

«Todo lo que vemos o parecemos es solamente
un sueño dentro de un sueño»
- Edgar Allan Poe

ETHERFIELDS

MANUAL DEL JUEGO

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 inter-nos, y no hay motivo para valorar una sobre la otra. - H. P. Lovecraft

COMPONENTES

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



Tablero



Marcador de Equipo



Marcador de Jugador Inicial



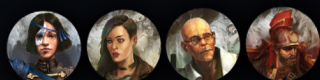
4 miniaturas de Soñador

(Jugadora, Especialista, Tipo Duro, Espíritu 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 fichas Personales de Soñador

Cada Soñador tiene una ficha Personal propia. Es una ficha universal que puede tener diferentes usos definidos por cartas y reglas.



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) empaquetados
(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 sus reversos. 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

¡No las mires hasta que te lo indiquen!



280 losetas SECRETAS

¡No las mires hasta que te lo indiquen! En este juego, utilizamos la palabra «losetas» para las cartas de 100x100mm.



12 fichas de Motivo (4 de cada color)



5 fichas de Espíritu

ÍNDICE

- 2 COMPONENTES
- 4 DESCRIPCIÓN DEL TABLERO
DESCRIPCIÓN DE LOS TABLEROS DE SOÑADOR
- 5 PREPARACIÓN
COMENZAR LA CAMPAÑA
- 6 RESUMEN DEL JUEGO
REGLAS BÁSICAS
- 7 MAPA DEL MUNDO ONÍRICO
CARTAS DE DESTINO
- 8 DUERMEVELAS Y SUEÑOS
ORDEN DE TURNO
VOLVER A BARAJAR
- 9 LOSETAS DE ENTIDAD
- 10 MAZO DE TURNO
LOSETAS DE PUERTA AL SUEÑO
ENTRADA DE LOS SOÑADORES Y ENGENDRAR ENTIDADES
- 11 MOVIMIENTO
ALCANCE
- 12 ACCIONES DE LOS SOÑADORES
- 13 CARTA DE ACCIONES BÁSICAS
CARTAS DE INFLUENCIA
- 14 DADO DE FORTUNA
VOLVER A TIRAR
MÁSCARAS
- 15 OBJETOS
CARTAS DE SABIDURÍA
RELOJ
SPOILERS Y PISTAS
- 16 METAMORFOSIS
OTROS ICONOS DEL ENSUEÑO
Y REVELAR CARTAS/LOSETAS SECRETAS
- 17 CARTAS DE SUPERPOSICIÓN
CARTAS DE NOTA
CARTAS DE FALLA
FICHAS DE ESTADO
- 18 ANGSTIA Y MUERTE DE UN SOÑADOR
DESPERTAR
GUARDAR Y RESTAURAR LA PARTIDA
REGLAS DE CARTAS CLÁSICAS
- 19 ÍNDICE
- 20 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 Kledrowicz, Michał Lach, Jan Truchanowicz, Carmen Fabregat, Javier González López
JEFE DE PRUEBAS Y DESARROLLO: Paweł Samborski
DISEÑO GRÁFICO: Adrian Radziun, Andrzej Pótoranos
LO PINTARON TODO: Anna Myrcha, Ewa Labak, Michał Peitsch, Patryk Jędraszek, Jakub Dzikowski, Piotr Orleański, Piotr Foksowicz, Piotr Kryński, Łukasz Jaskulski, Maciej Łaskiewicz "Makilask", Michał Salata "Fajna Wizja", Mateusz Bielski, Michał Oracz
DISEÑO DE PERSONAJES E ILUSTRACIÓN DE LA CAJA: Anna Myrcha
MINIATURAS 3D PRECIOSAS: Jędrzej Chomicz, 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
VISIÓN DE JUEGO Y PROMOCIÓN: Marcin Świerkot
JEFE DE PRODUCCIÓN: Dawid Przybyła, Michał Mattoz
REGLAMENTO: Michał Oracz, Hervé Daubet, Michał Lach
DISEÑO Y COMPOSICIÓN: Jędrzej Cieślak, Michał Oracz
MAQUETACIÓN Y COMPOSICIÓN DE LA VERSIÓN EN ESPAÑOL: Rafał Janiszewski, Patrycja Marzec, Maria Płnkowska-Porzycka
CORRECCIÓN DE PRUEBAS Y EDICIÓN: Hervé Daubet
TRADUCCIÓN: Diego García
CORRECCIÓN: David Monzó
AGRADECIMIENTOS: Ken Cunningham, Christi Kropf, Jordan Luminals, Tony Nguyen, Ian Sutton, Michael French, Joanna Brzezińska, Anna Gajdziszewska, Marta Syc, Kamil Maleszka, Maciej Wanicki, Kostek Weber



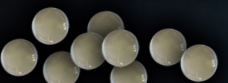
16 fichas de Éter

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

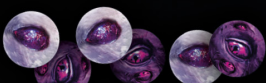
Gemas preciosas que los Soñadores pueden usar durante acciones concretas. Su importancia crecerá durante la campaña. Las Gemas Brillantes están representadas por en las reglas.



