

Hîpnia: onironautas

Índice

Hîpnia: onironautas [LORE del juego]	1
<i>Hîpnia</i>	1
<i>Onironautas</i>	3
Hîpnia: onironautas [CÓMO JUGAR]	4
<i>Ficha de personaje y dados</i>	4
<i>Combatir</i>	5
<i>Rolear</i>	7
<i>Habilidades</i>	9
<i>Mazo de Pacto</i>	10
<i>Mundo abierto: misión principal y misiones secundarias</i>	11
<i>¡Consigue un mapa!</i>	11

Hîpnia: onironautas [LORE del juego]

Tú y tus compañeras de viaje sois muy diferentes, incluso puede que vengáis de diferentes mundos o épocas, pero tenéis algo en común: desde la infancia, habéis soñado mucho, más de lo normal, y habéis tenido algunos sueños extraños, pero que os parecían más reales que la realidad misma, algo incomprendido por vuestros amigos y familiares.

Un día, durante un sueño cualquiera, encontraste una puerta onírica, un pasaje que te condujo a un camino en un bosque. En cuanto llegaste, supiste que estabas soñando, pero aquel lugar, lo sentías en tu corazón, era más real que los entornos oníricos formados cada noche por tu cerebro, incluso se te antojaba más real que la realidad misma, como si en la vigilia solo viéramos sombras o reflejos, como si los objetos reales fueran en verdad los de aquel mundo. Este camino tan especial parecía no tener fin, y tras mucho caminar, encontraste a un extraño ser. Tenía dos brazos y dos piernas, como tú, pero no se parecía a nada que hubieras visto antes. Te propuso hacer una especie de trato, “el Pacto” lo llamó. Con el Pacto obtendrías poderes especiales, “sobrenaturales desde tu reducido punto de vista”, dijo, “te ayudarán a vencer las adversidades a las que os veis sometidos los de tu clase, te harán más capaz”. Aceptaste, pero no tardarías en arrepentirte.

Era cierto lo que te dijo, al despertar, te sentiste diferente, y poco a poco fuiste descubriendo que ahora tenías ciertos poderes especiales, tendrías que aprender a utilizarlos, pero podían llegar a marcar la diferencia en una vida llena de dificultades. Sin embargo, aquel extraño ser no expuso la letra pequeña: ya no volviste a soñar con normalidad. Al dormirte, siempre accedías a ese bosque del que parecías no poder escapar, noche tras noche la angustia te calaba hasta los huesos al verte atrapado en aquel sendero infinito. Hasta que una noche, entre los árboles de aquel bosque, encontraste a Krossys el Emisario. Te lo explicó todo y, por fin, supiste lo que estaba pasando de verdad: el Camino en el Bosque es una de las muchas regiones infinitas de Hîpnia.

Hîpnia

Al principio, Onto era lo único que existía. Onto era la existencia en sí, el concepto existencia, y apenas era consciente de sí mismo. Pero estaba en su naturaleza realizarse y hacer que los demás conceptos existieran, así que creó a Tiempo, a Espacio, a Luz, a Oscuridad, a Gravedad, a Electromagnetismo, a Resistencia, a Fuerza, a Magia, a Calor, a Frío, a Sólido, a Líquido, a Gas, a Plasma, a Silencio, a Sonido, a Orden, a Caos, a Movimiento, a Quietud, a Vida, a Muerte, a Guerra, a Paz, a Salud, a Enfermedad, a Bien, a Mal, a Intelecto, a Deseo, a Sufrimiento, y a muchos más conceptos, algunos no tan importantes como los ya nombrados, pero todos ellos existentes gracias a Onto. Estos conceptos se volvieron conscientes de sí mismos gracias a Conciencia y Cambio, que desde el principio cuidaron de todos

ellos. Cuando los conceptos se volvieron conscientes de sí mismos, Onto, Conciencia y Cambio los contemplaron orgullosos, y se sintieron como una madre, una madre y un padre. Estos seres primigenios se hicieron llamar Phîlon.

