

REEM



**UN ROL EN VIVO DE
PAULA JIMÉNEZ Y PEPE ROMA**

ISLA MUSÁHLI

SINOPSIS

Olimpo es una red de espionaje que opera a un nivel donde otras agencias no pueden llegar: los sueños.

Tras una operación fallida, un grupo de agentes tiene una última oportunidad para limpiar su nombre, recuperar sus vidas e intentar salir ilesos en el proceso. Una última misión, quizás la más peligrosa de todas.

La mente es un universo donde todo es posible y asomarse a nuestro propio interior puede ser aterrador.

Número de jugadores: 6

Duración: entre 2 horas y media y 3 horas

INFORMACIÓN RELEVANTE

Este vivo trata temas como la muerte, el trauma, la traición, la soledad, el amor y el desamor, la amistad y el olvido.

El tono de la partida es eminentemente dramático, serio y tenso. Si quieres tener referencias, puedes pensar en películas como "Origen", "Memento" o "Minority Report".

Respecto a la caracterización, no se pedirá nada especialmente complicado. Los personajes son espías, así que puedes jugar a venir de traje o con un atuendo más normal y cómodo. Lo que sí pedimos, por favor, es que no aparezcas en camiseta de jornadas y prendas similares. Es posible que te pidamos que añadas un complemento de un color concreto a tu ropa. Puede ser algo sencillo, desde un guante, un pañuelo o una corbata.

Las hojas de personaje serán extensas. Más adelante, en este mismo documento, podrás encontrar contexto del universo en el que vamos a jugar, para que puedas familiarizarte con algunos términos. Además, para poder asignarte un personaje, procurando que encaje lo máximo posible con la experiencia que quieras tener, pasaremos un cuestionario que deberás rellenar. Intentaremos ajustarnos lo máximo posible a tus preferencias, pero te pedimos comprensión si no damos con la tecla al 100%, son pocos personajes y a menudo es complicado encajar a todo el mundo. Este cuestionario tendrá una fecha límite así que te pediremos que lo rellenes a la mayor brevedad, porque el tiempo entre enviarlo y las jornadas no suele ser muy dilatado. Si no se rellena, solicitaremos a la organización la liberación de tu plaza.

¿QUÉ SI Y QUÉ NO?

¿Qué puedo encontrar durante la partida?	¿Qué NO voy a encontrar durante la partida?
Situaciones tensas	Violencia sexual, infantil o animal
Decisiones difíciles	Homofobia
Muerte, coma, pérdida de seres queridos	Racismo
Pérdida de la memoria	Sexismo

IMPORTANTE PARA JUGAR EN JORNADAS

Teniendo en cuenta el tiempo de que dispondremos para realizar la actividad, hemos decidido intentar ser lo más pragmáticos posible. Esto quiere decir que el clásico briefing lo realizaremos de forma previa a las jornadas. Buscaremos un ratito en que coincidir online con todos los jugadores implicados y os explicaremos con la mayor brevedad pero claridad posible lo que habitualmente se hace justo antes de la partida en jornadas.

Esto no quita, por supuesto, que si tenéis dudas antes de dar comienzo a la partida, no podamos resolverlas. Nuestra intención es poder realizar los dos pases sin que el tiempo de briefing nos quite tiempo de juego.



ESTRUCTURA

El vivo consistirá en el desarrollo de una incursión con un sueño compartido por parte de un equipo de espías. Esta misión constará de varias fases que vendrán mejor explicadas más adelante.

Lo importante es que la partida se juega en tiempo fluido con fases diferenciadas de forma diegética por el nivel dentro del sueño en que se encuentran los personajes.

Dato importante: En un momento determinado y por razones que ya conocerás, se pedirá a los jugadores que recreen un recuerdo que vendrá señalado con un color concreto en su ficha. Será algo muy breve y estará integrado en el juego con la misma fluidez que el resto de situaciones, pero será necesario que te sitúes el centro de la sala y "recrees" ese momento junto a las personas que aparezcan en él.



DENTRO DE JUEGO

La muerte: la muerte no es una opción dentro de la partida como agresión de un personaje a otro. Hay una serie de razones dentro de juego por las que no se podrá dar, pero además desde la narración es algo que no queremos que se dé. Los personajes podrán enfrentarse verbalmente y amenazarse, si tienen motivos para hacerlo, pero NO está contemplada la muerte de la forma mencionada.

Violencia: del mismo modo que la muerte no está contemplada, no vamos a jugar a hacer violencia simulada. Creemos que una situación se puede poner igualmente tensa y complicada sin lanzar un puñetazo que pueda suponer un problema. Además, habrá partes de la partida donde no haya una gran cantidad de luz y queremos evitar accidentes.



