respondían al fuego alemán. En lo que respecta a la localidad de Saint Anne, habrán sido ejecutados unos veinte hombres –entre ellos el propio comisario– que trataron de resistirse a la ocupación nazi. Las fuerzas militares dispuestas por el pueblo desaparecerán en un abrir y cerrar de ojos. Y la tanqueta se desvanecerá dejando tras de sí el rastro de sus huellas sobre el césped próximo a Lighthouse Manor.

- **Despertados en tres ocasiones (Intensidad d12):** Además de lo mencionado en el caso anterior, todo un pelotón nazi habrá conseguido entrar en Lighthouse Manor, eliminando a diez hombres más de ARES Security y a varios técnicos civiles. La mayor parte de éstos últimos habrán buscado refugio dentro del Domo mientras el propio Duncan Rockstone y lo que quede de su equipo tratan de mantener a los nazis fuera del laboratorio. Para cuando los protagonistas concluyan la misión, Duncan y sus hombres habrán estado a punto de quedarse sin munición. Será entonces cuando los disparos de los alemanes cesen. En cuanto se atrevan a mirar descubrirán que los imposibles invasores nazis habrán desaparecido, dejando a su paso una Lighthouse Manor marcada por la destrucción y las cicatrices de una batalla.
- **Despertados en cuatro ocasiones (Intensidad d12+):** Considera que habrá pasado todo lo descrito anteriormente y, además, lo que sigue a continuación. Los protagonistas despiertan de regreso al mundo real a tiempo de ver cómo todo un pelotón nazi irrumpe en el Anillo de Pruebas, haciendo disparos al aire. La docena larga de técnicos que habían buscado asilo allí se tiran al suelo con las manos sobre la cabeza, como si fuese un atraco. Duncan y los pocos hombres de ARES Security que quedan con vida, levantan las armas y se disponen a entregarse. Los nazis sacan a los aturdidos personajes del foso, a rastras y vociferando de forma brusca en alemán. Les obligan a ponerse de rodillas mientras sienten el frío metal del cañón de un arma en sus nucas. Antes de poder hacer ninguna heroicidad, un estampido pondrá fin a sus vidas.

NADIA PETROVA, OSCURO

"The Great Eatlon"
(James Newton Howard, B.S.O. Lady in the Water)

Enfrentándose con Nadia Petrova: A diferencia de los saqueadores, los jinetes no necesitarán perder tiempo a la hora de averiguar dónde ha podido ir Nadia. Sabrán perfectamente que su destino es Alderney: concretamente la mansión Westmoore. Al igual que en el caso de los saqueadores, llegarán también a la mansión después de que lo haya hecho la velocista. A su paso, la joven habrá dejado el consabido reguero de agentes de seguridad noqueados, así como destrozos en puertas y ventanas, propios de una intrusión sin sutilezas.

En el vestíbulo de la mansión, los jinetes de los sueños se toparán con Lisandra Covanesti: la encontrarán al filo de la inconsciencia, incapaz siquiera de mantenerse en pie. La habrán agredido con violencia: lucirá moratones por todas partes y escupirá sangre. Haciendo un esfuerzo agónico por mantenerse despierta, Lisandra advertirá a los jinetes que la atacó algo *"que no pude ver... se... se movía demasiado deprisa"*. Indicará además que le arrebató la llave de piedra y que tiene a Duncan como rehén. Antes de tener que preguntar a dónde se han ido, los protagonistas escucharán los gritos iracundos de Nadia, tal y como lo describimos en el apartado dedicado a los saqueadores de sueños.

Una vez abajo, más allá de la falsa bodega y dentro del túnel que conduce a la cámara acorazada, los protagonistas podrán enfrentarse cara a cara con el Oscuro de esta aventura. Nadia, con sus ojos cubiertos por esa desagradable capa de alquitrán, los mirará esbozando una sonrisa cruel. *"Más de cincuenta años después... acabaré lo que empezamos"*. Y, tecleando un código a supervelocidad, abrirá la compuerta. Ésta dejará paso a una bóveda subterránea ubicada en el mismo lugar donde, hará ya más de cincuenta años, Douglas Devon Westmoore tenía su gruta de sacrificios. El lugar donde los protagonistas evitaron que se abriese el Arca del Juicio Final. Ahora, las paredes estarán recubiertas de asépticas placas metálicas y, en lugar de estalactitas, del techo penderán sofisticadas lámparas halógenas. En el corazón de la estancia, sin embargo, reposará la temible reliquia de piedra: el Arca del Juicio Final. Aguardando, paciente, ser abierta para vomitar la oscuridad eterna sobre todo ese mundo.

EL OSCURO: NADIA PETROVA

Físico	1	Realitas	d6
Combate	4	Natura	d4
Conocimiento	1	Mnemore	d8
Astucia	3	Imago	d10

Especialidades

Supervelocidad	3
Combate cuerpo a cuerpo	3
Esquivar	3

Supervelocidad: Covanesti empleará su supervelocidad para atacar (añadiendo su especialidad de supervelocidad).

Cuerpo a cuerpo: Con el entrenamiento recibido como miembro de Octubre Rojo, la joven puede responder a cualquier ataque empleando Combate + Combate cuerpo a cuerpo.

Esquivar: Aunque preferirá dejar su supervelocidad para el ataque, la joven empleará sus magníficos reflejos a modo de defensa.

DERRONTANDO A NADIA

Una vez hayan conseguido llevarla más allá del estado de Moribundo, los protagonistas habrán derrotado al Oscuro que, en el pasado, había usurpado la identidad de Nadia Petrova.

En Escena: Con el último golpe, Nadia se desplomará inerte. Y como en el caso de cualquier otro Oscuro, la capa negra que

cubría sus ojos se derretirá marcando su rostro como rimel de alquitrán. Su cuerpo se desintegra segundos después, dejando marcada en el suelo una silueta ennegrecida. Todo lo que llevaba consigo habrá corrido la misma suerte... incluidas las cuatro llaves de piedra que aún tenía en su poder.

En el Mundo Real: En el momento en que los protagonistas consigan derrotar a Nadia, en el mundo real Amanda Rockstone se encontrará en un hospital de El Paso, cerca de la frontera entre México y Estados Unidos. Estará discutiendo por teléfono con una de las operadoras de ARES Security: a punto de que le den el alta, Amanda sabe que en el vestíbulo del hospital hay un par de policías dispuestos a llevarla de nuevo a la cárcel de Tijuana. Esa llamada telefónica puede ser su última oportunidad de contactar con su padre y, desesperada, Amanda estará gritando a su interlocutora cuando, de forma fulminante, caiga al suelo inconsciente. Los médicos serán incapaces de reanimarla y permanecerá allí, sumida en coma, hasta que su padre reciba noticias de lo ocurrido (ver apartado EPÍLOGO final de la campaña de iniciación).

En la Encrucijada: Al tiempo que su cuerpo cae inerte en mitad del pasillo del hospital, con el teléfono aún aferrado a su mano, Amanda atravesará el espejo que bloqueaba su sarcófago en la Encrucijada, al otro lado de la Realidad. Atónita y desorientada, se sorprenderá al verse vestida con un uniforme militar, de corte soviético. Entre sus posesiones, junto a una insignia de una estrella roja, estarán las cuatro llaves de piedra. Al tiempo que se incorpora, tratando de ubicarse en aquella inmensa gruta, la voz de Yggdrasil resonará en su cabeza. Nada más darse la vuelta, sus ojos se toparán con el inmenso caudal de energía viviente a través del cual, en apenas unos minutos, emprenderá su odisea a través del espacio y el tiempo.

EPÍLOGO

EL SUEÑO DE LOS JUSTOS

DREAMRIDERS

"StarWaves"
(M83 & Joseph Trapanese, B.S.O. Oblivion)

Una vez derrotado el Oscuro que había usurpado la identidad de Nadia Petrova y que durante más de cincuenta años había dormido en letargo criogénico, los protagonistas podrán hacer un recuento de bajas y daños sufridos por la mansión Westmoore durante la batalla final. Duncan Rockstone les agradecerá el haberle salvado la vida aunque no podrá obviar lo evidente: es consciente de haberles mentido con respecto al paradero del Arca del Juicio Final pero lo cierto es que tenía órdenes tajantes de no revelar su paradero bajo ningún concepto.

Por otro lado, de haber sido necesario, Duncan habría dado a Nadia un código de acceso falso a la cámara acorazada: al introducir esa secuencia de números, se activaría una serie de cargas explosivas que hundirían la mansión hasta los cimientos, dejando totalmente inaccesible la cámara donde se guarda el Arca.

En lo que respecta a Lisandra, pese a encontrarse bastante magullada, recuperará el conocimiento poco antes de que Yggdrasil, a través de su portal dimensional, reclame a los protagonistas para enviarlos a un nuevo destino. Lisandra agradecerá a los personajes toda la ayuda prestada y, bajo la luz azulada del portal dimensional, verá marcharse a sus fugaces compañeros de aventuras, sin saber si algún día volverá a verlos.

DREAMRAIDERS

"Desert"
(Harald Kloser, B.S.O. Nivel 13)

Para los saqueadores que estén jugando la campaña de iniciación, este epílogo es mucho más que el cierre de una aventura puntual. Para ellos, el viaje de regreso tendrá una parada más antes de despertar de vuelta al mundo real.

Ya sea tras haber derrotado a Nadia (o habiéndolo conseguido junto a los jinetes) antes de poder abrir los ojos y encontrarse de nuevo en la realidad, los protagonistas despertarán al aire libre: tendidos sobre el césped, boca arriba y contemplando un cielo plagado de nubes grises, tormentosas. Un triste tañido de campanas se escucha a lo lejos mientras, poco a poco, los protagonistas se van percatando de dónde se encuentran.

Están en un cementerio, ubicado probablemente en alguna parte de la Costa Este norteamericana. Boston, Washington, puede que Nueva York... El caso es que, más allá de la zona de lápidas entre las que han aparecido, los personajes verán a un grupo de gente atendiendo a las palabras de un sacerdote, todos reunidos entorno a una fosa abierta. Sobre ella aguarda, a la espera de recibir sepultura, un elegante féretro de caoba.

"Lo recuerdo...".

Tras de sí los protagonistas escucharán la voz de Joseph Castle-Dávalos. Al girarse descubrirán por qué, a pesar de haberse conectado tambien a Yggdrasil en esta incursión, no apareció junto a ellos al comienzo de su aventura en el Betaverso. Mien-

tras los personajes comprueban que han recuperado la configuración de esferas que tuviesen por defecto, el filántropo vestirá de elegante y riguroso luto.

"Es el funeral de Alison...". –por la forma en que lo dice, parece que Dávalos lo está narrando al mismo tiempo que lo va recordando, como si sus recuerdos fuesen apareciendo en su cabeza a medida que habla...–. *"Ella... se quitó la vida... No dejó ni mensajes, ni notas... nada. Tan solo... ésto"* –mirará aquello que sostiene entre manos: un pequeño cuaderno de dibujo. Si pudieran arrancárselo de las manos a Dávalos, podrían hojearlo y comprobar que sus páginas están repletas de criaturas de fantasía, espada y brujería. Los primeros trabajos de alguien con un talento aún por desarrollar. Todos firmados con el nombre A. C. Dávalos.

Mientras el propio Dávalos pasa las hojas del cuaderno, una nota de papel se escurre entre ellas, cayendo al suelo. Cualquiera de los protagonistas podrá cogerla y leer el siguiente mensaje: *"Amanda. Nadie mejor que tú para conservar mis dibujos. Ahora son tuyos. Te pertenecen. Alison"*.

Los protagonistas verán cómo la comitiva comienza a alejarse de la fosa mientras el ataúd va descendiendo. Entre la gente, reconocerán a una joven que se queda al pie de la fosa, viendo cómo el féretro desaparece bajo tierra. Es Nadia... o mejor dicho: Amanda.

"Ella..." –la voz de Dávalos no deja dudas del rencor que los recuerdos recién recuperados despiertan en él–. *"Ella era su amiga... ella sabe por qué lo hizo"*.

Dávalos dejará caer el cuaderno al suelo y caminará a paso ligero hacia la joven. Si los protagonistas no lo impiden, Dávalos la agarrará con violencia por el brazo y comenzará a gritarle, acusándola de haber tenido algo que ver con su suicidio. Le exigirá de un modo cada vez más violento que le diga por qué lo hizo. Por qué se quitó la vida su hija. Amanda, por otro lado, no podrá hacer otra cosa que forcejear y jurar una y otra vez que no sabe nada. Que no sabe por qué Alison hizo lo que hizo. Dávalos no la creerá y comenzará a golpearla. Y no parará hasta acabar por matarla con sus propias manos.

Si los protagonistas no lo impiden, claro está.

¿Qué [redacted] está pasando? Si bien es cierto que normalmente tras cumplir una misión dentro de la mente de un soñador, es uno de los protagonistas quien recupera una parte de sus recuerdos –como veremos en el capítulo EXPERIENCIA y RECOMPENSAS– siendo éste el desenlace de la campaña de iniciación, nos hemos tomado una ligera licencia al respecto.

Y digo ligera porque, en el fondo, todo ha pasado siguiendo el patrón de una aventura normal: al derrotar al soñador –en este caso Amanda Rockstone– ha sido el personaje (no jugador, en este caso) de Joseph Castle-Dávalos quien ha recobrado una parte de sus recuerdos: si fuese un protagonista más, el jugador habría descubierto qué trama o argumento se esconde tras uno de sus referentes o polaroids (en este caso, el cuaderno de dibujo). Lo que Dávalos habrá recordado será el hecho de que su hija se quitó la vida y que, además de vivir atormentado por no encontrarle una explicación a lo que hizo, Dávalos nunca ha dejado de vivir obsesionado con la idea de que Amanda Rockstone, compañera de instituto y amiga de su hija, sabía el por qué de su muerte. A fin de cuentas, fue a ella a la que Alison dejó su cuaderno... junto a lo más parecido a una nota de suicidio que encontraron.

Por lo tanto, los protagonistas se encuentran ahora dentro de la mente de Dávalos. Pero, ¿y Amanda? Lo cierto es que Amanda no está ya conectada a la mente de los personajes, ni siquiera a la de Dávalos. Su representación en el escenario onírico, por tanto, no es más que una manifestación simbólica de la auténtica Amanda, creada por la propia mente de Dávalos. Es decir, a quien estará agrediendo realmente Dávalos es a sí mismo: esa chica no puede decirle nada sobre los motivos que tuvo Alison para quitarse la vida porque, en realidad, no es la Amanda real. Lo cierto es que el preguntarse por qué su hija hizo lo que hizo es lo que realmente está matando a Dávalos. Y de hecho, lo matará en sentido literal... si los personajes no frenan al iracundo filántropo.

Por supuesto Dávalos atacará a los protagonistas si éstos se convierten en una molestia. Si tratan de frenarlo por las buenas –con argumentaciones y demás– le provocarán daño onírico (aunque, por otro lado, las consecuencias negativas de estos intentos se traducirán en agresiones del escenario contra los protagonistas, sufriendo ellos daños físicos como resultado). Si emplean métodos menos ortodoxos –violencia clásica, pura y dura– Dávalos responderá de igual forma.

Luchando contra Dávalos: A la hora de desarrollar el combate entre los protagonistas y Dávalos emplearás las mismas reglas que ya empleamos la primera vez que se vieron las caras con él dentro de un escenario onírico (ver el final del Libro Dos). En este caso, sus esferas habrán cambiado un poco. El resto de su ficha seguirá siendo la misma.

DÁVALOS

Físico	1	Realitas	d10
Combate	2	Natura	d4
Conocimiento	2	Mnemore	d8
Astucia	3	Imago	d6

Especialidades

Hombre de negocios	2	Creatio	6
Combate cuerpo a cuerpo	1	Morfo	3
Esgrima medieval	1		
Contactos en altas esferas	2		
Historia	1		
Oratoria	1		

FORMAS DE ATAQUE

CREATIO: RECURSOS ESCÉNICOS

La ira, desesperación y tristeza son tan grandes en Dávalos que se dejará llevar por sus emociones. Eso se traducirá en efectos destructivos que, mediante Creatio, podrá invocar para que, en tu papel de Director de Juego, puedas poner más interesantes las cosas a la hora de enfrentarse a él.

- **Realitas:** Su primer recurso será invocar a guardaespaldas trajeados –de gafas de sol, auricular en la oreja y pistola automática– aunque su número y armamento podrá variar dependiendo de la cantidad de puntos que tengan como obstáculo: desde una simple pareja de guardaespaldas trajeados, con pistola... hasta equipos completos de seguridad privada, con chalecos antibala, pesados rifles automáticos e incluso un helicóptero con francotirador a bordo.

- **Natura:** En el caso de crear obstáculos basados en esta esfera, las emociones desencadenadas de Dávalos harán que el suelo tiemble bajo los pies de los protagonistas, haciendo que chorros de lava salgan disparados a modo de géiseres volcánicos. Los daños resultantes sobre los personajes serán producto de las quemaduras causadas por piedras incandescentes que lloverán sobre ellos.
- **Mnemore / Imago:** Si se viese obligado a emplear esta esfera, con un dramático relámpago de fondo, la tierra de las tumbas próximas comenzarán a verse removidas desde dentro. Un puñado de muertos vivientes, aún con sus atuendos de funeral, saldrán a la superficie dispuestos a hincar el diente a nuestros protagonistas.

MORFO: CAMBIANDO DE FORMA

A la hora de responder a los ataques de los protagonistas, Dávalos empleará distintas formas de agresión dependiendo de la esfera que emplee para ello (siempre utilizará aquella que tenga como dominante). En este caso, las formas que asumirá serán las mismas que ya empleó en su momento contra los protagonistas. Para mayor comodidad, volvemos a reproducirlo aquí.

- **Mnemore:** A raíz de la fascinación que ejerce sobre él toda la mitología templaría, Dávalos atacará empleando un pesado espadón medieval (que también usará para bloquear los posibles ataques que lancen contra él).
- **Realitas:** De debajo de la chaqueta de su traje de ejecutivo, Dávalos sacará una pareja de pistolas automáticas, plateadas y de gran calibre.
- **Natura:** Si llegase a tener esta esfera como la dominante, los protagonistas asistirán a una espectacular transformación. Las ropas del filántropo se rasgarán como si fueran de papel y su forma humana dejará paso a la de un enorme lobo de pelaje plateado, del tamaño de un pequeño caballo. Sus mandíbulas y sus garras serán las principales armas que usará contra los protagonistas.
- **Imago:** En caso de asumir como dominante la esfera de Imago, los protagonistas descubrirán con asombro que la imagen de Dávalos no era más que un holograma. Parpadeará mientras se mofa de ellos. El suelo temblará y, abriéndose paso a través del suelo, aparecerá el propio Dávalos subido en lo alto de una armadura tecnológica: tendrá las dimensiones de un pequeño camión de carga y, con forma vagamente humanoide, el exoesqueleto mecánico rechinará con el sonido de los engranajes chocando entre si. El brazo derecho estará dotado con una tenaza extensible que proyectará a distancia, conectada siempre con el resto del cuerpo mediante un tentáculo de titanio flexible. El izquierdo, por otro lado, carecerá de apéndice alguno en su extremo, siendo sustituido por la boca de un cañón por el que proyectará descargas de plasma líquido, capaces de fundir metal y piedra como si nada. Supuestamente controlándolo desde su cabina de control, emplazada en el pecho, lo único que los protagonistas verán de Dávalos será una representación de su semblante (levemente pixelado) y proyectada a través de un monitor que luce el robot donde debería estar su cabeza.

DERROTANDO A DÁVALOS... OTRA VEZ

"Showdown"
(Harald Kloser, B.S.O. Nivel 13)

Si los protagonistas son derrotados: Si acumulan demasiado daño físico ya sabemos que la siguiente parada del personaje puede ser la sala de autopsias (y el final de la partida para el jugador). Si los personajes son despertados, se verán transportados de vuelta al mundo real. El escenario que encontrarán al despertar seguirá siendo el que correspondiera al grado de inestabilidad que hubiesen acumulado justo antes de enfrentarse a Amanda (ver el anterior apartado DERROTADOS POR NADIA).

En cualquier caso, al despertar de vuelta en el Domo –ya libre de las distorsiones oníricas provocadas por Amanda– los protagonistas verán cómo los equipos sanitarios tratan de reanimar el cuerpo de Dávalos. Pero todo será en vano: habrá muerto. Víctima de su propio tormento interior.

Si los protagonistas eliminan a Dávalos: Han decidido no cortarse un pelo con los mamporros. O bien se les ha ido un poco la mano con la agresividad y, sin quererlo, han acabado por llevarlo más allá de Moribundo. El caso es que ellos mismos han eliminado a Dávalos. El efecto será exactamente el mismo que ya describimos para la muerte de Nadia: un bonito agujero negro aparecerá en el escenario onírico a modo de simbólica defunción cerebral del Soñador. Nuestros protagonistas deberán empezar a tirar los dados para ver si son arrastrados por la oscura corriente de la muerte.

De conseguir despertar con vida –nunca mejor dicho– los protagonistas serán testigos, ya de vuelta a la realidad, de los inútiles intentos de los sanitarios por reanimar el cuerpo de Dávalos. Lo habrán matado. ¿Quién sabe? Puede que en el fondo el pobre diablo quisiera quitarse la vida... pero era incapaz de hacerlo tras lo sucedido con su hija.

"Where are We?"
(Harald Kloser, B.S.O. Nivel 13)

Si los protagonistas despiertan a Dávalos: Significará que los argumentos que le han dado han surtido efecto. Todos los obstáculos que hubiera manifestado se quedarán quietos (muertos vivientes, equipos de asalto...) o sencillamente desaparecerán (como los géiseres de fuego y lava). Justo antes de que el sueño se desplome sobre ellos, Dávalos se dará cuenta de que la chica contra la que lanzaba sus agresiones no era Amanda... sino la propia Alison. Viendo lo que ha estado a punto de hacer, se derrumbará entre lágrimas aferrando el cuerpo de su hija. Sin dejar tiempo para nada más, el sueño terminará ahí. Los personajes sentirán el suelo moverse bajo sus pies y la sensación de caída libre que precede al despertar.

De nuevo en el mundo real, los protagonistas verán cómo Dávalos despierta junto con ellos, presa aún del llanto y la desolación. En este caso, no necesitará la ayuda de los sanitarios. Pero acaba de recordar que tenía una hija... y que ésta se quitó la vida. Al tipo no le vendrá mal un abrazo.

LIBRO SEIS

DREAMRAIDERS

"I can´t come back
I´m lost but still I know
There is another world."
(Blind Guardian, "Imaginations from the Other Side")

1 REGRESO A LA REALIDAD

Al despertar, los personajes jugadores se encuentran de nuevo en la piscina-foso, bajo la sombra del enorme dispositivo Yggdrasil. De regreso en el mundo real.

Las alarmas han saltado y varios equipos de enfermeros los ayudan a salir del agua, verificando sus constantes vitales. Por su parte, nuestros protagonistas estarán tan agotados que apenas si se tendrán en pie: tras el breve subidón de adrenalina sufrido al despertar, sus piernas dejarán de responder siendo apenas capaces de dar un par de pasos.