Los Phîlon sintieron la dicha de existir y ser conscientes, pero querían realizarse, como sus progenitores. Así que Espacio y Tiempo crearon el primer lugar que existió, y Luz y Oscuridad se realizaron en él, así como todos los demás. Juntos crearon el primer lugar, Hîpnia. Y ya no hubo solo conceptos, también cosas.

Hîpnia es un lugar, sí, un mundo podríamos decir, pero no como el tuyo. Hîpnia es un conglomerado de realidades, una telaraña de espacios conectados entre sí por pasajes. Algunas de estas regiones parecen desiertas, otras cubiertas por mares, otras parecen sistemas solares, otras cuevas diamantinas. Puedes saltar a un lago en una región y, sin saber que ahí había un pasaje, aterrizar en un volcán.

Vida y Muerte observaron lo que los otros Phîlon hicieron, pero sabían perfectamente que Onto no deseaba la existencia de más seres capaces de sufrir. Onto se había vuelto cada vez más consciente a medida que los Phîlon, partes de sí mismo, se volvían conscientes. Vio que sus hijos tenían deseos y a veces sufrían un poco al no poder realizarlos, pero no eran desdichados, al fin y al cabo, eran sempiternos y no padecían las penurias de tener un cuerpo, pero los seres vivos, capaces de agonizar y morir, no podían existir sino como conceptos. Así que Vida y Muerte esperaron, quizá algún día Onto cambiaría de opinión: consideraban que tanto ellas como los demás debían realizarse para que Onto se conozca a sí mismo. También esperaron pacientes su momento Guerra, Paz, Salud, Enfermedad, Bien, Mal, Intelecto, Deseo y, por supuesto, Sufrimiento.

En Hîpnia las cosas no tienen un nivel de realidad más básico. Los sólidos y líquidos, por ejemplo, no están hechos de átomos, sino de realidad pura, de existencia misma. El tiempo no se divide en tiempos de Planck, ni se puede acelerar o ralentizar, así que Vida y Muerte sufrieron en silencio durante eones su deseo de crear seres capaces de vivir y morir. Hasta que Orden y Caos, impacientes por ver la creación de sus hermanos, los convencieron de desobedecer a Onto. Así fue como los Phîlon restantes se decidieron a llenar Hîpnia de seres vivos, los habitantes de ese primer lugar, los hîpnios. Aparecieron plantas, animales, hongos, y seres vivos que no encajan en ninguna de las categorías que conoces, todos ellos hechos de realidad pura, como los Phîlon, y no de átomos o algo parecido. Aparecieron también seres cuyo nivel de conciencia iba incluso más allá que el de los Phîlon, pues además de ser inteligentes, experimentaban más facetas de la realidad en sus carnes, pues sufrían de formas nuevas, y no eran eternos como Onto, ni sempiternos como los demás, sino que eran mortales.

Los Phîlon envidiaron a sus creaciones y decidieron hacerse corpóreos para experimentar su mundo. Ahora que eran más que conceptos conscientes, sus

cuerpos eran objetivamente hermosos y sus rostros reflejaban felicidad de distintas maneras. Se bañaron en los ríos de Hîpnia, a Líquido y Frío les encantó la sensación de nadar en sí mismos. Calor y Plasma disfrutaron de la superficie de un sol. Todos gozaron en el caleidoscópico mundo que habían creado.

Onto enfureció, y amenazó a sus hijos con quitarles la existencia. Ellos suplicaron clemencia, y le aseguraron que no volverían a crear seres capaces de sufrir. Onto les perdonó, pero no tardarían en desobedecerle de nuevo, esta vez creando mundos diferentes, mundos que Onto no pudiera percibir a pesar de ser omnisciente. Era sencillo, pensaron, solo tenían que crear mundos menos existentes, que no estuvieran hechos de realidad pura como Hîpnia, sino de un tipo de espacio y tiempo menos puros, menos perfectos, un espacio y un tiempo entremezclados como si fueran una única sustancia llena de impurezas y que se puede moldear. Los Phîlon demostraron ser espectacularmente creativos, pues crearon los mundos físicos, mundos hechos de átomos.

