

ETHERFIELDS

«Todo lo que vemos es solamente
un sueño dentro de un sueño»

- Edgar Allan Poe

MANUAL DE JUEGO 2.0

«Toda la vida es solo un conjunto de imágenes en el cerebro, en las cuales no hay diferencia entre las que nacen de cosas reales y las que nacen de sueños internos, y no hay motivo para valorar una sobre la otra»

— H. P. Lovecraft

ÍNDICE

- 2 COMPONENTES
- 3 ANTES DE EMPEZAR
- 4 RESUMEN / PREPARACIÓN COMENZAR LA CAMPAÑA
- 6 REGLAS BÁSICAS
- 7 LOSETAS DE PUERTA AL SUEÑO
- 8 MAPA DEL ENSUEÑO
- 9 OTRAS REGLAS DEL ENSUEÑO
- 10 ORDEN DE TURNO
- 11 FASE DE LOS SOÑADORES Y DE ENSUEÑO
- 12 VOLVER A BARAJAR
- 13 SELLAR Y ABRIR CARTAS
- 14 ANGSTIA Y MUERTE
- 15 ACCIONES DE LOS SOÑADORES
- 16 CARTA DE ACCIONES BÁSICAS
- 17 CARTAS DE INFLUENCIA
- 18 CARTAS DE INFLUENCIA DE PROGRESO
- 19 MERCADO DE INFLUENCIA
- 20 ACCIONES GRADUALES
- 21 ACCIONES ATACAR/CONTACTAR
- 22 AUMENTAR TU MOTIVO
- 23 ACCIONES DE MOVIMIENTO
- 24 RELANZAR LOS DADOS
- 25 OBJETOS
- 26 FASE DE ENSUEÑO
- 27 CARTAS DE TURNO
- 28 LOSETAS, MOVIMIENTO Y EFECTOS DE ENTIDAD
- 29 METAMORFOSIS
- 30 MÁSCARAS
- 31 RELOJ
- 32 CARTAS DE SABIDURÍA
- 33 DUEÑOS
- 34 MAPA DEL MUNDO ONÍRICO
- 35 DUEÑOS Y ENTIDAD DE DUEÑOS
- 36 FICHAS DE ESTADO
- 37 CARTAS DE DESTINO
- 38 FASE DELTA
- 39 TIENDA
- 40 CARTAS DE FALLA
- 41 CARTAS DE ESTACIÓN
- 42 GUARDAR LA PARTIDA
- 43 AÑADIR UN SOÑADOR
- 44 VARIANTES
- 45 FAQ/ ACLARACIONES
- 46 MODOS OPCIONALES
- 47 GUÍA DE ESTRATEGIA
- 48 ÍNDICE
- 49 RESUMEN DE REGLAS

CRÉDITOS

DISEÑO DEL JUEGO: Michał Oracz
PRUEBAS Y DESARROLLO (HASTA QUE APARECIERON SÍNTOMAS PERTURBADORES): Krzysztof Belczyk, Bartłomiej Kalisz, Adrian Krawczyk, Łukasz Krawiec, Ernest Kiedrowicz, Michał Lach, Jan Truchanowicz
JEFE DE PRUEBAS Y DESARROLLO: Paweł Samborski
DISEÑO GRÁFICO: Adrian Radziun, Andrzej Póttoranos
PINTARON TODO: Anna Myrcha, Ewa Labak, Michał Pełtsch, Patryk Jędraszek, Jakub Dzikowski, Piotr Orleański, Piotr Fokowski, Piotr Kryński, Łukasz Jaskulski, Maciej Łaszkiwicz «Maklasko», Michał Salata «Fajna Wzja», Mateusz Bielski, Michał Oracz
DISEÑO DE PERSONAJES E ILUSTRACIÓN DE CAJA: Anna Myrcha
MINIATURAS 3D PRECIOSAS: Jędrzej Chomiccki, Jakub Ziłkowski, Piotr Gacek, Mateusz Modzelewski, Agnieszka Pogan, Marta Biernacka
JEFE DE MINIATURAS 3D PRECIOSAS: Adrian Komarski
CONCEPTO DEL MUNDO: Adrian Komarski, Anna Myrcha
HISTORIA: Michał Oracz, Andrzej Betkiewicz
VISION DE JUEGO Y PROMOCIÓN: Marcin Świerkot
JEFE DE PRODUCCIÓN: Jakub Molendowicz, Adrianna Kocięcka, Łukasz Potoczny, Michał Matosz
REGLAMENTO 2.0: William Dovan, Michał Lach
DISEÑO Y COMPOSICIÓN: Jędrzej Cieślak, Michał Oracz, Patrycja Marzec, Rafał Janiszewski, Maria Pinkowska-Porzycka, Angelika Wierzbza
CORRECCIÓN DE PRUEBAS Y EDICIÓN: Tyler Brown
TRADUCCIÓN ESPAÑOLA: Diago García
CORRECCIÓN DE LA TRADUCCIÓN ESPAÑOLA: David Monzó
PRUEBAS: Javier González, Carmen Fabregat
AGRADECIMIENTOS: Ken Cunningham, Christi Kropf, Jordan Luminals, Tony Nguyen, Ian Sutton, Michael French, Joanna Brzezinska, Anna Gałdźiszewska, Marta Syc, Kamil Maleszka, Maciej Waniccki, Kostek Weber.
 Gracias a todas las personas que probaron este juego durante su creación. Un agradecimiento especial a todos los patrocinadores de Kickstarter que nos ayudaron a hacer realidad este juego.

COMPONENTES

Es decir, qué es lo que has sacado de la caja.

NO BARAJES NINGÚN MAZO HASTA QUE SE TE INDIQUE



Tablero



Marcador de Equipo

Marcador de Jugador Inicial

Miniatura de Belsazar



4 miniaturas de Soñador

(Jugadora, Especialista, Tipo Duro, Espiritu Libre)



4 miniaturas de Soñador en modo Lúcido

No se usarán en la partida hasta que descubras cómo abrir los mazos del Modo Secreto durante la campaña.



4 miniaturas de Humano Cambiaformas



4 miniaturas de Criatura Cambiaformas



4 tableros de Soñador



4 tableros de Soñador en Modo Lúcido

No se usarán en la partida hasta que descubras cómo abrir los mazos del Modo Secreto durante la campaña.



14 Máscaras (y 4 soportes de Máscaras)



4 mazos de INFLUENCIA de Soñador

(22 cartas en cada uno)



4 cartas de ACCIONES BÁSICAS



5 cartas de OBJETO Inicial



4 mazos de Modo Secreto (Lúcido) empacados (20 cartas en cada uno)

¡No los abras hasta que se te indique!



Mazo de Mercado de INFLUENCIA Inicial (81 cartas)

Cartas de influencia sin números o reglas en su reverso. Durante la Campaña, se añadirán al Mercado de Influencia cartas nuevas de otros mazos de Influencia (es decir, mazos de Influencia de los Soñadores o cartas Secretas de Influencia).



12 cartas de TURNO



Mazo de DESTINO Inicial (10 cartas)



Mazo de FALLAS Inicial (6 cartas)



395 cartas SECRETAS

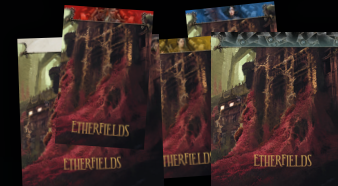
(+1 carta extra para el Modo Opcional) ¡No las mires hasta que te lo indiquen!



280 losetas SECRETAS

(+2 losetas extra para los Modos Opcionales) ¡No las mires hasta que te lo indiquen!

En este juego, utilizamos la palabra «loseta» para las cartas de 100x100 mm.



17 separadores

Se usan para separar los mazos en la caja.



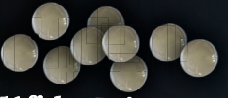
16 fichas de Éter

Se usan para contar el Éter (experiencia) conseguido por los Soñadores. El Éter se utiliza para mejorar los Soñadores, comprar nuevas cartas de Influencia, etc. El Éter está representado por en las reglas.



16 fichas de Angustia

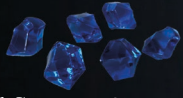
Se usan para representar la angustia, el miedo, la fatiga, las dudas y las heridas de los Soñadores. La Angustia está representada por en las reglas.



16 fichas Universales

Las fichas Universales tienen diferentes usos definidos por cartas y reglas.

Las fichas Universales están representadas por en las reglas.



6 Gemas Brillantes

Gemas preciosas que los Soñadores pueden usar durante acciones concretas. Su importancia crecerá durante la campaña.

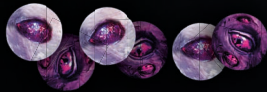
Las Gemas Brillantes están representadas por en las reglas.



Dado de Movimiento de la Entidad



Dado de Fortuna



20 fichas de Amenaza

Son fichas genéricas que tienen diferentes usos definidos por cartas y reglas. Normalmente representan peligros o desafíos. Estas fichas tienen dos caras diferentes.

Las fichas de Amenaza están representadas por en las reglas.



6 fichas de Bloqueo

Las fichas de Bloqueo están representadas por en las reglas.



12 fichas de Metamorfosis



8 fichas de Terreno



4 fichas de Llave



12 fichas de Motivo (4 de cada color)



5 fichas de Espíritu



4 fichas Personales de Soñador

Sácalas de la caja solo si el juego te lo indica.



10 fichas de Historia

Si el juego no te pide que uses una ficha de Historia concreta, usa cualquiera de ellas.



4 fichas de Estado



77 fichas de Signo

¡Déjalas en la caja hasta que descubras su significado y reglas al revelar una carta!



Marcador de hora



Ficha de Muro/Manecilla del Reloj



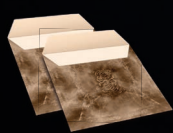
Ficha de Agujero



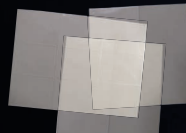
6 fichas en blanco



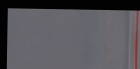
15 fichas de Entidad



2 sobres de loseta de Puerta al Sueño



Soportes para cartas de Sabiduría y 2 soportes para losetas del Mapa del Mundo Onírico.



Bolsa de desechos

Cuando el juego te pida que retires una ficha del juego, ponla en la bolsa de desechos. No se volverá a utilizar más en el juego.



Libro de guiones secretos

¡DETENTE! ANTES DE EMPEZAR+

La gran cantidad de cartas, losetas, fichas y resto de componentes de la caja puede resultar intimidante al principio. Esta sección te ayudará a ordenarlo todo antes de tu primera partida.

CARTAS

- 1] Coloca los cuatro mazos con la inscripción «No abras este mazo» en uno de los lados de la bandeja de cartas, sin abrirlos.
- 2] Abre el resto de mazos, ¡pero no los desordenes!



La mayor parte de los mazos son **CARTAS SECRETAS** que pueden ser identificadas por el código de carta que aparece en la esquina superior derecha de su reverso. El código está compuesto por un número romano (I o II) seguido de un número

arábigo y, a veces, una letra.

El número romano hace referencia a la campaña a la que pertenece la carta.

El número arábigo sitúa la carta en un grupo más pequeño (es decir, todas las cartas de un Sueño concreto).

Por último, cada carta (o varias cartas del mismo tipo) tendrán una letra.

3] Ordena estos mazos (deberías encontrarlos más o menos ordenados cuando los abras) y colócalos en el espacio principal del inserto de la caja. Las cartas deberían quedar ordenadas de esta forma:

I-01 A, I-01 B, I-01 C, ... I-02 A, I-02 B(x4), ... II-23 A y así sucesivamente.

No te asustes si te parece que faltan cartas, es algo deliberado. Puedes encontrar un listado completo de las cartas en <https://www.etherfields-secrets.com/forum/official-faq/list-of-all-secret-cards-and-tiles>. El resto de cartas no tienen código en sus reversos. Son las cartas iniciales. Se pueden colocar en su separador correspondiente (consulta la pág. anterior):



Los cuatro mazos de Influencia de los Soñadores.

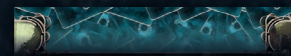
Pon una carta de ayuda de Acciones Básicas con cada mazo.



5 cartas de Objeto Inicial



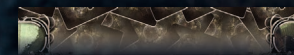
12 cartas de Turno



10 cartas de Destino



6 cartas de Falla



81 cartas del Mercado de Influencia Inicial

CARTAS Y LOSETAS

Abre las cartas más grandes y cuadradas y ordénalas como las cartas Secretas de antes. Colócalas en el espacio de almacenamiento más grande de la caja. A partir de ahora, llamaremos **LOSETAS** a estas cartas cuadradas más grandes y **CARTAS** a las cartas de tamaño normal.

OTROS COMPONENTES

Destroquila el resto de componentes y ordénalos como indica la sección de la izquierda, con cuidado de no tirar las fichas en blanco por error. El resto de separadores se pueden dejar de lado por ahora (en la pág. 16 encontrarás un listado completo).

RESUMEN DEL JUEGO

Etherfields es un juego narrativo y colaborativo de construcción de mazos por campañas diseñado para 1-4 jugadores (o 5 con el suplemento de 5º jugador) que se desarrolla en un mundo fantástico donde varios parajes oníricos surrealistas y únicos esperan para que los explores.

Los jugadores interpretan el papel de los Soñadores y, en el transcurso de la campaña, descubrirán sus pasados olvidados y sus misiones desesperadas.

Etherfields es un juego en constante evolución, por lo que hay algunas reglas que no están en este reglamento y se explicarán cuando vayan apareciendo.

Si es tu primera partida, escoge un arquetipo personaje Soñador de abajo. De lo contrario, pasa a PREPARACIÓN DEL JUEGO.

COMENZAR LA CAMPAÑA ELEGIR A TU SOÑADOR

Cada jugador elige a uno de los Soñadores que presentamos más abajo para jugar con él y coge el mazo de **Influencia** correspondiente de 22 cartas (que baraja después) además de la **carta adicional de Acciones Básicas**, la **miniatura** y el **tablero de Soñador**.

No te preocupes demasiado por tener que seleccionar el Soñador ahora; más tarde podrás cambiarlo, así que escoge el que más te apetezca.



LA JUGADORA es una buena elección si te gusta jugar con el destino y lanzar dados. La Jugadora a menudo confía en su suerte y, además, puede manipularla. Le gusta engañar a los demás, pero lo considera un juego, no algo serio. Tiene problemas para entender la gravedad de la situación y, cuando lo hace, finge que no pasa nada.



EL ESPECIALISTA es un ingeniero y artesano experto. Se apoya en el uso de cartas de Progreso que proporcionan bonus constantes durante la partida y construye lentamente un motor de juego potente. Prefiere las opciones pacíficas y el análisis profundo sobre soluciones más rápidas o brutales. Ha reunido más conocimientos que el resto de los Soñadores en conjunto. Es un líder.



EL TIPO DURO es tenaz y resistente. Prefiere las acciones directas, casi siempre usando la fuerza bruta. No le gusta parlotear y repensar un problema una y otra vez, pero puedes contar con él si te metes en problemas. No dudará en sacrificarse. Puede parecer sombrío, pero es más bien frío y tranquilo, hasta que algo desata su furia.



A LA ESPÍRITU LIBRE le gusta romper las reglas. ¡Incluso las reglas básicas del juego! No puede aceptar ninguna barrera o ley y sigue su propio camino. Se identifica con su alma y su conciencia, trata su cuerpo físico como algo menos importante. A veces, actúa de forma bastante infantil.

PREPARACIÓN DEL JUEGO

«Empieza por el principio —dijo el rey, muy serio— y sigue hasta el final; allí te paras».

— Lewis Carroll, «Alicia en el País de las Maravillas»

Si es tu primera partida, solo tienes que realizar los pasos de las secciones resaltadas de la Preparación del juego. Si no lo es, completa toda la Preparación para cada partida posterior.

- 1] **Extiende el tablero.** A
- 2] **Almacén:** Coloca aquí todas vuestras cartas de Nota y Objetos. B

Atención: si estás empezando una campaña, todavía no tendréis ninguna.