Mientras tanto, un equipo sanitario atiende también a Dávalos. ¿Está muerto? ¿O ha despertado habiendo recuperado el amargo recuerdo de su hija perdida? Todo dependerá de lo que hayan hecho tus protagonistas dentro de su mente.

Por otro lado, las distorsiones de la realidad habrán cesado y, dependiendo del número de ocasiones que hayan despertado, los protagonistas encontrarán Lighthouse Manor más o menos azotada por la furia de los escuadrones nazis (ver el apartado DERROTADOS POR NADIA para más detalles).

En cualquier caso, poco importa lo que los protagonistas intenten hacer nada más despertar: llegados a este punto, notarán como pierden las pocas fuerzas que les quedaban tras viajar al Betaverso y sobrevivir (una vez más) a la furia de Dávalos. Sentirán como todo les da vueltas y, mientras su ritmo cardíaco desciende poco a poco, caerán plácidamente en manos de la oscuridad.

2 CONSECUENCIAS

"Healing Katniss"
(James Newton Howard, B.S.O. The Hunger Games)

Para cuando los protagonistas vuelvan en sí, habrán pasado casi 24 horas: despertarán en la misma sala donde ya lo hicieran en ocasiones anteriores. De nuevo, yacen conectados a un sin fin de aparatos que miden sus constantes vitales. En el momento en que despiertan (cosa que harán todos más o menos al mismo tiempo) y ante el súbito pitido de las máquinas a las que están conectados, Richard Sawyer estará a punto de dejar caer el cigarrillo que fumaba junto a la ventana. Se encontraba meditando, apoyado en la balconada que da a la parte trasera de la mansión. Acercándose a ellos en su silla de ruedas, sonreirá mientras les da la bienvenida *"de vuelta al mundo de los despiertos"*.

EL NUEVO *STATU QUO*

Lo primero que hará Sawyer será confirmarles que, pese a seguir amnésicos, sus cerebros se encuentran perfectamente sanos tras la última intervención onírica (pueden respirar tranquilos: el tumor que les provocó el Complejo de Mesías no ha reaparecido...). De inmediato, Sawyer procederá a ponerles al día de todo cuanto habrá sucedido desde su regreso de la tierra de los sueños hasta ese momento.

LA DOCTORA CASSANDRA GUERRERO

Si los protagonistas jugaron la versión crossover y consiguieron traer de vuelta a la doctora, Sawyer los invitará a seguirle. Atravesando el pasillo principal del ala oeste de la mansión encontrarán a Cassandra en una de las habitaciones de huéspedes, reconvertida ahora en habitación de hospital. Estará postrada en cama, viendo la televisión. Cambia de canal continuamente, pasando de la MTV a la CNN, uno tras otro, como si no comprendiese muy bien lo que ve en la pantalla... Como les adelantará Sawyer, la doctora Cassandra se encuentra aún muy débil. Mencionará también que, tras despertar, ha manifestado ciertas... secuelas. Sin embargo, y antes de que puedan preguntar ¿qué secuelas?, la doctora Guerrero se percatará de la presencia de los personajes, tratando de levantarse para hablar con ellos. Para sorpresa de nuestros protagonistas, Cassandra se comportará como si aún fuese Lisandra Covanesti, la agente secreto de la esotérica –y totalmente ficticia– Orden de Samael.

"¿Dónde estoy? ¿Qué... que clase de mundo es éste?" –los mirará exigiendo respuestas. Un par de enfermeros aparecerán para llevarla de vuelta a la cama, tratando de calmarla–. *"¡Al menos déjenme hablar con Duncan! ¡Él sabe quién soy!"*.

Pero no es así. Porque el Duncan Rockstone a quien ella se refiere es aquel que sólo existe en el Betaverso. En el mundo real, la doctora Guerrero y el coronel Duncan Rockstone jamás se han conocido.

Y es que aunque los protagonistas consiguieron traerla de vuelta al mundo real despertándola, sacándola de ese coma en el que se encontraba sumida, la mente y recuerdos de la doctora Guerrero habrán sido sustituidos por los de Lisandra Covanesti.

Mientras la dejan descansar, Sawyer explicará que se trata de un fenómeno psicológico y que, en teoría, no tiene por qué ser permanente. *"Es posible que, conectada a Yggdrasil, sus recuerdos puedan ir regenerándose... como lo hicieron parte de los míos"*.

> Nota importante: LA MUERTE DE LA DOCTORA GUERRERO. Estamos dando por supuesto que nuestros protagonistas han conseguido traer de vuelta a la doctora. Pero, ¿y si no es así? ¿Y si la doctora –bajo su identidad de Lisandra Covanesti– se

hubiese quedado en el Betaverso? ¿Tendrá algún efecto en el mundo real? Pues sí. Lo tendrá. Y de lo más dramático: la doctora, que había caído en coma apenas minutos después de que los protagonistas se conectasen por primera vez a Yggdrasil, habrá permanecido en coma desde entonces. En coma, pero estable a fin de cuentas. Sin embargo, en cuanto los personajes se conecten para hacer frente al evento de la invasión nazi, la doctora experimentará una súbita sobrecarga neuronal. Para cuando los protagonistas regresen al mundo real, descubrirán que la doctora habrá muerto. Su cerebro, incapaz de aguantar tal sobrecarga de estimulación cerebral, se habrá cortocircuitado. El funeral se celebrará en apenas dos días.

De esta manera, los jugadores ya sabrán qué es lo que pasa en el mundo real al cuerpo de un jinete de los sueños cuando, tras culminar su odisea a través de distintas mundos posibles, por fin llega a su supuesta realidad de origen.

JOSEPH CASTLE-DÁVALOS

Siguiendo con el "tour" que habrá tenido su primera parada en las dependencias donde se recupera la doctora Guerrero, Sawyer acompañará a los protagonistas hasta el que fuera el despacho de Dávalos. *"Imagino que querréis hablar con el jefe de todo esto"*. En el camino, atravesando despachos y demás, habrá llamado la atención de los protagonistas la gran cantidad de técnicos que van de un lado para otro, poniendo algo de orden en todo ese desastre. Por otro lado, comprobarán que todo el personal de ARES Security ha sido sustituido por militares con emblemas de los Cascos Azules e insignias de la ONU.

Antes de que puedan pedir explicaciones sobre el cambio de guardia a Sawyer, los protagonistas se cruzarán con Dávalos, vestido de nuevo con un elegante traje y acompañado de su asesora, Layla Rassenholm: cada uno pegado a su correspondiente móvil. Dávalos dejará en espera a su interlocutor para saludar a los protagonistas. *"Caballeros..."* –no podrá evitar sentirse un tanto abrumado por reencontrarse con aquellos que, poco más o menos, le han salvado la vida–. *"Gracias por todo..."* –les tenderá la mano–. *"Ustedes han hecho algo más que salvarme la vida"*.

Interrumpiendo cualquier intento de los protagonistas por reprochar algo al filántropo (*"¡Pues tú por poco nos matas, pedazo de...!"*), Layla recordará a su jefe que *"los asesores de la OMS le esperan por videoconferencia, señor... y nuestro avión sale en diez minutos..."*. Mientras los ven marcharse, en mitad de todo el ajetreo reinante, Sawyer explicará a los protagonistas la situación actual mientras continúan camino del que fuera antaño el despacho de Dávalos: tras la última distorsión en la realidad, la Junta Directiva de la SENOKRAD puso al corriente a la Organización Mundial de la Salud. *"Desde hace un par de horas..."* –explicará Sawyer–. *"Las instalaciones de Lighthouse Manor están oficialmente en cuarentena. A la espera de conocer las medidas que la OMS decida tomar contra el señor Dávalos y la SENOKRAD, la mansión y todas sus instalaciones pasan a estar bajo control de la Comisión MORPHEUS"*. Tras explicar las siglas (Main Observatory for Research of Psychological and Hidden Effects of Unnatural Syndrome) Sawyer les dará más detalles sobre ese organismo: dependiente del Consejo de Seguridad de las Naciones Unidas, debe sopesar hasta qué punto el dispositivo Yggdrasil (y su uso por ciertas personas) es o no una medida práctica contra el Mal de Morfeo y el Complejo de Mesías.

Y llegando por fin al despacho, Sawyer sonreirá con ironía dejándoles pasar primero: *"Pero es mejor que os lo cuente el tipo al que la ONU ha puesto al mando de todo el cotarro..."*.

DUNCAN ROCKSTONE

"Thought I´d Never Call?"
(James Newton Howard, B.S.O. Diamante de Sangre)

Al entrar, los protagonistas encontrarán al coronel de pie, de espaldas a ellos y mirando a través de la ventana del despacho. Lo que a través de dicha ventana esté viendo llegar a la mansión dependerá de que los protagonistas consiguiesen (o no) despertar a Nadia. O si, por el contrario, acabaron matándola dentro del escenario onírico (o si así lo hicieron los jinetes en caso de jugar el módulo en su variante crossover).

Si los saqueadores acabaron matando a Nadia Petrova: Amanda habrá muerto en el mundo real. Lo que Duncan verá a través de la ventana será cómo un coche fúnebre recoge el cuerpo de su hija, llevándolo hasta St. Anne donde se le dará sepultura. La autopsia de la chica habrá confirmado que, en efecto, sufría del Complejo de Mesías y que, por tanto, pudo ser artífice de la distorsión onírica. Duncan Rockstone habrá decidido enterrarla en la Isla de Alderney puesto que, a partir de ese momento, ése será su hogar. Y su misión será la de evitar que nadie más muera a causa del maldito Complejo de Mesías. Afrontará su nuevo papel como director de la Fundación Dávalos como si de una guerra privada se tratase.

Si jugando en modo crossover, los jinetes acabaron con el Oscuro, propiciando la liberación de Nadia en la Encrucijada: Amanda habrá sufrido del mismo extraño coma que padeció la doctora Guerrero. Lo que Duncan verá a través de la ventana será cómo un furgón con logotipos de la ONU trae el cuerpo de su hija, para ser ingresado junto a los de cualquier otro personaje que –voluntariamente o no– se haya convertido en jinete de los sueños.

Duncan Rockstone pedirá explicaciones a los protagonistas de lo ocurrido dentro de la mente de su hija. De evidenciarse la responsabilidad de los jinetes en el estado de Amanda, Duncan no tardará en comprender que se encuentran ante una guerra: a pesar de los intentos de Richard Sawyer por convencer al militar de que *"no se puede simplificar tanto el problema"*, el coronel Rockstone dará un fuerte golpe en la mesa. Y dejará bien claro el conflicto que existe de fondo.

"No se equivoque, hijo... Esto ha sido un acto de guerra. Una guerra de la tierra de los sueños contra nuestro mundo. Contra la realidad misma. Y mi hija ha sido la primera baja. Pues muy bien. Sepan que en todas las guerras en las que he tomado parte nunca he estado en el bando perdedor. Esta no será una excepción".

Si los saqueadores consiguieron –fuese (o no) en modalidad crossover– despertar a Nadia Petrova: Como en los casos anteriores, la joven Amanda habrá caído redonda en aquel pasillo de hospital, en Tijuana. Sin embargo, y a diferencia de las otras variantes, en esta ocasión Amanda se recuperará pasados unos minutos. El problema será otro bien distinto: su memoria habrá quedado totalmente borrada. Recordará su nombre y conservará todos los conocimientos y habilidades aprendidas. Sus recuerdos personales, vivencias y demás, sin embargo, habrán sido eliminados... junto con el tumor que había desatado su Complejo de Mesías.

Los protagonistas habrán conseguido desactivarla. Y habrán borrado sus recuerdos en el proceso, claro.

Para cuando las autoridades norteamericanas localicen a la chica, el coronel Rockstone no tardará en ser informado de su paradero. Dará orden de llevarla de inmediato a la isla de Alderney. Y allí habrá llegado Amanda hará un par de horas. El tiempo justo para que Richard Sawyer haya realizado un reconocimiento preliminar y haya

diagnosticado que, en efecto, la joven padece de la misma extraña amnesia que ya sufren los protagonistas, Dávalos y el propio Sawyer.

A través de la ventana, Duncan mirará con pesar a su hija. La joven viste una sudadera como la que llevan los protagonistas, de color gris claro y logotipos de la corporación SENOKRAD. Amanda se encuentra fuera, sentada en las escalinatas de la mansión, fumando un cigarrillo mientras mantiene la mirada perdida en el horizonte, más allá de los acantilados.

Ahora, Amanda es uno de ellos. Es una saqueadora de sueños.

"No recuerda nada..." –la voz de Duncan estará marcada por el dolor de un padre–. *"Su mente es una pizarra en blanco. Pero al menos..."* –Duncan mirará a los protagonistas con sincero agradecimiento–. *"Al menos está viva".*

3 DE AQUÍ EN ADELANTE

"My Name Is Lincoln"
(Steve Jablonsky, B.S.O. La Isla)

¿Qué será de cada uno de los personajes? ¿Cuál es el destino que aguarda al Dispositivo Yggdrasil y a los saqueadores de sueños?

SENOKRAD

Nuestros protagonistas habrán podido ver ya la pequeña cohorte de cascos azules y observadores de la ONU que pululan por la mansión, procesando todos los datos que encuentran para entender mejor todo lo que ha sucedido en los últimos días.

Aunque gracias a sus contactos e influencias evitará represalias mayores, la SENOKRAD perderá todo control sobre Lighthouse Manor o el dispositivo Yggdrasil, quedando anulados todos los contratos que los protagonistas hubiesen firmado con la multinacional.

LIGHTHOUSE MANOR Y EL DISPOSITIVO YGGDRASIL

Aunque Sawyer ya les ha podido adelantar algo al respecto, Duncan lo dejará más claro si cabe: la Comisión MORPHEUS, en colaboración con la Organización Mundial de la Salud (OMS), habrá decidido seguir adelante con las investigaciones del profesor Richard Sawyer en lo que a la aplicación del dispositivo Yggdrasil se refiere. Sawyer estará convencido de que es la clave no sólo para que los afectados por el Complejo de Mesías recuperen sus recuerdos, sino para frenar cualquier futura distorsión de la realidad que pueda producirse.

Por supuesto, y pese a que el mundo necesita urgentemente una forma de frenarlas, la gente no está preparada para que se haga público el origen de dichas distorsiones. O al menos, eso es lo que opinan los principales gobiernos del planeta.

Por eso, y hasta nuevo aviso, las actividades llevadas a cabo por los saqueadores de sueños serán consideradas como materia de alto secreto.

DUNCAN ROCKSTONE Y RICHARD SAWYER

Aunque lo normal sería que hubiese pasado a disposición de la justicia, los cargos de crímenes contra la humanidad que pesan sobre Sawyer se verán pospuestos en previsión de que sus investigaciones puedan aportar una solución definitiva al problema del Complejo de Mesías.

Pese a que Duncan no deja de ver a Sawyer como el responsable de todo ese problema, ahora mismo es también la única esperanza que tiene su hija de recuperar sus recuerdos. Ambos se repartirán el control de las instalaciones. Mientras que Sawyer supervisará todo el apartado científico-técnico, Duncan se hará cargo de la seguridad y tendrá la última palabra a la hora de tomar cualquier decisión drástica en lo relativo a las intervenciones oníricas.

Las discusiones entre ambos –siendo dos personas tan distintas– prometen ser épicas.

AMANDA ROCKSTONE

Ella, como Richard, Dávalos y los propios protagonistas, comparte el dudoso honor de haber sido la única que ha sobrevivido a una incursión en un entorno onírico. Tras la brecha creada en el tejido de la realidad por Richard Sawyer (y por los propios jugadores en su intento por rescatarle), sólo quienes han regresado de la tierra de los sueños pueden conectarse a Yggdrasil. El procedimiento sólo funciona con ellos. Por eso mismo ahora son posiblemente los activos más valiosos de todo el planeta.

Como Duncan les explicará, al ser Sawyer quien mejor conoce el dispositivo Yggdrasil, su cerebro es demasiado valioso como para enviarlo al campo de batalla onírico. Por otro lado, y quitando a los protagonistas, Amanda es –de momento– la única que puede navegar por los sueños. Por eso quieren que forme parte de la DRO.

DRO: DIVISIÓN DE RESCATE ONÍRICO

Se trata del nombre en clave del equipo que, con los protagonistas a la cabeza, se encargará de bucear en la mente comatosa de aquellos que, sin saberlo, hayan desarrollado el Complejo de Mesías. Aunque los protagonistas no están obligados a aceptar formar parte de esta iniciativa, si no lo hacen jamás podrán recuperar sus memorias perdidas. Por supuesto, e incluso si rechazasen la oferta de Duncan, no podrían hacer público nada de lo que ha pasado en los últimos días.

En cualquier caso, nuestros protagonistas no tendrán opción: si alguno se lo estaba pensando, no habrá tiempo para más dudas. En ese preciso instante, saltarán todas las alarmas de las instalaciones. Entre gritos de *"¡Evento en curso!"* el aviso correrá como la pólvora por toda la mansión Lighthouse. Procedentes de uno de los pasillos de la mansión, varios técnicos correrán hasta el despacho de Duncan, dejando tras de sí un reguero de informes que caen de sus atolondradas manos. Los estresados técnicos pedirán a Duncan que encienda el monitor de plasma que hay en su despacho. Al hacerlo, los allí presentes comprobarán que todas las emisoras están dando la misma noticia: un vuelo comercial que cubría la ruta Sydney-Los Ángeles se habrá visto obligado a tomar tierra en el aeropuerto de Hawai. ¿El motivo? La extraña y misteriosa desaparición de todos y cada uno de los treinta niños menores de ocho años que viajaban a bordo del avión.

Duncan casi no tendrá necesidad de soltarlo en voz alta: *"Caballeros... Esta es la clase de cosas que debemos y podemos evitar".*

Desde su silla de ruedas, Sawyer mirará a los protagonistas:

"Vamos, Raiders..." –y girando su silla de ruedas en dirección a la puerta–: *"Tenemos todo un mundo al que despertar".*

EXPERIENCIA Y RECOMPENSA

En la mayoría de juegos de rol, los personajes reciben bonificaciones al final de cada aventura dependiendo del éxito que hayan tenido en la misma. En muchas ocasiones se trata de algo relacionado con el objetivo final de la misión o con la trama en torno a la que girase la aventura: si el rey de turno les prometió oro y riquezas, esa será parte de la recompensa. Pero además de esa clase de compensaciones los jugadores reciben otra bonificación en forma de puntos. Con ellos pueden mejorar las capacidades de sus respectivos personajes y así se consigue emular el hecho de que, a medida que va sobreviviendo a distintas peripecias, el personaje mejora sus dotes y capacidades, adquiriendo además nuevas competencias y habilidades.

Antes de explicar las dos formas que tienen de evolucionar los personajes en cada una de las distintas modalidades de juego de *Dreamraiders* (ya sea llevando a jinetes o saqueadores de sueños), conviene que expliquemos el concepto de puntos de éxito.

LOS PUNTOS DE ÉXITO

Cuando un personaje quiere conseguir algo, el jugador que lo interpreta tira los dados para ver en qué medida lo logra. Al contabilizar los éxitos obtenidos, el personaje debe anotar esa cantidad de éxitos en uno de los cuatro casilleros que, representando cada una de las esferas, tiene la hoja de personaje. El jugador debe anotar todos esos éxitos en la casilla de la esfera empleada en la tirada. Y así lo hará con todas las tiradas... menos en los siguientes casos:

- Tiradas sencillas de Creatio o Morfo (es decir, siempre que se usen para generar una reserva de dados adicional –Creatio– o para alterar la configuración de esferas –Morfo).
- Tiradas de recuperación de daño físico.
- Tiradas de restauración del equilibrio onírico (en el caso de los saqueadores de sueños) o equilibrio cuántico (en el caso de los jinetes).

ÉXITOS NEGATIVOS

En algunos casos, las consecuencias de obtener fallos en una tirada puede conllevar la obtención de los llamados éxitos negativos. Estos se anotan igualmente en la casilla de la esfera empleada en la tirada, marcándolos con el símbolo negativo delante de la cifra.

EXPERIENCIA

Tanto en el caso de los saqueadores como en el de los jinetes, ambos grupos de personajes están embarcados en una empresa similar: ambas partes sufren de amnesia con respecto a sus vidas pasadas.

Los primeros, los saqueadores de sueños, buscan recuperar las memorias de su vida real, aquellas que les fueron borradas (el precio a pagar para apagar su Complejo de Mesías).

Los segundos, los jinetes, tratan de restaurar los recuerdos de quiénes fueron antes de que los Oscuros usurpasen sus identidades en su mundo de origen. En estos casos suele tratarse de una sustitución de recuerdos: los recuerdos de su existencia supuestamente real (considerados como falsos) irán siendo cambiados por los recuerdos de su auténtica identidad (la misma bajo cuyo aspecto el personaje habrá despertado en la Encrucijada).

LAS MEMORIAS

Tanto saqueadores como jinetes tienen una serie de casilleros en sus respectivas Hojas de Personaje donde se pueden anotar los referentes y los significados de cada recuerdo.

Los referentes son objetos, lugares, eventos o personas que al principio estarán totalmente descontextualizados: es decir, ese puñado de cosas es lo único que el personaje recuerda –casi a modo de flashes– con respecto a su pasado. Y hasta que no llegue el momento, el verdadero sentido que yace bajo ese puñado de referentes permanecerá en blanco. Nadie podrá darle un valor o definirlo hasta ese momento.

¿Pero cuándo tiene lugar ese instante? ¿En qué momento los personajes recuperan una parte de su memoria? ¿Y cómo tiene lugar esa recuperación?

¿CUÁNDO?

Aunque los referentes de cada memoria se definen durante la creación del personaje –ver un poco más adelante– lo cierto es que el momento en que los protagonistas descubren el sentido de uno de esos referentes sucede al finalizar la aventura.

Cuando la aventura llega a su fin, los saqueadores abandonan el entorno onírico regresando al mundo real. Los jinetes, por otro lado, dan un nuevo salto a través del espacio y el tiempo, rumbo a una

nueva realidad alternativa. Es en ese momento en que todos los jugadores hacen recuento de los puntos de éxito acumulados. Deben contar los positivos por un lado y los negativos por otro. En cada caso, sin hacer distinción entre unas esferas y otras. Una vez hecho eso, deben comparar los éxitos positivos con los negativos. El resultado será la cantidad de puntos de recompensa que recibirá el protagonista. Si el resultado es negativo, considera que en la siguiente aventura, el personaje comienza con ese valor de puntos de éxito en negativo.

Aquel jugador que haya acumulado la menor cantidad de puntos de recompensa será aquel cuyo personaje recupere uno de sus recuerdos, descubriendo finalmente qué verdad se esconde tras uno de sus referentes.

¿CUÁL?

Al principio de la aventura, cada jugador debe marcar uno de los referentes cuyo significado esté pendiente por descubrir. El significado secreto de dicho referente será el que salga a la luz en caso de que el personaje acabe acumulado la menor cantidad de puntos de recompensa de todo el grupo.

¿Quién asigna el significado del referente?

Aquel jugador que haya acumulado la mayor cantidad de puntos de recompensa será quien deba definir qué verdad sobre la vida del personaje se escondía tras aquel referente.