Onironautas

Eres una onironauta y, a través de los sueños, has estado viajando a Hîpnia sin saberlo. Cuando soñabas con un lugar que parecía más real que la realidad misma, estabas en lo cierto, tu mundo es menos existente que ese lugar al que, de forma inexplicable, conseguiste llegar atravesando una puerta onírica desde tu sueño. Cuando entras en Hîpnia, ya no estás soñando, puedes morir, y tu cuerpo físico quedaría en coma para siempre. Por si fuera poco el simple riesgo de ser una onironauta, algunos hîpnios especialmente poderosos e inteligentes intentan hacer el Pacto con los seres que procedéis de mundos físicos, convencidos de que están haciendo algo bueno por Onto, dando lugar a nuevas formas de existir y a nuevas experiencias.

Eso es lo que te pasó. Mediante el Pacto, el hîpnio en cuestión se metió en tu ser y ahora tienes algunos de sus poderes, incluso cuando estás despierta, pero estás ligada a Hîpnia mientras duermes, corriendo cada noche el peligro de no volver. Krossys el Emisario te explicó todo esto en el Camino. “¿Pero por qué no puedo salir de este bosque y visitar otras partes de Hîpnia al menos?”, dijiste, “Es como soñar lo mismo cada noche”. Krossys, un hîpnio benevolente, intentó ayudarte. “Tengo que sacarte del Camino, vendrán a buscarte”. Te explicó que los hîpnios capaces y deseosos de hacer el Pacto en honor a Onto son llamados érebo, un término despectivo que apunta a su mala conducta. Los érebo no solo hacen el Pacto, sino que también escogen a onironautas ya invadidos por un érebo para realizar “gestas”, así las llaman. Te embarcan en una misión y, si no la superas, no puedes despertar. Dicen que lo hacen para llenar de experiencias la realidad, por Onto, pero algunos hîpnios piensan que el motivo es mucho más sencillo y escalofriante: te usan como un juguete, tan solo para divertirse.

[Hîpnia: onironautas \[CÓMO JUGAR\]](#)

Hîpnia: onironautas © es un juego de rol diseñado en torno a una premisa: lo primero es la simplicidad. En este apartado explicaremos cómo jugar.

Como jugadora, tienes estos elementos:

1. Ficha de personaje + lápiz y goma
 2. Mazo de Pacto (el número de cartas depende del personaje)
 3. Dado FRAPI (d20)
 4. Dado de ATAQUE (d6 rojo)
 5. Dado de DEFENSA (d6 azul)
- + Dados extra (quizá necesitas otros dados, depende del personaje)

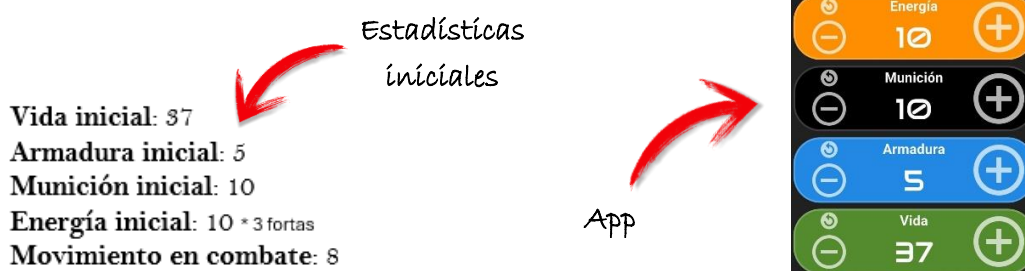
Ficha de personaje y dados

Tu ficha de personaje ocupa solo una cara de un folio. Detrás de la ficha, hay otro folio en el que puedes ver bien el aspecto de tu personaje y tomar notas en los márgenes. Explicaremos los elementos de la ficha.

Lo primero que verás en la ficha (arriba a la izquierda) es **tu nombre**, el **nombre de tu personaje** y el **LORE de tu personaje**. En el LORE, encontrarás una brevísima biografía de tu personaje, todos ellos serán seres soñantes (aunque vengan de diferentes mundos o épocas) que han soñado más de lo normal durante su vida, a través de los sueños han viajado varias veces a Hîpnia (son onironautas) y recientemente han hecho el Pacto con un érebo; consulta el apartado del **LORE del juego** si no sabes a qué nos referimos.

