

Note all'adattamento di Onironauti – Roberto Grassi

Non è facile adattare completamente Onironauti a Lux Et Umbra (naturalmente è necessario leggere l'ambientazione per capirla meglio).

Il tema di fondo che il Narratore dovrà tenere presente riguarda il fatto di associare la presenza di Traumstadt ad un luogo che può portare i personaggi alla pazzia e che questa pazzia può riverberarsi nel mondo reale attraverso i Réveillés.

Bonus e Corruzione funzionano come Lux et Umbra, così come i Punti Vita.

I personaggi non potranno mai "morire" a Traumstadt, nel caso in cui i Punti Vita vadano a zero cadranno in coma.

La possibilità di Attaccare oniricamente il mondo di Traumstadt ha poco senso, perchè Traumstadt è troppo potente. L'unica cosa che si può fare è potersi difendere.

Riguardo le caratteristiche, quelle del Mondo Reale sono esplicative. Alcune note su quelle di Traumstadt.

- Animale Guida: rappresenta la capacità di poter interagire con l'Animale Guida del Navigatore.
- Orientamento: rappresenta la capacità di trovare la giusta direzione nella babele onirica di Traumstadt.
- Persuasione: rappresenta la capacità di poter persuadere alcuni personaggi del mondo del Sogno.
- Difesa Onirica: rappresenta la capacità di difendersi dagli attacchi onirici portati dalle creature del Sogno.
- Reame del Sogno: rappresenta la capacità di poter indagare e capire alcuni elementi del mondo del Sogno e persino di poterne creare, temporaneamente, alcuni.
- Rigenerazione: rappresenta la capacità di poter 'curare' le ferite portate dagli abitanti del Reame del Sogno.