

# Onírica

Jorge Alonso\*

Vigo, 12/2006 — v1.0.1

publicado inicialmente en *NoSoloRol*\*\*

## Índice

1. Ambientación	1
2. Sistema	2
3. Aventuras	2
3.1. Invencible . . . . .	3
3.2. La pasión de la rosa . . . . .	3
3.3. Fragmentos . . . . .	3
3.4. El templo del amor . . . . .	3
3.5. Calcetines . . . . .	3
3.6. Héroe . . . . .	4
3.7. El patito feo . . . . .	4
3.8. Punto y coma . . . . .	4
3.9. Interrogatorio . . . . .	5

## 1. Ambientación

I'm caught within a dream  
There's no way out, I can't escape  
If only I could see the light of day  
I might escape the dream

*The wedding dream*  
King Diamond

La empresa *Onírica* comercializa toda una gama de productos electrónicos para el sueño. Los más famosos y completos pertenecen a la serie *Hipnos*. Uno sólo tiene que seleccionar el modo de funcionamiento y acoplárselo antes de ir a dormir:

- Las funciones más básicas son combatir el insomnio y servir como un plácido despertador.

\*Mi correo es [soidsenatas@yahoo.es](mailto:soidsenatas@yahoo.es), y mi página web es <http://es.geocities.com/soidsenatas/>.

\*\*<http://www.nosolorol.com/revista/>

- La siguiente función es facilitar los sueños vívidos: Sin darte cuenta completa de que estás soñando, eres capaz de ejercer un ligero control sobre este universo onírico. ¿Qué deseas? Todo lo que puedas imaginar es posible. *Todo*. Y gracias al *Hipnos*, podrás hacer que tus sueños tengan continuidad de una noche a otra.
- La función más novedosa permite aprender mientras duermes: Sólo hay que conectar el disco con el programa adecuado; así podrás soñar que estás en un país extranjero haciendo turismo, y a la vez aprender el idioma nativo; podrás soñar que eres el protagonista del libro que quieres leer, incluso con la opción de poder desviarte de la trama original y tomar tus propias decisiones.

No es de extrañar que el lema de la empresa sea:

*Gracias por soñar con nosotros.*

Pero no todo es de ensueño.

Al comprar el *Hipnos*, estás obligado a firmar un documento exonerador, por lo que pudiera pasar... Hay algunas personas, una de cada cien mil (aproximadamente) que, por el motivo que sea, en alguna rara ocasión, quedan atrapados dentro de su mundo de sueño y son incapaces de despertar (o simplemente no quieren).

Pero con ayuda de un nuevo producto aún en fase experimental, el *Morfeo*, otras personas pueden entrar en su mundo de sueño y ayudarle a salir.

A pesar de las capacidades del *Morfeo*, el soñador principal sigue siendo un dios en su sueño, aunque (generalmente) lo ignore, y los conectados corren el riesgo de experimentar situaciones *traumáticas* o de ser directamente expulsados. Más aún en estos sueños-prisión, que poseen una fortaleza interna que evita que incluso su creador pueda escapar.

Para complicar más la situación, tras conectarse muy poca gente es capaz de permanecer consciente de que

está dentro de un sueño ajeno, y que tiene una misión que cumplir.

## 2. Sistema

Now everything turns to darkness  
Deep within I feel like I'm going blind  
There is a light at the end of this starless  
nightmare  
Someone's screaming "help me please" and  
it's me

*The wedding dream*  
King Diamond

*Onírica* utiliza el sistema *Escala 3*, explicado en su propio manual.

Los *personajes jugadores* interpretan a gente normal a la que, por la razón que sea, se le descubrió su capacidad para el uso óptimo de las capacidades del *Morfeo* en la ayuda a los que no despiertan.

Para simular el estrabótico ambiente onírico, en el que no se puede confiar en las apariencias, se utilizan como rasgos de los personajes intervalos de letras del alfabeto. ¿Cuántos rasgos? Esto se deja a elección al grupo de juego, pudiendo escoger desde 2 hasta 6:

2	a-k	l-z			
3	a-e	f-o	p-z		
4	a-d	e-k	l-p	q-z	
5	a-d	e-h	i-n	ñ-r	s-z
6	a-c	e	f-l	m-o	p-s t-z, d

Las letras están seleccionadas para que cada intervalo esté equilibrado (de forma aproximada) con los demás.