Después tenemos el **NIVEL** (arriba a la derecha). Empiezas a NIVEL 1, y el máster decidirá en función de tus méritos cuándo subes al siguiente nivel y qué será modificado en tu ficha.

A la izquierda de la ficha, bajo el LORE, encontramos las **estadísticas iniciales**. Estas estadísticas determinan los puntos de Vida, Armadura, Munición y Energía con los que empiezas la partida, así como el Movimiento en combate, es decir, el número de casillas que puedes recorrer cuando, durante un combate, uses tu turno para desplazarte. Las estadísticas iniciales solo deben tenerse en cuenta al principio de la partida y se incluirán en los contadores de la app (excepto el Movimiento, que se tendrá en cuenta durante el combate).



Bajo las estadísticas iniciales, encontrarás el **ATAQUE** (en rojo, pues corresponde al d6 rojo) y la **DEFENSA** (en azul, pues corresponde al d6 azul). Pero expliquemos primero cómo funcionan los combates en *Hîpnia: onironautas* ©.

Combatir

Durante tu aventura, tendrás que interactuar con las gentes de las aldeas, buscar objetos en los bosques, esquivar trampas, recorrer laberintos, muchas cosas que no son luchar. Pero Hîpnia está llena de peligros con cara y ojos (a veces más de una cara y más de dos ojos), así que prepárate para pelear cuando sea necesario.

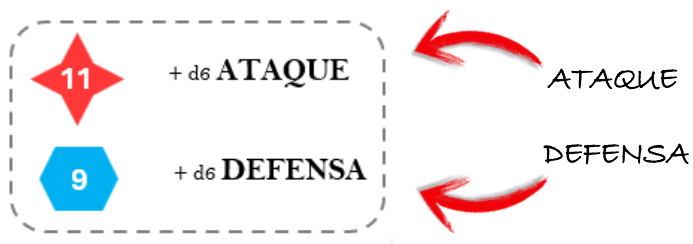
Cuando empieza un combate, se acabó el actuar en tiempo real, **los combates son por turnos**. Las jugadoras haréis vuestros turnos **en el sentido de las agujas del reloj**, como en cualquier juego de mesa o de cartas. Los enemigos no tienen turno propio, sino que atacan en respuesta a vuestros ataques: si atacas a un enemigo, este te ataca a continuación mientras sigues en tu turno (curar a tus compañeras o realizar otras acciones durante el combate puede ser tomado como un ataque, el máster decide). Si las jugadoras no atacan o intentan huir, el máster puede decidir que los enemigos ataquen.

Tienes dos acciones por turno, por ejemplo, desplazarte y atacar, o desplazarte y recoger un arma caída en el suelo (como veremos, usar una carta equivale a hacer una tercera acción, pero no nos adelantemos). Puedes usar las dos acciones como desees, pero recuerda que **solo se puede atacar una vez por turno** (a no ser que tu personaje tenga alguna habilidad que cambie esto, claro).

Como decíamos, bajo las estadísticas iniciales, encontrarás el **ATAQUE** (en rojo, pues corresponde al d6 rojo) y la **DEFENSA** (en azul, pues corresponde al d6 azul).

Cuando atacas: lanzas tanto el dado rojo (ATAQUE) como el azul (DEFENSA), pero evidentemente, el dado rojo es el que corresponde a TU ataque, y el dado azul corresponde a la defensa del enemigo.

Cuando defiendes: lanzas tanto el dado rojo (ATAQUE) como el azul (DEFENSA), pero evidentemente, el dado azul es el que corresponde a TU defensa, y el dado rojo corresponde al ataque del enemigo.



