

SOMNUS

Jugadores: Determinad un concepto de Personaje. Para resolver un conflicto coged **d6s**, Uno por realizar una acción humana, otro si la acción está relacionada con el concepto de tu Pj y otro si quieres incorporar un flashback o parte de tus sueños en la acción. Escoge el resultado más alto. De 1-3 el Dj te dirá que ocurre. Con 4-5 tú eliges, aunque el Dj incorporará algún elemento. Con un 6, obtienes la autoridad narrativa completa. Incorpora todos los detalles que quieras a la escena, sobrenaturales o no.

Dj: Al empezar una partida, pregunta a los jugadores qué conexión tienen con los sueños y qué experiencia fuera de lo normal han vivido relacionada con el mundo onírico y de pesadillas.

Luego, crea un personaje también. Éste, será secuestrado en el mundo onírico y sólo podrá relacionarse con los otros PJs a través de este mundo. ¿Qué particularidad tiene este mundo? ¿Qué no podéis hacer ahí que en la realidad si podéis? ¿Quién es el secuestrador? ¿Qué quiere de ti? ¿Cuál es tu relación con el secuestrado? Realiza éstas y otras preguntas que creas interesantes a los jugadores. Haz que sus respuestas tengan peso en la historia. Juega lo que os apetezca.

No cierres puertas
Acuérdate por
cual entraste
Quizás no
vuelvas
a verla
nunca
más