El número de puntos a repartir se calcula multiplicando por 3 la cantidad de grupos. Cada rasgo recibirá un mínimo de 1 punto y un máximo de 5.

*Ejemplo: Para 3 rasgos, el jugador recibe 9 puntos, y los reparte de la siguiente forma:*

<i>a-e</i>	<i>f-o</i>	<i>p-z</i>
4	2	3

¿Cómo se utilizan estos rasgos durante el juego? Veámoslo con unos ejemplos, aplicados a este personaje:

—*Quiero trepar la montaña.*

—*La letra inicial de trepar es t, así que utilizarás tu rasgo p-z.*

—*Humm... mejor voy a escalar la montaña.*

—*La inicial de escalar es e, así que utilizarás tu rasgo a-e.*

*Se resuelve la tirada y, una vez llegado a la cumbre, el personaje entra en el templo. Allí, las sacerdotisas se prostituyen para conseguir dinero para el mantenimiento del templo.*

—*Le hago el amor muy bien, para dejarla complacida, y así después sea más favorable a responder a mis preguntas.*

—*Quieres hacer el amor. Eso es una h y una a, así que usarás el rasgo más pequeño de ambos.*

—*El menor de a-e y f-o es f-o.*

No siempre hay que utilizar la letra inicial de las palabras; de una sesión de juego a otra el narrador puede cambiar y utilizar la segunda letra, la tercera... la penúltima o la última.

## 3. Aventuras

At sunrise I woke up in a sweat  
The nightmare was gone  
The dream I was sent is fading slowly  
I do not understand

*The wedding dream*  
King Diamond

Las fuentes principales de inspiración de *Onírica* son las películas *Dreamscape* (1984) y *Brainstorm* (1983).

Por su propia naturaleza, éste es un juego constituido por aventuras independientes, desarrollándose cada una de ellas, preferentemente, en una única sesión de juego. Cada aventura es un sueño, y cada sueño es algo totalmente distinto, una experiencia totalmente... *onírica*.

Antes de *entrar*, los personajes jugadores (los *despertadores*) reciben información pertinente sobre el sujeto (el *muerto viviente*) que la compañía ha podido recopilar, y que quizá les sirva de ayuda en su misión. Eso incluye historia y fotos del durmiente y, si es posible, de su familia, amigos y compañeros de trabajo.

Una vez dentro del sueño, han de investigar cómo *resolver* el sueño, y resolverlo para despertar al durmiente. El mayor riesgo es quedar a su vez atrapados dentro del sueño, incapaces de despertar. Si se muere allí dentro, lo que pase dependerá del tipo de sueño: Se despierta, se resucita (incluso dentro de otro personaje), no se llega a morir del todo...

Si el que se despierta es el soñador principal, todos despiertan. Si no lo es, no estará en condiciones de reincorporarse al sueño, y tendrá que esperar o otra posible

sesión del *Morfeo*. El problema es que sucesivos usos del *Morfeo* sobre el mismo soñador atrapado lo empujan más y más hacia el coma, con sueños incoherentes que imposibilitan intentarlo de nuevo.

A continuación, siguen ideas de sueños a los que enviar tu equipo:

### 3.1. Invencible

Mariano es un hombrecillo que trabaja de funcionario, y es adicto al café.

En el sueño, Mariano es un hombretón hipermusculado dentro de un *ring*, con mucho público vitoreándole. Los personajes son estrambóticos participantes en la lucha libre contra el soñador. La manera de que despierte es trabajando en equipo para derrotarle. Es muy fuerte, ágil y rápido, y no será fácil, pero sí debería ser muy divertido.

También sirve humillarle públicamente de alguna otra manera, para que el público lo abuchee.

Los personajes jugadores que sean derrotados y expulsados del *ring* deberán, para poder volver a entrar en él, describir un nuevo disfraz, que automáticamente tendrán puesto.

### 3.2. La pasión de la rosa

Violeta es una mujer madura que, según sus vecinos, está decepcionada de la vida, y es una devoradora de todos los culebrones que echan en la televisión.

En el sueño, Violeta no se llama Violeta, sino Rosa, y es la protagonista de un culebrón. No hace más que enamorarse y caer en los brazos de hombres que se aprovechan de ella. La forma de lograr que despierte es clara: lograr que se case con un hombre responsable y comprometido. Vamos, lograr un *y fueron felices y comieron perdices*. Con toda probabilidad, esto implicará que el novio sea uno de los propios personajes jugadores.