CRITERIOS DE ASIGNACIÓN

- **Extensión:** Aunque confiamos en la capacidad de síntesis de los jugadores en el momento de definir esas memorias recuperadas, siempre conviene establecer un criterio para establecer límites. Es puramente orientativo y se trata de una medida que se puede aplicar a modo de regla de hierro a la hora de esclarecer cualquier discusión que surja en torno al tema.

  A la hora de limitar la extensión de la explicación que dé a esa parte de la vida del personaje, el jugador no podrá superar un número de caracteres determinado. Esta cantidad sería igual a 5 + la cantidad de puntos de recompensa obtenida por quien deba describirlo (en caso de ser negativa dicha cantidad, se considerará siempre un mínimo de cinco palabras).

- **Profundidad:** Siempre se descubre una gran parte de la historia pasada (y olvidada) por el protagonista. Sin embargo es sólo una parte: no se puede describir toda la vida de un personaje mediante la definición de un único referente.

- **Relacionado con la trama:** Siempre que se pueda, la historia vivida a lo largo de la aventura debería ser un reflejo más o menos aproximado (o metafórico) de la vivencia recordada por el protagonista. Si, por ejemplo, la aventura ha girado en torno a un ganadero del Salvaje Oeste cuyos hijos han decidido robar sus mejores caballos y acusar a los indios de una reserva cercana, es posible que la historia que el personaje descubra oculta bajo su referente –imaginemos que son unos viejos prismáticos militares– puede tener que ver con un operativo militar del que formó parte el personaje junto a su mejor amigo durante la guerra. Una misión en la que robaron gran cantidad de armas y, cuando su superior les pidió explicaciones, ambos acusaron a un grupo rebelde de la zona en la que se encontraban: la aldea más cercana fue arrasada como represalia.

- **Relacionado con el Soñador:** En el caso de los saqueadores, es posible que exista una relación –de parentesco, laboral, casual o muy, pero que muy indirecta y lejana– entre el Soñador en cuya mente han estado y el personaje que ha recuperado parte de sus recuerdos. Es lo que pasó, por ejemplo, en el caso de Amanda Rockstone: cuando entraron en su mente, fue Dávalos quien recuperó el recuerdo... porque era él quien tenía una relación (indirecta) con la joven.

  Aunque en el caso de la campaña de iniciación está preparado con antelación, la relación entre el personaje y el Soñador siempre es buscada a posteriori, una vez revelada la identidad del Soñador. La naturaleza de dicha relación debe ser definida, una vez más, por el jugador con mayor cantidad de puntos de recompensa.

- **Relacionado con el Oscuro:** En el caso de los jinetes, es posible el héroe (o villano) cuyo lugar usurpó el Oscuro de una aventura pueda tener una versión paralela en el mundo de origen de uno de los protagonistas. ¿Cuál de ellos? Pues de aquel que haya acumulado menor cantidad de puntos de éxito: la memoria recuperada por el protagonista dejará claro que él y la versión paralela de ese héroe (o villano) tuvieron un pasado común.

  Imaginemos que a la hora de jugar el módulo de ejemplo UNIDAD BETA con los jinetes de la campaña de iniciación, es Sombra de Ishan quien, al finalizar la aventura, acumula la menor cantidad de puntos de éxito. Al principio de la aventura había elegido su katana como referente a desvelar. Por lo tanto, y a la hora de definir qué parte de su pasado revelará su katana acerca del personaje, el jugador con mayor cantidad de puntos de recompensa podría decidir, por ejemplo, que en el mundo de origen de Sombra de Ishan, Lisandra Covanesti tenía una versión paralela. El jugador decide que se tratará de una sacerdotisa sintoísta llamada Kagero, la cual entrenó en artes de meditación y filosofía a Sombra de Ishan durante su preparación como samurái. Como además tiene que relacionarla con la katana, el jugador decide añadir algo más dramático: la joven Kagero fue asesinada antes de que pudiesen comprometerse formalmente. Lo único que pudo encontrar de su asesino fue la katana que empleó: la misma que ha llevado Sombra de Ishan desde entonces, dispuesto a usarla en cuanto descubra al responsable.

- **Resumible en una frase corta:** En aras de poder emplearlo como un hito, el significado global del recuerdo recobrado debe poder resumirse en una frase corta y más o menos concisa. En los casos anteriores podría resumirse en *"traicionó a su país en una operación militar"* y *"su amante fue asesinada y desde entonces busca al responsable"*.

  Aunque es recomendable que la explicación extendida se anote en una hoja a parte a modo de "diario", la frase-resumen debe ser escrita en el casillero correspondiente al referente revelado.

- **El último recuerdo – saqueadores:** Para los saqueadores, el referente cuyo significado se descubre en último lugar es siempre el que define los aspectos y experiencias más recientes de la que era su vida antes de sufrir del Mal de Morfeo. De esta manera, el último referente será el que deje claro al jugador en qué condición encontrará su vida una vez pueda retornar a ella.

- **El último recuerdo – jinetes:** Para los jinetes, el último referente cuyo significado es revelado hace siempre mención al momento en que, supuestamente, debieron haber muerto. Las circunstancias, los responsables... todo lo que rodeó al evento que debió ser el último de sus vidas y que, en su lugar, fue usado por los Oscuros para usurpar su identidad en su mundo de origen. Este último referente dará tanto al jugador como al Director de Juego una idea

aproximada de la situación que podrá encontrarse el personaje una vez regrese a su mundo. Cosa que, por cierto, sucederá en su próximo salto dimensional.

- **¿Bueno? ¿Malo?:** Aunque esta regla puede quedar como un simple consejo –o como herramienta opcional– está pensada para evitar que un grupo de jugadores especialmente maquiavélico convierta los recuerdos recuperados en una fuente inagotable de dramas y tragedias. El recuerdo recuperado por el personaje, ¿hará referencia a algo bueno? ¿O nos descubrirá algo malo y terrible? ¿Nos revelará un aspecto positivo del personaje? ¿O, por el contrario, nos mostrará algo sucio y oscuro de él? Para eso no hay más que ver la cifra de puntos de recompensa obtenida por el jugador que recupera la memoria.

  Si la cifra es par, el jugador responsable de ello estará obligado a definir una revelación que tenga un sentido, en general, positivo para el historial del personaje. El referente habrá dejado al descubierto un gran éxito en el pasado del protagonista o algo que le hizo mucho bien.

  Si la cifra es impar, en cambio, deberá definir una revelación tras el referente que tenga un marcado tono negativo o trágico para el personaje. El referente, por tanto, hará mención a un episodio dramático del protagonista: la victoria de uno de sus enemigos, una dolorosa pérdida, una mala acción... algo que, se mire por donde se mire, no pueda tener un lado bueno obvio.

> Nota sobre protagonistas de la campaña inicial. "LA VIDA QUE CREÍAS TENER...". A la hora de concebir a los protagonistas de la campaña de iniciación, tanto la asignación de sus referentes (polaroids) como lo que representaban dentro de sus vidas habrán sido concebidas por el propio jugador. Y aunque serán borrados al finalizar el tercer acto de la campaña (Libro Tres), cuando los vayan recuperando en el transcurso de futuras aventuras, los recuerdos ya no serán aquellos que ellos detallaron en la creación de personaje.
>
> ¿Por qué aplicamos esta regla? ¿Por qué no permitir que el personaje recupere el mismo recuerdo que su jugador definió a la hora de crearlo? Lo hacemos para que el jugador experimente la misma sensación que tendría su personaje a la hora de recuperar los recuerdos: si recuperase el mismo recuerdo que el propio jugador asignó a la hora de crearlo, no habría ninguna sorpresa a la hora de producirse la revelación. No reproduciríamos de forma tan fiel la sensación de haber sufrido un brote de amnesia. Una sensación que mantendremos, sin embargo, dejando la responsabilidad de definir el significado de la polaroid a otro jugador.

Por ejemplo: imaginemos que, a la hora de crear un personaje, el jugador asigna como uno de sus referentes una pluma de oro estilográfica. Decide que aquel fue el regalo que le hizo su padre cuando le permitió entrar como socio en su bufete de abogados. Imaginemos que este personaje juega la campaña de iniciación, pierde sus recuerdos en el tercer acto –conservando los referentes (las polaroids) pero borrando sus significados– y, en una aventura posterior, recupera ese recuerdo. Siguiendo las reglas, otro de los jugadores –el que tuviera mayor cantidad de puntos de recompensa en esa aventura– será el encargado de definir qué significa realmente la pluma estilográfica de oro: es posible que dicho jugador decida que, en realidad, esa pluma es con la que mató a un socio del bufete en el que trabajaba.

IMPACTO DE LOS RECUERDOS EN LA MECÁNICA DE REGLAS

Recordando Especialidades

El hecho de recuperar recuerdos implica que el jugador puede ver restaurados determinados conocimientos y capacidades que no recordaba tener. Por supuesto, para ello, tendrá que emplear puntos de recompensa y gastarlos de la forma habitual para adquirir esos conocimientos recordados.

Por otro lado puede alterar, si lo desea, las especialidades que ya tuviese asignadas al referente cuyo sentido acaba de ser revelado. Imaginemos, por ejemplo, que el protagonista había asignado la especialidad Medicina a un referente que era un estetoscopio. Al recuperar esa parte de sus recuerdos, el jugador encargado de asignarlo decide que el estetoscopio hace mención a su padre, un médico callejero ilegal (el encargado de remendar a los asesinos de la mafia china en Nueva York). El jugador que lleva a dicho personaje podría mantener la especialidad como está y gastar parte de los puntos de recompensa en adquirir una nueva especialidad (Bajos Fondos o Conocimiento de las Tríadas) que asignaría en dicha casilla, o bien podría convertir el Medicina 2 en Bajos Fondos 2).

Los recuerdos funcionando como Hitos

Juegos como Fragmentos y La Mirada del Centinela introducen el concepto de "Hitos", vivencias del personaje que pueden resultar influyentes en una situación concreta. Continuando con esta idea, en *Dreamraiders* se pueden emplear las vivencias recordadas de forma que puedan resultar ventajosas ante una determinada situación. Siempre que pueda justificarlo mínimamente ante el Director de Juego (y éste haya dado su visto bueno), un jugador puede invocar un recuerdo recuperado para conseguir uno de los siguientes efectos:

- Repetir los fallos que haya obtenido en la última tirada.

Por ejemplo, si el personaje que recuperó el recuerdo *"traicionó a su país en una operación militar"* se encontrase ante un tribunal y tuviese que mentir descaradamente, podría invocar ese recuerdo y repetir cualquier fallo obtenido en su última tirada.

- Pasar al estado de daño físico o de equilibrio (cuántico u onírico) inmediatamente inferior al que se encuentre.

Cada recuerdo sólo puede invocarse una vez por aventura.

Cada personaje sólo puede invocar un recuerdo en cada ronda. Si desea usar un segundo recuerdo tendrá que aguardar a su siguiente acción.

> Nota adicional: LESIONES y MALOS HÁBITOS. Una de las opciones más interesantes que se pueden plantear a la hora de las distintas cosas que pueden funcionar como posibles referentes –más allá de objetos, personas, eventos, lugares o marcas corporales– son las lesiones y los malos hábitos o manías. De esta forma, un personaje podría recibir como referente misógino o tuerto. A la hora de desvelar la verdad que se oculta bajo ese referente, el protagonista podría averiguar entonces el por qué de su conducta (descubriría el por qué de

su misoginia) o las circunstancias que propiciaron su lesión (averiguaría qué fue lo que le hizo perder el ojo).

Por otro lado, estos referentes pueden ser empleados como Hitos negativos, pudiendo ser invocados por otros jugadores o por el propio Director de Juego para hacer más difícil una tirada concreta. De forma inversa a como funcionan los Hitos normales, invocar el Hito Negativo de un personaje hará que tenga que repetir todos los éxitos obtenidos, conservando los fallos. Por supuesto, a la hora de invocarlo habrá que justificarlo narrativamente (en el caso de la misoginia, por ejemplo, se podría invocar si el personaje tuviese que dejarse ganar en una pelea contra una mujer o en el caso de tuerto, podría aplicarse a la hora de usar un arma a distancia).

Narrando la Recuperación de Recuerdos

Ya hemos comprobado qué efectos tiene la recuperación de las memorias en la ficha del personaje y su impacto en las reglas. Sin embargo, ¿cómo plasmamos narrativamente en el juego ese momento –tan dramáticamente relevante– como es el descubrimiento de quién es realmente el personaje que estamos interpretando? Porque uno de los desafíos que entraña jugar a *Dreamraiders* es el hecho de encarnar a personajes amnésicos, ya sean personas normales y corrientes atrapadas en una situación extraordinaria (saqueadores de sueños) o extraordinarios héroes y villanos que tratan de encontrar el camino de vuelta a sus mundos (vidas) de origen (jinetes de los sueños).

Existen varias opciones y no puedo decir que ninguna de ellas sea la mejor. Cada grupo o mesa de juego tendrá sus propias preferencias a tenor de su estilo de narrar las aventuras de rol.

Rápida, sucia y fácil: Esta opción plantea dejar que el momento en que el personaje recupere la memoria tenga lugar en off. En jerga audiovisual, cuando se dice que algo sucede en off es que dicho suceso tiene lugar en la historia sin que haga falta contarlo o mostrarlo a los lectores o espectadores. En este caso, la recuperación de memoria tendrá lugar entre una partida y otra de *Dreamraiders*. Por lo tanto, todo el procedimiento de verificar qué personaje es el que recupera parte de su memoria así como la asignación del recuerdo recuperado tendrá lugar una vez finalizada la narración, justo antes de repartir la recompensa recibida y dar así por concluida la partida.

De esta forma, cuando el personaje vuelva a jugar la siguiente aventura lo hará con el recuerdo ya definido. Esta opción, además de ser más cómoda, da más tiempo al jugador responsable de detallar el recuerdo recuperado: no tendrá que improvisar sobre la marcha, teniendo tiempo para pensarlo bien.

Compleja, improvisada y dramática: Esta opción es sólo recomendable para aquellos jugadores con buenas dotes de narración e improvisación. La idea es plasmar el momento en que el personaje recupere la memoria como una escena más de la aventura. Concretamente sería una escena previa al instante en que los saqueadores regresan al mundo real –tal y como sucedió en el caso de Dávalos y la escena del cementerio– o bien la narración de un recuerdo que viene a la cabeza del jinete antes de ser arrastrado de nuevo por el portal Yggdrasil.

La idea es que el jugador responsable de detallar el contenido del referente en cuestión se convertirá –sólo por esa escena– en el Director de Juego. Y, aunque todos los demás personajes presentes podrán ser testigos mudos de la misma, el único que podrá participar de forma activa en dicha escena será el personaje que ha recuperado esa porción de memoria. La escena no tendrá obstáculos, barreras o adversarios: será una escena a modo de interludio, sin tiradas de dados ni riesgos para el propio personaje o cualquier otro. Se trata de, en lugar de contar al jugador directamente qué es lo que recuerda su personaje, mostrárselo en primera persona y que sea testigo directo de ello. Claro que si el recuerdo es demasiado complejo como para plasmarlo en una única escena, el jugador narrador puede luego complementar su puesta en escena con explicaciones adicionales.

Nota adicional: RECORDAR ES MORIR. Por duro que suene, así es. No morir en el sentido de *"te aplasta el robot gigante y lo único que queda de ti es un puñado de carne a modo de pizza"*. Puede considerarse que, cuando un saqueador de sueños o jinete recupera todos sus recuerdos, su objetivo en el juego ha terminado. Es el momento de retirarse. En el caso de los saqueadores, su amnesia se habrá curado: su tejido cerebral se habrá regenerado y no volverá a manifestar nunca más el temido Complejo de Mesías. Por otro lado, esa misma curación lo habrá dejado incapacitado para conectarse a Yggdrasil. Habrá dejado de ser útil para la División de Rescate Onírico. Siempre puede quedarse en Lighthouse Manor como asesor, entrenador de nuevos saqueadores o algo similar (sobre todo si la vida que ha recordado y que le espera allá afuera es un infierno). Pero en términos de juego, el personaje se habrá convertido en un personaje no jugador: el jugador, si quiere seguir jugando, tendrá que crearse un nuevo personaje. Un nuevo saqueador.

En el caso de los jinetes funciona más o menos igual: cuando el último de sus recuerdos encaja como la última pieza de un puzzle, el personaje recuerda quién fue realmente, cuál fue su vida y qué pasó justo antes de verse abducido por los Oscuros. Para él, el siguiente salto dimensional será el último pues lo llevará directamente a su mundo de origen. El Director de Juego puede preparar un módulo específicamente diseñado para ese fin o bien dejar esa aventura en off y permitir que el jugador cambie de personaje inmediatamente. La primera opción, sin embargo, ofrece la interesante oportunidad de que el jugador que está a punto de decir adiós a su protagonista pueda tomar como nuevo personaje al mismo que será liberado en la Encrucijada al eliminar al Oscuro con el que se enfrenten en esa última aventura. En el caso de la aventura que cierra la campaña de iniciación, por ejemplo, si uno de los jinetes hubiera sido la hermana Lisandra Covanesti, ese jugador podría llevar en la siguiente aventura a la propia Nadia Petrova, recién despertada en la Encrucijada. A esta técnica se la podría definir como "sale un oscuro, entra un personaje".

Lo importante es tener en cuenta que los jugadores deben sentarse a la mesa de juego con la idea de que siempre que se lancen a una aventura habrá alguien que recuperará un recuerdo... y que por tanto estará un paso más cerca de su inevitable jubilación. Esto hace que el juego pueda llegar a adquirir matices competitivos, pues lo que decide si se gana o no un recuerdo es atesorar la menor cantidad de puntos de éxito.

Por otro lado, y si lo planteamos desde la perspectiva de la modalidad crossover, cuando un jinete recupera sus recuerdos y vuelve a su mundo de origen, para los saqueadores, la versión en el mundo real de ese jinete dejará de estar en coma para morir de forma definitiva. Así que, al menos en este caso, recordar es morir... ¡literalmente!

RECOMPENSA

Si la experiencia hacía mención a la recuperación de memorias y recuerdos, la recompensa hace referencia a otro tipo de evolución que van sufriendo los personajes, tanto saqueadores como jinetes de los sueños, a medida que van curtiéndose a lo largo de sucesivas aventuras.

Conviene recordar que los puntos de recompensa se calculan sumando por separado todos los puntos de éxito conseguidos por un personaje y restando a esa cantidad el total de puntos de éxitos negativos que se hayan acumulado. El resultado serán los puntos de recompensa que tendrá en su haber el personaje para gastar en mejoras y capacidades.

Las distintas estadísticas de juego que definen al personaje pueden ir subiendo (o bajando, dependiendo del caso) invirtiendo para ello los puntos de recompensa acumulados en la aventura. A continuación veremos las distintas opciones que tienen los jugadores para mejorar sus personajes.

ESFERAS

Los saqueadores no pueden subir sus esferas. Tan sólo los jinetes pueden hacerlo.

Si desea subir una esfera, el jinete debe invertir todos los puntos de éxito que hubiese acumulado dentro de esa esfera. Por cada diez puntos (ignorándose las fracciones) el jugador recibe el derecho a tirar una vez el dado que ya tiene en esa esfera. Si obtiene 1, 2 o 3, el personaje verá incrementado en un nivel el tamaño de su esfera (subirá en uno la categoría de tamaño del dado). De esta forma, el jinete sólo puede subir su esfera hasta d12. Si obtiene un cuatro o más, el personaje habrá perdido los puntos de recompensa invertidos pero no habrá mayor penalización que esa.

El cambio en las esferas no afectará a la forma y estética original del jinete de los sueños siempre que hablemos de un valor de esfera d10 o menor. Si llegase a tener un d12 en alguna, su aspecto asumiría rasgos propios de dicha esfera (por ejemplo, podría desarrollar rasgos animales en el caso de potenciar Natura o elementos claramente alienígenas en caso de que fuese Imago).

CARACTERÍSTICAS

Tanto saqueadores de sueños como jinetes pueden invertir puntos de recompensa en subir sus características. El límite está en que, por cada aventura, sólo pueden subir una de las cuatro características.

Debe pagarse la subida nivel a nivel. Y cada uno de esos niveles cuesta subirlo una cantidad determinada de puntos: el nivel al que se quiere subir multiplicado por seis.

ESPECIALIDADES

Subiendo Especialidades

Se pueden invertir puntos de recompensa en subir el nivel que ya se tenga en una de las especialidades. Sólo se puede subir el nivel de una misma especialidad una vez por aventura. El coste es igual al nivel que se quiere adquirir multiplicado por diez.

En el caso de las especialidades avanzadas de los jinetes de los sueños, el coste variará dependiendo del tamaño del dado de la esfera que tienen asociada. Si es d6, el coste se divide entre dos. Si es de d8, no habrá coste adicional. Si es de d10, el coste total se duplica. Si es de d12 o más, el coste se triplica.

Adquiriendo nuevas Especialidades

Esta opción sólo estará al alcance de aquellos jinetes o saqueadores de sueños que hayan recuperado memorias en esa aventura. Éstos pueden gastar sus puntos en añadir nuevas especialidades que deberán estar vinculadas al recuerdo recuperado, teniéndolas que justificar narrativamente, siempre en relación con los hechos revelados por la memoria restaurada.

El coste de estas nuevas especialidades –sean normales o avanzadas– es el que ya se ha comentado antes, considerando que empiezan siempre a nivel 1 (por lo que una especialidad normal –de d8– costaría diez puntos de recompensa).

CAPACIDADES ONÍRICAS

Para los saqueadores siempre está la opción de aumentar sus capacidades oníricas (Creatio y Morfo). El coste en puntos de recompensa es igual al nivel que se quiere adquirir multiplicado por tres.

Por cada aventura, sin embargo, sólo se puede subir un único nivel en cada una de las dos capacidades oníricas básicas (Morfo y Creatio).

OPCIONAL: RESERVA HEROICA

En un principio, los jugadores pierden cualquier sobrante de puntos de recompensa que quede sin asignar una vez terminada la fase de recompensa.

Sin embargo, estos puntos pueden guardarse como "Reserva Heroica" para, durante el juego, gastarlos y ver incrementado el tamaño de esfera que se utilice para una única tirada. Durante esa tirada, se considerará que el tamaño de dado de la esfera es d12 o d20, dependiendo de los puntos gastados y del valor original que se tuviese en dicha esfera.

El coste en puntos de Reserva Heroica es igual a las categorías de dado que separan la esfera original del valor al que va a aumentarse, d12 o d20, multiplicado por 10. Así, pasar de una esfera Natura d6 a d12 (tres categorías de dado –siempre contamos la última– d8, d10 y finalmente d12) constaría 30 puntos de Reserva Heroica.

Los puntos de Reserva Heroica no pueden transferirse de un personaje a otro. Y los que no se consuman en una aventura, se atesoran para la siguiente.

