L’idea è di preparare diversi filoni narrativi, basati su un numero di minacce per la razza umana/terra/amici.

Da un lato osserviamo un aumento di onironauti, dovuti all’inquieto sonno di un antico essere.   
Contro Chtulu, ma anche contro la libera umanità combattono gli uomini grigi, mangiatori di tempo, che mirano a studiare gli onironauti per sfruttarne le capacità a loro vantaggio.

Il dormire inquieto dell’antico increspa lo strato primo della realtà e strani fenomeni si susseguono. Non tutti casuali. Nessuno immagina il coinvolgimento dell’antico, ma strane bestie mai viste prima si aggirano per le città filmate e fotografate dalla miriade di dispositivi connessi a internet.

Sono pochi coloro che sospettano l’esistenza di un’antico o anche solo che abbiano intenzione di indagare, ma sono determinati e intenti a studiare un software il cui codice sembra intriso di formule magiche.

Nei circoli dediti allo studio delle antiche storie si mormora anche che alcuni artefatti abbiano cominciato a risuonare e ad emettere strani bagliori. Pochi conoscono il perché ma alcuni di questi sono stati trafugati. Il segreto che si cela dietro di loro è che sono dei catalizzatori per l’evocazione di potenti spiriti guerrieri vincolati a un antico patto di battaglia e richiamabili da chi ne è a conoscenza.

Sebbene la presenza del Antico Dormiente sia il pericolo più grande, nell’immediato il pianeta terra deve preoccuparsi dell’inspiegabile avvento di famelici esseri dalle altre dimensioni. Dopo aver ucciso e mangiato 7 vittime i demoni hanno modo di prendere le sembianze di una delle loro vittime e mimetizzarsi nel sottobosco umano senza essere riconosciuti, continuando ad accrescere il loro potere senza farsi scoprire.

A accorgersi per prima del pericolo, a reagire e indagare è la mafia, che vede danneggiati gli affari nel suo territorio. Tra loro si osservano i primi maghi e alchimisti, persone che riescono a imbrigliare la volontà e ad imporla sull’esistente.

Sullo sfondo, notato da pochi, ci sono delle persone che sono consapevoli di quanto sta accadendo, alcuni di loro sono diventati folli nel corso degli anni, ma quelli che sono riusciti a mantenere un barlume di lucidità dedicano tutto loro stessi al mantenimento del sogno dell’antico.

Il segreto che nessuno sa non è che il risveglio di Chtulu porterebbe distruzione, bensì che noi siamo il sogno dell’antico.

**ONIRONAUTI**

Tra gli onironauti qualcuno non è consapevole di esserlo e a volte, soprattutto nelle fasi iniziali, nemmeno ricorda i viaggi del sogno. E’ il caso di Isaac la cui attitudine a sognare possiede l’originale peculiarità di modificare il reale scambiando i fili del destino.

I sognatori di vecchia data sono invece dotati di grande potere nel reame del sogno e mentre il sonno di Chtulu diventa inquieto cominciano ad avvertire un avvicinamento fra i diversi piani astrali. I sognatori non hanno un’organizzazione, né si riuniscono in gilde. Semplicemente si riconoscono e sono normalmente fieri e felici delle loro peculiarità e potere sul piano astrale. Alcuni di essi sembrano aver superato il livello umano e pare che risiedano nel sogno anche quando sono svegli.

**UOMINI GRIGI**

Alcuni affermano che siano alieni altri che siano la versione corrotta degli umani che hanno deciso di abbandonare il proprio potenziale. Non è dato sapere la loro origine, ma mangiano il tempo delle persone. A volte semplicemente accorciandone la vita, altre volte, più subdolamente, limitandone la libertà, costringendoli a svolgere compiti odiosi, e quindi buttando via il tempo della loro vita che raccolgono e ingoiano come fosse zucchero filato.