CONTEXTO

INTRODUCCIÓN

En un futuro no muy distante, la tecnología ha cruzado fronteras que antes solo existían en la imaginación. Entre sus más grandes avances se encuentra el Hipnos, un revolucionario diseño originalmente ideado para comunicarse con pacientes en coma a través de sus sueños. Esta innovación prometía ser una ventana al alma humana, un puente hacia aquellos atrapados en el limbo de la inconsciencia; pero lamentablemente el diseño fue robado. El robo no trascendió durante meses, hasta que su potencial no pasó desapercibido para ojos menos altruistas en el mercado negro.

Así fue como el proyecto Hipnos, bautizado así en honor al dios griego del sueño, cayó en las garras de Olimpo, una agencia de espionaje independiente que operaba en las sombras del poder global y que probablemente se originó a partir de esta tecnología. Con recursos y moralidades ambiguas, Olimpo vio en Hipnos una oportunidad única para transformar esta tecnología en un instrumento de espionaje, permitiendo a sus agentes adiestrados navegar y manipular los paisajes oníricos de figuras de alto perfil, desde políticos influyentes hasta magnates de la tecnología.

LOS SUEÑOS.

ALICIA CAYENDO POR LA MADRIGUERA DE CONEJO.

En todo sueño compartido siempre debe haber un "sujeto", una persona a la que dormir y establecer como origen para el resto de soñadores, aquella cuya mente se va a invadir. A esta persona se la suele conocer como "Alicia". Aunque la tecnología permite que cualquiera sea "Alicia", no todo el mundo puede ser un agente para Olimpo, pues sólo aquellas personas con la capacidad de poder controlar sus sueños, siendo conscientes de ellos, son aptas para la labor (soñadores lúcidos), mientras que aquellas personas que no los controlan (durmientes) son rechazadas para el puesto.

La forma de localizar a estos futuros agentes no es otra que los registros de sueño de lugares como hospitales. Así, con personal médico que trabaja para Olimpo, es fácil detectar a las personas aptas gracias al electroencefalograma. No es posible presentar una candidatura porque Olimpo, para el mundo, no existe.

Los agentes de Olimpo son entrenados en el arte de la inserción onírica. Sus misiones consisten en extraerse secretos, sembrar desinformación, o incluso dirigir las decisiones de sus objetivos mediante sutiles sugerencias en sus sueños. A medida que su poder creció, también lo hizo el escrutinio de aquellos pocos que comenzaban a sospechar de la verdadera extensión de su influencia. La ética de este nuevo campo de batalla es tan turbia como los propios sueños manipulados.

Poco a poco, Olimpo fue mejorando el conocimiento sobre Hipnos y profundizando en sus posibilidades. Así, descubrieron que con un sedante de su creación, podían dormir a "Alicia" mucho más profundamente, llevando a esta persona a un estado de sueño completamente influenciado por su subconsciente, a través de su fase REM.

Desafortunadamente, algunos de los problemas que conlleva tratar con tecnología tan pionera, es que no se conocen bien sus consecuencias. Así fue cómo dieron con "el Olvido": una manifestación onírica, oscura, hambrienta y sin piedad, que siempre reclama un pago por la visita a sus dominios. Ese pago siempre es realizado por "Alicia" y consiste en la pérdida de un recuerdo importante. Lejos de verlo como un problema, los ingenieros de Olimpo (conocidos como "Morfeo") consiguieron adiestrar a los agentes para que la eliminación del recuerdo pudiera escogerse dentro de un minúsculo grupo de opciones, y así hacer olvidar a Alicia la información que fuera necesaria.



LOS EQUIPOS. COMPONENTES.

Con el paso del tiempo, Olimpo fue evolucionando sus equipos de trabajo hasta llegar a un estándar. Cada misión, cada sueño, dependiendo de sus necesidades podía contener los siguientes cargos:

* **Alicia.** El sujeto al que dormir. No es parte del equipo como tal (salvo circunstancias especiales). Si es un soñador lúcido será consciente de todo y podrá tener control de partes del sueño. Si es un simple durmiente ni siquiera recordará el sueño. Esta persona será sedada para facilitar el acceso de los agentes a las distintas fases de su sueño. Alicia es, por tanto "la mente a invadir".

* **Morfeo.** Ingenieros del sueño. No viajan con el equipo al mundo onírico. Se encargan de controlar a los viajeros y a Alicia, y sedar a la última. Los agentes categorizados como "lúcidos" no necesitan ser sedados. En el singular caso de que un agente fuera un "durmiente" sí necesitaría sedación para poder acceder a capas más profundas del sueño.

* **Hades.** En caso de viajar al subconsciente más profundo son quienes, con ayuda de los sedantes de Morfeo, son capaces de manipular el subconsciente durante la fase REM.