3] **Espacio del Tablero del Ensueño:** Coloca las 2 **Iosetas de Preparación del Mapa de Duermevela** aquí C. Ignora esto si es tu primera partida.

4] **Cada jugador coloca el tablero del Soñador** que haya elegido, sus **cartas de Influencia**, su **Miniatura** y su **carta de Acciones Básicas** delante de sí mismo.



DESCRIPCIÓN DE TABLERO DE SOÑADOR

- 1 - **Mazo de Influencia** (boca abajo).
- 2 - **Pila de Descarte de Influencia** (boca arriba).
- 3 - **conseguido.**
- 4 - **sufrida.**
- 5 - **Zona de cartas de Progreso activas.**



5] Coloca los siguientes elementos en su lugar:

a) **Cartas de Turno D** : Barájalas y colócalas boca abajo en el espacio para el Descarte de Turno.

b) **Cartas de Destino E** : Barájalas y colócalas boca abajo en el espacio para el mazo de Destino.

c) Espacio para el Mazo de Duermevela/Entidad **G** : Separa la loseta Fase Delta (reverso verde), baraja las losetas restantes y colócalas encima de ella. Este también es el lugar para las **lose-tas de Entidad**.

d) **Cartas de Falla F** : Barájalas y colócalas boca abajo en el espacio de mazo de Fallas.

e) Losetas del Mapa de Duermevela **H** : Barájalas y coloca las losetas restantes en el espacio para las losetas del Mapa de Duermevela.

f) Cartas de Estación **I** : Asegúrate de que la carta superior es la misma que la de tu partida anterior.

g) Saca el soporte de cartas que contiene todas las cartas de Sabiduría que habéis encontrado.

h) Losetas de Puerta al Sueño: Saca todas las losetas de Puerta al Sueño del sobre especial. Al iniciar cualquier Sueño, se colocarán en **J** . ¡Pero todavía no las coloques!

i) Coloca las losetas del Mapa del Mundo Onírico en el table-ro del Mapa del Mundo Onírico. **K**

6] **Prepara todos los dados, fichas y marcadores en reservas separadas cerca del tablero.** Si han sido desbloqueadas, puedes sacar tanto las fichas Universales como las de Signo; en caso contrario, déjalas en la caja.

7] **Coloca el Marcador de Hora en la hora correspondien-te del Reloj en función de cuántos Soñadores estén jugando: 1/2/3/4/5 Soñadores = 5/4/3/2/1 Horas.** **L**

8] **Resuelve la carta Despertar a partir del paso 4.** Después del paso «Revela 2 losetas de Preparación del Mapa de Duermevela» (las losetas están etiquetadas en el reverso), coloca tus Soñadores en cualquiera de los espacios de **L**.

Atención: Durante esta resolución, los jugadores pueden cambiar su Soñador, la composición de su mazo de Influencia y las Máscaras que quieren activar.

SI ES TU PRIMERA PARTIDA, ESTÁS LISTO PARA EMPEZAR. LEE CON ATENCIÓN EL RESTO DE ESTA PÁGINA Y, DESPUÉS, ROBA Y RESUELVE LA LOSETA I-01 X

(La loseta de Puerta al Sueño «El primer sueño»)

Para aprender cómo se resuelve esta carta, sigue leyendo las **REGLAS BÁSICAS** en la página siguiente.

ELEMENTOS EN LA CAJA

Puedes dejar los elementos siguientes en la caja (sácalos cuando los necesites):

- **Mazo de Mercado de Influencia:** barájalo antes de sacarlo.
- **Mercado de Objetos:** barájalo antes de sacarlo. **Si es tu primera partida, el Mercado de Objetos estará vacío.**
- **Cartas y losetas Secretas:** Permanecen en el orden en que vienen.
- **Máscaras sin usar.**

Los **textos resaltados** que encontrarás a lo largo del reglamento están diseñados para servir como una pequeña guía durante tu primera partida. La estructura de este reglamento está pensada para que te sumerjas en el Primer Sueño, el tutorial del juego, sin necesidad de leerlo por completo. El tutorial hará referencias al reglamento cuando te encuentres con un concepto nuevo. Esa parte del juego está diseñada para enseñarte, poco a poco, todas las reglas.

REVELAR

Siempre que el juego te pida que reveles una carta o una loseta con un código específico, búscala en los mazos/losetas secretos (comprobando el código en su reverso), revélala y colócala en el espacio correspondiente, o cerca del tablero si no tiene un espacio propio (algo que suele pasar sobre todo con las cartas específicas de un Sueño).

Si cuando se te pide que reveles una carta/loseta el juego solo te da una letra en lugar de un código completo, significa que la carta/loseta revelada está en el Sueño actual y no en los mazos/losetas secretos.

Tanto en el libro como en las cartas y las losetas encontrarás muchas menciones a «**SUEÑOS**» y «**DUERMEVELAS**», y al principio es fácil confundir ambos conceptos.

Por norma general, los **SUEÑOS** son aventuras más largas con una conclusión, mientras que los **DUERMEVELAS** son minicuentos entre ellas.

Los **SUEÑOS** utilizan las **LOSETAS DEL MAPA DE ENSUEÑO** (que se encuentran en las cartas Secretas únicas y en las losetas de Sueño). Tu aventura comenzará en un Sueño.

Los **DUERMEVELAS** usan las **LOSETAS DEL MAPA DE DUERMEVELA (ENSUEÑO)** y el **MAZO DE DUERMEVELA**.

Por último, si ampliamos el foco y miramos a vista de pájaro, nuestros Soñadores, como grupo, se mueven por el **MAPA DEL MUNDO ONÍRICO K** para conseguir entrar en los Sueños, encontrando numerosos Duermevelas durante su viaje. Explicaremos los Duermevelas y el Mapa del Mundo Onírico más adelante.



GUIONES SECRETOS

Etherfields utiliza un **Libro de guiones secretos** para contar las historias y los eventos del juego. Cada vez que veas una referencia a «g.xxx», busca ese número en el Libro de guiones secretos y lee el guion en voz alta.

Existe una versión digital actualizada del Libro de guiones secretos en: <https://etherfields-secret-scripts.web.app/>

MÚLTIPLES OPCIONES

Cuando el juego te indique que hagas algo y haya varias opciones disponibles (como mover una Entidad cuando tienes varios caminos posibles), los Soñadores eligen una opción como grupo. Si no cumples los requisitos para una determinada opción, no podrás escogerla. Esto también se aplica a todo el grupo si la opción se refiere a todos los Soñadores.

REGLAS DE PRECEDENCIA

Cuando una regla en una carta, loseta o guion contradice el reglamento, tiene precedencia la regla de esa carta, loseta o guion.

ICONO DE NÚMERO DE JUGADORES (👤)

👤 indica el Número de Jugadores. Siempre es igual al número de jugadores en la partida (por ejemplo, si hay 4 jugadores en la partida, este icono significa «4»).

SÍMBOLO «/»

El símbolo «/» significa «0».

REGLAS BÁSICAS

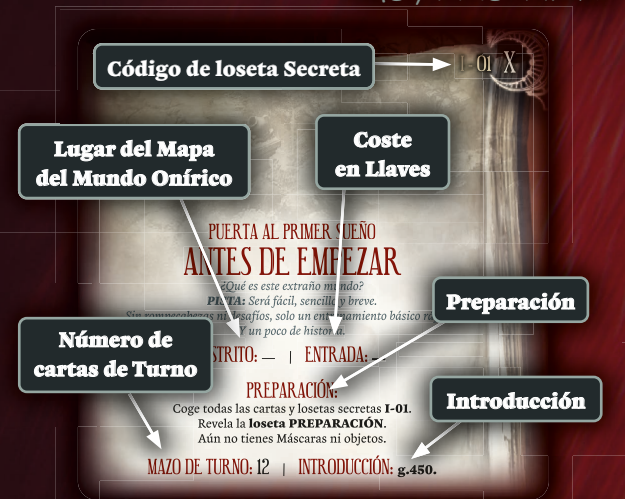
DESARROLLO DEL JUEGO

A lo largo de la campaña, los jugadores exploran diferentes Sueños y sus Ensueños para desentrañar su propósito y su identidad. Se trata de aventuras únicas, expandidas y más largas que presentan gran variedad de entornos y argumentos. Entre Sueño y Sueño, los jugadores atraviesan el Mapa del Mundo Onírico y encuentran Duermevelas, minicuentros más cortos que les enfrentan a los habitantes y las criaturas que moran en este mundo.

LOSETAS DE PUERTA AL SUEÑO

«¿Alguna vez has tenido la sensación de no saber con seguridad si sueñas o estás despierto?»

- Neo, «The Matrix»



Las Puertas al Sueño se utilizan para entrar en los Sueños. Normalmente, tendrás que llegar a un Distrito concreto para poder entrar en ellos (consulta **MAPA DEL MUNDO ONÍRICO**, pág. 14) y también necesitarás un número determinado de Llaves. **Puedes ignorar estos requisitos para el Primer Sueño.** Los Sueños pueden guardarse entre sesiones de juego utilizando el sobre suministrado.

Para entrar en un Sueño, resuelve lo siguiente:

- Si hay un Ensueño de Duermevela, descártalo (es decir, todas las losetas del Mapa de Duermevela, cartas de Capricho, etc.).

De momento no hay ningún Mapa de Duermevela, así que puedes saltarte este paso.

- **PREPARACIÓN:** Resuelve todos los pasos enumerados aquí antes de comenzar el Sueño. Normalmente, esto implica que saques las cartas correspondientes de la caja y que las coloques donde puedas alcanzarlas, además de colocar sus losetas del Mapa de Ensueño iniciales.

¡Recuerda! Nunca mires el anverso de ninguna carta o loseta Secreta de Sueño salvo que el juego te pida que la reveles, la ojees o la ganes.

- **MAZO DE TURNO:** Roba al azar el número indicado de cartas de Turno y colócalas boca arriba en el espacio para el mazo de Turno. Estas cartas indican cuánto tiempo tienes para completar el Sueño (consulta **CARTAS DE TURNO**, pág. 12). El resto se descartan boca abajo en la pila de Descarte de Turno.

- **INTRODUCCIÓN:** cuando hayas preparado el Sueño, lee la referencia concreta de este Sueño en el Libro de guiones secretos.

- **Da la vuelta** a la loseta de Puerta al Sueño y colócala en el espacio de Puerta al Sueño. En ella aparece cualquier regla especial junto con la META del Sueño y el número de guion que hay que resolver si te quedas Sin Turnos.

- Por último, los Soñadores entran en el Ensueño y comienza el primer Turno...

MAPA DEL ENSUEÑO

La ignorancia, ese loco viejo y ciego que conduce por un camino errante, ha fijado nuestro curso hacia una noche de incertidumbre.

- Dead Can Dance, «In the Wake of Adversity»

Cuando los jugadores están en un Sueño o Duermevela, el juego tiene lugar en el Ensueño, que consiste en losetas de Mapa que representan lo que los Soñadores experimentan dentro del Sueño o Duermevela. Se utilizan miniaturas para representar a los Soñadores y las Entidades que encuentran. Cada loseta de Mapa se divide en 4 casillas. Cuando se revela una loseta de Mapa, colócala boca arriba y alinea su código con el código correspondiente de la zona del **MAPA DEL ENSUEÑO** (parte superior del tablero).

Ten en cuenta que las losetas de Mapa no siempre ocupan exactamente una casilla de loseta del mapa: en ocasiones ocupan dos casillas, ocupan un poco más de una o se colocan en ángulo. En estos casos, es muy importante comprobar que el código de la loseta (A1, B2, etc.) está alineado con el código del tablero y que las líneas de la cuadrícula coinciden.

Si es tu primera partida, la Puerta al Sueño te indica que reveles solo la loseta de preparación (Loseta 1-01 PREPARACIÓN). Dale la vuelta y colócala en el lugar (superior) A2 del Ensueño en el tablero principal.

ENTRADA DEL SOÑADOR

Los Soñadores siempre entran en el Ensueño en la Entrada del Soñador. Este icono está entre 2 casillas, lo que significa que afecta a ambas. Coloca tus miniaturas en cualquiera de esas casillas. Coloca tus Soñadores en cualquiera de las 2 casillas disponibles en la Loseta A2.

ACCIONES DE MAPA

Las acciones de Mapa son aquellas que se encuentran en las losetas de Mapa. Las que tienen el símbolo son de un solo uso, por lo que tras usarlas debes bloquearlas con una ficha (consulta **ACCIONES DE LOS SOÑADORES**, pág. 9, sobre cómo usar acciones).

MUROS

También hay un muro cerca. Es una barrera infranqueable que no puedes atravesar para moverte o medir alcance (consulta **ACCIONES DE MOVIMIENTO**, pág. 11).

ENGENDRAR ENTIDAD

De momento no hay ninguna Entidad, por lo que no necesitas preocuparte por esto todavía, aunque no debes olvidar estas reglas.

Las Entidades Engendradas (consulta **ENTIDAD**, pág. 12) aparecen en las casillas con el símbolo . Si hay varias casillas disponibles, puedes elegir dónde aparece la Entidad. Cuando Engendres varias Entidades, si hay más de una casilla disponible, colócalas repartidas lo más equitativamente posible.



En el Ensueño, si hay alguna casilla con un icono de Palo de Turno, comprueba si se corresponde con el Palo de Turno actual. En caso afirmativo, la primera Entidad Engendrada debe colocarse en esa casilla .

ESTE TUNEL TIENE QUE DAR A ALGÚN SITIO!



Ejemplo de acciones de Mapa.








¡HOLA!
¿HAY ALGUIEN AHÍ?

OTRAS REGLAS DEL ENSUEÑO


Si esta es tu primera partida, puedes saltarte esta página. De momento, no necesitarás la mayoría de esta información para jugar.

OTROS ICONOS DEL ENSUEÑO



ESPACIO DE GEMA BRILLANTE: Cuando estás en una casilla con un , puedes gastar 1  y colocarla en ese . Desde ese momento, el efecto descrito al lado del  está activo. Puedes usar esa acción sin pagar ningún coste adicional. Si estás en una casilla con un  activo puedes recuperar esa , pero eso desactivará el efecto de ese .



TRAMPA: Cada vez que te Mueves a través de una casilla  (o terminas tu Movimiento/Recolocación en ella), desencadenas el efecto Trampa. El efecto Trampa se describe en el Duermevela/Sueño.

REGLA VOLANTE: Los efectos o acciones que aparecen en este cuadro azul no están relacionados con la casilla en la que está, sino que afectan a todo el Ensueño. Si hay una acción en este marco, puedes usarla sin importar el alcance.

Si dentro de la Regla Volante no hay acciones, sino instrucciones (por ejemplo, resuelve un guion), deberán resolverse tan pronto como se descubra la Regla Volante.



BONUS DE ROBO: Al comienzo de la Fase de los Soñadores, si estás en una casilla con Bonus de robo, roba un número de cartas adicionales igual al número mostrado en este icono de bonus durante el **paso de Robar**.

Recuerda que el Bonus de robo no modifica tu límite de cartas en la Mano.



ESCALERAS: Este icono no tiene ningún efecto salvo que otra carta o regla haga mención específica de él.

CASILLA BLOQUEADA: Ni las Entidades ni los Soñadores pueden Moverse o medir alcance a través de una casilla Bloqueada. Si quieres Moverte a una casilla detrás de una casilla Bloqueada (o usar una acción que tiene como objetivo esa casilla), tienes que medir el alcance rodeándola... Y a veces será imposible.

SÍMBOLOS DE TERRENO Y FICHAS DE TERRENO






Los **símbolos de Terreno** no tienen ningún efecto salvo que otra carta o regla haga mención específica de ellos.

Cuando un símbolo de Terreno está en el centro de una loseta de Mapa, se considera que las 4 casillas de esa loseta tienen este símbolo.