OPCIONAL: MAESTRO DE SUEÑOS

Esta regla ha sido concebida con la idea de potenciar las descripciones creativas, coloristas y originales por parte de los jugadores de las acciones oníricas llevadas a cabo por sus personajes. La idea es que cada vez que uno de los jugadores realice una descripción onírica especialmente acertada, el Director de Juego podrá asignarle un punto de Morfeo. Estos puntos no tendrán una aplicación práctica durante el transcurso de la partida, teniéndose en cuenta cuando se calculen los puntos de experiencia definitivos. En ese momento, cuando ya se tenga la cifra exacta de puntos, el jugador con mayor cantidad de puntos de Morfeo podrá multiplicar el número de puntos de experiencia por 0´5. Si dos o más jugadores tienen la misma cantidad de puntos de Morfeo ninguno recibirá bonificación alguna.

El marcador de puntos de Morfeo vuelve a cero siempre que se comience a jugar una nueva incursión onírica.

AVENTURA INTRODUCTORIA

SOÑAR DESPIERTO

PRELUDIO

Que conste que soy el primero en tenerlo muy claro: no vas a jugar la larguísima campaña de iniciación cada vez que estrenes *Dreamraiders* con un nuevo grupo de jugadores o cuando lo juegues con un grupo mixto, formado por jugadores que sí hayan jugado la campaña inicial con otros recién incorporados.

Por eso mismo, hemos diseñado Soñar despierto: un módulo especial a medio camino de tutorial de reglas y aventura de iniciación. Está pensada para introducir de forma rápida y efectiva a nuevos personajes en la trama de *Dreamraiders*. La acción de Soñar despierto tiene lugar entre seis meses y un año después de los acontecimientos narrados en la campaña de iniciación.

Los protagonistas de Soñar despierto son personas que, habiendo sufrido sin saberlo el Complejo de Mesías, fueron parcialmente desactivados por un grupo de saqueadores. Debido a ello, y tras sufrir un fugaz desvanecimiento, los personajes se recuperaron descubriendo enseguida que habían sufrido una extraña pérdida de memoria. Cuando se les diagnosticó el Mal de Morfeo, siguiendo los consejos de sus médicos y especialistas, los protagonistas acabaron acudiendo a la Fundación Dávalos, en busca de ayuda.

ANTECEDENTES

Donde los jugadores perfilan lo (poco) que saben de sus personajes.

Antes incluso de que los jugadores empiecen a interpretar a sus personajes y de que el Director de Juego de comienzo a su narración, los jugadores deben contar con al menos una serie de datos básicos que les sirva de referencia (por escueta que sea) a la hora de meterse en la piel de sus respectivos personajes.

Ten en cuenta que los jugadores empiezan a jugar sin saber prácticamente nada de sus respectivos personajes: tan sólo podrán detallar el aspecto físico, su nombre y su ocupación, el resto, será una incógnita.

FRANJA DE EDAD

Comenzaremos definiendo a qué franja de edad pertenece el protagonista. Sabiéndolo podremos consultar la siguiente tabla para ver los puntos de los que dispondrá el jugador para gastar en distintas facetas del personaje.

CARACTERÍSTICAS

Los personajes se definen a través de cuatro características.

Físico: Fuerza, resistencia, reflejos...

Combate: Capacidad para la agresión a otros sujetos (incluye el uso de utensilios para dicho fin).

Conocimiento: Conocimientos teóricos y prácticos aprendidos.

Astucia: Precisión y agudeza de los cinco sentidos. Sentido del disimulo y la discreción. Carisma, fuerza de voluntad, capacidad creativa.

ESPECIALIDADES

Cada una de las características abarca una gran gama de posibles especializaciones. Lejos de haber un amplio listado de ellas, los jugadores son libres de definirlas. El Director de Juego, sin embargo, tiene potestad para vetar alguna que sea excesivamente amplia.

ESFERAS

Al comenzar el juego, las esferas de los personajes tienen la siguiente configuración:

- Realitas ❁ a d10.
- Deben elegir una esfera a la que asignar un d4.
- Las otras dos esferas a d6 por defecto.

Personalidad y esferas: Una forma de asignar las distintas esferas de tu protagonista es atendiendo a sus rasgos de personalidad. Cada esfera, además de representar elementos y conceptos generales (Lo cotidiano y real; Lo originario de épocas pasadas; Lo irreal e imaginado; La naturaleza) puede representar también rasgos de personalidad.

Franja de Edad	Niño (8 - 14 años)	Adolescente (15 - 19 años)	Joven (20 - 35 años)	Adulto (36 - 55 años)	Maduro (56 +)
Puntos de Característica	8	10	11	10	9
Puntos de Onírica	5	3	2	2	3
Memorias/Referentes	2	3	4	5	4

- **Mnemore:** Asustadizo, suicida, supersticioso, perverso, solitario, depresivo, enfermizo, sádico, intimidante, nostálgico, rencoroso, frío, distante.
- **Natura:** Indómito, salvaje, temperamental, ecologista, amistoso, superviviente, intuitivo, hedonista, competitivo, instintivo, pasional.
- **Imago:** Creativo, emocional, sensible, loco, soñador, idealista, mentiroso, indeciso, jugador, improvisador.

Aunque los d6 nos indicarán que en dichos aspectos el personaje es más o menos como la media general, aquella esfera que tenga el d4 nos remitirá a un rasgo de personalidad especialmente acentuado.

Con estos datos (nombre, descripción física, ocupación, franja de edad, características, especialidades y esferas) el personaje estará listo para empezar a jugar la siguiente introducción. Aún quedan, sin embargo, algunas facetas del personaje por detallar que iremos completando a medida que avance la aventura.

Amnésicos

"Nycteris"
(Hans Zimmer & James Newton Howard, B.S.O. "Batman Begins")

Nuestros protagonistas aguardan en una sala VIP de una de las terminales del inmenso aeropuerto de Heathrow. Cada uno de ellos habrá llegado de distintas partes del planeta, pero todos comparten un mismo y trágico motivo para estar allí.

El recuerdo más remoto que tendrán en su memoria tiene apenas un par de días. Ese primer recuerdo, por así decirlo, es el despertar en una sala de urgencias. El resto de sus vivencias, años –en ocasiones, décadas– de recuerdos habrán sido borrados por completo. Aquellas personas que se presentaron en el hospital diciendo ser sus parientes y amigos no eran más que caras anónimas por las que no eran capaces de sentir nada de nada. Y lo que era peor: por mucho que les repitiesen sus nombres o les explicasen cuáles eran los vínculos que supuestamente los unían, en apenas unos minutos esa información volvía a desaparecer: como si hubiese algo, o alguien, dentro de sus mentes que no les permitiese retener esos datos.

Muy pronto, las pruebas realizadas para descartar lesiones cerebrales arrojarían preocupantes resultados. Todo indicaba que sufrían lo que se conoce como Mal de la Gran Vigilia o Mal de Morfeo: una extraña clase de tumor cerebral que comenzó a diagnosticarse a partir de una misteriosa oleada de insomnio que azotó a todo el planeta, hará ya meses. Su principal síntoma es una progresiva y, en ocasiones, súbita pérdida masiva de memoria. Así como una incapacidad total para recuperar y retener los datos perdidos.

Lo cierto es que si bien sus recuerdos no son más que una gigantesca pizarra vacía, los protagonistas aún conservan leves destellos de lo que una vez hubo en su memoria. Indicios bien a modo de pequeños y súbitos flashes que pasan a veces por su cabeza, o bien en forma de marcas corporales, tatuajes... En cualquier caso, son pistas sobre ese pasado que son incapaces de recordar. Pistas que probablemente esconden todas las cosas que fueron importantes para ellos.

Asignando las Polaroids

El siguiente paso en la creación del personaje es dar forma –o mejor dicho, imagen– a esas memorias perdidas: los elementos que configuran, a grandes rasgos, la vida pasada de los protagonistas. Cada uno de los huecos dedicado a memorias permite describir una imagen, a modo de instantánea fotográfica (de ahí que las llamemos polaroids). Cada una de estas polaroids puede representar, visualmente, distintos recuerdos:

- Una persona: la imagen hace referencia a una persona que es (o era) un ser querido o una persona importante para el personaje. La imagen mostrará únicamente a esa persona en concreto. O, como mucho, el protagonista podrá estar compartiendo protagonismo en la foto, junto a la persona en cuestión. Aunque no debería haber más de dos personas importantes para el personaje en una misma foto, si el Director de Juego da su visto bueno se pueden incluir grupos de personas (por ejemplo, un conjunto familiar clásico de marido, esposa e hijo; o un equipo de fútbol posando ante una portería...).
- Algunas instantáneas pueden mostrar algún objeto (o un lugar) que sea, por alguna razón, especialmente importante para el personaje. Una caja de cerillas, una guitarra, un velero... etc. En estas instantáneas, el personaje protagonista puede aparecer posando junto a él, pero no debe haber ninguna otra persona o cosa que pueda robar protagonismo al objeto en cuestión.
- Otra opción para definir estos recuerdos pueden ser eventos que hayan podido afectar o ser claves de alguna forma para la vida del protagonista. Reflejados como recortes de prensa, pueden hacer referencia tanto a buenas como a malas noticias aunque su papel o vinculación con las mismas no tiene por qué quedar claro para el personaje (un titular de "La Bolsa cae" puede significar algo bueno o malo dependiendo de quien sea el personaje).
- Existe la opción, también, de incluir cicatrices o tatuajes –lo que podríamos definir como marcas corporales– que puedan aportar algún detalle (positivo o negativo) con respecto al personaje. Esta cicatriz o tatuaje se considerará a todos los efectos de juego como una polaroid aunque se lleve sobre la piel.
- Se puede dar la opción de introducir lesiones o manías como rasgos inherentes al personaje. Una fobia irracional a los espacios abiertos, una leve cojera o sentir un escalofrío cada vez que se escucha la palabra "tenedor" pueden ser algunos referentes que aunque no aparezcan visualizados en una polaroid pueden estar presentes en el personaje desde el primer momento... sin que el jugador sepa aún en qué circunstancias se desarrolló esa fobia o manía o se sufrió dicha lesión.

La Responsabilidad de asignar Polaroids

Las polaroids del protagonista no serán detalladas por el jugador que va a jugar con el personaje sino que será otro jugador –concretamente quien esté inmediatamente a su izquierda– el que asigne la primera imagen o, en este caso, referente de su personaje. Luego, el jugador que esté a su inmediata derecha será el encargado de asignar el segundo referente. Después volverá a ser responsabilidad del jugador que estaba a la izquierda, y así sucesivamente. En caso de que fuese necesario –porque a alguien no se le ocurra nada– siempre podrá ser el Director de Juego quien asigne los referentes. O incluso puede hacerlo el propio jugador dueño del personaje si así lo prefiere la mesa de juego en su conjunto.

Es importante tener en cuenta que estos compartimentos de memoria siempre se consideran estancos unos de otros. Es decir, cada recuerdo hace mención a algo del personaje que debe ser importante en sí mismo y no por su relación con otros recuerdos. Es decir, si el personaje tiene familia pero su relación con los distintos miembros es dispar, cada uno de ellos tendrá su polaroid asignada por separado. Y si aparece una casa no basta con definirla como *"la casa en la que vivo con mi familia"*: aparte de eso, debe tener un valor dramático por sí misma, independiente a cualquier relación con otro recuerdo.

LA SOCIEDAD YGGDRASIL

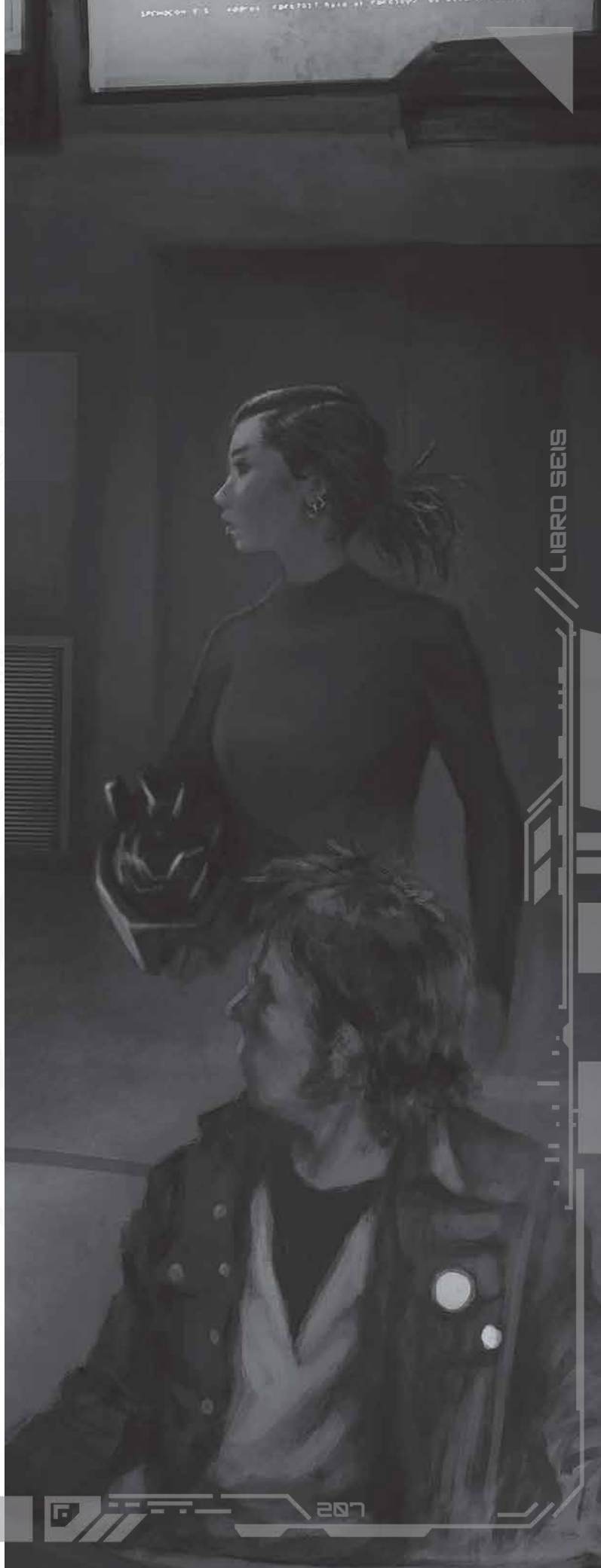
"Where Do Those Tubes Go"
(Steve Jablonsky, B.S.O. La Isla

Pero volvamos a los protagonistas de la aventura. Tras ser diagnosticados como víctimas del infame Mal de Morfeo, sus especialistas mencionarán que existe un tratamiento que lleva a cabo una subsidiaria de la SENOKRAD Consolidated (una corporación de renombre internacional). Dicha empresa se hace llamar Sociedad Yggdrasil y están empezando a abrir oficinas en las principales capitales del planeta. Al parecer forman parte de un programa que, en colaboración con las Naciones Unidas, trata a los afectados por la Gran Vigilia. Emplean un método en fase experimental pero que ha tenido resultados positivos en un 80% de los casos. En el otro 20%, sin embargo, no se logra evitar el deterioro de las células del cerebro y los pacientes acaban sumidos en un estado de coma irreversible. El especialista de cada uno de los protagonistas lo habrá dejado bien claro: si no se somete al tratamiento, ese 20% será un 100%.

Según la información recabada por los personajes, el tratamiento dura entre seis meses y un año. Las buenas noticias son que los costes corren a cuenta de la SENOKRAD Consolidated, quienes financian el programa al cien por cien.

Las últimas palabras del médico resonando en sus cabezas enlazarán con el momento presente, apenas una semana después de todo aquello: todos los personajes estarán ahora sentados ahí, a la espera de tomar el avión privado que los llevará hasta las instalaciones de la Sociedad Yggdrasil en la isla de Alderney (a unos kilómetros de las costas francesas, en el Canal de la Mancha).

El momento previo a embarcar será buen momento para que los personajes se presenten entre sí, comparen sus impresiones y experiencias y, en general, interactúen entre ellos para conocerse mejor. Tampoco tendrán mucho tiempo, por otro lado: una elegante ejecutiva no tardará en aparecer junto a un par de asesores trajeados con todo el aspecto de ser guardaespaldas. Se trata de su enlace con la SENOKRAD Consolidated y la responsable de que firmen una serie de impresos legales antes de poder subir siquiera al avión. La mujer, que se presentará como Layla Rassenholm, entregará a nuestros protagonistas unos formularios legales que deberán cumplimentar antes de tomar tierra. Quienes se nieguen a firmarlos, tendrán que regresar a casa: se trata de un sinfín de cláusulas de confidencialidad que aseguran que los protagonistas no revelarán nada de cuanto suceda durante el tratamiento... so pena de sufrir cuantiosas y terribles represalias legales.



La escena de la firma de los documentos es un mero trámite: sirve únicamente para que los jugadores –a través de sus personajes– sean conscientes del hermetismo que rodea a la Sociedad Yggdrasil y sus actividades.

LIGHTHOUSE MANOR

Tras unos veinte minutos de vuelo y a medida que el avión realiza la maniobra de aproximación, los protagonistas podrán ver a vista de pájaro las instalaciones de Lighthouse Manor: una mansión victoriana levantada sobre escarpados acantilados y junto a la que se ha construido –en brutal y casi aberrante contraste– un inmenso domo tecnológico.

Aun habiendo tomado tierra, los motores del avión seguirán en marcha al tiempo que nuestros protagonistas se disponen a pisar tierra. Guiados por la propia Layla y un par de miembros de seguridad (ataviados con uniformes de enfermería), los protagonistas serán llevados a través de los pasillos de la mansión hasta las que serán sus habitaciones (dobles, ubicadas todas a lo largo de la segunda planta). A través de las ventanas, podrán ver a algunos de los pacientes que ya residen en las instalaciones jugando un partido de fútbol en los jardines: todos llevan ropas deportivas similares, a juego con unas sudaderas grises. Por supuesto, Layla Rassenholm se encargará de supervisar los equipajes de los protagonistas, requisando cualquier objeto que esté fuera de lugar, como, por ejemplo, cualquier clase de sustancia ilegal o arma.

Finalmente, serán llevados a un salón de actos donde Richard Sawyer los estará esperando. Éste, en su eterna silla de ruedas, les dará la bienvenida y les explicará que comprende por lo que están pasando ya que él mismo fue uno de los primeros afectados por el Mal de la Gran Vigilia. Evitará mencionar, por supuesto, que también fue el principal responsable de provocarla.

YGGDRASIL

"Enter The Wormhole"
(Brian Tyler, B.S.O. Timeline)

A bordo de su silla de ruedas, Sawyer guiará a los personajes hacia el Domo mientras les recuerda que el tratamiento dura entre seis meses y un año, haciendo hincapié además en el índice de éxito del procedimiento. Por otro lado les dirá que el tratamiento tiene mucho de terapia de grupo. *"Podríamos decir que la experiencia es similar a la de una inmersión en realidad virtual... aunque mucho más intensa"*. Al tiempo que les muestra la impresionante sala donde está el dispositivo que emplearán para esas terapias, Sawyer explicará que la idea es conectar sus mentes a ese artefacto, al que llaman Yggdrasil (y que da nombre a su sociedad). *"Como el árbol mitológico que unía los distintos mundos, el dispositivo Yggdrasil conectará sus mentes creando un único escenario. Un escenario onírico confeccionado a base de sus sueños. La teoría es que sus recuerdos siguen estando ahí dentro, ocultos en un rincón de sus cabezas. El problema es que su mente es incapaz de encontrarlos por sí sola. Por eso necesitará la ayuda de otros: la ayuda de sus compañeros de terapia, quienes bucearán en su cabeza a la caza de esos recuerdos escondidos"*.

Sawyer indicará que llevarán unos uniformes de neopreno con sensores que les permitirán tener lecturas en todo momento de sus constantes vitales. Al mismo tiempo monitorizarán sus electroencefalogramas desde la sala de control (señalará la cabina que hay en el techo de la gigantesca estancia). Acto seguido, les mostrará el acceso a los vestuarios donde podrán cambiarse. Ante la mirada atónita de los personajes –que aún deben estar alucinando por todo ese escenario de ciencia-ficción– Sawyer les asegurará que esta primera sesión será poco menos que un simple entrenamiento.

En menos de diez minutos, los protagonistas saldrán vestidos ya con sus trajes de neopreno. La mayoría de técnicos estarán ya ultimando el dispositivo Yggdrasil mientras un par de ellos ayudan a Sawyer a meterse en el foso, luciendo su propio traje de neopreno. Saludará a los personajes mientras les asegura que no tendrán nada de que preocuparse puesto que él se conectará con ellos para hacerles de guía a través del escenario onírico.

ENTRANDO EN EL SUEÑO

Los protagonistas sentirán cómo sus cuerpos se relajan al sumergirse bajo las aguas del foso. Las luces de la estancia se harán cada vez más intensas hasta que los ciegan momentáneamente, volviéndolo todo blanco. La voz de los técnicos resonará por megafonía, en una cuenta atrás de cinco hasta uno. Finalmente, incluso esa voz desaparecerá como todo lo demás.

Cuando quieran darse cuenta, los protagonistas habrán despertado en una habitación blanca y vacía, tumbados tal y como estaban recostados en el foso. Lucirán sus uniformes pero ya no estarán conectados a nada, pudiendo moverse con toda libertad por la aséptica y –aparentemente– infinita estancia.

Tras ellos, una voz llamará su atención. *"Bueno, caballeros..."* –a sus espaldas, Sawyer les sonríe, ataviado con un elegante esmouin y pajarita... y caminando por su propio pie: libre de la silla de ruedas–. *"Bienvenidos al increíble mundo de los sueños..."* –sonríe, dando unos pasos de claque con una destreza propia del mismísimo Fred Staire–. *"Donde todo es posible"*.

ESFERAS

"Para representar cualquier cosa que la mente humana pueda concebir, el sistema Yggdrasil debe dividirlo todo en cuatro categorías... a las que llamamos las cuatro esferas". –Con un gesto de sus manos, una serie de hologramas se materializan ante Sawyer. Mueve sus dedos por el aire, interactuando con esas pantallas holográficas circulares. Infinidad de datos fluyen de una esfera a otra hasta que Sawyer parece satisfecho–. *"Así, todo lo que puebla la tierra de los sueños puede representarse combinando esas cuatro esferas. Dependiendo de cuál sea la esfera dominante, así será la naturaleza del escenario o paisaje onírico por el que nos moveremos. Por ejemplo... ¿Qué les parece si visitamos Times Square?"*.

Como si del punto y final de un truco de magia se tratase, Sawyer toma entre sus dedos una de las esferas holográficas y la envía de un gesto hacia arriba, perdiéndose en el infinito techo blanco de esa habitación blanca sin límites.

De repente toda la estancia comienza a transformarse ante los ojos de los protagonistas. Para cuando se dan cuenta, están ya en mitad de lo que parece una reconstrucción en tres dimensiones e hiperrealista de un nocturno Times Square. Aunque ellos sepan a ciencia cierta que es un sueño, sus sentidos les estarán gritando que todo es real.

EN EL SUEÑO

ACCIONES SIMPLES

"Los recuerdos asumirán una forma acorde con el paisaje onírico en el que nos encontremos. El contenido de un nido en un entorno en el que predomine Natura, unos pergaminos místicos en un entorno en el que predomine el elemento Imago o bien un cofre oculto en la bodega de un navío pirata, en el caso de un paisaje dominado por la esfera Mnemore. En cualquier caso podemos descartar que vayamos a poder acceder directamente a ellos... Su subconsciente no nos lo va a poner nada fácil: los habrá escondido tan bien que ni el propio soñador en cuya mente estamos sabrá donde están".