Las estadísticas de ATAQUE y DEFENSA se suman a la tirada. Por ejemplo, imagina que atacas a un enemigo: si tienes 11 de ATAQUE y en el dado rojo sale un 3, has conseguido un 14 de ataque, pero si el enemigo tiene 10 de DEFENSA y en el dado azul ha salido un 5, ha conseguido un 15 de defensa, así que ha evitado tu ataque. Con una sola tirada (lanzando los dos d6, el rojo y el azul), puedes ver si tu ataque ha tenido éxito: **un ataque tiene éxito si el resultado de ataque es igual o superior al resultado de defensa**. Cuando tu ataque tenga éxito, el enemigo pierde tantos puntos de vida como daño haga tu arma, así de sencillo. Los personajes podrán sumar algo de daño si son hábiles al atacar, ya sea físicamente o con magia (esto se indicará en las HABILIDADES). Algunas habilidades también aumentan o disminuyen las estadísticas de ATAQUE o DEFENSA, afectando al éxito de tus ataques o al de tus movimientos defensivos, pero estas y otras cuestiones vienen ya implementadas en la ficha.

Bajo el ATAQUE y la DEFENSA encontrarás las **estadísticas FRAPI**, llamadas así por la letra inicial de cada estadística, como puedes ver en la ficha:

Estadísticas FRAPI:

FUERZA (F)	10
RESISTENCIA (R)	6
AGILIDAD (A)	8
PERCEPCIÓN (P)	9
INTELECTO (I)	5

(número del 1 al 18, se suma a un d20 para ver si se llega a 20)



Estadísticas
FRAPI

Cuando las estadísticas FRAPI se citen en las habilidades o en las cartas, se citará solo la letra entre paréntesis. Por ejemplo: “suma (I) al daño hecho por ataques mágicos” significa que debes sumar el número del INTELECTO al daño de cada ataque mágico que ejecutes. No obstante, **las estadísticas FRAPI te servirán también fuera del combate**.

Durante tu aventura, cuando tengas que realizar hazañas, el máster puede pedirte que lances el dado FRAPI (d20) para comprobar si consigues o no realizar esa hazaña. Tú misma puedes comprobar si te ha salido bien, bajo las estadísticas FRAPI pone “número del 1 al 18, se suma a un d20 para ver si se llega a 20”. Es decir, lanzas el dado, le sumas el número de la estadística y compruebas si llegas a 20. Pongamos algunos ejemplos:

EJEMPLO 1: Tienes FUERZA = 8 y en algún momento de la aventura debes levantar algo muy pesado. El máster te pide que hagas una “tirada de FUERZA”. Sacas un 14, le sumas 8, así que obtienes 22 (sí que has llegado a 20): tu potencia muscular y la adrenalina del momento te permiten levantar ese objeto pesado.

EJEMPLO 2: Tienes INTELECTO = 11 y en algún momento de la aventura debes descifrar un lenguaje desconocido. El máster te pide que hagas una “tirada de INTELECTO”. Sacas un 6, le sumas 11, así que obtienes 17 (no has llegado a 20): te esfuerzas por relacionarlo con lenguas conocidas, pero no, no consigues entender ni una palabra de ese extraño lenguaje.

Los veteranos en juegos de rol quizá echan de menos una estadística que se llame “carisma”, relacionada con la capacidad del personaje para realizar hazañas como convencer o seducir. Pero en *Hîpnia: onironautas* © hay que “rolear”: **interactúa con los NPC, interpreta, actúa como si estuvieras de verdad en esa situación.**

Rolear

Durante tu aventura, **tendrás que hacer un poco de teatro**. Piensa que no eres una jugadora, eres tu personaje, tienes que interpretar un poco, conversar con los NPC como si de verdad estuvieras en ese lugar, etc. ¡Por eso se llaman juegos de rol!

Cuando realices hazañas relacionadas con las estadísticas FRAPI, el máster sí te pedirá que tires el dado FRAPI (d20) para ver si lo consigues, pero en otras ocasiones, tus habilidades teatrales y las de tus compañeras de viaje son tu único camino al éxito. Convencer a un NPC de que te deje hospedarte en su casa es un ejemplo claro: el máster interpretará a ese NPC y tú tendrás que convencerlo, **sé creativa y elocuente, o pide a alguna de tus compañeras que se encargue** de convencer a ese NPC.