Si el símbolo de Terreno está en la línea entre 2 casillas de una loseta de Mapa, se considera que ambas casillas tienen este símbolo.

Las **fichas de Terreno** (colocadas en una casilla/2 casillas/loseta) siguen las mismas reglas que los símbolos de Terreno.

Cuando en la misma casilla estén los símbolos de Terreno  y  al mismo tiempo, el símbolo  se ignora.


LÍMITE DE MINIATURAS Y FICHAS DE ENTIDAD POR CASILLA

En cada casilla puede haber un máximo de 4 miniaturas o fichas de Entidad, momento en el cual se considera llena. Los Soñadores pueden atravesar casillas llenas, pero no detenerse en ellas. Las entidades que entran en casillas llenas (ya sea al Moverse o al ser Engendradas) empujan a los Soñadores a cualquier casilla adyacente que ellos elijan. No obstante, si solo hay 1 único Soñador en la casilla llena, este no puede ser empujado y la Entidad termina su Movimiento en alcance 1 de esa casilla llena.

ENTIDADES GRANDES: Las Entidades Grandes son aquellas cuya miniatura o ficha es más grande de lo normal. Ocupan toda la casilla en la que están y no pueden ser empujadas de ninguna forma. Cuando una Entidad Grande entra en una casilla, empuja a todas las miniaturas o fichas de Entidad en esa casilla a las casillas adyacentes que escojan los jugadores, terminando además su Movimiento.

Atención: En algunos Sueños, encontrarás casillas totalmente aisladas por Muros. Los jugadores podrían Recolocarse en esas casillas de varias formas. Si una casilla así está ocupada por 4 Soñadores, ninguna Entidad puede Engendrarse o Recolocarse en ella.

LIMITACIÓN DE COMPONENTES

Si en algún momento debes ganar o colocar un elemento y no quedan suficientes en su reserva (faltan fichas  o , Llaves, fichas de , miniaturas Cambiaformas, etc.), no ganas/colocas ese elemento.

La única excepción a esta reglas es la . Si un Soñador sufre  y no queda en la reserva, todos los Soñadores fallan (consulta **ANGUSTIA Y MUERTE**, pág. 8 para más detalles).

El número de componentes de un tipo determinado no depende del número de Soñadores. Esta regla se aplica a cualquier componente obtenido de las cartas Secretas de un Sueño (cartas de Influencia/Objeto/Nota, etc.). Por ejemplo, si ya has encontrado un Objeto especial en un Sueño, ese Objeto ya no estará allí si vuelves a visitar ese Sueño (por ejemplo, porque fuiste derrotado anteriormente). No ganas una segunda copia de ese Objeto.



ORDEN DE TURNO

En el juego, tanto los Sueños como los Duermevelas se dividen en turnos. Cada Turno consta de una Fase de los Soñadores (donde los jugadores actúan simultáneamente), seguida de una Fase de Ensueño (donde actúa el juego).

FASE DE LOS SOÑADORES

1) PASO DE ROBAR

Cada Soñador roba **4 cartas de Influencia** sin sobrepasar su límite de cartas en la Mano, que por defecto es de 6 cartas*. Si llegas a tu límite de cartas en la Mano, **dejas de robar**. En **ningún momento** puedes tener un número de cartas superior a tu límite. Si tienes que robar, no puedes decidir robar menos cartas de las que deberías robar. Antes de robar puedes **descartar** cualquier cantidad de cartas de tu mano.

**Algunos efectos y cartas pueden aumentar este límite.*

En **cualquier momento**, si tienes que robar y te quedas sin cartas en tu mazo, baraja tu **pila de Descarte** para crear un nuevo mazo y roba el resto de cartas que necesites. Sin embargo, hacer eso tiene un coste (consulta **VOLVER A BARAJAR** más adelante).

2) PASO DE CARTA Y ACCIÓN

Los Soñadores atraviesan el Ensueño, realizan acciones y juegan cartas (consulta **ACCIONES DE LOS SOÑADORES**, pág. 9). Los Soñadores pueden realizar sus acciones **de forma simultánea** sin preocuparse por el orden de juego*, salvo que una situación específica indique lo contrario. Esta fase termina cuando todos los jugadores estén de acuerdo en que no quieren hacer nada más. En ese momento, se pasa a la Fase de Ensueño.

**Consulta la pág. 16 si prefieres jugar con un orden de turno estructurado. Si lo haces, puedes utilizar el marcador de Jugador Inicial.*

¡VOLVER A BARAJAR!

Si tienes que robar cartas pero no quedan en tu mazo, vuelve a barajar tu pila de Descarte, crea un nuevo Mazo de Influencia y, después, sufre 1  O Sella 3 cartas.

Para alejar la perspectiva de la muerte, debes escoger entre sufrir la peligrosa Angustia o sacrificar cartas de tu mazo, sellándolas. La forma más fácil de librarte de la Angustia y de recuperar estas cartas Selladas es la loseta especial Fase Delta, que está escondida en el mazo de Duermevela (consulta **FASE DELTA**, pág. 15).

Si el juego te permite volver a barajar tu mazo de Influencia, incluso si te quedan cartas en él, baraja todas las cartas restantes y la pila de Descarte para crear un nuevo mazo de Influencia. **NO sufres la penalización por volver a barajar, ya que no se desencadenó por tener que robar cartas.**

FASE DE ENSUEÑO

1) PASO DE ENTIDAD Y EVENTO DE SUEÑO

La carta de Turno actual indica qué efectos de este Sueño se resuelven y en qué orden se hace. Estos efectos se encuentran en la(s) loseta(s) de Entidad, las losetas de Puerta al Sueño y cualquier carta Secreta revelada (consulta **CARTAS DE TURNO**, pág. 12).

Los Soñadores no pueden usar ninguna acción o efecto de carta durante esta fase salvo que una carta lo permita específicamente o haya un icono especial en ella.

A veces no hay eventos durante este paso; es lo que sucede en la mayoría de la parte inicial de tu Primer Sueño.

2) PASO DE DESCARTE DE TURNO

La carta de Turno actual se descarta al final del Turno. Todos los efectos con duración «hasta el final de este Turno» dejan de aplicarse en este momento. Si queda alguna carta en el mazo de Orden de Turno, comienza un nuevo Turno con su Fase de los Soñadores. Si no quedan cartas, resuelve el efecto «Sin Turnos» (descrito en la loseta de Puerta al Sueño/Duermevela).

SELLAR Y ABRIR CARTAS

«A mi alrededor se reúne la oscuridad, el sol que brilló se desvanece. Debemos hablar de otros temas. Podrás ser yo cuando yo me vaya».

– Neil Gaiman, «Las Benévolas»

Sellar cartas es uno de los efectos negativos más comunes del juego. Implica retirar un número de cartas de tu mazo de Influencia hasta que encuentres una forma de Abrirlas.

SELLA X CARTAS: Revela X cartas de Influencia de la parte superior de tu mazo y colócalas en el mazo Sellado. Las cartas Selladas no estarán disponibles hasta que las recuperes a través de un efecto de Abrir.

ABRE X CARTAS: Coge X cartas de la parte superior de tu mazo Sellado y colócalas en tu pila de Descarte. Estarán disponibles cuando vuelvas a barajar tu mazo.

Te recomendamos que coloques tu mazo Sellado debajo de tu tablero de Soñador para indicar que estas cartas no están disponibles.


Atención: Solo pueden Sellarse las cartas de Influencia. El resto de cartas de tu mazo (como las cartas de Falla) se omiten cuando se Sella (simplemente salta la carta de Falla y coge otra carta). Después de resolver el Sellado, cualquier carta de Falla que hayas robado se vuelve a colocar en la parte superior del mazo.

Atención: Si tienes que Sellar cartas, pero no tienes ninguna carta en tu mazo de Influencia, NO tienes que volver a barajar tu mazo NI Sellar tus cartas.



ANGUSTIA Y MUERTE

«Porque en este sueño de muerte, qué sueños pueden venir»

– William Shakespeare

La  se utiliza para representar la angustia, el miedo, la fatiga, las dudas y las heridas sufridas por los Soñadores. Cuando la sufras, colócala al lado de tu tablero de Soñador.

Los Soñadores pierden cuando:

- Cualquier Soñador que sufra la 3ª  muere inmediatamente y **todos** los Soñadores pierden.
- Cuando un Soñador debería sufrir  pero no queda en la reserva (hay un total de 16 fichas en el juego), **todos** los Soñadores pierden.
- Cuando un Soñador **tiene menos de 6 cartas** en total (incluyendo las cartas en su mazo de Influencia, su mano y su pila de Descarte, pero no las cartas de Progreso activas y las cartas Selladas) muere inmediatamente, y **todos** los Soñadores pierden.

Si los Soñadores pierden, resuelve la **carta de Sabiduría Muerte** (revela la **carta Secreta II-42 I** si no está ya revelada; hay un recordatorio en tu carta de Acciones Básicas).

Si los Soñadores pierden **en un Sueño**, descartan el Ensueño actual, y devuelven todas las cartas y losetas de este Sueño (excepto las ya ganadas por los Soñadores o añadidas a los mazos de juego) a los Secretos. Conserva la loseta de Puerta al Sueño para poder volver e intentarlo de nuevo.

LÍMITE DE CARTAS EN LA MANO 6

Nunca puedes tener más de 6 cartas en mano, en ningún momento. Cuando robes cartas, solo robas hasta tener 6 cartas en mano, nunca más.

Algunas reglas especiales modifican tu límite de cartas en la Mano.

Un bonus que te permita robar más cartas no aumenta tu límite de cartas en la Mano.

ACCIONES DE LOS SOÑADORES

A medida que me pongo en contacto conmigo mismo, noto que la angustia se apodera de mi garganta. Es hora de acercarse. Para encontrar algo que no está ahí. Ves las señales, están en la carretera.

- The Gathering, «Analog Park»

Durante un Duermevela/Sueño, cada Soñador puede usar diferentes acciones. La mayoría de ellas se pueden encontrar:

- En la carta de **Acciones Básicas**.
- En las **cartas de Influencia** del Soñador.
- En las **cartas de Progreso** activas del Soñador.
- En la **Máscara** activa del Soñador.
- En los **Objetos** activos compartidos por el Equipo.

Puede que haya más acciones disponibles en el Ensueño: en losetas del Sueño/Duermevela, losetas de Puerta al Sueño, losetas de Entidad, etc.

La siguiente sección explica cómo usar acciones. Los elementos del juego en los que pueden encontrarse estas acciones se explican con más detalle más adelante en este reglamento.

USAR ACCIONES

Cuando quieres usar una acción, primero tienes que pagar su coste (y, a veces, cumplir algunas condiciones adicionales).

El coste se indica siempre al principio de cada acción. Por lo general, es una cantidad de Motivo (▲, ● o ◆).

El Motivo es un recurso básico en el juego. Representa cómo el Soñador elige interactuar con el mundo o la manera en que resuelve un determinado problema. El Motivo tiene 3 colores:

- - **CONSCIENCIA**. Está sobre todo relacionado con la conversación, la observación, la comprensión y la tecnología.
- ▲ - **ASTUCIA**. Está sobre todo relacionado con el movimiento, la inteligencia, la evasión, la actuación y el engaño.
- ◆ - **IRA**. Está sobre todo relacionado con el esfuerzo físico, la lucha, la tenacidad o la confrontación.

Para usar una acción, paga su coste descartando una combinación de cartas de Influencia de tu mano y/u Objetos activos hasta que alcances la cantidad necesaria de Motivo del tipo apropiado. Las cartas de Influencia se descartan a una pila de Descarte de Influencia personal, mientras que los Objetos que se usan de esta manera se descartan al Almacén de Objetos.

El Motivo que proporciona una carta de Influencia/Objeto descartada aparece en su esquina superior izquierda. Si la carta tiene varios colores de Motivo para elegir, debes decidir cuál usas al descartarla. Cuando te descartas de una carta de este modo, no puedes usar su acción impresa. El Motivo se gana inmediatamente cuando descartas la carta y cualquier Motivo sobrante se pierde.

Ejemplo: Un coste tiene un requisito de 6 ● o 6 ◆. Decides pagar 6 ● descartando una carta que proporciona 1 ◆ y 2 ●, otra con 3 ● y un Objeto activo con 2 ●. El 1 ● sobrante se pierde y no puede reservarse para pagar otra acción. Además, nunca ganaste 1 ◆, ya que la carta se usó para conseguir 2 ●.



Ejemplos de costes de Motivo en las cartas de Acciones/Objetos.



Ejemplos de costes de Motivo en el Mapa/fichas de Entidad/cartas Secretas.

0 - el coste de esta acción es siempre 0 de Motivo. Usarla es gratis.

1 - Sufre la cantidad de ● que aparece para pagar este coste (gana ●).

Consulta la pág. 8 para saber más sobre sufrir ●.

1 - el coste de esta acción es 1 ●. Para usar esta acción, tienes que descartar esa cantidad de ●.

(!) **Las acciones de Mapa solo pueden usarse si la miniatura del Soñador está en la casilla de esa acción (salvo que sea una acción Atacar/Contactar, consulta la pág. 10).**



CARTA DE ACCIONES BÁSICAS



Cada Soñador tiene su propia carta de Acciones Básicas que enumera las acciones que ya hemos explicado, además de algunas otras:

MOVER: Gasta la cantidad de ▲ que quieras para moverte ese mismo número de casillas.

Para más sobre Movimiento, consulta la pág. 11.

ESFUERZO: Una vez por turno, pierdes X Horas para mover X casillas (consulta **EL RELOJ**, pág. 13).

OJEAR UNA CARTA: Descarta 1 carta para mirar durante 5 segundos 1 carta/loseta Secreta del Sueño actual con el reverso de Influencia/Objeto/Falla/Destino o Duermevela.

GANAR UNA GEMA BRILLANTE: Descarta 3 cartas de Influencia de tu mano para ganar una ●.

USAR UNA GEMA BRILLANTE: Descarta 1 ● para relanzar cualquier tirada (de cualquier dado, lanzada por cualquier jugador).

RETIRAR METAMORFOSIS: Descarta 1 Llave o 1 ● para descartar 1 Metamorfosis (consulta **METAMORFOSIS**, pág. 13) de una Entidad en alcance 1.

AUMENTAR TU MOTIVO: Consulta la descripción en la pág. 11. Esto es un recordatorio de las consecuencias de sacar ☒ en una tirada (el peor resultado).

MUERTE DEL SOÑADOR: Es un recordatorio de lo que pasa cuando los Soñadores superan su límite de ●. Resuelve la **carta Secreta de Sabiduría II-42 I (Muerte)** (consulta **ANGUSTIA Y MUERTE**, pág. 8).

CARTAS DE INFLUENCIA

«Sabía quién era esta mañana, pero he cambiado algunas veces desde entonces».

- Lewis Carroll,

«Alicia en el País de las Maravillas»



Las **cartas de Influencia** representan todas las habilidades y poderes en los arsenales físicos y psíquicos de los Soñadores. Al comienzo de la campaña, cada Soñador solo tiene acceso a sus 22 **cartas de Influencia** iniciales. Sin embargo, este mazo aumentará cuando ganen cartas nuevas al visitar Sueños o las Compren del Mercado de Influencia.

Cada Soñador coloca su mazo en la parte izquierda de su tablero de Soñador y robará de este mazo durante la partida. Las cartas jugadas y descartadas se colocan boca arriba en la pila de Descarte en el lado derecho del tablero de Soñador.

A excepción de las **cartas de Progreso** (consulta la sección siguiente), solo puedes jugar las cartas de Influencia de tu mano por su Motivo o por su acción/efecto. Salvo que se indique lo contrario, solo puedes jugar cartas de Influencia durante la **Fase de los Soñadores**.

Las cartas que muestran el icono **Rápidas** ⚡ son una excepción a esta regla. Pueden jugarse en cualquier momento durante tu acción (incluso en medio de otra acción), cuando actúan otros Soñadores o incluso durante la Fase de Ensueño (asegurándote de pagar su coste antes de jugarla).