Como todo buen culebrón que se precie, a Rosa le pasan montones de desgracias, jamás escarmienta, y jamás llega a morir.

### 3.3. Fragmentos

El narrador ha de conseguir fotos de los rostros de los personajes jugadores, cortarlas en varios trozos y ponerlos en medio de la mesa. Cada uno ha de coger sus pedazos y recomponer su rostro, sin que los demás los ayuden. Cuando todos lo hayan logrado, diles que

no son capaces de recordar nada sobre el caso en que se encuentran.

Están en un barco a la deriva. Nadie sabe o es capaz de pilotar el barco. Están solos. Todo está mugriento. Según vayan explorando las salas, encontrarán insectos y arácnidos grandes como gatos o perros, que escaparán de ellos. Al seguirlos, aparecerá uno mayor y peligroso que les atacará y perseguirá. Una vez vencido, en su interior encontrarán una pieza de un rompecabezas.

Estas piezas serán partes sacadas al azar de varias fotos de rostros del narrador. En cuanto logren componer una cara por completo, el sueño termina.

(Dado que todo es un sueño, en vez de los rostros propios se podrá utilizar el de famosos extraídos de revistas viejas.)

### 3.4. El templo del amor

Joaquín es un soltero de oro, que trabaja como administrativo en la empresa familiar. Sus padres ya han muerto. Estudió varios años para sacerdote, pero terminó dejándolo por falta de vocación.

En el sueño, los personajes aparecen en el exterior de un templo. En su interior, lleno de habitaciones, hay una orgía continua. Joaquín está en algún lado, practicando sexo con cualquiera que se le cruce por delante, ya sean mujeres, hombres, niñas o niños. Todos en el interior del templo, incluidos los personajes jugadores, son infatigables sexualmente hablando, y están dotados de una gran flexibilidad.

El primer paso que tendrán que dar será encontrarlo. Sólo durante actos sexuales satisfactorios podrán interrogar a la gente, para que les diga en qué dirección se fue.

Para lograr que Joaquín despierte, puede conversarse (y follar) con él, engañándolo para que salga del templo, y después bloqueando sus puertas. Una forma de hacerlo es sugerirle que vaya a orinar, con lo que de repente le entrarán unas ganas tremendas.

Otro método, más violento, es castrándolo.

Aunque no es necesario llegar a tal extremo: Sugerirle que tiene ladillas y que tiene que verle un médico también funciona. Se resitirá, alegando que prefiere morir empalmado y feliz, así que alguno tendrá que empezar a rascarse y a quejarse de cómo le pica la ingle, qué molesto es, etc.

### 3.5. Calcetines

Rosana es una ama de casa que acaba de divorciarse.

En el sueño, cada personaje jugador interpreta a una pareja de calcetines antropomórficos, cada uno con una personalidad distinta. Rosana llora porque su pareja (otra Rosana calcetín) ha desaparecido: Se la ha tragado la lavadora.

Si se meten por el desagüe, llegarán a un alcantarillado sucio y apestoso, con huecos en el techo que comunican con retretes. Serán acosados por ratas, cocodrilos y pirañas. De allí llegarán a un enorme basurero.

El otro par de Rosana sobrevivió en las alcantarillas ensuciándose y siendo más asqueroso que todo lo que le rodeaba, y en el basurero cambió su oficio por el de preservativo. No querrá volver con la otra Rosana a menos que se le convenza de que allá vivía con más comodidades.

### 3.6. Héroe

El enfoque de este caso es simple: Ricardo quedó atrapado mientras el *Hipnos* alimentaba su sueño con el argumento de un libro. Lo más probable es que se haya desviado de la trama principal, y la historia se haya atascado y no pueda continuar.

El narrador utilizará como base un libro o una película que todo el grupo de juego conozca, ya que la empresa les ha mandado *soñarlos* antes de enviarlos a la misión.

### 3.7. El patito feo

Ernesto es un empleado más de una gran compañía del sector de la automoción, en la que trabaja en la cadena de montaje. Su compañía ha decidido prestarse a un experimento, enfocado en aumentar el rendimiento de su personal, mediante el uso del *Morfeo* como terapia, y he empezado enviándolo a él. Ernesto siente que su vida es monótona, aburrida, y que no es más que un número prescindible de una larga lista, un insignificante engranaje fácil y barato de reemplazar.