Justo antes de que se pongan en marcha y empiecen a tomar medidas para buscar esos recuerdos, Sawyer frenará al más impetuoso de los personajes, a modo de aviso: *"Es importante que no olviden que el subconsciente nos considera como elementos extraños. Intrusos. Y si nos detecta, probablemente inicie un programa de contramedidas..."*.

Apenas lo haya mencionado, un potente foco halógeno se encenderá súbitamente sobre ellos, al tiempo que las turbinas de un potente helicóptero de combate conseguirán que los papeles, hojarasca y basura desperdigada por los suelos revoloteen a su alrededor. Con un sonido metálico, el cañón automático de treinta milímetros del helicóptero empezará a girar. En menos de un segundo, abrirá fuego.

Este primer ataque puede considerarse como una barrera de Realitas ❁ 4, ante la cual deberán reaccionar todos los protagonistas. De esta forma, se familiarizarán con la mecánica de tiradas (característica + especialidad) así como con el sistema de consecuencias por fallos acumulados (pudiendo aplicar también las reglas sobre constantes vitales si fuese necesario).

CONSTANTES VITALES Y EQUILIBRIO ONÍRICO

Los protagonistas no tardarán en apoyar la espalda contra el muro de un callejón, mientras escuchan las aspas y turbinas del helicóptero pasando sobre sus cabezas. El foco merodea cerca de donde se esconden, dejando claro que no tardará en encontrarlos si no hacen algo al respecto. *"Mucho me temo que tendremos que hacer frente a su subconsciente si queremos encontrar esos recuerdos..."* –comentará Sawyer, recuperando también el aliento. Todos verán cómo uno de los proyectiles le habrá herido en el brazo. Con un gesto, Sawyer señalará a los que tengan también heridas o rasguños. De sus antebrazos, brotarán unos menús holográficos similares a las esferas flotantes que manipuló Sawyer justo antes de aparecer en esa reproducción de Times Square. Esos menús mostrarán complejos medidores, captando tanto señales de encefalograma como de constantes vitales.

"Esos medidores son las dos condiciones clave a tener en cuenta a la hora de moverse a través de un sueño. Por un lado está el nivel de sincronía o equilibrio que tengamos con el paisaje onírico, ¿vale? Eso sería ese indicador de ahí". –Sawyer señala un medidor similar al de un encefalograma–. *"Cuanto más llamemos la atención del subconsciente del sujeto mediante nuestros actos, más claro tendrá de que somos intrusos y antes nos expulsará del sueño, ¿de acuerdo?"*.

Ha mencionado dos condiciones clave y sólo ha explicado una. ¿Cuál es la otra? A modo de respuesta, Sawyer sonreirá con malicia al tiempo que un foco halógeno cae de nuevo sobre ellos: tan atentos estaban sus palabras que apenas si se habían dado cuenta de que las turbinas del helicóptero sonaban cada vez más próximas. *"¿La segunda condición a tener en cuenta?"* –comentará Sawyer mientras el helicóptero carga uno de sus cohetes aire-tierra–. *"Que no te maten dentro del sueño, claro"*.

CREATIO

Para cuando los protagonistas se recuperen del nuevo ataque del helicóptero –que puedes considerar ya como un obstáculo de Realitas ❁ 8– lo que antaño fuese una exclusiva tienda de ropa, no será más que un puñado de ruinas envueltas en polvo, fuego y granito. Por cortesía del cohete aire-tierra lanzado por ese helicóptero. Los personajes se incorporarán, tosiendo y tratando de orientarse mientras los oídos aún les zumban por la brutal explosión. Lejos de contar con alguna clase de respiro, el foco los volverá a cegar mientras esa inquietante máquina de matar voladora los apunta con su cañón automático. A esa distancia, mientras flota a menos de cinco metros de ellos, los protagonistas son algo más que un blanco fácil: son patos de feria.

"Caballeros..." –Sawyer mirará a los protagonistas desde un rincón de la ruinosa tienda de ropa, con los brazos cruzados y mirada de desaprobación, negando con la cabeza–. *"Creo que va siendo hora de que se den cuenta que están soñando..."* –caminará hacia ellos–. *"En el fondo deben planteárselo como un juego, ¿de acuerdo? Un juego de imaginación... sólo han de pensar en aquello que necesiten y..."* –Sawyer cierra los ojos. Al abrirlos, un espléndido AK-47 aparece entre sus manos–. *"¡Voilá! Vamos, ¡inténtenlo!"*.

ASIGNANDO LOS PUNTOS DE ONÍRICA

Los protagonistas podrán ahora poner a prueba sus capacidades de Creatio. Antes de nada deberán cumplimentar el último paso de la creación de personaje y asignar una cantidad de puntos a dicha capacidad. Los puntos restantes serán los que correspondan a su puntuación de Morfo.

ESFERAS NO COINCIDENTES

Una vez acumulados entre todos los protagonistas los éxitos necesarios para derrotarlo, el helicóptero se precipitará contra el asfalto, envuelto en una bola de fuego. Al tocar el suelo estallará en mil pedazos obligando a los que estaban más cerca a cubrirse, evitando la metralla resultante. El resto apartarán la mirada ante la deslumbrante deflagración. Tras la cacofónica cadena de explosiones que le siguen, unos aplausos se dejarán escuchar a su lado.

"Mucho mejor, caballeros..." –entre los restos de los maniquíes de la ruinosa tienda Sawyer se desprenderá de su AK-47, tirándolo a un lado como quien se deshace de un inútil trasto viejo–. *"¿Preparados para la lección número dos?"*.

Con un gesto, Sawyer vuelve a invocar los menús holográficos que le vieron manipular al principio: esta vez sus gestos son más pausados, dejando ver cuatro marcadores en forma de esfera. Cada uno tiene un color distinto y en su interior se pueden ver imágenes que representan distintos conceptos (acordes con cada esfera). Sawyer señalará con el dedo en dirección a las calles que acabarán de recorrer–. *"El escenario que hemos experimentado era puro Reali-*

tas: una reproducción verosímil de ese sitio tal y como existe en la realidad. Sin embargo..." –Sawyer apuntará ahora al otro lado de la avenida: a la frondosa vegetación que anuncia tras unas rejas el comienzo de Central Park–. *"Esta versión de Central Park es casi todo Natura: la esfera que representa los elementos fundamentalmente salvajes, primigenios... instintivos. La buena y despiadada Madre Naturaleza"*.

Atravesar Central Park para llegar al otro lado implica superar un obstáculo de Natura 8. Y el primer paso a la hora de sortearlo será escalar la verja que rodea el inmenso parque (barrera Natura 4), cubierta de enredaderas y plantas trepadoras. Deja que los protagonistas empleen su esfera de Realitas y comprueben los efectos negativos que tiene el usar una esfera no coincidente.

"Ha sido más difícil de lo que parecía, ¿verdad?" –Señalará las plantas trepadoras que cubren la verja–. *"Es lo que ocurre al enfrentarse a una esfera dominante distinta a la que nos representa a nosotros. Sin embargo, hay un pequeño truco al que siempre pueden recurrir..."* –Sawyer mirará a los protagonistas, con la sonrisa de un mago a punto de mostrar un nuevo truco a sus pupilos–. *"No luchéis con el escenario... ¡adaptaos a él!"*.

MORFO

"Lo notáis, ¿verdad? Esa sensación de torpeza, de desorientación... es normal, amigos míos. Es porque no encajáis en el escenario. Sois la nota disonante. Pero tranquilos... podéis adaptaros. Sólo tenéis que mirar a vuestro alrededor y pensar qué forma debéis asumir para encajar con el resto del escenario".

Deja que los protagonistas empleen Morfo para ajustar sus esferas de forma que puedan potenciar sus valores en Natura. De esa forma, podrán afrontar con mayor facilidad el reto de atravesar Central Park. Así, ya sea sobrevolando la inmensa y siniestra espesura del parque asumiendo la forma de un halcón o atravesándolo transformado en un enorme lobo de pelaje gris, todos y cada uno de los protagonistas terminarán por llegar al otro lado del parque.

PRODIGIOS

Al otro lado de Central Park, los protagonistas se toparán con un drástico e imposible cambio de escenario: en lugar de toparse con las calles y avenidas de Nueva York, los personajes habrán aparecido ante la inmensa propiedad de Lighthouse Manor. Unos muros recubiertos de hiedra rodean las casi treinta hectáreas de terreno que abarcan las instalaciones. La verja de acceso principal estará abierta de par en par y dentro de las garitas de control no encontrarán a ningún guardia que les impida el paso. Si aún dudan sobre si entrar o no, a través del comunicador de la garita escucharán la voz de Sawyer, a quien habrán perdido de vista mientras atravesaban Central Park. *"Muy bien, caballeros. Lo están haciendo realmente bien. Ahora, ¿qué les parece si nos vemos en mi despacho? Está en la segunda planta, no tiene pérdida. Les aguardo allí..."*.

Recorriendo el camino que conduce a la mansión, los protagonistas verán a su derecha una pista de equitación junto a unos establos que parecen haber sido reconvertidos en garajes. A la izquierda, por otro lado, verán una pequeña flota de cinco helicópteros muy parecidos al que les atacó al principio. En esta ocasión, para su tranquilidad, estarán pacíficamente posados sobre el suelo.

La mansión es de corte victoriano, con planta en forma de U achatada. Habiendo encontrado sus puertas abiertas de par en par, los protagonistas atravesarán estancias tan amplias como vacías: el suntuoso lugar parecerá una siniestra cripta, con algunos retazos de haber sido ocupado por oficinas de alguna clase –encontrarán algún que otro papel tirado por el suelo con el membrete de la Sociedad Yggdrasil– junto a un logotipo que reconocerán del fuselaje de los helicópteros: un circulo blanco y otro negro, concéntricos. *"Una subsidiaria de SENOKRAD Consolidated"*, podrán leer en diminutos caracteres alrededor de dicho símbolo.

Los personajes no tardarán en llegar a una gran sala que en tiempos debió acoger un salón de baile o una estancia similar. En este lugar encontrarán gran cantidad de mobiliario cubierto por lonas y sábanas. Si van tirando de ellas, los personajes irán dejando al descubierto muebles de corte clásico, victoriano. La última de las sábanas será bastante grande y parecerá estar cubriendo alguna clase de gran armario, de tres metros de largo por uno y medio de ancho. Antes de que puedan siquiera quitar la sábana, una luz roja se activará dejándose ver a través de la sábana. Con el sonido de arietes hidráulicos, una forma humanoíde se comenzará a intuir al tiempo que la sábana termina finalmente en el suelo revelando ante nuestros asombrados protagonistas una especie de titánico robot de combate. Luce los colores y logotipos de la corporación SENOKRAD. De aspecto vagamente humanoide, el robot tendrá una ametralladora pesada de cincuenta milímetros instalada en su brazo izquierdo. El derecho estará equipado con una gran cuchilla extensible de energía... que corta el granito y el acero como si fuese mantequilla. Y los personajes pronto podrán comprobarlo en persona... ¡a menos que hagan algo para frenar al desquiciado autómata asesino! Al tiempo que el robot carga contra ellos, los protagonistas escucharán una agradable voz femenina y lejanamente electrónica que resuena por los altavoces de toda la casa: *"Atención: se ha detectado presencia no autorizada dentro de los límites restringidos. Activación de protocolo de eliminación. Autorizado el uso de fuerza letal"*.

Y mientras el robot da sus primeros e intimidantes pasos hacia los protagonistas, a través de la megafonía del edificio podrán escuchar la voz de Sawyer: *"Mucho me temo que el subconsciente intensifica sus barreras a medida que se van aproximando al núcleo de sus recuerdos... Me temo que necesitarán un milagro para sortear algo así"*. –Mientras el robot se prepara para lanzar su primer ataque–. *"Por suerte, la tierra de los sueños es el único lugar donde los milagros... no son imposibles"*.

Tratándose de un obstáculo de Imago 10, el robot perseguirá a los protagonistas por toda la mansión, impidiéndoles acceder al Domo o a la planta superior. Antes tendrán que pasar –literalmente– por encima de la máquina asesina. Sawyer, siempre a través de medios indirectos como monitores de televisión o el mismo sistema de megafonía, explicará a los protagonistas que, dentro de su arsenal de capacidades oníricas, aún disponen de un arma realmente potente.

"Ahora... intentaremos lo que algunos definen como prodigios. Alteraciones agresivas y a gran escala del paisaje onírico. Sus efectos son llamativos y escandalosos, por lo que suelen afectar el equilibrio del sueño más de lo normal, propiciando en muchos casos su desplome (y arrastrándonos al despertar). Llevar a cabo un prodigio implica introducir un elemento tan grande o efectuar un cambio tan radical en el escenario que solvente por completo el obstáculo al que nos enfrentamos. Es una jugada tan arriesgada... como peligrosa".

RECUPERACIÓN

Cuando los protagonistas hayan terminado con el terrible robot asesino por fin podrán acceder sin problemas al despacho de Sawyer, en la segunda planta de la mansión. Para su sorpresa, en el momento en que atraviesen las puertas, los protagonistas accederán a un

inmenso despacho de altísimos muros y diáfano. Las paredes de la estancia serán de cristal, a través de las que se puede admirar un paisaje urbano: ¡a todas luces se encuentran en la planta treinta y tantos de un imponente rascacielos, en el mismo centro de una bulliciosa metrópolis actual!

Sentado tras un gran escritorio de mármol negro, Sawyer aplaudirá la actuación de los protagonistas.

"Lo han hecho francamente bien, caballeros. Normalmente son necesarias dos o tres sesiones para reunir todos los recuerdos. Pero no se engañen... ésto sólo ha sido el calentamiento. Pero les veo francamente agotados, por favor..." –llamará a su secretaria a través de un comunicador para que les traiga un pequeño refrigerio. Esta ocasión será perfecta para que, a través de Sawyer, expongas a tus jugadores las reglas sobre recuperación del daño físico y estabilización del equilibrio onírico–. *"Por otro lado... si se concentran y relajan un poco quizá estabilicen un poco su equilibrio onírico. La recuperación ante agresiones físicas depende más de lo que la propia constitución de cada uno sea capaz de aguantar, me temo..."*.

ENFRENTAMIENTOS

Tras degustar el refrigerio traído por una exageradamente sexy versión de Layla Rassenholm, los protagonistas podrán restablecer sus constantes vitales y oníricas. Lo cierto es que les hará falta para lo que se les avecina. Una vez retiradas sus copas y platos de aperitivos, Layla los dejará a solas con Sawyer, quien habrá puesto sobre la mesa una serie de carpetas, cada una de ellas con los nombres de los protagonistas. *"Muy bien... Estos son sus recuerdos, caballeros"* –sonreirá a los protagonistas–. *"Y ahora... el toque final"*. –Chasqueará los dedos con satisfacción y, ante la atónita mirada de los protagonistas, ¡las carpetas se verán envueltas en llamas! Un pavoroso fuego comenzará a consumir aquello que representa a sus recuerdos. En caso de que los protagonistas traten de hacer algo para evitar que las llamas consuman los dosieres, Sawyer volverá a contactar con su secretaria a través del comunicador: *"¿Layla? Haga pasar al equipo de apoyo, por favor..."*.

Este equipo de apoyo aparecerá de forma casi instantánea a través de la puerta de doble hoja del despacho. Todos lucirán elegantes trajes de chaqueta negros, con gafas de sol a juego (emulando al prototípico hombre de negro). Sin embargo, llamará la atención el comprobar que la franja de edad varía de unos a otros de forma significativa. Todos ellos funcionan como personajes no jugadores, por lo que esta escena nos sirve para que los protagonistas se familiaricen a la hora de interactuar –sobre todo de forma violenta– con ellos.

BLACKMEN

(Comando de Apoyo de Sawyer)

HARVESTER

Nivel: 7

Realitas	d10	Utiliza armas de fuego de gran calibre.

Descripción: Harvester no puede evitar parecer lo que es, un ejecutor. Es alto (1'92 cm), ancho de hombros y musculoso, de facciones duras como la roca y penetrantes ojos azules. Lleva el pelo, rubio, corto, engominado y peinado hacia detrás. Es hombre de pocas palabras.

MASQUERADE

Nivel: 5

Realitas	d8	Experta en el manejo de sendas katanas.
Imago	d6	Es capaz de hacerse invisible y atacar por sorpresa aprovechando su invisibilidad.

Descripción: Mascarade viste como sus compañeros un sobrio traje ejecutivo negro. Se cubre la cara con una máscara plateada y lleva enfundadas las manos en dos guantes negros. Una gabardina larga, un apretado corsé y una considerable estatura (1'81 cm) completan la labor para ocultar a una bella mujer de ojos negros, piel tostada y larga cabellera negra (recogida en una trenza que roza el final de su espalda).

MIRAGE

Nivel: 7

Mnemore	d8	Ataca con un afiladísimo estoque.
Imago	d6	Crea falsas proyecciones de sí mismo para desorientar a sus oponentes.
Realitas	d6	Lleva un par de pistolas... sólo por si acaso.

Descripción: Un traje negro de corte clásico y un guardapolvo al más puro estilo s. XIX casi nos llevan a una brumosa noche londinense llena de inesperados misterios. Y un misterio es este inglés maduro de aristocráticas facciones y modales exquisitos. Moreno, de ojos oscuros, estatura media y complexión atlética. Mirage es un verdadero dandy con sangre noble en las venas y hielo en el corazón. Su refinada etiqueta es otro espejismo para cubrir lo que es: un tiburón despiadado.

MACHINE

Nivel: 5

Imago	d10	Tiene fuerza sobrehumana y parece virtualmente invulnerable.
Realitas	d6	Ametralladora pesada.

Descripción: Es una joven que no parece tener más de 15 años, delgada y bien proporcionada, que mide 1'76 cm. En resumidas cuentas, la última persona que esperarías ver con un traje de ejecutivo para caballero, sosteniendo sin ayuda una Vulcan Minigun, un armatoste que pesa la friolera de 45 a 50 kg cargada. También será una sorpresa ver cómo despacha a golpes todo cuanto se pone a su paso con una pasmosa rapidez y sin perder la sonrisa (que quizás resulte fría y tremendamente artificial). Machina se encarga de servir de fuerza de choque cuando es necesario.

TRICK

Nivel: 6

Realitas	d6	Armas automáticas,
Imago	d8	Mente computerizada, capaz de calcular las acciones y reacciones del adversario antes de que las lleve a cabo.

Descripción: Traje oscuro y gafas de espejo, redondas y de alambre. A eso debemos añadir una gabardina negra, de grandes bolsillos exteriores e infinitos interiores, y una boina negra que le deja media frente cubierta. Bajo esas ropas hay un japonés de aspecto simpático que casi no llega al 1'70 y es delgado como un palillo. Nadie podría imaginar que pesa cerca de 85 kg. Tampoco iba nadie a pensar que esos ojillos inquietos y brillantes son dos frías ventanas a través de las que

su privilegiado intelecto sopesa todas las circunstancias y opciones con un proceso mental similar al de una máquina. Su especialidad son las computadoras y hace las veces de hacker del equipo.

LINK

Nivel: 6

Imago	d8	Fuerza sobrehumana, condición de ciborg.
Realitas	d6	Armas automáticas.

Descripción: Hombre de raza blanca. Su pelo, rubio pajizo, le cae lacio sobre la frente. Los ojos inexpresivamente vacuos, casi blancos, le dan una expresión de autómata que oculta bajo unas gafas de sol espejadas. Link tiene el aspecto de un hombre de negocios corriente, impecablemente vestido con un traje de chaqueta oscuro. Parece no darse cuenta de la existencia de los demás, caminando siempre de frente y sin dirigir la vista a los otros.

Aun consiguiendo derrotar a los Blackmen, de las carpetas que contenían sus recuerdos lo único que quedará será un puñado de cenizas. Ante cualquier intento por ejecutar a Sawyer en un arrebato de furia, éste arqueará las cejas y, con unas simples palabras –*"Hora de despertar"*– todo el sueño se vendrá abajo. Sentirán que el edificio se derrumba a su alrededor, ¡con ellos dentro!: la arenisca y las grietas se extenderán por toda la habitación y, finalmente, será el propio suelo el que ceda bajo los pies de nuestros protagonistas.

Y con esa desagradable sensación de súbita caída libre, ¡despertarán!

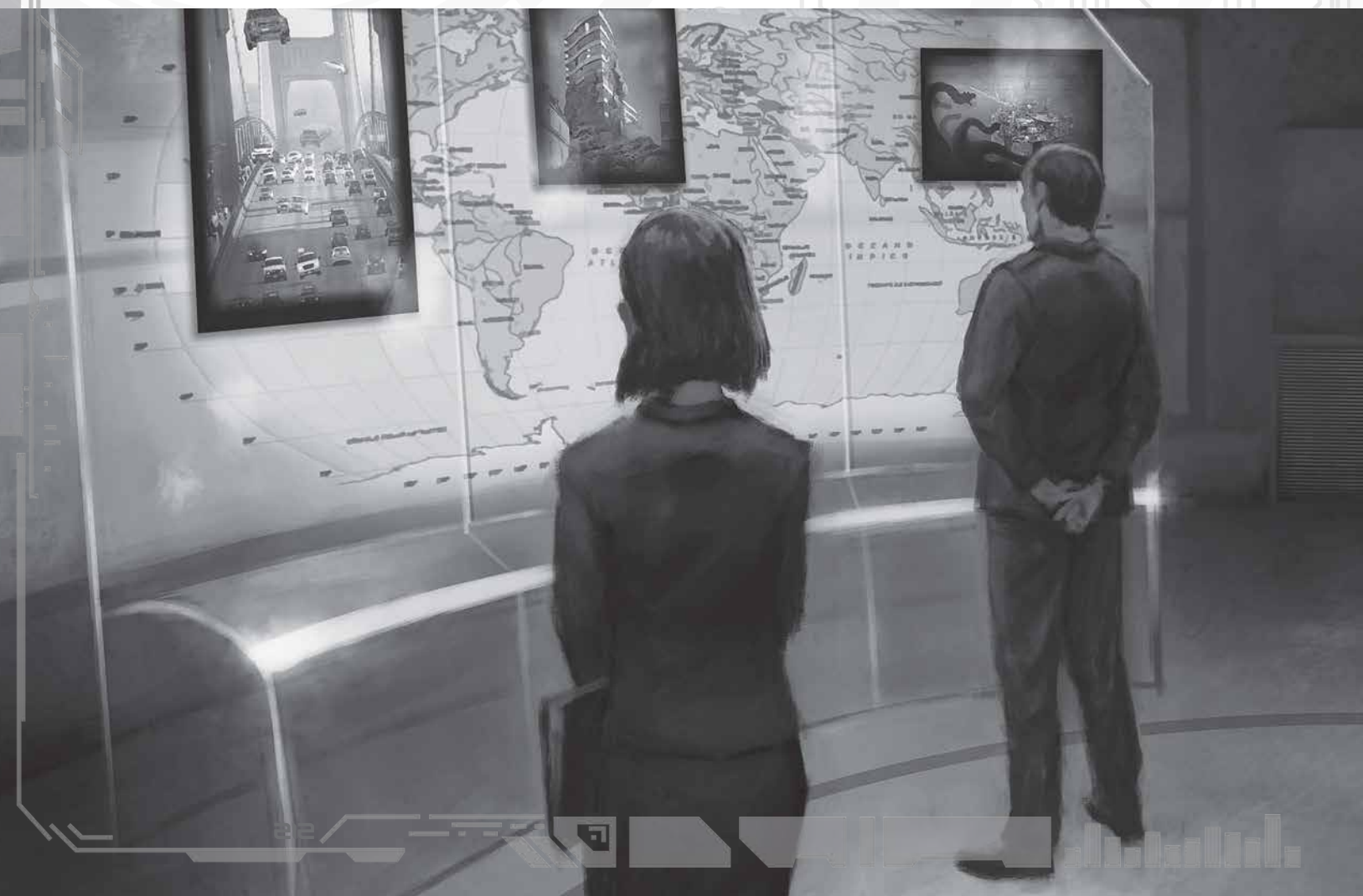
Los protagonistas volverán a encontrarse en el Anillo de Pruebas, el recinto donde se conectaron a Yggdrasil. Un equipo de enfermeros estará comprobando el estado de cada uno de los protagonistas (constantes vitales, dilatación de pupilas...). Por mucho que los personajes intenten encauzar su ira contra el Sawyer real, entre la desorientación que sufren y los miembros del equipo de emergencias que los rodean, acabarán siendo debidamente sedados. Despertarán un par de horas después.