Ejemplo: Necesitas pagar 8 ◆ por una acción. Empiezas pagando 4 ◆, pero no tienes suficiente para terminar de pagarla. Decides jugar «Encontrar el patrón» en mitad de tu acción: su efecto ⚡ te permite Sellarla inmediatamente y robar 3 cartas adicionales. Por suerte, dos de ellas tienen 4 ◆ por lo que las usas para terminar de pagar la acción.

Algunas cartas tendrán requisitos adicionales para usar sus acciones/efectos (por ejemplo, estar en una casilla con un símbolo de Terreno determinado).



Además, cada mazo de Influencia inicial tiene su propia característica especial, una **acción específica del personaje** impresa en el reverso de cada carta. Los Soñadores pueden usar esa acción cuando la carta está en la parte superior del mazo. A medida que avanza la campaña, cuantas más cartas añada un Soñador a su mazo, menos podrá disponer de esta acción, ya que perderá gradualmente su identidad original.

Cuando se consiguen cartas de Influencia (de Sueños, del Mercado de Influencia) se colocan **boca arriba** en la parte superior de la **pila de Descarte** del Soñador.

CARTAS DE INFLUENCIA DE PROGRESO

«Los sueños crecen si tú creces». - Zig Ziglar



Las **cartas de Progreso** son un tipo especial de cartas de Influencia que, cuando las juegas, proporcionan habilidades persistentes a tu Soñador. Aunque pueden usarse de la forma habitual para conseguir Motivo, descartándolas de tu mano, sus acciones/efectos no pueden usarse hasta que se coloquen en la **Zona de Progreso** (debajo de tu Tablero de Soñador), **pagando el coste que aparece en la parte superior de la carta**. A partir de ese momento, puedes utilizar cualquier acción o efecto de esta carta. Una vez jugada, una carta de Progreso activa no puede ser descartada para usarla como Motivo.

Cada Soñador puede tener un máximo de **4 cartas de Progreso** en su zona de Progreso, aunque algunas Máscaras (consulta **MÁSCARAS**, pág. 13) y otras cartas pueden modificar esta regla. Si has llegado a tu límite y quieres poner una nueva carta de Progreso, primero debes descartar una de tus cartas de Progreso colocadas (activa o tumbada) antes de poder colocar una nueva. No hay otra manera de descartar **voluntariamente** una carta de Progreso que esté colocada.

TUMBAR CARTAS DE PROGRESO: Si te dicen que tumbes una carta de Progreso, debes colocarla boca abajo. No podrás usar la acción de esta carta hasta que la levantes, aunque la carta sigue contando respecto al límite de cartas de Progreso.

Algunas reglas usan los iconos : Se refieren al número de tus **cartas de Progreso activas del color** correspondiente (las cartas tumbadas **no** cuentan).

Salvo que se indique lo contrario, las cartas de Progreso no se descartan al usarse. Las cartas de Progreso colocadas permanecen en tu zona de Progreso hasta que algún efecto del juego te obliga a descartarlas (muerte del Soñador, Despertar, etc.).

Puedes tener dos cartas de Progreso activas idénticas, pero recuerda que la mayoría de ellas no duplicarán su efecto.

MERCADO DE INFLUENCIA Y COMPRAR NUEVAS CARTAS DE INFLUENCIA

El Mercado de Influencia es una reserva de cartas de Influencia sin propietario a disposición de los Soñadores cuando vayan a Comprar en el Mapa del Mundo Onírico (pág. 14). Estas mecánicas se irán explicando según avance el juego. Se pueden dejar en la caja del juego (no debes mirarlas) y sacarlas solo cuando sea necesario. El Mercado de Influencia cambiará durante la campaña, ya que se añadirán cartas de los Sueños.

Cuando se te ordena «Comprar cartas de Influencia», cada Soñador puede robar las 3 cartas superiores del Mercado de Influencia y Comprar el número de ellas que quiera con el que tenga disponible, colocándolas en la parte superior de su pila de Descarte. Cualquier carta restante se devuelve al fondo del Mercado. El coste de de cada carta de Influencia en el Mercado de Influencia está indicado en su esquina superior derecha.

Normalmente, **ganarás durante los Duermevelas como Botín de victoria y también por completar Sueños.**

Cuando el juego te pida que **DEVUELVAS** una carta al Mercado de Influencia, saca esta carta de tu mazo y colócala en el fondo del Mercado de Influencia sin importar si esta carta era de tu mazo inicial, la compraste en el Mercado de Influencia o la ganaste en un Sueño.

Durante el paso de Comprar cartas, si robas la carta inicial de otro Soñador, puedes Comprar esta carta y empezar a utilizar la acción especial de su reverso, incluso aunque no seas ese Soñador.

Al comienzo de la partida, el Mercado de Influencia consiste en todas las cartas de Influencia sin un código secreto numérico en su reverso.

Al comienzo de la partida, el Mercado de Objetos está vacío.

LÍMITE DE CARTAS DEL MAZO DE INFLUENCIA

En momentos concretos del juego (durante la preparación o el Despertar), tendrás que resolver un paso de construcción de mazo que te permitirá añadir o quitar cartas de tu mazo de Influencia. Comprueba el número de cartas de tu mazo durante este paso para asegurarte de que estás dentro de los límites 20-40 del mazo. Durante este paso:

- Debes tener un mínimo de 20 cartas en tu mazo de Influencia (si, por cualquier razón, tienes menos de 20 cartas disponibles, añádelas todas a tu mazo).
- Puedes tener un máximo de 40 cartas en tu mazo de Influencia. Las cartas sobrantes se colocan de nuevo en la caja, en el espacio dedicado a tu Soñador (con tu separador). Estas cartas sin usar no pueden ser utilizadas en el juego hasta el siguiente paso de construcción de mazo.
- Durante el paso de construcción de mazo, debes añadir todas las cartas de Falla que tengas en tu mazo de Influencia (no cuentan para el límite 20-40).

Atención: No pasa nada si, durante la partida, tu mazo de Influencia tiene más de 40 cartas o menos de 20. El límite solo se comprueba durante el paso de construcción de mazo.

ACCIONES GRADUALES



Las acciones graduales son acciones que se ajustan al número de Soñadores. Están marcadas con un ícono que aparece después del coste básico para indicar cuántas veces debe pagarse el coste para poder usar la acción. El coste puede ir pagándose por partes durante varios Turnos (es decir, gradualmente). Cada vez que se paga el coste básico, se puede usar una **ficha de Motivo** para indicar que ya se ha pagado. Colócala cerca de la Acción.

Ejemplo: Hay 3 Soñadores en el juego y quieres realizar una acción gradual con un coste 3 . Uno de los Soñadores decide gastar 6 para colocar 2 fichas de Motivo en esta acción. En un turno posterior (o incluso en el mismo turno), otro Soñador solo tendría que pagar 3 para usar esa acción.

Atención: Algunas acciones graduales tienen un coste en dos colores de Motivo. Cuando pagues por una de estas acciones, debes escoger el color del Motivo y pagar el coste total usando ese color. Por ejemplo, si hay 4 Soñadores en juego, 3 significa o 12 o 12 , no una combinación de ambos.

Una vez usada la acción, devuelve todas las fichas de Motivo a la reserva. Las fichas de Motivo son limitadas, y si necesitas una de un color determinado pero no quedan, puedes coger esa ficha de otra acción.

Se considera que las fichas de Motivo colocadas en una acción son tuyas, incluso si las colocaron otros Soñadores.

Cuando hay varias miniaturas de un tipo concreto de Entidad en juego, las fichas de Motivo colocadas en la loseta de Entidad no se asignan a ninguna de las miniaturas. Solo se asignan (y después se descartan) a una miniatura concreta en el momento en el que se usa la acción gradual.

Atención: la notación « x X» solo significa que la acción tiene un coste mayor, no que sea una acción gradual que puedas pagar por pasos. Por ejemplo, con 3 Soñadores en juego x 2 significa que debes pagar 6 de golpe.

ACCIONES ATACAR/CONTACTAR



Ejemplos de acciones Atacar/Contactar.

Acciones Atacar/Contactar: Son las que tienen las palabras «Atacar» o «Contactar» y se usan del mismo modo que el resto de acciones, aunque tienen algunas particularidades:

No todas las acciones son una acción Contactar. No todas las acciones de son una acción Atacar.

- A diferencia de las acciones de Mapa, que requieren que estés en la casilla de la acción para usarlas, las acciones **Atacar/Contactar** pueden usarse desde el alcance básico de **Atacar/Contactar** de 1 casilla. Hay algunas cartas de Influencia u Objeto que modifican este alcance.

- Puedes multiplicar el efecto de una acción **Atacar/Contactar** pagando su coste varias veces.

Ejemplo: Usas una acción de Atacar con un coste de 3 . Puedes gastar 9 a la vez para aplicar el efecto de esta acción tres veces.

- Si pagas el coste de una acción varias veces, puedes elegir un blanco diferente para cada efecto.

Ejemplo: Usas una acción de Contactar con un coste de 3 y decides pagar 9 . Hay 2 Entidades en alcance que pueden ser blanco de la acción. Puedes decidir que la primera Entidad sea blanco 2 veces y la segunda, una.

DADO DE FORTUNA



Muchas cartas y efectos necesitan que uses el dado de Fortuna para determinar un resultado al azar. Estos componentes indican el efecto de cada resultado. Si un resultado no está explicado, significa que no sucede nada.

Un resultado de normalmente es muy negativo, simplemente es malo o indiferente, y , y suelen ser positivos.

AUMENTAR TU MOTIVO

Una vez por Turno, cuando gastes al menos 1 Motivo (incluso si es menos del coste necesario) para pagar cualquier acción, puedes decidir lanzar el dado de Fortuna para añadir Motivo a esta acción. Lo que pasa depende del resultado de la tirada:

: La acción falla y no recuperas las cartas de Influencia usadas para pagar por esta acción. Además, descarta 1 o y Sella 3 cartas.

: No se añade Motivo. Esto significa que si la acción falla, no recuperas las cartas de Influencia usadas para pagar esta acción.

, , : Añade 1/2/3 Motivos del mismo color.

El dado de Fortuna siempre se usa como último recurso para añadir Motivo a la acción. Después de lanzar el dado ya no puedes añadir más Motivo a esta acción. Si fallas y no reúnes la cantidad necesaria de Motivo, el Motivo usado se pierde incluso si no usaste la acción.

También puedes usar el dado de Fortuna cuando uses una acción Mover para Moverte más lejos. Solo cuenta como 1 Movimiento. Si la tirada falla, el Soñador no se Mueve en absoluto.

ACCIONES DE MOVIMIENTO

«Sus pies medio reposaban, medio flotaban sobre el suelo. Se estaba convirtiendo tan rápido en un ser onírico que la tierra apenas podía retenerla».

— Lord Dunsany,

«La hija del rey del País de los Elfos»

Para usar una acción de Movimiento se descartan cartas de Influencia o cartas de Objeto Activas con Motivo y después se Mueve la miniatura del Soñador tantas casillas como Motivo haya gastado. El Movimiento solo se realiza en ortogonal (vertical u horizontal), nunca en diagonal*.

*Algunas cartas de Influencia/Objeto pueden modificar esta regla o incluso proporcionar bonus al Movimiento.

RECOLOCAR: Recolocación significa ir a otra casilla sin tener en cuenta alcance, Muros o cualquier otro obstáculo, de forma parecida al «teletransporte».



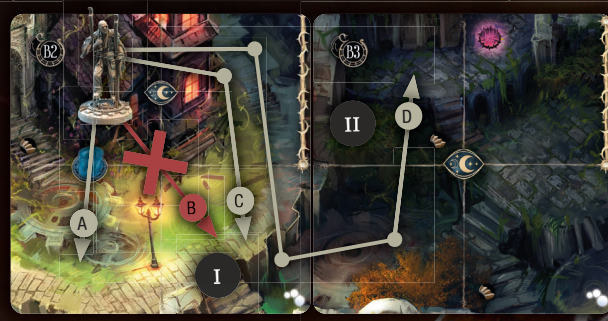
RELANZAR LOS DADOS

Muchos efectos te permiten relanzar el resultado de un dado (a veces esto se aplica a tu tirada, a veces a cualquier tirada, incluso las tiradas de otros jugadores o de Entidad).

No hay límite al número de relanzamientos de dados que puedes realizar, siempre y cuando cumplas las condiciones y pagues los costes que indique la carta/regla que permita el relanzamiento.

Cuando relanzas el dado, solo se tiene en cuenta el último resultado. Los resultados anteriores se ignoran.

MUROS



Ni las Entidades ni los Soñadores pueden Moverse o medir alcance a través de los Muros. Si quieres Moverte a una casilla detrás de un Muro (o usar una acción que tiene como objetivo esa casilla), tienes que medir el alcance rodeándolo.

Algunos Muros no cubren por completo el borde de su casilla (tienen una apertura en el centro o solo tapan la mitad de sus casillas). Esto significa que el Muro de ese borde está inutilizado.

En ocasiones, puede que haya un pequeño hueco entre los muros de dos losetas adyacentes, justo en los bordes. Ese hueco no inutiliza el Muro.

- A) El Soñador Mueve 1 casilla.
- B) El Soñador no puede realizar este Movimiento porque no se permiten Movimientos en diagonal.
- C) Para realizar un Movimiento legal a la casilla I, el Soñador debe Mover 2 casillas.
- D) Para realizar un Movimiento legal a la casilla II, el Soñador debe Mover 4 casillas (porque debe bordear el Muro que le impide tomar un camino más corto).

ALCANCE

La mayoría de las acciones y los efectos que necesitan un blanco tienen un alcance determinado. Este es el alcance máximo de esa acción/efecto. Tanto las acciones como los efectos siempre pueden dirigirse contra casillas que estén más cerca que ese alcance máximo.

Alcance 0 significa la misma casilla.

Alcance 1 significa una casilla adyacente o casillas más cercanas.



«En cualquier alcance» o «alcance ilimitado» no significa que puedas afectar casillas detrás de Muros o casillas Bloqueadas. Tienes que ser capaz de encontrar una conexión legal entre la casilla blanco y tú. Si las reglas dicen «en cualquier casilla», puedes ignorar alcance, Muros o casillas Bloqueadas.

OBJETOS



Las desconcertantes rarezas que pueden encontrarse repartidas por el Mundo Onírico sirven como elementos útiles que ayudan a los Soñadores a superar sus innumerables retos.

Solo puede haber 3 **OBJETOS ACTIVOS*** al mismo tiempo, colocados en los espacios apropiados del tablero. Cualquier Soñador puede usar estos Objetos, descartándolos por su Motivo o utilizando sus efectos. Ten en cuenta que no todos los objetos se descartan después de usar sus efectos, salvo que se indique lo contrario.

*Existe espacio para un 4º Objeto que puede desbloquearse más adelante.

Es posible que hayas encontrado algunos **OBJETOS INICIALES** durante el Sueño Inicial (3 que pudiste conservar como **OBJETOS ACTIVOS** y 2 más que enviaste a tu **ALMACÉN**). Si no los encontraste, se habrán colocado en el **MERCADO DE OBJETOS** para que puedas comprarlos más tarde en los Lugares Tienda del Mapa del Mundo Onírico.

El resto de Objetos que posean los Soñadores se considera que no están activos y se colocan boca abajo en el espacio de Almacén.

Cuando el juego te permita **RESTAURAR UN OBJETO** (por ejemplo, mediante el efecto de una carta de Influencia o un Guion), roba un Objeto al azar del **ALMACÉN** y colócalo en un espacio de Objeto Activo. Si no quedan espacios disponibles, debes descartar uno de tus Objetos activos o el Objeto que acabas de robar y colocarlo en el Almacén. Normalmente, los **OBJETOS DESCARTADOS** irán al **ALMACÉN**, aunque algunos pueden que vuelvan al **MERCADO DE OBJETOS**, de donde podrás volver a conseguirlos **COMPRANDO** (consulta la pág. 15).