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, ya que pueden ser utilizadas por diferentes cartas o reglas para representar diferentes efectos. 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

Se necesitan llaves para abrir las Puertas del Sueño.



10 fichas de Historia

Son fichas genéricas que tienen diferentes usos definidos por cartas y reglas. 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!



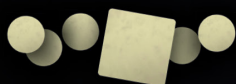
Marcador de Hora



Ficha de Muro/Manecilla del Reloj



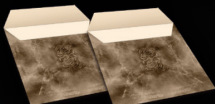
Ficha de Agujero



6 fichas en blanco



15 fichas de Entidad



2 sobres de loseta de Puerta al Sueño



4 miniaturas de Humano Cambiaformas



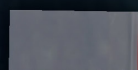
4 miniaturas de Criatura Cambiaformas



Miniatura de Belsasar



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



Bolsa de desechados

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



17 separadores

Se usan para separar los mazos en la caja.



Libro de guiones secretos

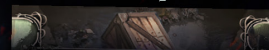
SEPARADORES PEQUEÑOS:



4 cartas de Soñador

Cada Soñador señala sus cartas de Influencia y sus otras cartas con su Separador.

Hay un separador adicional para la Segadora, en caso de que tengas el complemento de 5º jugador.



Almacén 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. Cuando el juego te pida que retires una carta del juego, ponla en la caja detrás del separador de cartas retiradas. Ya no se usará en la partida.



Sueño actual

Para señalar la posición del Sueño actual 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. Cuando el juego te pida que retires una loseta del juego, ponla en la caja detrás del separador de losetas retiradas. No se volverá a utilizar más en el juego.

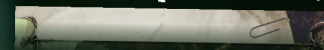


Mazo de Duermevela

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.

DESCRIPCIÓN DEL TABLERO

1 TABLERO DEL ENSUEÑO – Todas las losetas del Mapa del Ensueño del Duermevela/Sueño actual se colocan en este tablero. La cuadrícula con coordenadas (A1, B1, etc.) muestra cómo colocar cada loseta. Las losetas deben colocarse de forma que coincidan con las coordenadas y encajen en la cuadrícula.

2 TABLERO DEL MAPA DEL MUNDO ONÍRICO – Todas las losetas del Mapa del Mundo Onírico, se colocan aquí, boca arriba. Al principio de la campaña solo habrá unas pocas, pero con el tiempo todos los espacios acabarán ocupándose.

La cuadrícula con coordenadas (A1, B2, etc.) muestra cómo colocar cada loseta. Las losetas deben colocarse de forma que coincidan con las coordenadas y encajen en la cuadrícula.

Una vez ganada, la loseta queda revelada para siempre. Debe colocarse en el Mapa del Mundo Onírico al principio de cada nueva sesión y no puede retirarse de ninguna manera.

Hemos incluido dos soportes de cartas específicos para ayudarte a ordenar las losetas del Mapa del Mundo Onírico ganadas.

3 ALMACÉN – Todas las cartas, fichas y marcadores que el Equipo gane durante la campaña se colocan aquí. Todos los Soñadores pueden utilizarlos (por ej. Llaves o cartas de Nota). Tus Objetos que no estés utilizando (inactivos) también se colocan aquí.

Todas las cartas en el Almacén deben estar boca abajo, para que no generen confusión en la mesa. Puedes seguir mirándolas cuando quieras, excepto cuando tengas que sacar un Objeto al azar del Almacén (en ese caso, baraja todos los Objetos del Almacén y saca una carta al azar).

4 ESPACIO PARA LOSETAS DE PUERTA AL SUEÑO – Aquí se coloca la loseta de Puerta al Sueño del Sueño actual. Cuando no estés dentro de un Sueño, este espacio permanece vacío.

5 ESPACIO PARA MAZO DE DUERMEVELA/ENTIDAD – Aquí se coloca boca abajo el mazo de Duermevela.

Cuando comiences un Duermevela, coloca la loseta de Duermevela superior boca arriba. Cuando el Duermevela termine, coloca su loseta en el fondo del mazo de Duermevela.

