

Oniria es el mundo de los sueños. Está formada por la suma de todos los sueños de los soñadores del Universo. Como siempre hay soñadores, algunos de esos sueños se han convertido en permanentes y forman parte del inconsciente colectivo.

1. Siempre que sueñas, estás en Oniria
2. Técnicas como la meditación o las drogas pueden dar acceso a Oniria
3. Oniria se compone de varias regiones o zonas, que pueden estar en contacto o superpuestas
  - 3.a. Los sueños de los humanos de la Tierra (noosfera)
  - 3.b. Los sueños de los animales de la Tierra
  - 3.c. Los sueños de las plantas de la Tierra
  - 3.d. Los sueños de otras entidades vivas del Universo
4. El conjunto de todos los soñadores se llama **onirosfera**.
5. La diferencia entre la onirosfera y Oniria es que Oniria es la suma de la onirosfera y los sueños permanentes creados a lo largo de la Historia.
6. Las entidades inertes no sueñan ni forman parte de Oniria
7. Los onironautas son los soñadores que exploran Oniria de forma consciente
8. Los onironautas novatos pueden elegir a qué parte de Oniria ir, pero no en qué parte de Oniria «aterrizar»
9. El «upload» es el despertar dentro de Oniria. Es decir, en el momento entre que se cae dormido y comienza el primer sueño
10. La información compartida en Oniria casi nunca se recuerda en la vigilia, lo que hace prácticamente imposible demostrar su existencia
11. Los onironautas capaces de extraer información de Oniria a la vigilia, son considerados maestros de los sueños
12. Dentro de Oniria es muy difícil pintar y escribir
13. Los onironautas experimentados pueden crear lugares dentro de Oniria que permanecen aunque ellos no estén, gracias a que usan los sueños de otros soñadores
14. Los árboles y plantas siempre están soñando, y son receptáculos perfectos para crear lugares
15. Los lugares, personajes y sueños concretos, no desaparecen aunque muera o despierte su "anfitrión", sino que se parecen a servidores con diferentes copias de seguridad

16. Se cree que existen entidades nacidas y creadas en Oniria, es decir, que no han sido soñadas por soñadores u onironautas
17. Viajar de un sueño a otro no se hace casi nunca recorriendo un camino, sino que se parece más a parpadear y aparecer
18. Los creadores de lugares establecen las reglas de esos lugares, por ejemplo pueden obligar a que todo el que entre tenga forma de gato, o que no se pueda pronunciar una palabra, etc.
19. No se puede hacer que otro soñador se despierte mediante una acción directa
20. Morir en Oniria casi nunca implica morir en la vigilia
21. Oniria es parte de la realidad
22. Los soñadores, al caer dormidos, son «enviados» a algún lugar aleatorio de Oniria. Normalmente, los humanos van a la noosfera, los animales a la faunasfera, etc.
23. En algunos casos raros, tu cuerpo onírico puede quedar en oniria cuando despiertas. Por ejemplo si mueres en sueños.
24. Los soñadores son dirigidos a un «clúster» cuando se duermen. Éstos clústeres son zonas visitadas por soñadores con cosas en común. Algunos clústeres comunes son
  - 24.a. Clúster de idioma
  - 24.b. Clúster de pesadillas
  - 24.c. Clúster de grandes cambios
  - 24.d. Clúster de acción

El clúster de idioma es la segmentación más común y habitual.