Recuerda que el aspecto físico de tu personaje también puede influir en este tipo de hazañas. Incluso puede haber algún poder relacionado con la manipulación mental, quién sabe lo que puede llegar a pasar en *Hîpnia*.

Bajo las estadísticas FRAPI, verás la **tabla de puntos de daño** que indica cuánto daño hacen las armas, tanto las que tienes al iniciar la partida, como las que encuentres durante tu aventura. Como hemos dicho antes, si tu tirada de ATAQUE tiene éxito, haces la cantidad de daño correspondiente al arma que acabas de utilizar (y algunos personajes suman algo al daño por ser hábiles al atacar). **Las armas tienen durabilidad**, es decir, se gastan con el uso, pero esto no se indica en los contadores de la app, sino que es el máster quien, tras uno o varios combates, te indicará que tu arma está **medio desgastada** y, tras avanzar más en la aventura, que está **totalmente desgastada**. Indícalo como se muestra en esta imagen usando lápiz y goma.



El diagrama muestra una tabla de puntos de daño con anotaciones de estado de las armas. Las anotaciones son:

- Arma íntacta:** Señala con una flecha roja al valor 3 del Cuchillo (1C).
- Arma medio desgastada:** Señala con una flecha roja al valor 9 de la Espada (1C).
- Arma totalmente desgastada:** Señala con una flecha roja al valor 8 de la Ballesta (2D).

Cuchillo (1C)	3	Filo Arrojadizo (1D)	3
Daga (1C)	4	Arco (2D)	6
Espada Corta (1C)	7	Arco Largo (2D)	8
Espada (1C)	9	Ballesta (2D)	8

Las armaduras también se desgastan, pero esto sí se indica en los contadores de la app, así que te explicamos cómo funciona.

Cuando hablamos de armadura, a veces hablamos de ropa sencilla, a veces de ropa de cuero pensada para combatir, o cota de malla, o armadura de placas al más puro estilo de los caballeros medievales, o chaleco antibalas, o escudo de madera o metal, o protección mágica, o incluso un escudo o traje con tecnología futurista que proteja de los ataques, esto variará en función del personaje. **Los personajes empezarán con 0, 5, 10 o 15 puntos de armadura**, esto depende de su indumentaria, pero podrán conseguir nuevos objetos protectores, ya sean armaduras o piezas mágicas o tecnológicas.

La jugadora podrá restar 1 a su armadura por cada 3 puntos de daño recibido hasta que se quede sin puntos de armadura. **Si sobra daño que no sea múltiple de 3, ese daño se resta a la vida**, no a la armadura. Por ejemplo, si vas a recibir 11 puntos de daño, puedes restar 3 puntos a tu armadura (1 punto de armadura por cada 3 de daño), pero eso solo evita 9 puntos de daño, los 2 puntos restantes se descuentan en tu contador de vida. Si no te quedan puntos de armadura, evidentemente, tendrás que restar todo el daño recibido a tu vida; también ocurrirá cuando un enemigo te ataque de una forma en la que tu armadura no sirva de nada.

La vida se restaura mediante curaciones y la armadura precisa diferentes tipos de reparaciones. **Algunos personajes, jugables o NPC, son capaces de reparar o curar**. Esto significa que puedes reparar tus objetos protectores, ya sea un escudo o tus ropajes, pero esto deberá tener sentido en función de las habilidades profesionales del personaje en cuestión: no puedes pedir a un ingeniero informático que arregle una armadura de placas, o a un herrero que arregle un tecno-traje antibalas. **Algunos NPC te pedirán dinero** a cambio de curas o reparaciones, no olvides conseguir dinero durante tu aventura y apuntarlo en tu INVENTARIO.

El cuadro que aparece abajo del todo en la ficha es el **INVENTARIO**. Ahí puedes apuntar en lápiz los **objetos** con los que empiezas la aventura y los que recojas por el camino, así como el **dinero**. No olvides apuntar los objetos que te dan **armadura**, y puedes tacharlos cuando tu contador de armadura en la app llegue a 0 para recordar que debes repararlos cuanto antes. También debes apuntar el tipo de **munición** que tienes y, de nuevo, puedes tacharla cuando tu contador de munición llegue a 0, así recordarás que debes conseguir munición. Y hablando de objetos que puedes llevar en tu inventario, **no olvides “lootear” durante tu aventura**. Puedes “lootear” (o “lutear”) a los enemigos vencidos, es decir, registrarlos en busca de útiles, ya sean armas, dinero u objetos clave para completar la misión principal o alguna de las secundarias.