En un Sueño, este espacio es el espacio de Entidad: si hay alguna Entidad en este Sueño, coloca su loseta encima del mazo de Duermevela.

6 ESPACIO PARA EL MAZO DE TURNO – Aquí se colocan boca arriba las cartas de Turno que se irán resolviendo en los Turnos consecutivos de Duermevela/Sueño.

7 ESPACIO DE PILA DE DESCARTE DE TURNO – Aquí se colocan las cartas de Turno que no se utilizan en un Duermevela/Sueño o que se descartan después de resolverlas.

Cuando no estés dentro de un Duermevela/Sueño, todas las cartas de Turno están en la pila de descarte de Turno.

8 ESPACIO DE LOSETAS DEL MAPA DE DUERMEVELA – Aquí se colocan las losetas del Mapa de Duermevela que no están actualmente en el Ensueño. Cuando el juego lo pida, roba una loseta al azar de este espacio y colócala en el Ensueño.

9 ESPACIO PARA MAZO DE ESTACIÓN – Aquí se coloca boca arriba el mazo de Estación. La carta superior indica la Estación activa actual.

Puedes mirar este mazo en cualquier momento, siempre que cuando termines dejes la carta de Estación activa de nuevo en la parte superior.

Encontrarás cartas de Estación en tu primer Sueño con todas las reglas necesarias en ellas.

10 3 ESPACIOS PARA OBJETOS ACTIVOS – Aquí se colocan los Objetos que estás utilizando actualmente (activos).

11 EL RELOJ – El marcador de Hora indica cuántas Horas pueden utilizar los Soñadores.

12 ESPACIO PARA MAZO DE DESTINO – Aquí se coloca boca abajo el mazo de Destino. Cuando el juego te pida que robes una carta de Destino, roba la carta superior del mazo. Las cartas resueltas se colocan en el fondo del mazo, salvo que se indique lo contrario.

13 ESPACIO PARA MAZO DE FALLAS – Aquí se coloca boca abajo el mazo de Fallas. Cuando el juego te pida que robes una carta de Falla, roba la carta superior del mazo. Cuando retires una carta de Falla, colócala en el fondo del mazo.

14 ESPACIO PARA 4º OBJETO ACTIVO – Durante la partida, puedes encontrar cartas que aumenten tu límite de Objetos activos. En ese caso, este espacio sirve para colocar un cuarto Objeto activo.



DESCRIPCIÓN DEL DE SOÑADOR

1 – Mazo de Influencia (boca abajo),

2 – Pila de descarte de Influencia (boca arriba),

3 – ● ganado,

4 – ● sufrida,

5 – Zona de cartas de Progreso activas.



PREPARACIÓN

“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

¡Por fin! Ha llegado nuestro equipo nuevo. Ahora tenemos que poner en marcha esta máquina de viaje onírico. Parece sospechosamente sencillo, como si faltaran muchas partes. Aunque dicen que, una vez empezemos, las piezas que faltan deberían aparecer solas. ¿Aparecer de dónde? ¿Quizás de esa caja sospechosa llena de dios sabe qué?

Si estás empezando una nueva campaña, consulta el apartado «Comenzar la Campaña» en la parte derecha de esta página.

Durante una sesión, algunos elementos se colocan en el tablero, otros cerca del tablero y el resto (que se utilizan menos) se quedan en la caja.

Recuerda que algunas de las reglas pueden cambiar durante la campaña; puedes ganar cartas que modifiquen algunas reglas existentes o que añadan otras completamente nuevas.

1. EL TABLERO Y SUS ELEMENTOS

A

Prepara el tablero.

B

Coloca todas tus cartas de **Nota** (si tienes alguna) y **Objetos** en el **Almacén**.

Robarás los **Objetos** activos más tarde.

C

Coloca los mazos siguientes en sus espacios correspondientes:

▶ **C1 Mazo de Duermevela** (y barájalo),

▶ **C2 Losetas del Mapa de Duermevela** (y barájalas),

▶ **C3 Cartas de Turno** (y barájalas),

Robarás las cartas de Turno de este mazo más tarde.

▶ **C4 Mazo de Destino** (y barájalo),

▶ **C5 Mazo de Fallas** (y barájalo),

▶ **C6 Cartas de Estación** (¡no cambies la carta superior actual de este mazo!).