FASE DE ENSUEÑO

«Y si miras lo suficiente a un abismo, el abismo te devolverá la mirada».

- Friedrich Nietzsche

Las **ENTIDADES** son los hombres del saco y los seres etéreos que vagan por el mundo de los sueños. En los Mapas de Ensueño y de Duermevela, son representados por la(s) miniatura(s) o ficha(s) correspondientes. Actúan en la **FASE DE ENSUEÑO**, después de que los jugadores hayan pasado, y sus acciones están determinadas por lo que se muestra en las **cartas de Turno** y en las **losetas de Entidad**.

Empieza la Fase de Ensueño examinando la **carta de Turno actual** que está boca arriba.

CARTAS DE TURNO



Las **cartas de Turno** tienen dos funciones: cuentan los Turnos en los Duermevelas/Sueños e indican cómo se comportan y responden las **Entidades** y los siempre cambiantes Ensueños de los Duermevelas y los Sueños.

CONTAR TURNOS

Al principio de cada Duermevela/Sueño, baraja el número indicado de cartas de Turno y colócalas al azar, boca arriba, en el espacio de cartas de Turno. El número de Turnos se encuentra en la esquina superior derecha de las losetas de Duermevela y en la parte inferior de las losetas de Puerta al Sueño. Coloca el resto de cartas boca abajo en la pila de Descarte de Turno.

La carta superior, llamada «carta de Turno actual», debería ser la única carta visible y, al final de cada Turno, después de resolver todos sus efectos (consulta más adelante), se descarta y se revela una nueva para el siguiente Turno. Cuando te quedas sin cartas de Turno, el Duermevela/Sueño termina: Resuelve los efectos de Sin Turnos descritos en la **loseta de Puerta al Duermevela/Sueño**.



EFECTO METAMORFOSIS: Hace que la Entidad se vuelva más poderosa (consulta **METAMORFOSIS**, pág. 13).



EFECTO BÁSICO: Un efecto negativo menor.

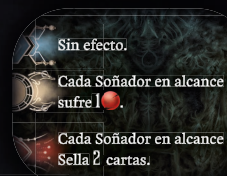


EFECTO ESPECIAL: Un efecto negativo más fuerte.

Efectos de carta de Turno

EFECTOS DE ENTIDAD Y SUEÑO/DUERMEVELA

Al principio de la Fase de Ensueño, se resuelve cada paso de la carta de Turno actual **en orden descendente**. Estos pasos consisten en 3 efectos principales, que se muestran abajo, y un paso de **Movimiento de Entidad**.



Por ejemplo, si el **EFECTO BÁSICO** aparece en la **CARTA DE TURNO**, esta Entidad en concreto causaría que los Soñadores en un alcance 1 sufriesen 1. Del mismo modo, un **EFECTO ESPECIAL** provocaría que los Soñadores en alcance 2 SELLASEN 2 cartas.

LOSETAS DE ENTIDAD

Hay dos tipos de losetas de Entidad: las que pueden encontrarse en los **SUEÑOS** y las que pueden encontrarse en los **DUERMEVELAS**. Existen algunas pequeñas diferencias entre ambas. Las **LOSETAS DE ENTIDAD DE DUERMEVELA** se explican en la sección de **DUERMEVELA**.



Normalmente, todos estos efectos aparecen en la **LOSETA DE ENTIDAD**, pero también pueden aparecer en otras cartas Secretas en función del Sueño/Duermevela.

Si una carta de Turno especifica un efecto, pero no hay ningún elemento de juego donde se describa ese efecto, sáltatelo.

Es posible que esto pase durante la primera mitad del Primer Sueño.

Si hay varios efectos que ocurren durante el mismo paso, resuélvelos en cualquier orden, pero considera que todos suceden de forma simultánea.

Si el juego te pide que hagas algo al final del Turno, hazlo después de resolver todos los pasos.

OTRAS REGLAS DE LA CARTA DE TURNO

BLOQUEAR PASOS/AÑADIR TURNOS

Cuando el juego te pida «**Bloquea un paso de la carta de Turno actual**», elige y marca uno de los pasos con una . Al resolver la carta de Turno, sáltate este paso.

Cuando el juego te pida «**Añade 1 Turno**», coge la carta del fondo de la pila de Descarte de Turno y colócala en el fondo del mazo de Turno.

PALOS DE LA CARTA DE TURNO (♥, ♠, ♦, ♣)

Cada carta de Turno muestra el símbolo de uno de los cuatro Palos de Turno. No tiene ningún efecto salvo que otra carta o regla haga mención específica de él.

BOTÍN

Cada carta de Turno tiene una sección de Botín propia. Se resuelve cuando el juego te pide que ganes Botín, normalmente cuando consigues una **Victoria** durante un **DUERMEVELA**. Cuando ganes Botín, siempre será el Botín de la carta de Turno actual.

En ocasiones puedes tener que elegir entre varias opciones de Botín distintas, por ejemplo, 1 recompensa compartida para el Equipo o recompensas más pequeñas para cada Soñador.

Cuando una loseta de Duermevela te pida que ganes Botín después de que se haya descartado la última carta de Turno, utiliza el Botín de la última carta de Turno descartada.

PREPARACIÓN: Empieza con la sección Preparación, en la esquina superior derecha. A veces consistirá en preparar un número determinado de cartas de Turno, Engendrar fichas/miniaturas de Entidades y resolver cualquier paso adicional de Preparación.

(más información sobre Engendrar en **ENGENDRAR ENTIDADES**, pág. 6).

MINIATURAS DE ENTIDAD: Las miniaturas colocadas por los Soñadores (mediante cartas de Influencia o cartas de Nota) **NO** se consideran Entidades, salvo que el juego diga lo contrario.

INTERACCIONES: Las Interacciones son acciones que puedes utilizar con (o contra) la Entidad. Si la Entidad está dentro del alcance necesario, puedes usar esa acción. Como recordatorio, las acciones Atacar/Contactar tienen un alcance básico de 1.

EFECTOS DE LA ENTIDAD: Consulta a la izquierda **EFECTOS DE ENTIDAD Y SUEÑO/DUERMEVELA**.

Atención: «Si el Soñador está en alcance X» significa dentro del alcance X de cualquiera de esas fichas/miniaturas de Entidad. Estar en alcance de más de una ficha/miniatura de esa Entidad no tiene efecto adicional, solo serás afectado por una de ellas (a no ser que la loseta especifique que el efecto cambia con el número de Entidades en alcance).

MOVIMIENTO DE LA ENTIDAD

Las **ENTIDADES** se mueven durante el paso de las cartas de Turno en la Fase de Ensueño. Cada Entidad tiene su propio **valor de Movimiento**, indicado en su loseta de Entidad. Durante el paso, tira el dado de Movimiento de Entidad*:



La Entidad se Mueve 1 casilla.



La Entidad se Mueve el número de casillas indicadas por su valor de Movimiento.



La Entidad se Mueve todo su valor de Movimiento; después vuelve a tirar el dado y resuelve el resultado nuevo.

Las Entidades siempre se Mueven hacia el Soñador más cercano, salvo que se indique otra cosa en las reglas especiales de Movimiento. Si hay varios Soñadores a la misma distancia, los jugadores deciden cómo se Moverá la Entidad. Si la Entidad ya está en una casilla con un Soñador y realiza un Movimiento o si no tiene un camino legal hacia su objetivo, la Entidad no se Moverá. Cuando una Entidad entra en la casilla del Soñador objetivo, detiene su Movimiento.



Las Entidades no usan las Acciones de Mapa de ninguna forma (por lo que no te siguen a través de atajos, etc.).














*Cada Entidad lanza su Movimiento por separado. Sin embargo, puedes decidir lanzar solo una vez por todas las Entidades y utilizar ese resultado para todas. Puedes cambiar esta preferencia en función de tu grupo y tus experiencias.



La Entidad ignora el dado de Movimiento. Normalmente, va acompañado de un conjunto de reglas adicionales sobre esa Entidad.

METAMORFOSIS

En concreto, las **METAMORFOSIS** (aplicadas sobre todo durante el paso  en las cartas de **TURNO**) mejoran a la Entidad haciéndola más fuerte y peligrosa mientras las fichas estén en la **LOSETA DE ENTIDAD**. Cuando añadas 1 o más **FICHAS DE METAMORFOSIS**, róbalas al azar y colócalas, boca arriba, en la loseta de Entidad. Te recomendamos que uses un recipiente pequeño o una bolsa opaca para hacerlo. Recuerda que puedes retirar una Metamorfosis como acción básica gastando un  o una **Llave**. Las Metamorfosis retiradas se devuelven a la Reserva de Metamorfosis.

-  Cada efecto de la **ENTIDAD** que cause  causa 1  adicional
-  Cada efecto de la **ENTIDAD** que Selle tus cartas Sella 2 cartas adicionales
-  El Movimiento de la **ENTIDAD** aumenta en 2, aunque si sacas  solo se Mueve 1 casilla.
-  Todos los efectos de la **ENTIDAD** con alcance aumentan su alcance 1 casilla.
-  Todas las **MÁSCARAS** que llevan los Soñadores están inactivas. Todos los efectos se aplican inmediatamente (por ejemplo: las reducciones del límite de cartas en la Mano o de Progreso provocan descartes inmediatos).
-  Todas las cartas de **PROGRESO** colocadas están inactivas. Todos los efectos se aplican inmediatamente. Se pueden colocar cartas nuevas, pero seguirán inactivas.
-  Los Soñadores no pueden **relanzar** los resultados de los dados de ninguna manera.
-  Los Soñadores no pueden usar su  para relanzar tiradas (pero pueden ganar más). Sin embargo, pueden seguir pagando los efectos que cuesten .

MÁSCARAS

«A veces es difícil para nosotros encontrar la verdad en un mundo que parece que ya no entendemos».

- Brendan Perry, «This Boy»



A lo largo del Primer Sueño, los Soñadores habrán obtenido sus dos primeras Máscaras. Una vez puestas, las Máscaras te proporcionarán habilidades poderosas y especiales.

Cada Soñador solo puede llevar una Máscara a la vez, será tu Máscara Activa, y normalmente la elegirá al principio de cada sesión de juego (colócala en un soporte de plástico). La habilidad escrita en el reverso de esta Máscara puede usarse en cualquier momento.

Si la acción de la Máscara solo puede usarse Una vez por Turno, puedes colocarla sobre tu mazo después de usarla, como recordatorio, y retirarla al principio del siguiente Turno durante el paso de Robar.

Cuando te indiquen que **Restores** una Máscara, sustituye tu Máscara Activa con una de tus otras Máscaras (o, si ambas estaban descartadas, una se convierte en Activa). Cuando te indiquen que **descartes** una Máscara, la pierdes: colócala de vuelta en la caja o apartada a un lado. Si quieres, puedes colocar tus cartas Selladas debajo o encima de tus Máscaras descartadas. Cuando consigues una nueva Máscara, puedes ponértela inmediatamente, descartando tu Máscara Activa.

Las Máscaras sin usar pueden devolverse a la caja. Las cartas Secretas (**cartas II-41 S**) que representan las Máscaras de tus Soñadores se pueden utilizar para recordar qué Soñador posee qué Máscara de una partida a otra.

EL RELOJ

Es posible que hayas leído algo sobre ganar o perder **HORAS**. Al principio de una partida normal, el **RELOJ** se prepara en función del número de jugadores para que el **MARCADOR DE HORA** indique el número de HORAS que tienes. Se pueden utilizar para moverse o conseguir más turnos, gastando X HORAS por X Movimientos o Turnos, respectivamente.

Cuando el juego haga que pierdas/ganes Horas, mueve el marcador de Hora haga abajo o hacia arriba respectivamente.

CARTAS DE SABIDURÍA

De vez en cuando, conseguirás **CARTAS DE SABIDURÍA** durante el curso de la campaña. Estas cartas añaden nuevas reglas que cambian el juego u ofrecen a los Soñadores nuevas posibilidades.

Coloca todas las cartas de Sabiduría en su soporte. Puede contener hasta 18 cartas (9 por cada lado).

Todas las cartas de Sabiduría que hayas conseguido se consideran siempre activas.

Existe la posibilidad de tener más cartas de las que se pueden poner en el soporte. En ese caso, los jugadores simplemente escogen qué cartas dejan en el soporte para que sean más accesibles. Independientemente de su elección, todas las cartas de Sabiduría se consideran activas.



TERMINAR SUEÑOS/DUERMEVELAS


Después de terminar un Duermevela/Sueño, no descartes las cartas de Influencia de tu mano, ni las cartas de Progreso colocadas, Gemas Brillantes u otros bonus a no ser que una regla especifique lo contrario. No vuelvas a barajar tus pilas de Descarte ni tus mazos. Deja todas las cartas Selladas como estén.

Los Soñadores vuelven al marcador de Equipo en el Mapa del Mundo Onírico, salvo que el Duermevela/Sueño te indique lo contrario. Presta mucha atención cuando sigas las instrucciones de los pasajes de finalización del Sueño para evitar saltarte algún paso y que eso te impida avanzar en la campaña.

Después de tu Primer Sueño, tus Soñadores reciben la orden de Despertar (consulta «DESPERTAR» más abajo).

Después de Despertar, te encontrarás en el Mapa del Mundo Onírico y a las puertas de la Ciudad.

DESPERTAR

Despertar es una mecánica de recuperación/reinicio descubierta al terminar el Primer Sueño que otorga a tus Soñadores la oportunidad de retirar su Angustia y sus cartas Selladas, aunque a costa de las Llaves que han conseguido,  y cartas de Progreso colocadas. Los Soñadores se despertarán en el Lugar del «Despertar» del distrito Suburbios en el Mundo Onírico. Los Soñadores pueden resolver el Despertar en cualquier momento tras resolver un efecto de Lugar del Mapa del Mundo Onírico. Consulta la carta de Sabiduría Despertar para ver los pasos que debes seguir. Ten en cuenta que durante esta resolución, los jugadores podrán cambiar sus Soñadores, modificar la composición de sus mazos de Influencia y escoger cuál de sus Máscaras activar.

¡DETENTE! YA DEBERÍAS DE SABER LO SUFICIENTE PARA COMPLETAR EL PRIMER SUEÑO. SIGUE LEYENDO CUANDO LO HAYAS TERMINADO.

Una vez que hayas completado el Primer Sueño, sigue leyendo.

MAPA DEL MUNDO ONÍRICO

Por lo tanto, si una ciudad tiene una personalidad, quizá también tenga alma. Tal vez sueñe.
- Neil Gaiman



El **MAPA DEL MUNDO ONÍRICO** es un mapa a vista de pájaro que muestra dónde está actualmente tu Equipo. Comenzarás con tu marcador de Equipo en la casilla **DESPERTAR** y te moverás siguiendo las flechas grandes hasta que llegues a otros lugares con iconos de mapa. Al contrario que cuando juegas Sueños/Duermevelas, en el Mapa del Mundo Onírico no hay Turnos establecidos y moverse entre las flechas grandes es gratis (es decir, no cuesta Motivo). Las **flechas más pequeñas** son **ATAJOS** más peligrosos. Cuando te mueves utilizando un atajo, cada Soñador debe Sellar 1 carta.

Puedes encontrar la descripción de todos los iconos visibles en el Mapa del Mundo Onírico en la carta de Sabiduría Mapa del Mundo Onírico. Esta carta estará disponible después de terminar el Primer Sueño.

Hay dos razones para seguir estos caminos: conseguir más Llaves para entrar en **Puertas al Sueño** y preparar a tus **Soñadores** para los Sueños que vendrán completando Duermevelas (consulta **DUERMEVELAS** a la derecha), y al hacerlo, colocar cartas de Progreso, obteniendo **1** y **1**.

Ahora puedes intentar moverte por primera vez por el Mapa del Mundo Onírico. Después de moverte y de resolver el Lugar, lee el resto del libro.