Finalmente, a la derecha, encontramos el último elemento de la ficha: el cuadro en el que se muestran las **HABILIDADES** del personaje y que tiene apuntado justo encima el tipo de **PACTO** que ha hecho ese personaje. Esperamos que hayas leído el apartado del LORE, pues emplearemos términos específicos en esta explicación. Vamos a dedicar un apartado específico a las habilidades que puedes tener en *Hîpnia: onironautas* ©.

Habilidades

Cada onironauta ha hecho el Pacto con un érebo de diferente linaje, así que los personajes tendrán diferentes tipos de poderes. Por ejemplo, si el Pacto fue con un érebo guerrero capaz de impregnarse de fuego, el onironauta desarrollará poderes relacionados con la guerra y con el calor. Esto influirá en el tipo de HABILIDADES que verás en tu ficha de personaje y determinará el mazo de Pacto que tendrás. Otras características de tu personaje, como su especie o su profesión, implicarán habilidades. Existen **tres tipos de habilidades**: las dos habilidades asociadas al gremio de tu personaje, las habilidades que tienen que ver con su LORE y las habilidades relacionadas con el Pacto que ha hecho.

Hay cinco gremios, y las **habilidades del gremio** son las siguientes:

1. **ARTESANA:** Construir y Reparar.

- **Construir:** construye objetos propios de tu artesanía, siendo experta en conseguir los materiales también.
- **Reparar:** repara objetos propios de tu artesanía y similares, además de las armaduras y armas.

2. **ARTISTA:** Crear arte y Enaltecer.

- **Crear arte:** crea, construye o compón obras propias de tu arte, siendo experta en conseguir los materiales también.
- **Enaltecer:** expón tu arte fuera o dentro del combate para aumentar las estadísticas FRAPÍ, el ATAQUE o la DEFENSA del objetivo.

3. **AVENTURERA:** Recolectar y Cazar.

- **Recolectar:** suma (A) a tus tiradas de (P) cuando recolectes.
- **Cazar:** suma (A) a tus tiradas de (P) cuando caces.

4. **LADRONA:** Sigilo y Forzar cerraduras.

- **Sigilo:** suma (I) a tus tiradas de (A) cuando te muevas con sigilo.
- **Forzar cerraduras:** suma (F) a tus tiradas de (I) cuando intentes forzar cerraduras.

5. **MÉDICA:** Crear pociones y Curar.

- **Crear pociones:** elabora pociones de curación, de magia o de aumento de estadísticas, siendo experta en conseguir los materiales también.
- **Curar:** puedes aumentar en $[(I) + NIVEL] * 2$ los puntos de vida del objetivo. Si lo usas en combate, ese turno no puedes atacar.

Las **habilidades del LORE** dependerán de la biografía de tu personaje, especialmente de su especie. Las auntras, una especie del planeta Mater, pueden generar electricidad en sus manos y antebrazos. Los natúe, de Doedae, pueden hacer crecer plantas en su cuerpo. Los humanos, de la Tierra, tienen una habilidad única entre todas las especies inteligentes de los mundos físicos: son los únicos capaces de tener sueños lúcidos, es decir, pueden ser conscientes de que están soñando y, de esta forma, manipular sus sueños. Esto hace que los humanos sean muy respetados por los hîpnios, aunque también temidos por los érebo, no se sabe muy bien por qué.

Las **habilidades del Pacto** dependerán del érebo en cuestión con el que tu personaje haya hecho el Pacto. Verás que el máster ha puesto cinco conceptos que reflejan el tipo de poderes y características que tenía el érebo y que ahora insuflan poder a tu personaje. Puedes usar las habilidades del Pacto tantas veces como quieras durante tu aventura, a diferencia de las cartas de tu mazo de Pacto, como veremos en el siguiente apartado.