Cuando los personajes jugadores entren en el mundo del sueño, lo harán naciendo cada uno de un huevo de pato. No les digas dónde están, simplemente descríbelos a cada uno separadamente que están encogidos en sí mismo, en un lugar apretado, cálido y húmedo, y que sienten una urgencia de salir de allí. Se escuchan sonidos apagados procedentes del exterior. Déjales que con sus preguntas lleguen a la conclusión correcta, y salgan a picotazos del huevo.

Cada uno nacerá como un patito, en un nido lleno de muchísimos más patitos saliendo del cascarón. Todos

los patitos se parecen. Mamá pata es inmensa comparada con ellos; su cuello se pierde en las alturas. Es casi como un dios.

Es la primera hora de la mañana, justo acaba de amanecer. En los primeros momentos tras la eclosión, ninguno será capaz de reconocer a los demás compañeros del grupo, ni siquiera a Ernesto. El objetivo de los personajes jugadores, que se les comunica previamente, es lograr que se sienta una parte activa y necesaria dentro del grupo.

Durante el día, los pollitos jugarán a muchos juegos, pero pronto Ernesto se sentirá indiferenciado, y tenderá a alejarse del grupo. Fuera, los peligros acechan. Mamá pata también los llevará a través del lago. En algún momento, un águila atacará. No importa cómo se las arreglen, cuando todos se refugien bajo mamá pata siempre quedará uno fuera; por supuesto, ese uno será inicialmente Ernesto.

Si durante el transcurso del sueño uno de los personajes jugadores muere, su yo se traspasará a otro de los innumerables pollitos anónimos. En cambio, si es Ernesto el que muere, todos despertarán y es muy posible que la sesión de terapia haya fracasado.

El sueño terminará por sí mismo cuando llegue la noche y todos se vayan a dormir bajo mamá pata.

### 3.8. Punto y coma

Isabel es la hija de uno de los jefes de la empresa, así que más vale que los personajes jugadores lo hagan bien.

Lo que no saben, y nadie les dirá, es que Isabel ha tenido un accidente y, lo que parece un sueño, es en realidad un coma. Sin embargo, no es un coma profundo, e Isabel sueña... con el último día una y otra vez: desayunar y estudiar toda la mañana, comer, tarde de compras en el centro comercial con dos amigas, cenar en casa, ducharse, salir con el grupo de amigos, emborracharse... y estrellarse con el coche.

Está claro que se trata de un pequeño abuso de poder por parte de ese jefe, a la vez que lo disfraza de experimento para la empresa.

Las diferentes etapas no transcurren correlativamente, sino de forma desordenada, y repetitiva. En realidad, transcurren varias líneas de tiempo entremezclándose, de forma que las consecuencias de las acciones de los personajes están restringidas a la línea actual, y no a las demás. Así, pueden hablar con ella en el desayuno, y después aparecen durante la cena, y esa cena no pertenece a la misma línea temporal que la anterior, con lo

que ella no tendrá ni idea de lo que han hablado por la mañana; a continuación, ella está comiendo, y esa es la misma línea de tiempo en la que hablaron por la mañana. Esquemáticamente:

**A:** Cena, ducha.

**B:** Desayunar, estudiar.

**A:** Salir, emborracharse y morir.

**B:** Comida, compras.

**C:** Desayunar, estudiar.

**B:** Cena, ducha.

**C:** Comida, compras.

**B:** Salir, emborracharse y morir.

**C:** Cena, ducha.

**D:** Desayunar, estudiar.

**Etc.**

La forma de lograr que despierte es conseguir que se salve por sí misma del accidente. Si ha sido fácil para los jugadores, que la salven varias veces, pero el mismo método no funciona en líneas temporales distintas.

### **3.9. Interrogatorio**

No se les oculta a personajes jugadores que van a conectarse a un prisionero, y que tienen que lograr la respuesta a dos preguntas clave: ¿Dónde escondieron los explosivos?, ¿cuándo estallarán?

Debido a los métodos que emplearon previamente sobre él, el prisionero sueña que está borracho, y que va de bar en bar bebiendo, intentando ligar, jugando y perdiendo dinero, metiéndose en alguna pelea, vomitando, etc.

Una forma de enforzar el método es hablar con él como si el atentado que su grupo ha preparado ya tuvo lugar, y gracias a él todas sus reivindicaciones fueron satisfechas, convirtiéndolos prácticamente en héroes.