DUERMEVELAS

Los **Duermevelas** son miniencuentros que descubrirás, a veces, mientras te mueves por el Mundo Onírico, robados del mazo de **LOSETAS DE DUERMEVELA**. Al final del Primer Sueño, y después de cada partida posterior, este mazo se prepara colocando todas las losetas de Duermevela que hayas acumulado durante el juego encima de la **LOSETA DE DUERMEVELA FASE DELTA** (reverso verde, consulta **FASE DELTA**, pág. 15).

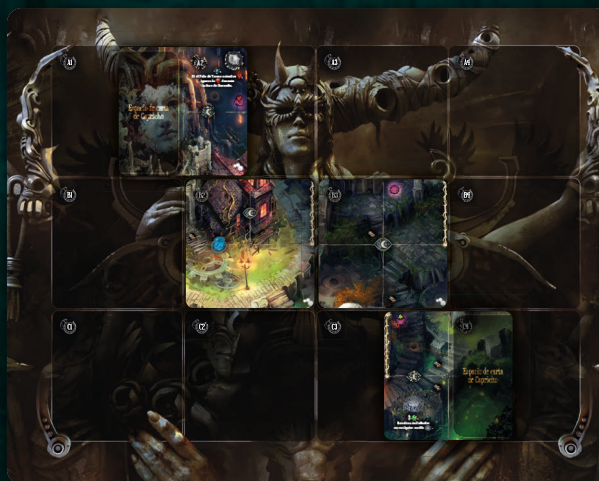
Este mazo de Duermevela cambiará durante la campaña y estará compuesto principalmente por **Entidades de Duermevela**, peligrosas o benevolentes, a las que los Soñadores se enfrentarán en estos encuentros. Si la loseta robada no es una de estas, simplemente sigue sus instrucciones. Cuando el juego te pida que añadas una nueva loseta de Duermevela al mazo de Duermevela, colócala en el fondo del mazo.

Al poco de empezar el juego, descubrirás que en este mazo solo hay una **ENTIDAD**, la «Furia», y dos cartas que cambiarán en función del número de cartas de Progreso activas que hayas colocado. No tengas prisa y las desbloques antes de sentirte preparado, ya que añaden **ENTIDADES** más difíciles al juego.

EL MAPA DEL ENSUEÑO DE DUERMEVELA

La mayoría de encuentros con **Entidades de Duermevela** tendrán lugar en el **Mapa del Ensueño de Duermevela**, muy parecido al Mapa del Ensueño normal de un Sueño.

Durante el **Despertar**, y después de terminar cada Sueño, quita del Ensueño cualquier loseta del Mapa de Ensueño (si no las has quitado ya) y coloca las 2 losetas de **Mapa del Ensueño de DUERMEVELA INICIALES/PREPARACIÓN**. Recuerda seguir las reglas de colocación de losetas de Mapa cuando coloques estas losetas (alineando correctamente los códigos impresos en la loseta con los códigos impresos en el tablero). El resto de las losetas del Mapa de Ensueño de Duermevela desbloqueadas se barajan y se colocan boca abajo en el lugar apropiado del tablero. Se robarán y se colocarán como **efectos de cartas de Destino** (consulta **CARTAS DE DESTINO**).



El Ensueño de Duermevela con la campaña más avanzada.

LOSETAS DE ENTIDAD DE DUERMEVELA



Las losetas de Entidad de Duermevela son muy parecidas a las que aparecen en los Sueños, salvo porque tienen algunas características exclusivas de los Duermevelas:

- **PREPARACIÓN (TURNOS)**: Al igual que al principio de un Sueño, se colocan las miniaturas y se forma un mazo de Turno con un número concreto de cartas de Turno. Este es el tiempo que tienes para completar el encuentro. Si te quedas sin Turnos, resuelve el efecto «Sin Turnos/Saltar».

- **SIN TURNOS/SALTAR**: Si la Entidad de Duermevela tiene un efecto saltar, los Soñadores pueden decidir, al comienzo de cualquier Turno, resolver el efecto «Sin Turnos» en lugar de jugar ese Duermevela. Si este efecto no implica ningún elemento colocado durante la Preparación, los Soñadores pueden decidir Saltarse el Duermevela incluso antes de que empiece. Por lo general, esto implica alguna penalización para los Soñadores (aunque no siempre).

- **LIBERACIÓN**: Es una mecánica que se desbloqueará más adelante en la campaña.

- **GANAR BOTÍN**: Resuelve la **sección Botín** de la **carta de Turno actual**; normalmente ocurre cuando terminas un Duermevela con éxito, aunque no siempre.

- «**ESTE DUERMEVELA TERMINA**»: Este Duermevela termina inmediatamente. Descarta la loseta de Duermevela actual colocándola en el **fondo** del mazo de Duermevela y devuelve a la caja todas las fichas/marcadores/miniaturas relacionadas con este Duermevela. No descartes las losetas del Mapa de Duermevela, las cartas de Capricho, fichas o marcadores no relacionados con la loseta de Duermevela actual. Las miniaturas de los Soñadores también se dejan en las casillas en las que estén al final del Duermevela y empezarán allí en el siguiente Duermevela. El Duermevela siguiente comenzará con todo tal y como está ahora. Y ahora, de vuelta al Mapa del Mundo Onírico.

FICHAS DE ESTADO

Durante el juego, varios Estados pueden afectar a los Soñadores y las Entidades.

Cuando se obtienen fichas de Estado, deben colocarse al lado de la miniatura/Entidad blanco y solo le afectarán a ella.

Si tienes que poner una ficha de Estado y no queda ninguna en la reserva, ignora el efecto. Ten en cuenta que las fichas tienen Estados distintos por cada una de sus caras, y esto puede limitar los Estados disponibles para colocar.



CEGADO: El alcance máximo de los Efectos de la Entidad o las Acciones de Soñador se reduce a 1 hasta el final de Turno o Fase de los Soñadores.



ATURDIDO: Cualquier **1** causada por efectos de un blanco aturdido se ignora durante este Turno.



PARALIZADO: La Entidad/Soñador afectado no puede Moverse/Reubicarse hasta el final del Turno/Fase de los Soñadores.



ENVENENADO: La Entidad afectada no puede conseguir nuevas Metamorfosis hasta el final del Sueño/Duermevela.

CARTAS DE DESTINO ?



Las cartas de Destino representan interludios cortos, aventuras pequeñas o eventos que te encuentras en el Mundo Onírico.

Cuando entras en un lugar ?, roba una carta de **DESTINO** de la parte superior del **MAZO DE DESTINO** y resuélvela. Cada carta de Destino contiene todas las reglas necesarias para resolverla.

A veces, una carta de **DESTINO** te pedirá que robes y coloques una loseta de **Mapa del Ensueño de Duermevela**; son cartas que amplían el Ensueño de Duermevela existente (utiliza las reglas de colocación de losetas del Mapa con respecto al alineamiento del código). Después de robar una loseta de Mapa, si hay algún **espacio de Capricho** vacío en alguna loseta del Mapa del tablero, coloca esta carta de Destino en ese espacio (si hay más de un espacio, coloca la carta en el que quieras).

En caso contrario, la carta de Destino se descarta al fondo del mazo de Destino.

Las cartas de **DESTINO con Caprichos en ellas (o cartas de Capricho)** crean oportunidades en algunas casillas del Mapa o efectos negativos/positivos en todo el Ensueño (en función de la carta).

JUGAR CARTAS EN EL MUNDO ONÍRICO

La mayoría de las veces, las cartas de Influencia y de Objeto se utilizarán en Duermevelas o Sueños, no en el Mapa del Mundo Onírico. Sin embargo, existen excepciones: algunas cartas tendrán referencias específicas al movimiento a través del Mapa del Mundo Onírico o afectarán a la resolución de efectos de Lugares.

Ten en cuenta que para usar esas cartas debes tenerlas en tu mano o como cartas de Progreso activas, ya que no hay un paso de Robar en el Mapa del Mundo Onírico. Esta podría ser una buena razón para terminar un Duermevela/Sueño con cartas de este tipo en tu mano.

También hay otras cartas que, aunque no hacen una referencia explícita al Mundo Onírico, pueden jugarse en él si tienen un efecto inmediato que es beneficioso en el Mapa del Mundo Onírico o cuando se resuelve una carta de Destino (por ejemplo, relanzamientos). Si puedes encontrar un uso para una carta de Influencia o un Objeto, puedes usarlo en el Mapa del Mundo Onírico.

CARTAS DE ESTACIÓN

Las cartas de Estación modifican algunas reglas mientras viajas por el Mundo Onírico. Normalmente, aparecerán Estaciones positivas cuando completes Sueños con Victoria. De la misma forma, fallar en un Sueño provocará que aparezca una Estación negativa. Existen pistas en las cartas de Estación que te permiten saber qué efecto positivo o negativo conllevará ganar o fallar en un Sueño. Ten en cuenta que la Estación no se cambia al morir.

FASE DELTA



Llegará un momento en que te encontrarás la **LOSETA DE DUERMEVELA DE COLOR VERDE**. Es la **FASE DELTA** y proporciona un pequeño respiro a los Soñadores mientras se adentran en el **MUNDO ONÍRICO**.

Cuando se resuelve esta carta, los Soñadores pueden:

- Curar toda su
- Abrir todas sus cartas.
- Levantar todas sus cartas de Progreso.
- Volver a barajar su mazo de Influencia.
- Restaurar su Máscara.

Las Horas se vuelven a colocar en función del número de jugadores: 1/2/3/4/5 jugadores - 5/4/3/2/1 Horas.

Después, se barajan todas las **LOSETAS DE DUERMEVELA DESCARTADAS** y se colocan encima de esta loseta para volver a comenzar el ciclo.

Recuerda que el Mapa del Ensueño de Duermevela se queda igual.

TIENDA

Si consigues llegar a un **LUGAR TIENDA**, puedes utilizar tu **CARTA COMPRAS (II-41 C)** para que cada Soñador pueda elegir una de las siguientes opciones:

COMPRAR CARTAS DE INFLUENCIA: Roba 3 cartas del **MAZO DE MERCADO DE INFLUENCIA** y Compra tantas de ellas como quieras pagando el **COSTE EN** que aparece en la parte superior derecha de la carta. Coloca estas cartas en tu pila de Descarte personal. Cualquier carta restante se devuelve al fondo del mazo del Mercado.

COMPRAR 1 OBJETO: Roba un Objeto al azar del **MERCADO DE OBJETOS**, gánalo por 2 y colócalo en un espacio de **OBJETO ACTIVO** (descartando un Objeto si está lleno).

Si no compras ninguna carta ni objeto, gana 1 . Después, devuelve la carta Compras a los **SECRETOS**. Por lo general, tendrás la oportunidad de recuperarla terminando Sueños.

CARTAS DE NOTA

Las cartas de Nota son normalmente cartas de un solo uso que pueden ser usadas en una situación específica o en un Sueño en concreto. Las instrucciones sobre cómo usarlas aparecen en sus reversos y anversos.

Todas las cartas de Nota ganadas durante el juego se guardan en el Almacén y cualquier Soñador puede usarlas.

MAPA DEL MUNDO ONÍRICO EN ETHERFIELDS 2.0

Quizás tus primeros movimientos en el Mapa del Mundo Onírico te parezcan muy sencillos. No te preocupes, ¡a medida que avances el mundo se irá complicando!

CARTAS DE FALLA



Cuando el juego te pida que ganes una **CARTA DE FALLA**, roba 1 carta de Falla del **MAZO DE FALLAS** y colócala en la parte superior de tu pila de Descarte. Son cartas con efectos negativos que embotan tu mazo de Influencia.

Cada vez que robas una carta de Falla de tu mazo de Influencia, debes resolverla inmediatamente. Después, colocarás la carta de Falla en tu pila de Descarte o en tu zona de Progreso (haciendo que sea un efecto negativo persistente); en el último caso no cuenta para el límite de cartas de Progreso activas.

La mayoría de las cartas de Falla pueden retirarse de tu mazo pagando un precio (normalmente 1) momento en el que vuelven al fondo del mazo de Fallas.

Recuerda que debes saltarte las cartas de Falla cuando tengas que Sellar cartas y después debes colocarlas en la parte superior de tu mazo de Influencia (consulta **SELLAR CARTAS**, pág. 8).

Durante el paso de construcción de mazo, debes añadir todas las cartas de Falla a tu mazo (no cuentan para el límite 20-40).

CARTAS DE SUPERPOSICIÓN

Las cartas de Superposición son cartas Secretas que contienen partes del Mapa del Sueño. Estas cartas deben colocarse inmediatamente en el Ensueño en cuanto se revelan de tal forma que encajen correctamente con el Mapa del Ensueño actual y con la cuadrícula del tablero de Sueño (solo hay una forma correcta de colocar esas cartas).

Cada carta de Superposición cambia el Ensueño de alguna forma, a veces incluso añaden partes nuevas. Cuando se coloca una carta de Superposición en el Ensueño, no puede retirarse a no ser que el juego te permita específicamente hacerlo.

Cuando tengas que colocar una carta de Superposición, cualquier miniatura/ficha/marcador que ocupe esta posición se coloca encima de la carta de Superposición en el mismo (aunque distinto) lugar.

Atención: Debes colocar las cartas de Superposición con mucha precisión. La mayoría de las veces no están simplemente orientadas horizontal o verticalmente y tendrás que rotarlas de alguna manera.



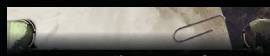
Almacenamiento de cartas de Nota

Para señalar las cartas de Nota conseguidas y compartidas por el Equipo.
Las cartas de Nota aparecerán durante la campaña.



Cartas retiradas

Para señalar las cartas retiradas de la partida.



Sueño actual

Para señalar la posición actual del Sueño en las cartas Secretas
para que puedas volver a ponerlo fácilmente.



Mercado de Influencia



Mercado de Objetos



Mazo de Turno



Mazo de Destino



Mazo de Fallas



Mazo de Estación

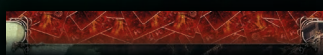
El mazo de Estación aparecerá durante la campaña.

Separadores grandes:



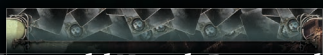
Losetas retiradas

Para señalar las losetas retiradas de la partida.

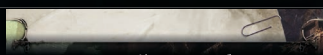


Mazo de Duermevela

El mazo de Duermevela aparecerá durante la campaña.



Losetas del Mapa de Duermevela



Sueño actual

Para señalar la posición actual del Sueño en las losetas Secretas
para que puedas volver a ponerlo fácilmente.

GUARDAR LA PARTIDA

Después de resolver los efectos de cualquier Lugar del Mapa del Mundo Onírico, puedes detener y guardar tu campaña. Para no perder el que has conseguido, puedes resolver una vez un paso de Comprar cartas de Influencia. Después de esto, si algún Soñador todavía tiene , debe descartar todo el que le quede y ganar 1 carta Secreta II-41 R, que le permite ganar 1 cuando prepares el juego para la siguiente partida.

Resuelve los pasos 1-3 de la carta de Sabiduría Despertar:

- 1] Descarta todas las cartas de Influencia (del mazo, la mano y la zona de Progreso).
- 2] Cura toda tu y Abre todas las cartas.
- 3] Descarta todas las Llaves y las .

Luego, coloca el resto de cartas y fichas en sus espacios correspondientes de la caja (usando los separadores adecuados):

- Cada mazo de Soñador con sus cartas de Acciones Básicas y sus cartas de Máscara (II-41 S).
- Todas las cartas del Equipo del Almacén (por ejemplo, cartas de Nota).
- El mazo de Turno.
- El mazo de Fallas.
- El mazo del Mapa de Duermevela.
- El mazo de Destino.
- El mazo de Duermevela.
- El mazo de Estaciones. Deja la carta de Estación activa en la parte superior del mazo.
- Las losetas de Puerta al Sueño deben colocarse en el sobre especial.
- Las fichas de Signo que todavía estén disponibles.
- El resto de componentes deberían separarse y guardarse en bolsas.