EL COMPLEJO DE MESÍAS

"Están despertando, señor".

Estas serán las primeras palabras que oirán los protagonistas tras haber sido debidamente sedados, nada más salir de su incursión onírica. Los personajes se encontrarán tendidos en sus respectivas camas, en una amplia estancia de la planta baja de la mansión (reconvertida en una especie de postoperatorio). Con el pitido de los medidores, los personajes se verán rodeados por el personal médico que comprueba sus constantes vitales. Por otro lado, no será agradable descubrir que les han puesto correas para impedir que den rienda suelta a sus arrebatos de furia.

"Son por su propia seguridad, caballeros..." –la voz del coronel Rockstone procede del umbral de la puerta. Siempre escoltado por



dos miembros del personal de seguridad, el militar se presentará como el jefe de seguridad de las instalaciones... y el encargado de revelar a los nuevos reclutas la auténtica naturaleza de todo cuanto se cuece realmente aquí–. *"Muchos otros antes que ustedes han reaccionado con cierta violencia cuando se ha llegado a este punto del tratamiento... Lo cual es del todo comprensible ya que, a fin de cuentas, no hemos sido del todo sinceros con ustedes"*.

El coronel Rockstone se sentará junto a la cama de uno de los protagonistas. *"Por motivos de seguridad, había mucha información que no podíamos darles"*. –Los mira mortalmente serio–. *"Al menos, no hasta que dejasen de ser una amenaza para sus seres queridos... y ustedes mismos"*.

Rockstone se levantará y paseará entre las camas de los pacientes. *"Imagino que han oído hablar de esas alucinaciones colectivas que han tenido lugar tras la Gran Vigilia"*. –Rockstone asiente–. *"Claro que han oído hablar de ello. De hecho... ustedes mismos han provocado una"*.

EVENTOS ONÍRICOS

A un gesto de Rockstone, uno de sus ayudantes y guardaespaldas entregará unas carpetas a los protagonistas. Dentro encontrarán informes policiales, fotografías y todo tipo de documentación sobre algunos casos sin explicación posible. *"El puente de la Bahía de San Francisco, hace dos meses: cincuenta y tres vehículos que estaban en un atasco comienzan a flotar en el aire, desafiando la gravedad y sin aparente freno"*. –Rockstone mirará a los protagonistas mientras éstos leen los dosieres–. *"Los helicópteros de emergencia sólo pudieron rescatar a once niños que iban en un autobús escolar, antes de que los coches se precipitasen de nuevo contra el suelo. Creemos que quien estuviese provocando todo aquello de forma inconsciente murió al quedarse sin oxígeno. Las autoridades calculan que los muertos superan el centenar"*.

Otra de las carpetas muestra otro caso: entre los informes, se puede ver la fotografía aérea de un impresionante rascacielos cuyas últimas cinco o seis plantas parecen cubiertas por alguna especie de ingente masa vegetal: *"La sede de la EXXON en Milán, Italia. Quince días atrás. Al menos doscientos empleados quedaron atrapados en las últimas plantas cuando una especie de masa vegetal comenzó a brotar de todos los muebles, techos y suelos de parqué. Dieciocho muertos y más de cincuenta heridos antes de que pudiese frenarse el crecimiento de esa extraña criatura vegetal"*.

Como esos dos, los protagonistas encontrarán en esas carpetas un sinfín de casos similares: el ataque de hormigas gigantes en una granja chilena; un edificio de Wall Street que se vino abajo cuando sus pilares se convirtieron en oro macizo; un parque de atracciones en Lisboa donde los testigos aseguran que fueron atacados por –y Rockstone citará textualmente– *"una horda de trolls y duendes perversos"*. En todos los casos hay muertos y heridos. Un par en algunos, decenas en otros. Pero siempre hay bajas.

"El caso... es que no son alucinaciones". –Rockstone mira a los personajes con mortal seriedad–. *"Estos fenómenos son distorsiones en la realidad. Son reales... y han sido provocados por ciertas personas. Personas como ustedes"*.

PROCEDIMIENTO YGGDRASIL

Rockstone camina a lo largo de la estancia, al tiempo que recita un discurso que se nota que ha tenido que repetir ya en varias ocasiones: *"En un intento por encontrar el origen de estas extrañas distorsiones de la realidad, científicos de la SENOKRAD Consolidated descubrieron que algunos de los testigos implicados en tales eventos habían desarrollado un tumor. De alguna forma, la Gran Vigilia alteró la capacidad cerebral de algunas personas, dándoles el poder de convertir sus pensamientos inconscientes en realidad. Un poder inmenso, devastador..."*. –Rockstone señalará las carpetas–. *"Y totalmente fuera de control"*.

"Intentamos encontrar una forma de extirpar el tumor, pero resultaba imposible. Había que encontrar otra forma de eliminarlo. Y por eso...". –Rockstone se aproxima a la venta y señala el Domo–. *"Por eso se construyó Yggdrasil"*.

"Como el árbol que conectaba los mundos en la mitología nórdica, el dispositivo Yggdrasil conecta entre sí las mentes de siete mil millones de personas, permitiéndonos entrar únicamente en aquellas que fueron marcadas por la Gran Vigilia. Mentes que han sido convertidas en armas de destrucción masiva. Mentes... como las suyas".

DREAMRAIDERS

"Corynorthinus"
(Hans Zimmer & James Newton Howard, B.S.O. Batman Begins)

Rockstone toma una de las carpetas y la blande ante los ojos de los protagonistas. *"Como saben, la SENOKRAD Consolidated es uno de los principales conglomerados mediáticos del planeta. Telefonía móvil, Internet, televisión, radio... El acceso a toda esa información es lo que nos permite saber casi en tiempo real cuándo y dónde tiene lugar uno de estos eventos"*.

A una señal suya, uno de los ayudantes de Rockstone permitirá entrar a un grupo de personas que los personajes podrán reconocer como las versiones reales de aquellos Blackmen con los que se enfrentaron dentro del sueño: esta vez, lucen ropas deportivas (chándal y sudaderas) con logotipos de la Sociedad Yggdrasil. Por otro lado a los protagonistas no se les escapará el detalle de que falta uno de ellos.

"Como ya pueden imaginar, no fue el tumor el que provocó su primer episodio de amnesia...". –Rockstone toma por el hombro a la más joven del grupo, la quinceañera a la que ellos dentro del sueño pudieron conocer como "Machine"–. *"Fueron ellos: los miembros del equipo de intervención onírica de la Sociedad Yggdrasil. O como ellos prefieren llamarse... los saqueadores de sueños"*.

Rockstone explicará que, en el mismo instante en que se detecta un evento de alteración de la realidad, un equipo de saqueadores se conecta al dispositivo Yggdrasil, proyectando sus mentes al inconsciente colectivo. De esa forma, los saqueadores entran en la psique de aquella persona que está provocando esa distorsión de la realidad, sin importar lo lejos que esté. Y, desde dentro de su mente, hacen lo necesario para desconectar el poder. Lo necesario, por desgracia, supone eliminar la mayor parte de sus recuerdos.

"Ese poder de alterar la realidad se nutre de los recuerdos, de sus memorias. Sin ellas, el poder desaparece. Por eso, hemos tenido que borrar sus mentes, caballeros: para apagar su poder". –Rockstone tratará de esbozar una sonrisa esperanzadora–. *"Esas eran las malas noticias. Las buenas... son que aún existe una forma de que su memoria pueda regenerarse"*.

En ese momento, en el exterior, se escuchará el sonido de un claxon. Los miembros del equipo de saqueadores correrán hasta la planta baja. A través de las ventanas, los protagonistas verán cómo aquel miembro del equipo al que echaban en falta se encuentra fuera, a punto de subir a un coche, vestido de civil y con las maletas hechas.

"Los Dreamraiders no sólo frenan catastróficas alteraciones en nuestra realidad, caballeros...". –Rockstone sonríe orgulloso–. "Con cada intervención, sus recuerdos van regenerándose poco a poco... hasta que están listos para volver a la vida normal, con su memoria recuperada. Libres de una maldición que los convierte en una amenaza para ustedes y para todos los que les rodean".

A través de la ventana, nuestros protagonistas verán cómo, entre abrazos y apretones de manos, el equipo de saqueadores se despide de su camarada. Interrumpiendo la emotiva estampa, sonará entonces el móvil de Rockstone. Comprobando que se trata de un nuevo evento, fruncirá el ceño.

"Muy bien. Parece que se acabó la teoría...". –Rockstone, desafiante, clava su mirada en los protagonistas–. *"¿Preparados para la práctica?".*

El módulo de introducción habrá acabado aquí. Pero las aventuras de nuestros protagonistas no habrán hecho más que comenzar.

REGLAMENTO [IX]

DREAM&PLAY

Sit & Play. Sentarse y Jugar. Es un concepto que durante un tiempo me persiguió como una obsesión a la hora de diseñar este juego. La idea de hacer un juego de rol que pudiera jugarse de forma inmediata, sin apenas preparación previa. Durante años, siempre comparé la labor de preparar una aventura de rol para un grupo de jugadores con la de cocinar para un grupo de amigos: pasas muchas horas metido en la cocina y luego tus amigos disfrutan del resultado. En el caso de las aventuras de rol, las horas en la cocina pueden traducirse en días o semanas (incluso meses) que un Director de Juego puede pasar preparando la aventura que va a dirigir. Y no sólo sucede con las aventuras que él mismo escribe: en el caso de módulos diseñados por terceros, siempre es necesaria al menos una lectura previa y preparar anotaciones, diagramas...

Muchos juegos de los llamados indies o narrativos se aproximan a esa idea del sentarse y jugar. Y muchos de ellos logran resultados francamente satisfactorios, consiguiendo aventuras más o menos parecidas a lo que es una aventura de rol tradicional. Sin embargo, en muchos de esos casos, esos juegos narrativos parten de una base totalmente improvisada: es decir, no hay historia previa. El argumento, la trama, y los personajes... todo el trasfondo se va creando y definiendo a medida que se va jugando. Esa sensación de que la historia carece de unos cimientos sólidos resta verosimilitud a todo cuanto viven los personajes. Por otro lado, exige demasiado de la capacidad de improvisación del Director de Juego (recayendo la mayor parte de las veces una gran responsabilidad narrativa sobre una única persona).

La idea –incluso a nivel subconsciente– de que la aventura que se juega tiene una base escrita, un módulo al que alguien ha dedicado un tiempo previo de elaboración, siempre hace que los jugadores se sienten a la mesa con la seguridad de que hay una historia preparada con antelación. Y es eso lo que da consistencia a las aventuras clásicas de rol. Sabes, por ejemplo, que los personajes no jugadores relevantes de la historia no serán improvisados sobre la marcha por el Director de Juego. Sabes que esa mansión en la que vais a pasar la noche no es un puñado de anotaciones improvisadas que ha garabateado el Director de Juego sobre un envoltorio de cacahuetes en los pocos minutos que habéis tardado en hacer los personajes: en el caso de las aventuras de rol tradicionales, la mansión viene definida en el módulo, detallando su aspecto, sus rincones...

Por lo tanto, si quería hacer de *Dreamraiders* un juego de sentarse y jugar, utilizaría reglas que estimulasen la narración y guiasen la capacidad de improvisación... pero además no prescindiría de la figura del módulo: ese texto narrativo que daría cimientos –por pequeños y ligeros que fuesen– a la aventura que se desarrollaría más tarde sobre la mesa de juego.

Por lo tanto, la idea es prescindir de la figura del Director de Juego... pero no prescindir de la figura del módulo o aventura prediseñada. De este modo, la carga de trabajo se reparte entre todos, partiendo de un guión que sea consistente, pero también lo bastante flexible como para adaptarse a la narración de cada uno de los jugadores.

LA PREMISA DE DREAMRAIDERS: SIT & PLAY

En todas las aventuras de *Dreamraiders*: *Sit & Play* el punto de partida es siempre el mismo: en algún punto del planeta se manifiesta una distorsión de la realidad potencialmente peligrosa. La SENOKRAD Consolidated se hace eco de ello y moviliza a los saqueadores de sueños para que se conecten al dispositivo Yggdrasil y se infiltren en la mente de la persona responsable (inconscientemente) de esa distorsión. Una vez conectados, los protagonistas bucearán por la mente del sujeto, pasando de escenario onírico en escenario onírico hasta que recaben todas las piezas de un rompecabezas que, al final, desvelará la identidad de la persona en cuya mente se encuentran. El último acto de la aventura será un enfrentamiento directo con el subconsciente de esa persona. Si lo derrotan, la dis-

torsión en nuestro mundo real será neutralizada. Y esa persona habrá pasado a engrosar las filas de la División de Rescate Onírico de la que forman parte los protagonistas. En caso contrario, es posible que algún saqueador pueda acabar muerto, en coma o algo peor. Y aunque la distorsión se habrá desvanecido tras alcanzar sus más nefastas consecuencias, la persona responsable habrá caído presa de un extraño estado de coma... para siempre.

Los jugadores de esta modalidad interpretarán, por defecto, a miembros de la División de Rescate Onírico, comandada por el coronel Rockstone y Richard Sawyer. Sin embargo, *Dreamraiders*: *Sit & Play* puede considerarse como un juego en sí mismo, así que cualquier grupo de juego puede –si lo desea– dejar de lado toda la trama de las distorsiones en la realidad y la División de Rescate Onírico. Incluso es posible partir utilizando una premisa narrativa totalmente distinta. Puede ser, por ejemplo, que los jugadores interpreten a gente que se ha visto atrapada entre el mundo de los vivos y la tierra de los muertos. Quizá llevaban años en coma y el fenómeno de la Gran Vigilia permitió que sus mentes diesen el salto al inconsciente colectivo. O puede que a raíz del caos y los estallidos de violencia provocados por la Gran Vigilia, sufrieran un accidente que los dejó en ese limbo entre los vivos y los muertos, vagando sin rumbo.

Independientemente de la excusa narrativa que nos sirva como punto de partida, los personajes para esta modalidad de juego se confeccionan siguiendo las mismas reglas que empleamos para diseñar a los personajes de *Dreamraiders* en la aventura de iniciación (Soñar despierto).

SIN DIRECTOR DE JUEGO...

En *Dreamraiders*: *Sit & Play*, el papel del Director de Juego no es desempeñado por un único jugador, sino que es rotatorio: va pasando de un jugador a otro, por turnos. Por tanto al no ser una figura estable, se suele decir que es una modalidad sin Director de Juego.

...PERO CON MÓDULO.

Que prescindamos de la figura clásica del Director de Juego no implica que tengamos que prescindir de algo tan arraigado en la cultura rolera como es el módulo.

En los juegos de rol clásicos, el módulo es una especie de documento –una mezcla entre guión, apuntes de trama y datos estadísticos– donde se recoge toda la información que el diseñador de la aventura ha considerado necesaria para que cualquier Director de Juego pueda desarrollarla ante su grupo de jugadores. Normalmente, el proceso suele ser el siguiente: alguien confecciona una aventura y la escribe en forma de módulo. Luego el módulo llega a manos de un Director de Juego que la lee, hace los cambios pertinentes y la prepara a su gusto. Finalmente, éste se sienta a la mesa de juego y dirige el módulo a sus jugadores.

La mecánica en la modalidad *Sit & Play* de *Dreamraiders* es distinta. En ella, al no haber una figura única como Director de Juego, nos saltamos esa fase de preparación y lectura previa del módulo. En ese sentido, el diseñador de una aventura de *Dreamraiders*: Sit &Play escribe el módulo de forma que llegue directamente a la mesa de juego. Sin intermediarios. La estructura de los módulos de *Dreamraiders*: *Sit & Play* está concebida para que se jueguen sin más preparación previa que unos pocos minutos de lectura por parte de los distintos jugadores. La idea es que cualquier grupo de juego que se reúna para una sesión de *Dreamraiders*: *Sit & Play* pueda buscar por Internet un dosier de su gusto, descargarlo, sacarlo impreso y sentarse a jugarlo de forma inmediata.

Nada impide, sin embargo, que uno de los componentes del grupo de juego sea el autor del dosier que va a ser puesto en juego. Sin embargo, aunque haya sido el responsable de crearlo –y por tanto conocerá la identidad del soñador en cuya cabeza va a bucear el equipo de saqueadores– ese jugador participará de igual manera en la narración rotativa como un narrador más.

Finalmente, el modelo de creación de módulos que ofrecemos aquí permite crear aventuras para la modalidad sentarse y jugar pero no sería difícil emplearlo –al menos como base– para dirigir una aventura de *Dreamraiders* en su modalidad de rol tradicional basándose en un dosier *Sit & Play*.

PRESENTACIÓN DE UN MÓDULO: EL DREAM-DOSIER

Los módulos de la modalidad *Dreamraiders*: *Sit & Play* están siempre escritos respetando una estructura concreta. Esto es así por motivos de simplicidad: ten en cuenta que el dosier llegará a la mesa de juego listo para jugar, por lo que toda la información debe estar debidamente compartimentada y expuesta con claridad para que pueda ser usada por los distintos jugadores.

Por lo tanto, todo dosier onírico presentará una serie de partes o secciones:

PORTADA

Al igual que la portada de un cómic o la carátula de un DVD o la cubierta de un libro, ésta será la única información que tendrá el grupo de juego antes de poner en marcha la aventura. En este apartado, encontraremos por tanto la única parte de información del dosier onírico que desde el primer momento está disponible para todos los participantes. Por un lado, el título de la aventura (que debe ser lo bastante sugerente como para atraer a potenciales jugadores), un teaser (que nos adelantará algunas pistas sobre la identidad del soñador sin llegar a revelarla del todo) y, finalmente, una descripción del evento onírico que motivará la actuación de los miembros de la División de Rescate Onírico (los saqueadores de sueños).

TÍTULO: El título es apenas un elemento sugerente que habrá sido confeccionado por el autor del módulo en parte para adelantarnos (sin que nos demos cuenta) alguna faceta de la historia en la que nos vamos a sumergir, en parte también para atraer nuestra atención. Aunque es la primera cosa que verá el grupo de jugadores que ponga a prueba el dosier, lo cierto es que el título puede ser lo último que escribas de una aventura cuando la estás diseñando.

TEASER: En muchas series de televisión, sobre todo en las que responden a la estructura de "el monstruo / enigma / caso de la semana", los capítulos suelen arrancar con una pequeña secuencia de apertura en la que vemos cómo tiene lugar el crimen que los policías resolverán más adelante o cómo actúa el monstruo al que tendrán que dar caza la pareja de hermanos protagonista. Se trata, por tanto, de una pequeña escena de presentación del antagonista o conflicto a resolver. Adelanta información a los espectadores que,

al menos al comienzo del capítulo, no tendrán los protagonistas de la serie, pudiendo no revelar toda la información, mostrando únicamente lo que los guionistas quieren que sepan los espectadores en ese momento (y así poder preparar el terreno para posteriores sorpresas).

Algo parecido podemos hacer con *Dreamraiders*: si fuese una serie de televisión, una de las grandes incógnitas sería siempre la identidad de ese soñador que está provocando las distorsiones en la realidad. En el teaser del dosier onírico, el autor puede incluir una narración o breve relato que pueda ser leída por cualquiera de los participantes nada más abrirlo, antes de pasar a la siguiente sección (evento onírico).

La narración del teaser nos mostrará el contexto en el que se mueve el soñador: aunque descriptivo en su naturaleza, el relato nos mostrará los momentos previos del durmiente antes de caer dormido... o antes de acometer alguna acción que resulte inquietante para cualquiera que pudiera estar viendo la escena como parte del inicio de un episodio.

Por ejemplo: La suya es la habitación de muchas otras chicas de su edad. Las paredes están decoradas con un sinfín de posters, algunos de grupos de rock con tintes góticos; hay otros que muestran películas de Tim Burton. Ella entra por la puerta y arroja su mochila con desdén a un lado. Sin embargo, no escatima en delicadeza a la hora de desprenderse de la boina militar que llevaba puesta. Sin quitarse los cascos, la joven de dieciséis años luce una cazadora vaquera gastada, un peinado rubio oxigenado y un maquillaje que hace que su cara sea la de una inquietante muñeca de porcelana, con pronunciadas ojeras. Con su ipod todavía conectado a sus oídos, la chica bailotea de forma un tanto despreocupada por la estancia, coge un rotulador y tacha un día más en un calendario en el que se puede ver una fecha marcada en rojo con la leyenda "día de visitas", además de a los protagonistas de una conocida serie de televisión de temática vampírica. Está a punto de dejar el rotulador en su sitio cuando, de repente, su mirada se paraliza. Un muñeco de madera, sin facciones, similar a los que se usan en clases de dibujo la observa desde el cabecero de la cama. Su mirada denota sorpresa pero también furia. Lo agarra con fuerza y lo estrella contra el suelo, machacándolo por completo. Los restos acaban en la papelera, junto a los vestigios de al menos otra media docena más de muñecos similares. La chica respira tratando de calmarse mientras, al mismo tiempo, unas lágrimas corren por sus mejillas. Se recuesta en la cama y, cuando se ha tranquilizado un poco, extiende la mano y busca en su mesilla de noche un libro, un best-seller de vampiros muy popular entre los quinceañeros. La vemos ojear sus páginas, deteniéndose por un segundo en la primera página, donde se puede leer *"Rox y Bern: amigas para toda la eternidad"*, escrito con la delicada letra de una chica joven. La chica lee apenas un puñado de páginas antes de que los párpados comiencen a pesarle mucho. Demasiado como para no caer dormida...

En otras ocasiones puede que no veamos nada del soñador y que esté narrado como si fuese algo visto a través de sus ojos (pudiendo en todo caso tener una información limitada sobre su aspecto físico, como si es hombre o mujer a tenor de sus manos y brazos, por ejemplo). En estos casos puede resultar sugerente la idea de redactar el teaser en primera persona, aproximándonos mucho más a la psicología del soñador sin rebelar demasiados datos de sí mismo.