D

Coloca todas tus **losetas del Mapa del Mundo Onírico** en el tablero del Mapa del Mundo Onírico.

E

Coloca el **marcador de Hora** en el espacio apropiado del Reloj en función del número de Soñadores:

▶ 1 Soñador – 5 Horas

▶ 2 Soñadores – 4 Horas

▶ 3 Soñadores – 3 Horas

▶ 4 Soñadores – 2 Horas

▶ 5 Soñadores (si tienes el complemento «5ª jugador») – 1 Hora

2. ELEMENTOS CERCA DEL TABLERO

▶ Prepara **todos los dados, fichas y marcadores** en reservas separadas cerca del tablero. El juego te dirá cuándo usarlos.

▶ Si ya tienes **fichas de Signo**, colócalas cerca del tablero. Cada Soñador coge sus propias fichas de Signo y las coloca cerca de su tablero de Soñador.

▶ Coge el **sobre que tenga toda tus Puertas al Sueño** que todavía no hayas retirado del juego.

Puedes sacar todas las **losetas de Sueño** del sobre y colocarlas cerca del tablero. De esta manera, podrás mirárlas antes de decidir dónde ir después.

▶ Coloca todas las cartas de **Sabiduría** en su soporte.

3. ELEMENTOS EN LA CAJA

Utiliza los **Separadores** para separar los mazos dentro de la caja.

Puedes dejar los siguientes elementos dentro de la caja (aunque puede que uses algunos durante esta sesión):

▶ **Mercado de Influencia** (y barájalo),

▶ **Mercado de Objetos** (y barájalo),

▶ **Todas las cartas Secretas**

(¡no cambies su orden!),

▶ **Todas las losetas Secretas**

(¡no cambies su orden!),

▶ **La reserva de Máscaras** (todas las Máscaras que los jugadores no hayan adquirido).

4. TABLEROS DE SOÑADOR

Cada Soñador coloca su **tablero de Soñador** delante de él.

Después coloca su **mazo de Influencia**, una carta de **Acciones Básicas** y su **ficha Personal** al lado de su tablero de Soñador.

Escoge el jugador inicial como te parezca mejor.

Ese Soñador coge el **marcador de Jugador Inicial**.

5. DESPERTAR

Resuelve la **carta de Sabiduría Despertar** comenzando desde el paso 4.

Durante el paso «coloca 2 losetas del Mapa de Duermevela Iniciales» coloca tu Soñador en cualquiera de las casillas

COMENZAR LA CAMPAÑA ELEGIR TU SOÑADOR

Antes de la primera partida de una nueva campaña, los jugadores elegirán (en cualquier orden) el arquetipo que jugará durante la campaña.

Pero no te preocupes ¡será posible cambiar/intercambiar este arquetipo durante la partida! También se podrán unir jugadores nuevos a la campaña más adelante.

Puedes elegir uno de los cuatro Soñadores: la Jugadora, el Especialista, el Tipo Duro y la Espíritu Libre.



LA JUGADORA es una buena elección si te gusta tentar al destino y lanzar dados. La Jugadora a menudo confía en su suerte, pero también puede manipularla. Le gusta engañar a los demás, aunque 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 manitas 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 adquirido más conocimiento que el resto de los Soñadores juntos. 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 contenido 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.

Cuando hayas escogido tu Soñador, debes coger la miniatura, la ficha Personal, el tablero de Soñador y el mazo de Influencia inicial correspondientes.

Además, cada jugador coge 1 carta de Acciones Básicas.

Atención: En las reglas, utilizamos el término «Soñador» para referirnos tanto al jugador como a su personaje. El término «jugador» se utiliza en las contadas ocasiones en las que sucede algo fuera del mundo de juego.

PREPARACIÓN DE LA PRIMERA CAMPAÑA

La preparación de tu primera partida es bastante fácil.

Haz lo siguiente, en orden:

1. Prepara el **tablero**.

2. Coloca los mazos siguientes en sus espacios correspondientes:

▶ **Cartas de Turno**,

▶ **Mazo de Destino**,

▶ **Mazo de Fallas**.

3. Prepara **todos los dados, fichas y marcadores** en reservas separadas cerca del tablero. Cogerás estas fichas/marcadores cuando te lo pida el juego.

4. Cada jugador coloca su **tablero de Soñador** delante de él.

5. Cada jugador coloca su mazo de **Influencia** y su carta de **Acciones Básicas** al lado de su tablero de Soñador.

Muchos elementos, como los Objetos, las Máscaras, el mazo de Duermevela, las losetas del Mapa del Mundo Onírico, etc., no se utilizan al comienzo de tu primera partida.