Mazo de Pacto

Además de la ficha de personaje, cuentas con el mazo de cartas al que nos hemos referido como el **mazo de Pacto**. El número de cartas depende del **PACTO** en cuestión, pero **no serán menos de 7 cartas ni más de 21**. Puedes tener el mazo bocarriba junto a tu ficha, o las cartas extendidas bocarriba en la mesa, o puedes sencillamente sostener las cartas en tu mano. **Cuando usas una carta, se gasta**, dásela al máster, no la puedes volver a usar hasta que tu mazo se reponga.

Existen **dos formas de reponer el mazo de Pacto**, es decir, de recuperar tus cartas gastadas: **reponer fuerzas en un refugio durante varias horas** (cenando y pasando la noche, por ejemplo) o **tomar una poción de magia**, que puede ser elaborada si se tiene la habilidad y acceso a los ingredientes, pero también la puedes comprar si encuentras una tienda y tienes dinero.

Puedes usar tus cartas siempre que quieras, pero, **cuando estés en combate, solo una carta por turno y solo en tu turno, y no gastas acciones** (así que suponen una acción adicional que se suma a las dos acciones por turno). En la carta se especifica si es un ataque y, por tanto, cuenta como el ataque de ese turno, porque recuerda que solo puedes atacar una vez por turno. Algunas cartas sirven para invocar seres que te ayudarán durante el combate, pero será el máster quien dirigirá a esos ayudantes, así que no gastas acciones con ellos: solo dales órdenes.

También **puedes usar tus cartas fuera del combate**. Tus cartas pueden ser la forma de superar una prueba o de realizar una hazaña, incluso pueden ayudarte a completar la misión principal o una de las secundarias. Pero no olvides descansar o hacerte con pociones, pues solo así recuperarás las cartas gastadas.

Mundo abierto: misión principal y misiones secundarias

Hîpnia: onironautas © es un juego de rol de mundo abierto, es decir, las jugadoras podrán recorrer la región libremente y tendrán que averiguar dónde deben ir o qué deben hacer exactamente para completar la **misión principal**. En las diferentes zonas de la región, las jugadoras podrán encontrar **enemigos y trampas**, pero también **NPC que les ayudarán, refugios y tesoros**. Las jugadoras también podrán descubrir **pistas** que les ayudarán a completar la misión principal o a encaminarse hacia el lugar correcto. Pero eso no es todo, como en todo mundo abierto que se precie, las jugadoras podrán realizar misiones secundarias.

Las **misiones secundarias** son gestas, cometidos que normalmente implican ayudar a uno o varios NPC. Realizarlas es siempre una buena idea, pues **conseguirás armas u otros objetos interesantes, o incluso un NPC que se sume a tu grupo** para ayudaros en parte de la aventura. Eso sí, si vuestra idea es completar la misión principal en una sola sesión de tres o cuatro horas de juego, ten en cuenta que las misiones secundarias pueden suponer una inversión de tiempo considerable, algunas más que otras. Pero si juegas varias sesiones, relájate y disfruta de la región, pues las misiones secundarias pueden ser muy divertidas e incluso revelar aspectos de Hîpnia que desconoces.

¡Consigue un mapa!

No podemos terminar esta explicación sin recordarte **lo más importante de este juego: conseguir un mapa**. Tus compañeras y tú debéis superar la misión principal para que los érebos os dejen despertar y, si morís, vuestros cuerpos físicos se quedarán en coma para siempre. Esto es serio, y la región de Hîpnia en la que os encontráis es grande y desconcertante: si no conseguís un mapa, tendréis bastantes posibilidades de ir dando tumbos de aquí para allá sin llegar a completar nunca la misión principal.

Una vez consigáis el mapa, podréis ver los **nombres de las zonas** y reconocer aquellas en las que ya habéis estado. Además, **algunos mapas tienen pistas** que te ayudarán a completar la misión principal, e incluso puede que alguno sea un **mapa del tesoro**. Hîpnia está llena de lugares increíbles, pero es fácil perderse.