Si estás dentro de un Sueño cuando decides hacer esto, debes tratarlo como si fuera la «**Muerte de un Soñador**» (carta Secreta II-42 I).

AÑADIR UN SOÑADOR NUEVO

Cada partida de *Etherfields* es suficientemente autocontenida como para permitirte jugar cada sesión con un número distinto de jugadores.

Si la última sesión se jugó con menos de cuatro Soñadores y hay un jugador nuevo que quiere unirse a la partida, lo único que tiene que hacer es elegir un arquetipo de Soñador sin usar y unirse a la aventura. Si es al revés, juega sin los ausentes. Seguirán pudiendo unirse al Equipo durante la próxima sesión. Si un jugador no puede participar en la sesión, su Soñador puede ser manejado por un jugador nuevo (siempre que el jugador original esté de acuerdo).

VARIANTES

EL CABALLERO DE LAS ESPINAS: Si tienes la expansión «Caballero de las espinas», su carta de Sabiduría está activa desde el principio de la partida. Contiene todas las reglas necesarias para usarlo en tus partidas.

REGLAS DE CARTAS CLÁSICAS: Una vez por sueño, el Equipo puede utilizar una baraja francesa para intentar conseguir un efecto relacionado con **Metamorfosis**, , , **Horas** o **cartas Selladas**. Baraja y roba 3 cartas al azar: son las cartas de Suerte. Después de verlas, decide si quieres retirarte o prefieres probar suerte. Si pruebas suerte, roba otras 3 cartas al azar: estas son las cartas de Desventaja.

Si la suma* de las cartas de Suerte es mayor que la suma de las cartas de Desventaja, resuelve los efectos positivos, de lo contrario resuelve el efecto negativo en función del efecto que tratabas de influenciar.

*Una jota cuenta como 11, una reina como 12, un rey como 13, un as como 14 y un comodín como 15.

TURNOS ESTRUCTURADOS

Como alternativa si quieres un orden de Turno más estructurado, puedes empezar con el Jugador Inicial y seguir hacia su izquierda; cada Soñador resolverá una ronda en la que podrá usar una acción de Sueño (Acción de Mapa, Sueño o interacción de la loseta de Entidad) y tantas otras acciones (por ejemplo, Movimiento, Acciones Básicas, acciones de cartas de Objeto/Influencia) y otros tipos de actividades (colocar cartas de Progreso, ganar Gemas Brillantes, etc.) como quiera. Si quieres, puedes pasar una ronda y actuar en la ronda siguiente. Cada jugador puede jugar tantas rondas como quiera, hasta que todo el mundo se quede sin cartas que jugar o pasen todos seguidos. El Jugador Inicial recibe el marcador de Jugador Inicial y también es responsable de resolver cualquier conflicto o indecisión entre los jugadores. Este marcador pasará al jugador de la izquierda del Jugador Inicial al principio de cada nuevo Turno.

	EFEECTO POSITIVO	EFEECTO NEGATIVO
METAMORFOSIS	Descarta todas las Metamorfosis de una Entidad	Añade 2 Metamorfosis a una Entidad
	Gana todas las disponibles (repártelas entre los Soñadores)	Los Soñadores descartan todas las
HORAS	Añade 2 Horas	Pierde todas las Horas
	Un único Soñador cura 2	Un único Soñador sufre 1
SELLAR CARTAS	Cada Soñador Abre 5 cartas	Cada Soñador Sella 5 cartas

FAQ/ ACLARACIONES

CARTAS DE INFLUENCIA

– En la mayoría de casos, las acciones/efectos de las cartas de Influencia se producen de forma simultánea. La única excepción es cuando se describe un orden de secuencia o de actuación.

MAPA DEL MUNDO

– «Recolocar el marcador de Equipo en»: debes Recolocar en un lugar distinto.

– Todas las acciones/efectos de «Una vez por Turno» solo pueden usarse una única vez durante cada viaje entre Duermevelas/Sueños por el Mapa del Mundo Onfrico.

ENTIDAD

– Se considera que toda ficha/miniatura de Entidad con un nombre específico, así como todos los cambiaformas, son Entidades. Las miniaturas colocadas por los Soñadores (mediante cartas de Influencia o cartas de Nota) **NO** se consideran Entidades, salvo que el juego diga lo contrario.

– Si estás dentro del alcance de varias fichas/miniaturas de la misma Entidad, la Entidad solo te afecta una vez (salvo que sus efectos aumenten en función de su número).

– El límite para Entidades que usan miniaturas de Criatura Cambiaformas o Humano Cambiaformas es de 4, ya que solo hay 4 miniaturas de Criatura Cambiaformas y 4 miniaturas de Humano Cambiaformas disponibles. La loseta de Entidad te dirá qué miniatura usar.

– Cuando una Entidad está equidistante a dos o más Soñadores elegibles y tiene que moverse hacia ellos, los Soñadores deciden hacia dónde va.

CARTA DE TURNO

Si el juego te pide que resuelvas todos los efectos de la carta de Turno actual durante la Fase de los Soñadores, no descartes la carta de Turno actual después de hacerlo.

GESTIÓN DEL MAZO

Baraja los mazos solo cuando un componente/elemento del juego te diga que lo hagas.

PARTIDAS EN SOLITARIO

Si juegas solo, descubrirás que hay algunas cartas menos útiles que otras para las partidas en solitario. Si robas una de esas cartas, puedes retirarla del juego y robar otra. No lo hagas muy a menudo, ya que puedes descubrir que has retirado una carta realmente buena porque no te diste cuenta de su utilidad cuando lo hiciste.

CARTAS DE PRIMER RECUERDO

Estas cartas son desechables. Cuando cumplas su condición y resuelvas el efecto de la carta, retírala del juego.

COMPAÑEROS

Los Compañeros son seres amistosos que los Soñadores pueden invocar durante el Duermevela/Sueño.

A efectos de las reglas, los Compañeros no son ni Soñadores ni Entidades, aunque cuentan de cara al límite de miniaturas/fichas en una casilla. Todas las Acciones y efectos causados por los Soñadores, los Sueños o las Entidades los ignoran, salvo que su carta de Progreso/Nota diga lo contrario.

LISTA DE COMPAÑEROS:

- Alacena
- Fantasma
- Pingüino
- Caballero Caja
- Lobo del Éter
- Acertijo
- Gato volador

MODOS OPCIONALES

A continuación, encontrarás las reglas para tres modos de juego opcionales.

Puedes buscar las cartas y losetas correspondientes a cada uno de ellos en el fondo de los mazos Secretos correspondientes: **carta SE** (Siesta energética), **loseta EFC** (Sistema de guardado EFC) y **loseta MSC** (Loseta de Duermevela Modo sueño continuo).

SIESTA ENERGÉTICA

Modo opcional

El modo Siesta energética permite que el juego sea un poco más sencillo, permitiéndote repetir Sueños fallidos sin tener que volver a conseguir Llaves. Recomendamos este modo a los grupos que encuentre la dificultad de algunos Sueños demasiado alta o a aquellos que simplemente quieren explorar toda la historia.

Preparación:

- Coloca la carta de Sabiduría Siesta energética en el soporte.

Guardar la partida:

- Cuando termine la sesión de juego, si la Siesta energética está en una loseta de Puerta, colócala en la parte frontal del sobre con la loseta de Puerta correspondiente.

SISTEMA DE GUARDADO EFC

Modo opcional

Este sistema es una forma diferente de jugar para aquellos que quieren una experiencia más ágil. Los jugadores no necesitan usar el sistema de Despertar para guardar y volver a preparar el juego. En su lugar, utiliza un sistema más extendido: las hojas de guardado.

Para guardar la partida, utiliza las hojas de guardado adjunta. Si ya las has usado, puedes descargar un PDF imprimible en awakenrealms.com/download/

Antes de salvar la partida, sal inmediatamente del modo Caballero de las espinas.

MODO SUEÑO CONTINUO

Modo opcional

Los jugadores experimentados que deseen una experiencia más condensada pueden utilizar este modo. El Modo de Sueño Continuo acorta el tiempo entre Sueños, aunque disminuye el impacto de los Sueños y el Mapa del Mundo Onfrico en tu juego. Recomendamos este modo a aquellos jugadores que juegan a Etherfields en sesiones de juego más largas que incluyen varios sueños. Desaconsejamos este modo de juego para los jugadores que son nuevos en el juego y para aquellos que solo suelen jugar un sueño por sesión.

Antes de decidirte por usar este modo, tenemos varios consejos sobre cómo gestionar los Duermevelas en tus partidas de Etherfields.

– Cuando empieza tu sesión de juego, vuestros personajes no están todavía «construidos»: debes poner varias cartas de Progreso, reunir gemas brillantes y ganar varias fichas de Éter. Los Duermevelas son perfectos para eso.

– Si no estás preparado para enfrentarte a ellos, puedes Saltar la mayoría y el coste de hacerlo suele ser menor que jugar todo el Duermevela.

– Si ya sabes lo que es la Liberación (y si no, lo descubrirás antes o después), intenta comprender a qué te enfrentas y después actúa en consecuencia. Puede ayudarte para deshacerte de los Duermevelas más indeseables.

– Calcula bien cuándo ganar: si lo haces durante el Turno apropiado, puedes ganar el Botín que necesitas, como curar Angustia o conseguir Éter.

Preparación:

Coloca la loseta «Modo Sueño continuo» en el espacio de la loseta de Puerta al Sueño.

Al principio de cualquier Duermevela, después de mirar el anverso de la loseta de Duermevela, puedes decidir descartarla y resolver la loseta de «Modo de Sueño continuo» en su lugar. Considérala como cualquier otro Duermevela.

Cuando entres en cualquier Sueño, descarta esta carta y las fichas en ella. Vuelve a colocarla cuando termine el Sueño.

SPOILERS Y PISTAS

Puedes encontrar pistas y guías para los Sueños y enigmas que se te resisten en

[HTTP://WWW.ETHERFIELDS-SECRETS.COM/FORUM](http://www.etherfields-secrets.com/forum)

También podrás encontrar una app creada por la comunidad que te ayudará a empezar con el juego en

[HTTP://WWW.AWAKENREALMS.COM/ETHERFIELDSAPP/](http://www.awakenrealms.com/etherfieldsapp/)

UNA GUÍA ESTRATÉGICA BREVE



Siempre que te encuentres en una situación en la que creas que no puedes hacer nada, comprueba si hacer algo de esto podría ayudarte a salir de ella:

- Cartas en tu mano (tanto su Motivo como sus acciones).
- La acción especial de tu Soñador si es visible en el reverso del mazo de Influencia.
- Acciones enumeradas en las cartas de Acciones Básicas (por ejemplo, descartar 3 cartas para obtener una Gema Brillante, descartar fichas de Metamorfosis, Ojear una carta Secreta).
- Aumentar tu Motivo tirando el dado de Fortuna.
- Utilizar tus Gemas Brillantes.
- Utilizar la habilidad de tu Máscara.
- Utilizar alguna de las cartas de Sabiduría que tienes.
- Utilizar alguna carta de Progreso de las que has colocado.
- Utilizar alguno de los Objetos activos (por su Motivo o su Acción).
- Utilizar el Reloj (para Mover o añadir una carta de Turno).
- Buscar una coincidencia de una ficha de Signo.
- Buscar alguna pista escondida en el Ensueño (puede ser escrita o gráfica).

ACUÉRDATE DE TU MÁSCARA

Los efectos de la máscara te permiten evitar un montón de penalizaciones pagando costes relativamente bajos. Durante el Despertar, puedes intercambiar tu Máscara por cualquier otra Máscara que tengas, especialmente si la nueva se ajusta mejor a tu mazo o puede ayudarte en el próximo Sueño.



EQUILIBRA TU MAZO

Si sois 2 jugadores o si juegas en solitario, es recomendable no especializar demasiado tu mazo; por ejemplo, si ambos jugadores tienen mazos muy agresivos con mucho , podrían tener problemas si se encuentran con criaturas que requieran más . Siempre puedes reconstruir tu mazo durante un Despertar.



NO TODAS LAS CARTAS SON NECESARIAS

Puede que algunas cartas no encajen con las fortalezas particulares de tu mazo. Cuando consigas una carta, piensa si complementa tu mazo y tu estilo de juego. Cuantas más cartas tengas en tu mazo, las probabilidades de robar cartas útiles en una situación dada son más pequeñas. Por otro lado, si tu mazo es más pequeño, te quedarás antes sin cartas y sufrirás efectos negativos con mayor frecuencia. El tamaño recomendado del mazo son 30 cartas. Recuerda también que, cuanto más personalices tus cartas de Influencia, tendrás una menor disponibilidad de la habilidad innata del reverso de la carta de tu Soñador.

GEMAS BRILLANTES

Las  te permiten relanzar CUALQUIER dado (incluso el dado de Movimiento de la Entidad), con lo que podrías ralentizar a una Entidad poderosa. Si te encuentras con demasiadas cartas inútiles en la mano, podrías descartar 3 para ganar 1 . Más adelante, encontrarás una carta de Sabiduría que te permitirá utilizarlas para más cosas.

ÉTER

Puedes usar el  para otras cosas además de para comprar cartas de Influencia. Puedes gastarlo para descartar Metamorfosis peligrosas de las Entidades o retirar Fallas de tu mazo. Los Objetos que no encuentres en los Sueños podrían aparecer en el Mercado de Objetos, donde puedes comprarlos usando .

OBJETOS

Los Objetos no son solo un magnífico aumento de Motivo, sino que tienen efectos importantes en el juego, desde proporcionar Llaves adicionales hasta evitar Duermevelas indeseados. Ten en cuenta que la mayoría de los Objetos no se descartan después de usarse, salvo que los hayas utilizado por su Motivo.

AUMENTAR TU MOTIVO

A veces es útil aumentar tu Motivo utilizando un dado de Fortuna. Hay muchos efectos que te permiten relanzar dados, por lo que no tengas miedo de utilizar esta mecánica.

VISITAR DUERMEVELAS

Los Duermevelas, en especial los fáciles, son una buena forma de equipar la zona de cartas de Progreso de tu Soñador y prepararte para los Sueños. No todos los Duermevelas consistirán en enfrentarte a enemigos; utiliza las fortalezas de tu Soñador para conseguir ventaja.

Dado que las cartas de Turno son información pública, intenta terminar el Duermevela cuando muestren el Botín que más te conviene mientras evitas los efectos negativos de las Entidades. Si completar un Duermevela no aporta apenas beneficios o es muy difícil, podrías saltártelo. A veces, hacerlo tiene menos efectos negativos que si lo intentas y acabas derrotado.

Cierta mecánica que desbloquearás más tarde (Liberación) te permitirá retirar o alterar ciertos Duermevelas.

SUEÑOS

Una exploración a fondo de los Sueños te permitirá comprenderlos mejor y aumentar tu conocimiento sobre el mundo de *Etherfields*. Si compruebas todas las cartas de Nota disponibles, incluso las obtenidas en Sueños anteriores, podrías terminar el Sueño actual más fácilmente o conseguir recompensas especiales.

No te olvides de consultar el reverso de la loseta de Puerta al Sueño por si hay consejos o reglas que has olvidado.

Quizás sería una buena idea tener algo de papel para tomar algunas notas breves que puedan ayudarte con los enigmas más complejos.

No dudes en usar el Reloj para añadir más Turnos si crees que no tienes suficiente tiempo, sobre todo si juegas en solitario. No olvides que también puedes utilizar Horas para moverte si ves que estás casi en alcance de una Entidad y no tienes cartas en la mano.

EL MUNDO ONÍRICO

Planifica con cuidado tu viaje a través del Mundo Onírico. Fija-te en las rutas más eficientes con más recompensas y menos penalizaciones. Además, aquí te pueden ser útiles algunas acciones y Objetos que solo funcionan en el Mundo Onírico. Y no te olvides del impacto, tanto positivo como negativo, que pueden tener las Estaciones en tus viajes.