Por ejemplo: Imaginemos que estamos diseñando un dosier onírico para esta modalidad *Sit & Play*. Aunque a la hora de crear un dosier onírico un teaser no tiene por qué ser la primera fase la confección del dosier, muchas veces sí puede resultar un punto de partida sugerente para la creación y que puede darnos mucha libertad. En este caso, esto será lo primero que encuentren los jugadores tras abrir el dosier...

"Afuera se escucha la lluvia. No me gusta la lluvia. Es desagradable. Húmeda. Estúpida lluvia. Nunca deja de llover aquí. Aparco el coche a unos metros del viejo caserón. Rebusco las llaves en una guantera que llevo tiempo sin abrir. Entre facturas y cupones de descuento para gasolina topo con una vieja fotografía de un concierto punk. La miro pensando en todo lo que ha pasado desde entonces. Me la guardo en la cartera, sin saber muy bien por qué, entre las tarjetas de crédito y el viejo titular de prensa que llevo para recordarme cómo he llegado hasta esta situación. La estructura del caserón me recibe con el gemido de la madera podrida a cada paso que doy. Las luces no funcionan, maldita sea. Puta casa, puta ciudad... puto país. Tanteo las paredes bajo la luz de una pequeña linterna de bolsillo, buscando el panel de la electricidad. Nada. Por mucho que lo intente está frito: aquí no ha habido luz desde, desde... No. No llego a recordarlo porque veo algo en el suelo. Al principio pienso que es una rata o una cucaracha. A medida que me acerco me doy cuenta de que es una de esas viejas muñecas de porcelana. Me mira con su ojo tuerto y su semblante mórbido. Noto un sudor frío y las manos me empiezan a temblar tanto que la muñeca cae al suelo. Afuera la tormenta va a peor. Las sombras que proyectan los muebles del viejo salón de té no ayudan a calmar mis recuerdos... sobre todo cuando veo la vieja baraja de tarot sobre la mesa. Están ahí, tal y como ella solía ponerlas... Trato de tranquilizarme. No puedo perder el control. No puedo dejar que siga atormentándome. Me ceden las piernas. Caigo de rodillas. No podré vivir aquí. No sobreviviré ni un día aquí. Esta casa será mi tumba. Ahora lo sé".

La idea en ambos ejemplos es ofrecer –en mayor o menor medida– una aproximación ambigua a la identidad del soñador. En el primer ejemplo, nos muestra cómo es físicamente el soñador, nos adelanta algunos rasgos de su personalidad –a través de las acciones que lleva a cabo antes de dormir– nos muestra dónde vive y qué clase de vida lleva... Su identidad, sin embargo, permanecerá en el anonimato.

En el segundo caso, por otro lado, nos encontramos una exposición mucho más sugerente y misteriosa del soñador. ¿Es hombre o mujer? ¿Qué edad tiene? Este formato de la primera persona resulta mucho más efectivo a la hora de generar cierto halo de misterio y sobre la identidad real del soñador. Además, nos permite centrarnos no tanto en los datos escuetos sobre el físico del personaje o su forma de vida, sino en sus emociones: ¿qué emociones le está despertando la situación límite que está viviendo en esos momentos (fuente del estrés que desencadenará las distorsiones en nuestra realidad)?

Por otra parte, el texto de introducción del teaser siempre debe presentarnos de alguna forma los distintos elementos que encontraremos más adelante plasmados en polaroids (aunque en la descripción de las mismas podamos encontrar datos adicionales que no se mencionaron en la narración del teaser).

EVENTO: Debes tener en cuenta que los eventos oníricos son distorsiones en la realidad provocadas por aquellas personas aquejadas de Complejo de Mesías. Por lo tanto, estos eventos son siempre extraños, bizarros, espectaculares y, sobre todo, lo bastante lla-

mativos como para que puedan ser detectados por la SENOKRAD Consolidated. Por supuesto, al tratarse de una multinacional de la comunicación, es posible que dispongan de información privilegiada y que puedan hacerse eco de distorsiones que está teniendo lugar en zonas inhóspitas o de difícil acceso en cualquier parte del mundo.

¿Y bajo qué formato estará presentada la información que tienen los jugadores –y sus personajes– sobre el evento que está en marcha? Pues dependerá de las preferencias del diseñador del dosier. Lo ideal es introducir una descripción escueta y clara del evento. A eso se pueden añadir toda clase de extras a modo de informes clasificados del gobierno, recortes de prensa, la trascripción de una conexión en directo realizada por algún medio de comunicación que ha sido (o está siendo) testigo del evento... Cualquier fuente de información que la SENOKRAD Consolidated haya podido poner al alcance de los protagonistas justo antes de conectarlos al dispositivo Yggdrasil.

Por ejemplo: Imaginemos que ya tenemos un título para nuestra aventura (Prisionero del Destino) y un teaser que nos presenta de forma sugerida y misteriosa al soñador (la introducción contada en primera persona). Ahora tendremos que concebir la distorsión de la realidad que va a provocar el soñador: decidimos que será una cadena de asesinatos rituales que están teniendo lugar desde hace unos días en Londres. Las víctimas, sin aparente conexión unas con otras, han aparecido siempre en sus puestos de trabajo horriblemente mutiladas y dispuestos sus cuerpos emulando distintas imágenes de las cartas del Tarot: el Colgado, la Rueda, los Amantes...

Esta información bien podría ser toda la que tengan los protagonistas antes de introducirse en el mundo de los sueños. Sin embargo, el diseñador del dosier onírico también puede añadir piezas de información adicionales como por ejemplo informes forenses y de Scotland Yard, recortes de prensa y transcripciones de informativos haciéndose eco de la noticia (incluyendo declaraciones de la opinión pública, de la gente de la calle...). En cualquier caso serán aportes para dar más color al evento. Cualquier información que quisiéramos transmitir a los jugadores debería aparecer en esa versión escueta y resumida que planteábamos en un principio.

POLAROIDS

Esta segunda parte del dosier onírico se compone de una serie de páginas en las que, por una cara, se puede leer una sucinta descripción de una imagen plasmada en una instantánea. Por detrás de esa misma página, se encontrará la descripción de lo que dicha imagen representa para la persona en cuya mente están sumergidos. Junto a esta información, el diseñador del dosier habrá dejado por escrito una serie de sugerencias a la hora de narrar la escena para que el jugador que haya elegido esa polaroid las siga si anda corto de ideas.

En un principio, estas páginas se colocan sobre la mesa de juego mostrando al descubierto únicamente la parte en la que podemos leer la descripción de las polaroids (pudiendo llegar a sustituirse por una imagen, la reproducción del titular de un periódico o cualquier elemento que pueda suplir la descripción de la instantánea).

Por ejemplo: Retomando el caso anterior, los jugadores han leído ya el teaser así como la descripción del evento que está teniendo lugar y sus personajes ya se han conectado a Yggdrasil. En ese momento, se colocan sobre la mesa las distintas polaroids, mostrando únicamente sus descripciones. En este caso son cuatro polaroids: la primera de ellas muestra una muñeca de porcelana a la que le falta un ojo. La segunda es un titular del Daily Mirror (de hace ya tiempo) donde se anuncia el inicio de la guerra de las Malvinas. La tercera instantánea muestra a un grupo punk actuando sobre un escenario: es una foto gastada, analógica y detrás de la agrupación, se puede leer un cartel "ManchesterPunk 1982". La última instantánea muestra una vieja baraja del tarot: en todos los naipes se repite siempre la misma imagen: la Muerte.

Asignación de Polaroids

Empezando por aquel jugador que más recuerdos haya recuperado hasta ahora –y en orden de mayor a menor franja de edad en caso de empate– cada jugador escoge una polaroid guiándose únicamente por la descripción de la misma. Si después de que cada jugador haya tomado una polaroid siguen quedando instantáneas sobre la mesa, se repetirá el proceso hasta que no quede ninguna. Si algún jugador se quedase sin escoger polaroid no pasaría nada: simplemente, no ejercerá como narrador en esa aventura.

DATOS DE JUEGO

Revelación: En la parte de atrás de cada polaroid se encontrará una descripción de lo que esa imagen representa para la persona en cuya mente los personajes se han adentrado. A la hora de ponerlas por escrito, el diseñador debe redactar esa descripción de forma que plasme la información que queremos transmitir al jugador / lector pero sin revelar nunca la identidad de la persona en cuya mente están buceando. De esta forma, el diseñador del dosier onírico puede haber empleado una narración en primera persona o bien una descripción en tercera persona para dejar clara toda la información (no es mala idea compaginar ambas opciones).

En cualquier caso, la revelación debe detallar brevemente el episodio vital o la información acerca del soñador que encierra el elemento mostrado por la instantánea. La información contenida, sin embargo, deben responder a una estructura de compartimentos estanco. Es decir, una revelación debe aportar datos importantes sobre la historia del durmiente por sí misma pero sin mencionar o incluir revelaciones ocultas en otros elementos clave.

Por ejemplo: Mario, uno de los jugadores que participa de esta sesión de *Dreamraiders*: *Sit & Play* ha seleccionado la polaroid que mostraba a la muñeca de porcelana tuerta. Sin que los demás jugadores puedan ver nada, Mario da la vuelta a la página y lee la información dejada allí por el diseñador de la aventura: en la narración en primera persona, Mario lee *"La tía Ágnes nunca debió encerrarme en aquel desván. Lo único que me salvó fue la compañía de mis amigas. Ellas siempre escuchaban. Fueron ellas las que me contaron la verdad"*. Acompañando a ese pequeño texto en primera persona, el diseñador ha tenido a bien incluir una descripción complementaria en tercera persona, más aclaratoria y concisa: *"Durante su infancia, esta persona fue criada por una despiadada anciana, su tía Ágnes, que la mantenía durante días encerrada en el desván. Allí, rodeada de la decimonónica colección de muñecas de porcelana de su malvada tía, comenzó a hablar con ellas para combatir su soledad. Aquello fue el principio de sus delirios"*.

Por supuesto, cada polaroid es sólo una parte de las piezas del rompecabezas que, unidas al final, darán como resultado la historia de la persona en cuya cabeza han entrado.

Para que el grupo de jugadores descubra qué oculta cada una de las polaroid, éstos tendrán que superar una serie de obstáculos, barreras y amenazas a lo largo de un escenario onírico que narrará el jugador que hubiera seleccionado esa polaroid.

Por ejemplo: En el caso anterior, de cara a que el grupo de juego descubra qué se oculta tras esa inquietante muñeca, deberán adentrarse en un escenario onírico al que Mario –como narrador– dará forma siguiendo una serie de indicaciones y criterios que se incluyen en la parte de atrás de la polaroid.

Junto a la información secreta que cada jugador tiene tras cada polaroid, se incluye también lo que conocemos como datos de juego: la información que puede necesitar el jugador a la hora de narrar el escenario onírico a través del cual el resto de jugadores van a moverse a la hora de desentrañar la información que esconde su polaroid. Estos datos de juego son...

ESFERAS: Como ya dijimos, todos los escenarios oníricos –al igual que los propios saqueadores de sueños– asumen una forma u otra dependiendo de la configuración de sus esferas (Realitas, Imago, Mnemore y Natura). En cada polaroid vendrá especificada una configuración concreta de esferas que definirán el aspecto que puede asumir el escenario. Junto a éstas, el diseñador del dosier onírico habrá incluido a modo de sugerencia una posible localización que corresponda con dicha asignación de esferas. Por supuesto, el jugador que ejerza de narrador será libre de seguir o no tales indicaciones. Sin embargo, la descripción que haga del escenario deberá respetar esa misma configuración de esferas.

Por ejemplo: En el caso que nos ocupa, la polaroid de Mario –la de la muñeca de porcelana tuerta– incluye la siguiente configuración de esferas: Mnemore d10, Imago d8, Natura d6, Realitas d4. Esto quiere decir que será un escenario ubicado en un momento histórico (Mnemore d10 es dominante y Realitas d4 nos indica que no hay nada de la actualidad en el entorno). Por otro lado, Imago d8 nos indica que habrá elementos de tinte sobrenatural en el escenario y que puede haber obstáculos y barreras de índole natural (Natura d6).

El diseñador del dosier ha incluido una sugerencia a modo de posible escenario onírico: *"A mediados del siglo diecinueve, los personajes llegarán como invitados a una sesión de espiritismo en la mansión de Lady Ágnes Ruthermore: un siniestro caserón perdido en el corazón de un bosque inglés"*.

Mario decide que no le convence mucho esa idea y opta por otra distinta: ubicará la acción dentro de un pirámide egipcia, convirtiendo a los protagonistas en saqueadores de tumbas. De esta forma, tendrán que sortear tanto a los guardias que la custodian como las trampas que han sido colocadas a lo largo del laberíntico entramado de túneles que alberga el vientre de la pirámide.

En conjunto, todas las polaroid tienen la misma cantidad de niveles de dado repartidas entre las distintas esferas: veintiocho. Sin embargo, la forma en que esa cantidad de niveles está repartida variará de una a otra polaroid.

Por ejemplo: Otro de los participantes del juego, Argenis, ha escogido la polaroid que representaba la baraja del tarot. En el apartado de esferas, el escenario onírico presenta la siguiente configuración: Imago d10, Mnemore d10, Realitas d4, Natura d4.

Si sumamos todos los valores de dado (10+10+4+4 = 28) nos dará el mismo resultado que si sumamos las categoría de dado de la polaroid de Mario (Mnemore d10, Imago d8, Natura d6, Realitas d4 = 10+8+6+4 = 28).

OBSTÁCULOS / BARRERAS / AMENAZAS: El diseñador del dosier onírico puede haber enumerado a modo de ejemplo algunas posibles formas que pueden asumir los obstáculos, barreras y amenazas que el narrador ponga ante los protagonistas, dependiendo siempre de la esfera de la que se trate.

Por ejemplo: Volviendo a la polaroid de la muñeca de porcelana tuerta, el diseñador del dosier onírico ha incluido una serie de sugerencias. Por un lado especifica que un obstáculo de Mnemore puede ser *"convencer a Lady Ágnes Ruthermore de que se lleve a cabo la sesión de espiritismo"* o *"descubrir que en la mansión murió de inanición la hija de una criada al quedar encerrada en el desván"*. Un obstáculo de Imago puede ser *"exorcizar al espíritu de la niña"* o una barrera –también de Imago– puede ser *"evitar un súbito ataque poltergeist, con cuchillos de cocina volando de un lado a otro de la casa"*.

Una vez todos los jugadores han narrado sus respectivas polaroids –habiendo descubierto (o no) el significado oculto que encerraban– el jugador que hasta el momento haya acumulado mayor cantidad de puntos de éxito será el encargado de dirigir la última escena. Este jugador –que asumirá de nuevo el papel de narrador– tendrá acceso ahora a la última parte del dosier onírico: la Revelación.

REVELACIÓN

Llegados a este punto, a nivel narrativo los personajes habrán conseguido llegar a la zona más profunda del subconsciente de la persona. Sin embargo, para poner freno a la distorsión que está provocando en el mundo real, los protagonistas deberán lidiar con un último y definitivo obstáculo: el propio soñador.

El jugador responsable de narrar esta última escena habrá podido por fin leer la última parte del dosier onírico, en el cual el diseñador del mismo habrá incluido la siguiente información...

La historia al completo: Una exposición detallada y clara de quién es en realidad el soñador: su identidad completa, su biografía y, sobre todo, el papel que representan las distintas polaroids en la historia de esa persona. Por otro lado, se especifica además la situación emocional y personal por la que está pasando el soñador en el momento presente (y que puede justificar el estrés que ha hecho que se active su Complejo de Mesías en ese momento y no en otro). Es importante tener en cuenta que cualquier emoción fuerte puede activar el Complejo de Mesías, sea dicha emoción por algo bueno o por algo malo. Un angustiado condenado a muerte podría activar una distorsión en la realidad... pero también podría hacerlo una feliz novia a punto de casarse con el hombre de sus sueños.

Por ejemplo: ¿Recuerdas uno de los ejemplos que pusimos para explicar el teaser? ¿Aquel en el que se nos mostraba a una adolescente volviendo del instituto? Pues veamos cual sería la historia al completo que se oculta tras ese teaser...

"Los planes de Charlene, la madre de Bernadette, nunca fueron demasiado ambiciosos. Quería ser artista, diseñadora gráfica. Por eso desafió la voluntad de sus padres y acabó entrando en la universidad de artes plásticas de Pasadena, California. Allí conoció a Derek Ros-

senberg, un joven estudiante de derecho muy implicado en causas políticas que, curiosamente, chocaban de frente con la ideología progresista de Charlene. Puede que precisamente por eso se sintiese atraída por la pasión con la que Derek defendía sus ideales por opuestos que fuesen a los suyos propios.

El 11 de Septiembre lo cambió todo. El atentado de las torres gemelas hizo que las posturas políticas de Derek se radicalizasen de forma drástica. Por aquel entonces, la pareja se había casado, la pequeña Bernadette contaba con apenas dos años y Charlene había tenido que abandonar sus estudios para hacerse cargo de la niña. Derek se enroló en el ejército y se marchó a la guerra de Irak, de la cual regresaría un año y medio después... completamente marcado por el horror vivido allí, trastornado y obsesionado con la idea de recuperar el amor de Charlene. Ante las negativas de ella, Derek trató de secuestrar a su pequeña en mitad de la noche. Sin embargo, no llegó muy lejos: su coche se vio arrollado por un camión de alto tonelaje. Aunque iba junto a su padre en el coche, la pequeña Bernadette –de apenas cuatro años– sobrevivió prácticamente ilesa. Su padre, en cambio, quedó convertido en un vegetal: postrado en una cama, en estado vegetativo de cuello para abajo y con una pérdida del 90% de capacidad cerebral. Era poco menos que un pedazo de carne postrado en una cama de hospital. Una cama de hospital que, además, debía pagar en un cincuenta por ciento su pariente más próximo (la otra mitad corría a cuenta de los fondos del ejército).

Charlene, que nunca había legalizado su separación, se vio obligada a hacer frente a los gastos legales y clínicos de Derek. Su trabajo en una inmobiliaria ya apenas daba para sacarlas adelante a ella y a Bernadette: con este nuevo traspié económico, la labor era ya imposible. Sin embargo, la llegada de un nuevo hombre a su vida permitió a Charlene un respiro: se trataba de Milus Anderson, hijo de un importante hombre de negocios local y propietario de la cadena estatal de tiendas de muebles Anderson & Sons. Milus Anderson era un sujeto apocado, aparentemente un geek incapaz de hacerle daño a una mosca. Muy pronto, Charlene y su hija se trasladaron a vivir a la pequeña casa de Milus. Charlene pudo retomar sus clases de diseño gráfico por las tardes. Sin embargo, en aquellos momentos, era cuando Milus llevaba a la pequeña Bernadette –con nueve años por aquel entonces– al sótano donde él tenía su taller de ebanistería y madera. Milus confeccionaba pequeños muñecos y marionetas con las que dejaba jugar a Bernadette... a cambio de que le dejara tocarla en ciertas zonas del cuerpo. Por vergüenza y temor, la pequeña dejó que Milus abusara de ella sin contar nada a su madre.

Los abusos duraron hasta los trece años, momento en que Bernadette dejó de ser una niña a ojos de Milus... y eso hizo que su interés en ella desapareciese. Sin embargo, como el niño que juega cruelmente torturando a una mosca con una lupa al sol, Milus ha seguido regalándole de vez en cuando muñecos de madera que él mismo confecciona en su sótano, como recordatorio de los abusos sufridos allí. Bernadette trató de avisar a su madre, intentando convencerla para que dejase a Milus y se fuesen de allí. Sin embargo, su madre siempre le decía lo mismo: que necesitaban el apoyo económico que representaba Milus debido a las facturas del hospital en el que estaba ingresado su padre. Bernadette se sentía atrapada y poco a poco fue desarrollando un carácter más y más autodestructivo y solitario.

Al comenzar en el instituto, Bernadette se convirtió en el blanco de las burlas de muchas de las chicas populares: la llamaban "la hija del soldado tarado" o "la hija del vegetal". Fue así como conoció a la que es su mejor amiga, Roxane (Rox) Marshall. De ella Bernadette copió su actitud dura, desafiante y su estética gótico-punk. Roxane, siempre con su cámara de vídeo en mano, fue la única que la defendió ante las chicas populares que se metían con ella en las horas de recreo.

Hace cosa de un año, durante la última noche del primer curso del instituto, Roxane y Bernadette fueron a una fiesta. Allí, bebieron más de la cuenta y, en mitad de la borrachera, Bernadette dijo que toda la culpa de sus males la tenía "ese pedazo de carne postrado en coma" que era su padre. Fue entonces cuando Roxane le dijo que había visto un documental en el que hablaban de un enfermero que, en varios hospitales de Ohio, desconectaba a la gente que estaba viva conectada a una máquina. Roxane convenció a Bernadette de que estaría haciéndole un favor, no solo a su madre, sino también a su propio padre si lo desconectaban de esa máquina y lo dejaban morir. Al principio, Bernadette parecía convencida y llegó a colarse de madrugada en el hospital junto con Rox. Sin embargo, en el último momento, se echó atrás. Rox, sin embargo, no lo hizo: desconectó la máquina. Ambas huyeron en mitad de la noche, quedando todo grabado en la videocámara de Rox.

Las autoridades del hospital abrieron una investigación y descubrieron que, quien quiera que fuera el responsable, debía ser alguien con acceso a la llave de la habitación del paciente. Charlene siempre sospechó que se trataba de Bernadette y ésta no podía incriminar a su única amiga en el mundo. Charlene acabó confesando su falsa culpabilidad e ingresó en prisión. Actualmente lleva cumplidos cuatro meses de una condena de veinte años.

Desde entonces, Bernadette vive atormentada, pues aún le quedan cuatro años de custodia bajo el tutelaje de Milus Anderson: –el único "pariente" cercano que le queda en el mundo. No puede contarle la verdad a su madre sin incriminar a su única amiga. La angustia está consumiendo cada vez más a la pobre Bernadette la cual, últimamente, piensa seriamente en el suicidio".

Pesadilla Final: Anotaciones y sugerencias dejadas por el diseñador que el jugador encargado de narrar la escena final puede seguir a la hora de plasmarla ante sus jugadores.

Además de la configuración de esferas que definirán el entorno donde tendrá lugar la acción, se incluye una propuesta de escenario (localización), un objetivo a cumplir por los jugadores, así como posibles formas que puedan asumir los distintos obstáculos, barreras y amenazas (dependiendo de las esferas empleadas). En lo que respecta a la localización, el emplazamiento de la escena estará relacionado normalmente con alguno de los episodios importantes y/o traumáticos de la vida pasada del soñador.

Como cada uno de los anteriores escenarios oníricos que habrán compuesto la exploración del sueño, esta Pesadilla Final también contará con un marcador de inestabilidad onírica que el narrador correspondiente deberá ir controlando de la forma usual (consulta las reglas básicas del *Dreamraiders*: *Sit & Play* en el Libro Tres).