* **Zeus.** Líderes de la misión. Llegado el momento de tener que tomar una decisión, su palabra siempre se debe respetar.

* **Poseidón.** Expertos en combate onírico. Algunas mentes fueron entrenadas para saber resistirse al sueño con creaciones oníricas violentas. Este tipo de agentes son los especialistas para combatirlos.

* **Atenea.** Estrategas. Expertos en planificación previa y análisis de perfiles.

* **Hefesto.** Expertos en negociación. Algunas Alicia no son beligerantes pero tienden a no colaborar. Hefesto suele saber cómo conseguir aquello que está escondido.

* **Artemisa.** Solucionadores. Con permiso de Zeus, son los que suelen improvisar en caso de emergencia o problemas no considerados.

* **Afrodita.** Experta en incursiones oníricas, seducción y engaño.

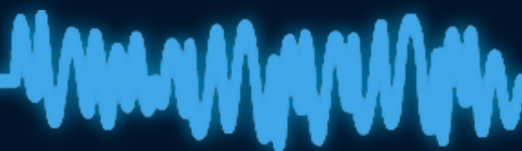
Además de operar en el mundo onírico, los agentes utilizan sus habilidades y su adiestramiento para capturar a Alicia y poder intervenir en su mente a posteriori.

LAS FASES DEL SUEÑO.

Todos los sueños siguen un mismo itinerario, con una serie de fases que se repiten de forma sistemática:

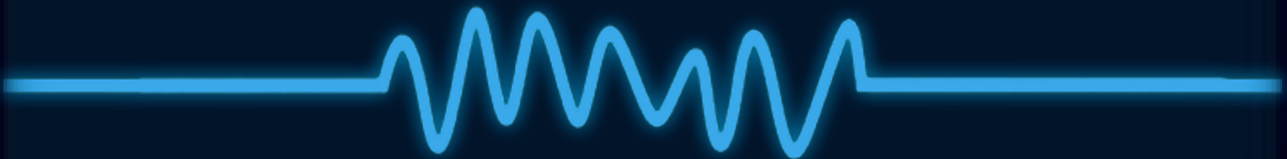
1. Fase 0. Planificación del sueño recurrente.

Antes de soñar, cada equipo establece un plan para la incursión. Para ello se estudia a Alicia, sus hábitos, familia, trabajos, manías, salud, etc. Una vez hecho, se elabora un sueño recurrente para Alicia, que no despierte sospechas en ella. Cada soñador establece su papel en el sueño y así el equipo ya estará preparado para irse a dormir. En esta labor tienen más peso Atenea y Zeus, pero todos los soñadores participan. De la preparación "real" del sueño se encarga Morfeo, que conectará a cada soñador a Hipnos, monitorizando sus señales vitales y ajustando sus niveles de sedante en caso de ser necesario.



2. La Estación.

Todos los soñadores menos Alicia viajan a un recuerdo común que se recrea a sus ojos, haciendo que su entrada en Hipnos sea plácida y cómoda. Morfeo se encarga de estabilizar sus niveles de onda y así evitar que cualquiera se despierte. La Estación sirve como "recuerdo puente", que ayuda a los agentes a ubicar su situación dentro del sueño. Siempre se pasa por la Estación, tanto al salir como al entrar. Este recuerdo ha sido preparado previamente por todos los agentes, de forma que siempre es el mismo, no varía aunque ellos sean conscientes de él.



3. Sueño profundo.

El equipo construye el sueño al que harán que Alicia viaje. Durante esta fase pueden interactuar con Alicia, pero siempre siguiendo un rol propio de su contexto para que Alicia no sospeche nada y no haya interferencias. Esta es la forma de establecer un espacio seguro en la mente de Alicia, de tranquilizar sus estados de alerta. Por eso el contexto del sueño suele ser algo relacionado con la vida de la propia Alicia.

Aquí cada miembro del equipo puede interferir, poniendo sus habilidades al servicio de la misión, disfrazando su identidad de componentes del sueño de Alicia.



4. Fase REM.

No siempre se llega a esta fase. Si el asunto a tratar puede resolverse en Sueño Profundo, es mejor no cruzar a REM, porque es más compleja de manejar y requiere un pago para salir. Aquí los soñadores viajan al subconsciente de Alicia. Para poder entrar en el subconsciente de alguien, esa persona debe estar sedada.

* La Rueda. El lugar donde habitan los recuerdos.