Intenta tener en cuenta cuándo encontrarás la Fase Delta para estar fresco cuando vayas a entrar en un Sueño nuevo. Si te ves en un aprieto, no dudes en utilizar el Despertar. Quizás salga a cuenta perder tus cartas de Progreso colocadas en lugar de sufrir gran cantidad de Angustia y de cartas Selladas.



ÍNDICE

Abrir cartas de Influencia 8
Acción/Efecto rápido 9
Acciones Básicas 9
Acciones Básicas, Atacar 10
Acciones Básicas, Contactar 10
Acciones Básicas, Esfuerzo 9
Acciones graduales 10
Alcance 11
Alcance ilimitado 11
Almacén 4
Amenaza, fichas de 3
Angustia 3, 7, 8, 9
Angustia, coste de acciones 9
Angustia, límite 7
Angustia, sufrir 8
Angustia, volver a barajar 8
Añadir nuevos jugadores 16
Atacar 9, 10, 12
Atajos 14
Aturdido 14
Aumentar tu Motivo 9, 11, 18
Bloquear 1 Paso 12
Botón 12, 14
Caballero de las espinas 16
Capricho, carta de 14, 15
Capricho, espacio de 15
Cartas clásicas 16
Cartas Secretas 2, 3
Cartas Secretas, cartas de Nota 15
Cartas Secretas, cartas de Superposición 15
Cartas Secretas, código y preparación 3
Cartas Secretas, Revelar 5
Casilla 6
Casilla Bloqueada 7, 11
Cegado 14
Comprar nuevas cartas de Influencia 10, 15, 16
Comprar nuevas cartas de Objeto 11, 15
Contactar 10, 12
Dado de Fortuna 3, 11
Descartar Objeto 11
Despertar 5, 13, 14
Destino, carta de Capricho 14, 15
Destino, cartas de 2, 15
Destino, espacio de mazo de 14, 15
Devolver carta de Influencia al Mercado de Influencia 10
Devolver Objeto al Mercado de Objetos 10
Duermevela 5
Duermevela, Después de haber terminado 13
Duermevela, Ensueño de 5
Duermevela, espacio de mazo de 5
Duermevela, espacios de losetas del Mapa de 5
Duermevela, Fase de Ensueño 12
Duermevela, losetas 14
Duermevela, losetas de Entidad de 5, 14
Duermevela, losetas del Mapa de 14
Engendrar 12, 14
Ensueño 6, 7, 14
Ensueño, espacio 6
Ensueño, Fase de 8, 12
Ensueño, iconos 7
Entidad 12, 14
Entidad de Sueño, losetas 5, 12
Entidad, Efectos de Entidad 12
Entidad, Engendrar 12, 14
Entidad, Entidades Grandes 7
Entidad, Espacio de 5
Entidad, Este Duermevela termina 14
Entidad, Interacciones 12
Entidad, Liberación 14
Entidad, Límite de fichas de Entidad por casilla 7
Entidad, Losetas de Entidad del Sueño 12
Entidad, Metamorfosis 3, 13
Entidad, Movimiento y dado de Movimiento 12

Entidad, Preparación 12, 14
Entidad, Saltar 14
Entidad, Valor de Movimiento 12
Entidades Grandes 7
Envenenado 14
Escaleras 7
Espacios de Objetos activos 11
Estación, carta de 15
Estación, espacio de cartas de 5
Estado, fichas de 3, 14
Este Duermevela termina 14
Éter 3, 18, 19
Éter, Comprar nuevas cartas 10, 15
Éter, coste 9, 10
Éter, guardar y restaurar la partida 16
Falla, cartas de 2, 15
Falla, descartar 15
Falla, espacio de mazo de 5
Falla, retirar 15
Falla, sellar 8, 15
Falta de componentes 7
Fichas de Bloqueo 3, 6, 9
Fichas personales 3
Forzar 9
Ganar Botón 12, 14
Gemas Brillantes 3
Gemas Brillantes, coste de Acción 9
Gemas Brillantes, espacio 7
Historia, fichas de 3
Horas 5, 13
Horas de Reloj 5, 13
Icono de número de jugadores 5, 19
Influencia, Abrir cartas de 8
Influencia, cartas de 9
Influencia, cartas de Progreso 10
Influencia, Comprar cartas de 10
Influencia, devolver cartas de 10
Influencia, límite de cartas en la Mano 8
Influencia, límites del mazo de 10
Influencia, mazo de 4
Influencia, Mercado de 5, 10
Influencia, Motivo de la carta 9, 10
Influencia, pila de Descarte 4, 8, 9, 10
Influencia, retirar carta de 10, 17
Influencia, reverso 10
Influencia, robar carta de 8
Influencia, Sellar cartas de 8
Influencia, tumbar carta de 10
Influencia, Usar cartas en el Mapa del Mundo Onírico 15
Influencia, volver a barajar 8
Influencia, zona de cartas de Progreso 10
Interacciones 12
Liberación 14
Límite de cartas de Influencia 10
Límite de cartas en la Mano 8
Límite de fichas de Entidad por casilla 7
Límite de miniaturas por casilla 7
Llaves, coste en 6
Loleta de Entidad de Duermevela 14
Loletas de Puerta al Sueño 6
Loletas de Puerta al Sueño, código de loleta Secreta 6
Loletas de Puerta al Sueño, Coste en Llaves 6
Loletas de Puerta al Sueño, Espacio 5
Loletas de Puerta al Sueño, Introducción 6
Loletas de Puerta al Sueño, Preparación 6
Loletas Secretas 2, 3
Loletas Secretas, Revelar 5
Lugares 14
Mapa del Mundo Onírico 5, 14, 15
Mapa del Mundo Onírico, Atajo 14
Mapa del Mundo Onírico, Efectos de los atajos 14
Mapa del Mundo Onírico, Lugares 14
Mapa del Mundo Onírico, Sendas 14
Mapa, acciones de 6, 9

Marcador de equipo 2, 13, 14
Marcador de Jugador Inicial 2, 16
Máscaras 2, 13
Máscaras, descartar 13
Máscaras, Restaurar 13
Metamorfosis 3, 13
Modos Opcionales 17
Motivo 9, 10
Motivo, Aumentar tu Motivo 9, 11, 18
Motivo, fichas de 10
Movimiento y Recolocación 11
Movimiento, dado de 3, 12
Movimiento, valor de 12
Muerte de un Soñador 8, 9, 16
Muros 11
Nota, cartas de 15
Objetos 11
Objetos, espacios de Objetos activos 11
Objetos, Mercado de 5, 11, 15
Objetos, Restaurar 11
Objetos, Usar Objetos en el Mapa del Mundo Onírico 15
Opciones múltiples 5
Paralizado 14
Progreso, cartas de 10
Progreso, zona de 10
Recolocar en 11
Regla volante 7, 9
Relanzar 11
Reloj 5, 13
Restaurar Máscara 13
Restaurar Objeto 11
Revelar cartas/losetas secretas 5
Robar, bonus de 7
Robar, paso de 7, 8
Ronda 16
Sabiduría, cartas de 13
Saltar 14
Salvar 16
Sellar cartas de Influencia 8
Sendas 14
Sin Turnos 8, 12, 14
Soñador 4
Soñador, Fichas personales 3
Soñador, Movimiento 11
Soñador, tablero de 4
Soñadores, Acciones de 9, 10, 11
Soñadores, Entrada de 6, 19
Soñadores, Fase de los 8, 20
Sueño 5, 6
Sueño, Después de haber terminado 14
Sufrir angustia 8
Superposición, cartas de 15
Tablero 2, 4, 5, 6, 14
Terreno, símbolos/fichas de 7, 7
Tirar Movimiento de Entidad 12
Trampa 7
Tumbar una carta 10
Turno, añadir Turnos 12
Turno, cartas de 12
Turno, cartas de Turno en Duermevela 12
Turno, cartas de Turno en Sueño 12
Turno, espacio de mazo de 5
Turno, espacio de pila de descarte de 5
Turno, número de cartas de 12
Turno, orden de 8
Turno, Palo de 6, 12
Turno, paso de descarte de 8
Universal, ficha 3
Volver a barajar el mazo de Influencia 8

ÍNDICE DE SÍMBOLOS COMUNES

: Motivo, Ira
: Motivo, Astucia
: Motivo, Consciencia
: Ficha de Motivo. Ira
: Ficha de Motivo, Astucia
: Ficha de Motivo, Consciencia
: Número de cartas de Progreso de Ira colocadas
: Número de cartas de Progreso de Astucia colocadas
: Número de cartas de Progreso de Consciencia colocadas
: Acción/efecto rápido
: Icono de Número de Jugadores
: Acción Gradual
: Acción/efecto gratuito
: Éter
: Angustia
: Gema Brillante
: Espacio de Gema Brillante
: Ficha de Amenaza
: Ficha Universal
: Ficha de Bloqueo/Acciones de Mapa de un solo uso
: Casilla de Engendrar Entidad
: Casilla de Entrada de los Soñadores
: Símbolos/Fichas de Terreno (Luz, Oscuridad, Pantano, Agua)
: Escaleras
: Muro
: Casilla especial. Este icono tiene diferentes usos definidos por cartas y reglas
: Trampa
: Bonus de robo
: Valor de Movimiento de la Entidad
: Resultados del dado de Movimiento de la entidad
: Resultados del dado de Fortuna
: Símbolos de Palo de Turno
: Efecto Metamorfosis
: Efecto básico
: Efecto especial
: Regla Volante


RESUMEN DE REGLAS

ORDEN DE TURNO

FASE DE LOS SOÑADORES

1] Paso de Robar

Roba 4 cartas de Influencia sin superar tu límite de cartas en la Mano. En ningún momento puedes superar tu límite de cartas en la Mano.

- Si has alcanzado tu límite, para de robar.
- Si tienes que robar, no puedes decidir robar menos cartas de las que tienes que robar.
- Antes de robar puedes descartar cualquier cantidad de cartas de tu mano.
- Si en cualquier momento tienes que robar y te quedas sin cartas en tu mazo de Influencia (no solo en el paso de robar), baja tu pila de Descarte para crear un nuevo mazo, roba el resto de cartas que necesites y sufre 1  o Sella 3 cartas.

2] Paso de Carta y Acción

Los Soñadores usan acciones libremente hasta que todos se quedan sin cartas o deciden pasar:

- Acción de Sueño: una acción de loseta de Mapa/Puerta al Sueño o una Interacción de loseta de Entidad.
- Acciones de Movimiento.
- Acciones Básicas.
- Acciones de las cartas de Influencia.
- Acciones de las cartas de Objetos activos.
- O actividades:
- Colocar cartas de Progreso.
- Ganar Gemas Brillantes.

FASE DE ENSUEÑO

1] Paso de Entidad y Evento de Sueño

Resuelve los efectos de Entidad y Sueño siguiendo la carta de Turno actual.

2] Paso de descarte de Turno

Descarta la carta de Turno actual.


MOVIMIENTO





Soñadores y Entidades se Mueven cruzando casillas consecutivas en vertical y horizontal, pero nunca en diagonal.

ALCANCE

- Alcance 0 significa la casilla en la que estás.
 - Alcance 1 significa una casilla adyacente o casillas más cercanas.
 - Alcance de 1 o más significa que puedes apuntar a casillas en ese alcance o más cerca del número indicado en la acción.
- «El Alcance solo se mide al principio de la acción. No se puede medir el Alcance atravesando Muros.»

MOVIMIENTO DE LA ENTIDAD

Las Entidades se Mueven en la Fase de Ensueño, cuando se resuelven los pasos de la carta de Turno actual. Durante el paso con , tira el dado de Movimiento de Entidad:




-  La Entidad se Mueve 1 casilla.
-  La Entidad se Mueve el número de casillas indicadas por su valor de Movimiento.
-  La Entidad se Mueve todo su valor de Movimiento; después vuelve a tirar el dado y resuelve el resultado nuevo.
-  La Entidad ignora el dado de Movimiento.


Las Entidades siempre se Mueven hacia el Soñador más cercano, salvo que se indique otra cosa en las reglas especiales de Movimiento. Cuando entran en la casilla del Soñador objetivo, detienen su Movimiento.




Si una Entidad no tiene un camino legal hacia su blanco (es decir, a ningún Soñador) no se Mueve.

AUMENTAR TU MOTIVO

Una vez por Turno, cuando gastes al menos 1 Motivo (incluso si es menos del coste necesario) para pagar cualquier acción, puedes decidir lanzar el dado de Fortuna para añadir Motivo a esta acción. Dependiendo del resultado:

: La acción falla y no recuperas las cartas de Influencia usadas para pagar por esta acción. Además, descarta 1  o sufre 1  o Sella 3 cartas.



: No se añade Motivo. Esto significa que si la acción falla, no recuperas las cartas de Influencia usadas para pagar esta acción.














  : Añade 1/2/3 Motivos del mismo color.

El dado de Fortuna siempre se usa como último recurso para añadir Motivo a la acción. Después de lanzar el dado ya no puedes añadir más Motivo a esta acción. Si fallas y no reúnes la cantidad necesaria de Motivo, el Motivo usado se pierde incluso si no usaste la acción.

También puedes usar el dado de Fortuna cuando realices una acción Mover para Moverte más lejos.

METAMORFOSIS

Las **METAMORFOSIS** (aplicadas sobre todo durante el paso  en las cartas de **ORDEN DE TURNO**) mejoran a la Entidad haciéndola más fuerte y peligrosa mientras las fichas estén en la **LOSETA DE ENTIDAD**. Cuando añadas 1 o más **FICHAS DE METAMORFOSIS**, róbalas al azar y colócalas, boca arriba, en la loseta de Entidad. Te recomendamos que uses un recipiente pequeño o una bolsa opaca para hacerlo. Recuerda que puedes retirar una Metamorfosis como acción básica gastando un .


-  **+1** Cada efecto de la **ENTIDAD** que cause  causa 1  adicional
-  **SELLAR +2** Cada efecto de la **ENTIDAD** que Selle tus cartas Sella 2 cartas adicionales
-  **Movimiento +2** El Movimiento de la **ENTIDAD** aumenta en 2, aunque si sacas  solo se Mueve 1 casilla.
-  **ALCANCE +1** Todos los efectos de la **ENTIDAD** con alcance aumentan su alcance 1 casilla.
-  **MÁSCARA** Todas las **MÁSCARAS** que llevan los Soñadores están inactivas. Todos los efectos se aplican inmediatamente (por ejemplo: las reducciones del límite de cartas en la Mano o de Progreso provocan descartes inmediatos).
-  **PROGRESO** Todas las cartas de **PROGRESO** colocadas están inactivas. Todos los efectos se aplican inmediatamente. Se pueden colocar cartas nuevas, pero seguirán inactivas.
-  **RELANZAR** Los Soñadores no pueden **relanzar** los resultados de los dados de ninguna manera.
-  **RELANZAR** Los Soñadores no pueden usar su  para relanzar tiradas (pero pueden ganar más). Sin embargo, pueden seguir pagando los efectos que cuesten .



FICHAS DE ESTADO

Durante el juego, varios Estados pueden afectar a los Soñadores y las Entidades.

Cuando se obtienen fichas de Estado, deben colocarse al lado de la miniatura/Entidad blanco y solo le afectarán a ella.

Si tienes que poner una ficha de Estado y no queda ninguna en la reserva, ignora el efecto. Ten en cuenta que las fichas tienen Estados distintos por cada una de sus caras, y esto puede limitar los Estados disponibles que pueden ponerse.

 **CEGADO:** El alcance máximo de los Efectos de la Entidad o las Acciones de Soñador se reduce a 1 hasta el final de Turno o Fase de los Soñadores.

 **ATURDIDO:** Cualquier  causada por efectos de un blanco aturdido se ignora durante este Turno.

 **PARALIZADO:** La Entidad/Soñador afectado no puede Moverse/Recolocarse hasta el final del Turno/Fase de los Soñadores.

 **ENVENENADO:** La Entidad afectada no puede conseguir nuevas Metamorfosis hasta el final del Sueño/Duermevela.