Por ejemplo: Siguiendo con el caso de la joven Bernadette, esta podría ser la Pesadilla Final que encontrarían aquellos que llegasen al fondo de su subconsciente.

La Pesadilla Final de Bernadette:

Imago d10 Realitas d4 Mnemore d4 Natura d4

Escenario: Los pasillos y habitaciones de un hospital aparentemente desolado y saqueado. Las instalaciones parecen haber sido presa de alguna clase de disturbio: hay fluorescentes rotos, muebles destrozados... y tan sólo funciona el generador de emergencia, sumiéndolo todo en una agobiante luz roja.

Objetivo: Los personajes tendrán que encontrar a Bernadette y sacarla del hospital.

Obstáculos / Amenazas:

- **Realitas:** Encontrar a Bernadette en ese enorme edificio será complicado. Por otro lado, es posible que los protagonistas topen con miembros del personal médico y pacientes que parecen haber sobrevivido a la catástrofe que parece haber azotado al hospital. Éstos pueden desconfiar de los protagonistas, llegando a considerarlos responsables de lo ocurrido (pudiendo entonces reaccionar de forma violenta contra ellos).
- **Imago:** Por otro lado, puede representarse también una amenaza sobrenatural a modo de unos inquietantes cirujanos que tratarán de someter a Bernadette a una truculenta intervención "para purgar sus faltas" o "hacer de ella una buena chica". Éstos cirujanos, además de tener el aspecto de todos y cada uno de los personajes de su vida que la han acosado, muestran heridas y laceraciones tan grotescas que es evidente su condición de muertos vivientes.

Narrando la revelación

Una vez superada la última escena, el narrador que haya sido responsable de dirigirla hará pública la revelación: la identidad e historial al completo del soñador, el sujeto en cuya cabeza llevan metidos toda la aventura. Una identidad que, hasta el momento, sólo el último narrador habrá podido conocer. Ahora lo hará público y hay varias opciones para hacerlo. Ninguna de ellas es "la correcta", siendo una elección que depende más de los gustos del grupo de juego y de los criterios dramáticos del narrador a quien haya correspondido narrar la revelación.

- **La revelación leída:** la más sencilla de todas (perfecta para narradores perezosos). El narrador entrega a los jugadores el texto que venía como revelación en el dosier onírico para que ellos mismos la lean. Como digo, rápido y sencillo.
- **La historia contada:** una vez derrotado o superado el último obstáculo, el propio soñador se materializa dentro del sueño, ante los personajes. El narrador, asumiendo su papel, contará su historia y responderá a todas las preguntas que le efectúen los protagonistas. Esta opción es especialmente recomendable para narradores con predilección por la faceta más interpretativa del juego.
- **La historia puzzle:** en este caso, el narrador sencillamente pregunta a los jugadores quién creen ellos que pueda ser el soñador. Qué es lo que creen que ha podido pasarle. Cada uno de ellos puede dar una versión de los hechos y, finalmente, será el narrador quien, tras escuchar todas las posibles versiones, indique cuál se acerca más a la plasmada por el dosier. Esta opción, más participativa por parte de los jugadores, puede romper un poco el tono y dar un anticlímax pobre (pudiendo parecer casi la pregunta final de un concurso televisivo si no se hace con cierto sentido del dramatismo). Por otro lado, el jugador que más se acerque a la versión del dosier recibirá como compensación simbólica 1 punto de recompensa adicional.
- **El destino del durmiente:** Por otro lado, cuando los personajes han llegado a este nivel de profundidad psíquica, tienen un acceso y control casi absoluto del propio sujeto. A estas alturas, todos aquellos que hayan conseguido sobrevivir a la última escena (es decir, que no hayan sido despertados o sumidos en coma durante el enfrentamiento), podrán decidir qué hacer con el sujeto. Hay varias opciones, entre las cuales los jugadores deberán elegir una.
  - **Borrado:** Consiste en destruir una parte concreta de su vida. Esto se representa destruyendo uno de los referentes (las polarois) cuyo sentido oculto hayan descubierto a lo largo del juego. El sujeto despertará al día siguiente habiendo olvidado todo lo relativo a esa parte de su pasado.
  - **Implantado:** En este nivel tan profundo del subconsciente, se puede modificar el comportamiento de un sujeto con respecto a una cuestión concreta. Se puede añadir una nueva idea, un nuevo comportamiento o modificar uno ya existente. No importa lo radical que pueda parecer: si puede resumirse en una sola frase el cambio al que se quiere someter la actitud del sujeto, el jugador podrá hacerlo. En términos de juego puede representarse como la asignación de un Hito Negativo.
  - **Copiado:** Los personajes pueden adueñarse de parte de los recuerdos o conocimientos del sujeto y hacer una copia que, más adelante, podrán implantar en la mente de otra persona. Sin embargo, no se puede copiar toda una mente o grandes porciones de la misma. Debe tratarse de algo en concreto: unos códigos de cuenta bancaria, el lugar donde se esconde un peligroso terrorista... etc.
  - **Nada:** A veces lo mejor que se puede hacer es dejar la mente del sujeto tal y como está.

Ante el dilema moral que supone este punto de la historia para los jugadores, lo ideal sería que éstos –interpretando a sus correspondientes personajes– discutiesen qué hacer al respecto, estableciendo un turno de palabra para que cada jugador intervenga defendiendo su propuesta.

Si los jugadores no llegan a un acuerdo, aquel que tenga más puntos de éxito, será quien decida qué se hace con la mente del durmiente. Puede darse el caso, sin embargo, de que uno o más personajes compartan una misma opinión frente a otros. En esos casos, suma la cantidad de puntos de éxito que tengan entre todos los que opinen de una misma forma a la hora de comprobar qué cambio se lleva a cabo dentro de la mente del sujeto.

Igualmente, será el jugador que narrase la última escena quien decida las consecuencias que tienen en el mundo real –si es que las hay– las alteraciones llevadas a cabo por los personajes dentro de la psique del durmiente.

Progresión y distorsión

No debemos olvidar que mientras los protagonistas recorren las profundidades de la mente de un sujeto, en el mundo real esa misma persona está proyectando sus deseos, pasiones, miedos y pesadillas en forma de una terrible distorsión de la realidad. Una distorsión que puede tener un impacto literalmente catastrófico.

Inestabilidad Onírica del Escenario

¿Qué nefastas consecuencias habrá dejado esa distorsión en el mundo real antes de que los protagonistas puedan frenarla? Para averiguarlo, el diseñador del dosier onírico habrá incluido la llamada Tabla de Progresión y Distorsión, ubicada en la última parte del dosier onírico –justo después de la revelación–. Esta tabla nos indicará qué consecuencias habrá generado la distorsión dependiendo de dos cuestiones:

- La cantidad de personajes que hayan sido despertados –expulsados del sueño de forma individual– al menos una vez.

- El número de escenarios oníricos que hayan sucumbido debido a que hayan acumulado demasiada inestabilidad.

El diseñador del dosier onírico habrá establecido entre tres y cuatro grados de progresión: cada una con distintas consecuencias, cada una peor que la anterior... marcando la evolución del evento que sirvió como punto de partida a la aventura.

Por ejemplo: En el caso de la historia del Asesino del Tarot, el evento describía que ya habían tenido lugar una serie de cruentos asesinatos. Veamos en qué medida la distorsión evolucionará dependiendo de la cantidad de veces que algún miembro del grupo haya sido despertado.

Consecuencias en función de los personajes despertados / Escenarios oníricos colapsados*

1 El Asesino del Tarot vuelve a matar: en esta ocasión, es una anciana millonaria, Ágnes Rupertson, cuyo cadáver aparece despedazado en la capilla privada de su mansión, en New Hampshire. La carta de La Sacerdotisa aparece junto al cuerpo.

2 El Asesino del Tarot asesina a diez pacientes de un sanatorio mental, filtrando gas sarín a través de los conductos del aire acondicionado. Aparece allí la carta de El Loco.

3 El Asesino del Tarot vuela por los aires uno de los característicos autobuses de dos pisos londinenses. Envía a Scotland Yard la carta de El Carro.

4 El Asesino del Tarot vuela por los aires el representativo rascacielos The Gherkin. Mueren cientos de personas. Scotland Yard recibe la carta de La Torre.

* A la hora de consultar la tabla tomaremos como referencia la mayor de esas dos cuestiones (cantidad de personajes que hayan sido despertados al menos una vez o número de escenarios oníricos colapsados).

Pesadilla Final: Si mientras se enfrentan a la Pesadilla Final, el nivel de inestabilidad onírica supera el nivel 10, los protagonistas serán expulsados de la mente del soñador al tiempo que el escenario se colapsará ante sus ojos. En el mundo real, la distorsión habrá llegado a su nivel máximo. El soñador, por otro lado, habrá caído presa del coma, sumándose a los muchos afectados por el Mal de Morfeo.

EXPERIENCIA Y RECOMPENSA

En el formato *Sit & Play* de *Dreamraiders* se siguen las mismas reglas de Experiencia y Recompensa indicadas en el apartado correspondiente a los saqueadores de sueños.

Narrando la experiencia: Aquel jugador que deba especificar lo que sea que esconda el recuerdo recuperado por el personaje, tendrá total libertad creativa a la hora de definirlo... siempre y cuando sea capaz de concentrarlo en una única frase. De esta forma, se limita el impacto que un único objeto –por relevante que sea aquello que escondía– determine la totalidad de la vida de un personaje.

Por ejemplo: Habiendo sido el jugador que más puntos de éxito ha acumulado, será Emilio quien describa qué parte de su pasado se escondía tras la polaroid que eligió Mario (el jugador con menor cantidad de puntos de éxito) al comenzar la aventura: la polaroid que Mario escogió de las que configuran los recuerdos de su personaje mostraba un bote de pastillas. En este caso, Emilio decide que *"Norman (el personaje de Mario) es un joven estudiante de medicina que, debido a la presión académica y paternal, acabó volviéndose adicto a los calmantes"*.

Otro condicionante a tener en cuenta es que, de alguna forma, se debe añadir una segunda frase explicando qué relación existía entre el sujeto en cuya mente ha recuperado ese objeto y la memoria recordada.

Por ejemplo: Ahora, Emilio debe añadir una segunda frase a su revelación de forma que vincule el recuerdo recobrado por el personaje de Mario con la historia del sujeto en cuya mente ha recuperado sus recuerdos. De esta forma, Emilio narra que... *"Norman hacía prácticas en el hospital donde trabajaba como cirujano el Asesino del Tarot"*. Teniendo en cuenta que el jugador es libre de establecer hasta que punto está relacionado o no, Emilio podría haber dicho que *"Norman era el mejor amigo del hijo del Asesino del Tarot"*, o incluso una relación más tangencial: *"Norman, al igual que el Asesino del Tarot también padeció abusos en su niñez que lo han hecho, a la larga, adicto a los calmantes"*.

Como se puede comprobar, unas revelaciones pueden siempre dejar la puerta abierta a nuevas interrogantes... que pueden verse contestadas a su vez con lo que revelen otras polaroids del personaje cuyos significados aún estén por descubrirse.

UN CASO ESPECIAL: REVELACIONES CRUZADAS

Siempre es posible que, a la hora de hacer el recuento de puntos de éxito, la mínima puntuación sea la misma para dos o más jugadores. ¿Qué hacer ante un empate técnico? En tales casos, ambos jugadores habrán recuperado la memoria que eligieron al comenzar la aventura. Sin embargo, ambos objetos remitirán a un mismo episodio vital que afectó a ambos personajes. Es decir, esos dos personajes vieron sus vidas cruzadas de alguna forma en un momento determinado. Los dos jugadores deberán concretar los detalles de dicho evento, narrando las circunstancias en las que se dio y las consecuencias que tuvo.

REGLA OPCIONAL: MAESTRO DE SUEÑOS

Esta regla ha sido concebida con la idea de potenciar las descripciones creativas, coloristas y originales por parte de los jugadores de las acciones oníricas llevadas a cabo por sus personajes. La idea es que cada vez que uno de los jugadores realice una descripción onírica especialmente acertada, el narrador de esa escena podrá asignarle un punto de Morfeo. Estos puntos no tendrán una aplicación práctica durante el transcurso del juego y sólo podrán ser asignados por el narrador de la escena en desarrollo. Por cada escena, el narrador podrá asignar hasta tres puntos de Morfeo.

Entonces, ¿cuándo se aplican los puntos de Morfeo? Pues cuando se calculan los puntos de experiencia definitivos. En ese momento, cuando ya se tenga la cifra exacta de puntos, el jugador con mayor cantidad de puntos de Morfeo podrá multiplicar el número de puntos de experiencia por 0,5. Si dos o más jugadores tienen la misma cantidad de puntos de Morfeo ninguno recibirá bonificación alguna.

El marcador de puntos de Morfeo vuelve a cero siempre que se comience a jugar una nueva incursión onírica.

Nivel de Obstáculos/Barreras/Amenazas según Esferas del escenario

Dado de Esfera y Modificador#	Dificultad (Obstáculo)	Peligrosidad (Amenaza)
Nº caras +2 / +0	Muy Difícil	Villano o Monstruo
Nº caras +0 / -2	Difícil	Sicario o Grupo de matones
Nº caras -2 / -4*	Normal	Matón en solitario

Primer modificador para Obstáculos y Amenazas, el segundo para las Barreras.
* Con un valor mínimo de 1.

Tabla de Consecuencias

Fallos	Consecuencia
1 Fallo	Impedimento = Se añade dado negativo (d4)
2 Fallos	Impedimento (d4) + Daño Leve = Anota un nivel de Daño/Inestabilidad
3 Fallos	Impedimento Serio (2d4) + Daño Leve
4 Fallos	Impedimento (d4) + Daño Serio = Anota dos niveles de Daño/Inestabilidad
5 Fallos	Impedimento Serio (2d4) + Daño Serio
6 Fallos	Impedimento (d4) + Daño Grave = Anota tres niveles de Daño/Inestabilidad
7 Fallos	Impedimento Serio (2d4) + Daño Grave
8 Fallos	Impedimento Serio (2d4) + Daño Crítico = Anota cuatro niveles de Daño
9 Fallos	Impedimento Crítico (3d4) + Daño Crítico
10 Fallos	Impedimento Crítico (3d4) + Daño Mortal = Anota cinco niveles de Daño

Esferas Coincidentes/No Coincidentes (Opción Estándar)

Esfera utilizada	Puntos de éxito	Desequilibrio onírico	Fallo doble	Éxito doble
Esfera coincidente	SÍ	NO	NO	SÍ
Esfera no coincidente	NO	SÍ	SÍ	NO

Esferas Coincidentes/No Coincidentes (Opción Más Onírica)

Esfera utilizada	Puntos de éxito	Desequilibrio onírico	Fallo doble	Éxito doble
Esfera coincidente	NO	NO	NO	SÍ
Esfera no coincidente	SÍ	Sí	SÍ	SÍ

Consecuencias del Coma

1. El personaje muere en el acto. La crisis provocada por el daño sufrido en el sueño acaba matándolo en el mundo real.
2. Colapso nervioso. Reduce en 1 punto su Creatio (o Astucia, si la reducción hace que Creatio y Morfo tengan el mismo valor).
3. Conexiones nerviosas fritas. Reduce en 1 punto su Morfo (o Conocimiento si la reducción hace que Creatio y Morfo tengan el mismo valor).
4. Pierde cierta capacidad de control muscular. Reduce en 1 punto su Físico o Combate (en aquella en la que el personaje tenga un nivel mayor, o a elección del jugador si ambas puntuaciones son idénticas).
5. Pequeña pérdida de memoria. Pierde uno de sus recuerdos.
6. Afortunadamente, la parte del cerebro alcanzada es una parte que no se usa habitualmente para nada. No hay efecto.

Tiradas de Recuperación

Estados de Salud:

Físico / Conocimiento: éxitos – fallos = niveles de salud recuperados (max: Físico).

Equilibrio Onírico:

Número de niveles de desequilibrio = nº dados.

Esfera dominante escenario = esfera que usará el personaje jugador.

Éxitos – Fallos = niveles de desequilibrio eliminados (max: Conocimiento).

Fallos > Éxitos = aumenta 1 nivel desequilibrio.

Estabilidad del Escenario Onírico

El nivel inicial es siempre 1.

Los dados que se tiran depende del grado de inestabilidad (inicialmente, en d6).

Si los Éxitos son mayores que los Fallos, el nivel de inestabilidad sube en tantos niveles como Éxitos – Fallos.

Si los Éxitos son iguales o menores que los Fallos, el nivel de inestabilidad permanece como estaba.

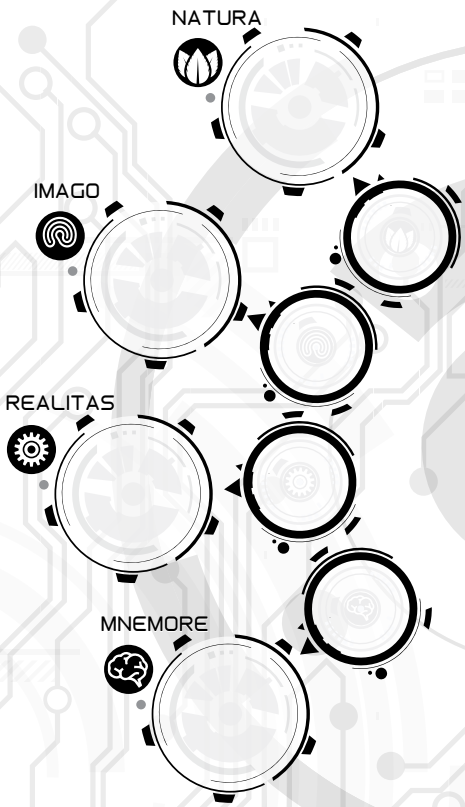
Si la inestabilidad llega a 10, el marcador vuelve a 1, pero el grado de inestabilidad sube en una categoría de dado (de d6 a d8, de d8 a d10 y de d10 a d12).

Acciones que generan Inestabilidad Onírica

Acción	Desequilibrio onírico	Inestabilidad escenario
Fallos > Éxitos en tiradas de Morfo o Creatio	+1 nivel	No
Uso de Prodigios	+1 nivel	Tirada de Inestabilidad
Uso de esfera no coincidente	+1 nivel	No
Uso de atributos superiores (d12)	No	Tirada de Inestabilidad
Uso de atributos superiores (d20)	+1 nivel	Tirada de Inestabilidad
Daño Onírico como consecuencia	No (salvo que "encaje la bala")	+1 a Inestabilidad onírica por cada nivel de daño

Los efectos son acumulativos: es decir, alguien que emplee un prodigio y use a la vez atributos superiores de d20, tendrá que subir dos niveles el desequilibrio onírico de su personaje y, además, se tendrán que hacer dos tiradas de inestabilidad del escenario del sueño.

DREAMRAIDERS



CONOCIMIENTO

FÍSICO

COMBATE

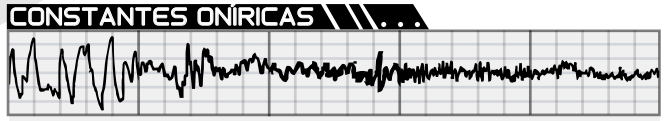
ASTUCIA

DESCRIPCIÓN

CONSTANTES VITALES

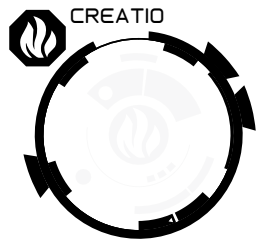


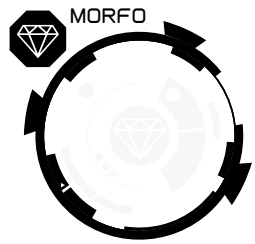
CONSTANTES ONÍRICAS



MEMORIAS

ESPECIALIDADES

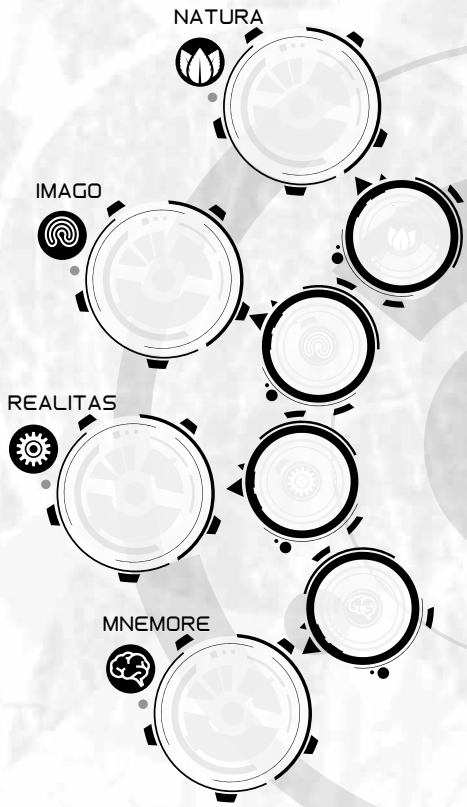




Dreamraiders © 2013 Nosolorol Ediciones. Se autoriza la copia de esta hoja para uso personal.

DREAMRIDERS

DESCRIPCIÓN



CONOCIMIENTO

FÍSICO

COMBATE

ASTUCIA

CONSTANTES VITALES



INESTABILIDAD CUÁNTICA



MEMORIAS

REFERENTES

ESPECIALIDADES

Dreamraiders © 2013 Nosolorol Ediciones. Se autoriza la copia de esta hoja para uso personal.



LA REALIDAD ESTÁ EN JUEGO
TUS SUEÑOS SON EL CAMPO DE BATALLA

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.

La Gran Vigilia fue solo el primer disparo en una contienda invisible. Una guerra en la que se decide el destino de nuestra realidad... y en la que tú estás a punto de tomar partido.

DREAMRAIDERS es un juego de rol completo que contiene todo lo necesario para embarcar a tus jugadores en un viaje a través de infinidad de mundos oníricos. En él encontrarás...

- Un innovador sistema de reglas capaz de plasmar cualquier universo que puedas imaginar, así como los inmensos poderes de creación (y destrucción) al alcance de aquellos que se adentran en el mundo de los sueños.
- Una mecánica de juego versátil y completa para los jugadores pero muy ligera de cara al Director de Juego, minimizando su tiempo de cálculos y fórmulas al mínimo, permitiendo que centre toda su creatividad y atención en sus jugadores.
- Un sistema de creación (y desarrollo) de personajes que convierte cada sesión de juego en una fuente inagotable de sorpresas.
- Una campaña de iniciación donde comienza una guerra invisible que pondrá en jaque la realidad tal y como la conocemos.
- Tres modalidades distintas de juego, con reglas adaptadas para cada una de ellas: únete a quienes protegen la realidad del caos (**Dreamraiders**), toma partido por aquellos que luchan para escapar de ella (**Dreamriders**) ¡o enfrenta ambas facciones en la modalidad ***crossover***!
- Las reglas opcionales **Dream&Play** que permiten jugar sin Director de Juego de forma prácticamente inmediata y sin apenas preparación previa por parte del grupo de juego.
- **Soñar Despierto**, una aventura introductoria que sienta las bases de lo que, en términos televisivos, sería la "primera temporada" de una serie.