Hades dirigirá la incursión en este momento, buscando en la mente del sujeto la información a encontrar, extraer o a olvidar. Hades es quien puede abrir la puerta a

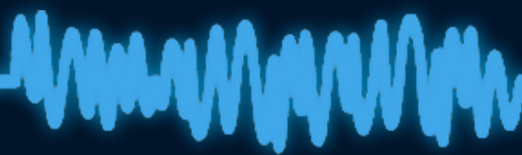
que los demás miembros del equipo interactúen con el subconsciente en esta parte. Hades tiene los permisos y el control, si simplemente quiere reproducir un recuerdo los demás agentes presentes no pueden intervenir más que siguiendo sus indicaciones. Así, por ejemplo Hades puede encontrar un recuerdo de Alicia teniendo una pelea, puede sacar del recuerdo al contrincante y permitir que entre Poseidón, cambiando la pelea. O puede dejar que entre Hefesto y la pelea se convierta en negociación.

*** Aletheia. La fase de la verdad.**

Durante esta breve fase, previa a la salida del subconsciente del sujeto, Alicia está tan expuesta que todo lo que responda será con la verdad más absoluta. Una fase de vital importancia para los intereses de Olimpo.

*** Pago al Olvido.**

Antes de salir del sueño compartido, el Olvido se hará presente para borrar uno de los recuerdos de Alicia. Habitualmente, Hades u otro agente elige el recuerdo de entre las opciones que presenta el Olvido. El pago es obligatorio, de no producirse, la persona encargada de seleccionar el recuerdo que Alicia olvidará, caerá en coma. Esto es, si el agente decide no hacer olvidar nada a Alicia, él mismo será atrapado por el Olvido en un coma probablemente irreversible.



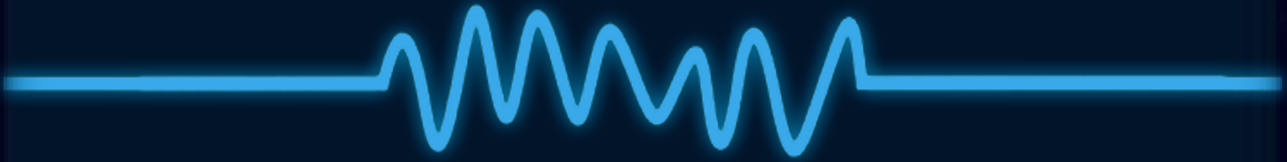
5. Sueño profundo.

Tanto Alicia como el equipo regresarán al sueño que se planificó para Alicia. Es importante que no se levanten sospechas en esta fase para que el sueño de Alicia sea consolidado y así evite recordar la intrusión. Morfeo preparará la transición a la Estación para la extracción completa del equipo.



6. Salida. Vuelva a la Estación.

Los soñadores regresan a la Estación mientras Alicia retoma el itinerario de su sueño normal, pero ya sin la participación del equipo. Mientras tanto, el equipo volverá a vivir su recuerdo compartido antes de despertar en el mundo real.



LOS SUEÑOS TIENEN REGLAS

Dentro del mundo onírico creado gracias a Hipnos hay una serie de reglas que todo soñador entrenado debe conocer:

- Un recuerdo olvidado a través del Olvido no se puede recuperar, aunque hay rumores de que varias compañías trabajan en conseguir su propia versión de Hipnos.
- Borrar un recuerdo no provoca un efecto en cadena que borra otros recuerdos, pero sí provoca un vacío en la mente de la persona que olvida. Por ejemplo, si te hacen olvidar a tu mejor amigo, no olvidarás lo que hiciste con él, pero al intentar pensar en él, será imposible generar ese recuerdo.
- El agente puede elegir no pagar al Olvido con uno de los recuerdos de Alicia, pero de ser así, él mismo caerá en un coma profundo e irreversible.
- Una muerte durante un sueño provoca que el soñador despierte de golpe. Este proceso es doloroso pero no mortal y se suele utilizar con normalidad en misiones en las que no hay mucho tiempo para realizar la incursión. Sin embargo, si el soñador está sedado para viajar al subconsciente y se le mata, este soñador correrá la misma suerte que cuando no se paga al Olvido, quedando en un coma irreversible.
- De la misma forma, es posible sentir dolor, calor o frío de forma "real" durante un sueño; pero no provocará consecuencias fuera de él.

- Hades puede interactuar en el subconsciente de Alicia, gracias a la tecnología diseñada por Morfeo, que establecerá cuando es el momento de poder moverse libremente en esa fase, activando por remoto esta habilidad de Hades. El resto de agentes que vayan al subconsciente no pueden manipular el subconsciente, quedando como meros espectadores y sin posibilidad de interrumpir lo que allí ocurra, salvo que Hades lo permita.

- Para acceder al subconsciente de una persona, esta debe estar sedada, pero no tienen que estarlo las personas que acceden si son soñadores lúcidos. Es decir, en principio solo "Alicia", estaría sedada para poder acceder a su subconsciente.

Si tienes alguna duda no tengas reparo
en consultárnosla en el siguiente email:

islamusahli@gmail.com

En nombre de Olimpo, muchas gracias por su colaboración.