Entrarán en juego en el momento oportuno, de momento no te preocupes por ellos.

EMPEZAR LA PRIMERA PARTIDA

Después de preparar el juego y leer el Libro de reglas, coge y resuelve la loseta **I-01 X** y empieza el Sueño tutorial.

RESUMEN DEL JUEGO

Etherfields es un juego narrativo y cooperativo para 1-4 jugadores (5, si tienes el complemento de 5º jugador). Una serie de Sueños únicos esperan a ser descubiertos mediante una exploración tensa y encuentros tácticos.

Descubre a los Soñadores, su pasado olvidado y su desesperada misión. Desvela el extenso y surrealista paisaje del ensueño. Y no te sorprendas cuando, como suele pasar en los sueños, todo se vuelva un poco perturbador. Prepárate para ser desafiado por acertijos de sala de escape, para detectar una pista en la imagen o para descubrir una conexión oculta entre varios retazos de información. Usa tu instinto y tu lógica a partes iguales.

Al principio, explorarás el Mundo Onírico tratando de averiguar de qué va todo esto y quién eres... Además, estás allí por una razón, pero al principio no puedes recordar demasiado. Tendrás que recuperar tus recuerdos a partir de fragmentos dispersos.

Las reglas son bastante sencillas al principio, pero se volverán más y más complejas durante la campaña. Las nuevas reglas abren nuevas posibilidades y, a veces, pueden ponerlo todo patas arriba.

La mecánica de construcción de mazos en Etherfields se aplica a casi cualquier mazo del juego, no solo a los de los jugadores.

Si quieres saber más, entra en el Mundo Onírico. Puede resultar oscuro en algunas partes, pero desde luego no es gris. Después, mira a tu alrededor y hazte esta pregunta: ¿y si todos vivimos en un inmenso sueño compartido?

REGLAS BÁSICAS

Muchos iconos, fichas, marcadores o etiquetas no están descritos en el reglamento. Se explican solo cuando otro elemento del juego hace referencia a ellos.

Muchos elementos del juego, cartas con nuevas reglas o incluso mazos enteros no están descritos en el reglamento y aparecerán más tarde en el juego. Cualquier regla pertinente se explicará en esos elementos.

También ten en cuenta que las reglas «obvias» no se pormenorizan (por ejemplo, que «una vez por Turno» significa que solo puedes usar esa acción una vez cada Turno o que «Evita Angustia» significa que no sufres Angustia, etc.). Muchas de las reglas de las cartas y las losetas se explican por sí solas. Creemos que añadir esas reglas tan evidentes habría ocultado el texto más importante (y habría sido realmente aburrido de leer).

Muchas de las reglas y su relación con elementos sencillos te permitirán manipular las mecánicas del juego y descubrir conexiones, tácticas y características interesantes, pero no te diremos qué hacer. Descubrirías es también una parte divertida de jugar la campaña de Etherfields.

Los textos de ambientación son especialmente importantes en Etherfields. A menudo te proporcionarán pistas importantes para tomar decisiones o resolver rompecabezas.

Hay consejos útiles ocultos en el texto y las ilustraciones. A veces habrá palabras o frases apenas legibles en las ilustraciones. No están impresas por error. Asegúrate de prestar atención a los detalles.

JUGADOR INICIAL



Durante la preparación, los Soñadores eligen quién será el Jugador Inicial. Ese Soñador recibe el marcador de Jugador Inicial.

El Jugador Inicial será el primero en actuar en cada paso de «Carta y acción» de la fase de los Soñadores de cada Duermevela/Sueño. Después, la partida sigue hacia su izquierda.

El Jugador Inicial también resuelve cualquier conflicto entre los Soñadores. Si el Equipo no consigue tomar una decisión, el Jugador Inicial tendrá la última palabra.

Al comienzo de cada nuevo Turno del Duermevela/Sueño (o tras resolver un Lugar en el Mundo Onírico), si todos los jugadores están de acuerdo, el Jugador Inicial pasa su marcador al jugador de su izquierda.

Ten en cuenta que pasar el marcador de Jugador Inicial es totalmente opcional. Si los jugadores no tienen problemas para tomar decisiones en equipo y les parece bien jugar en el mismo orden cada Turno no deberían preocuparse por esta regla.

DESARROLLO DEL JUEGO

Durante la campaña jugarás varios **Duermevelas** y **Sueños**.

Cuando no estés en uno, viajarás por el **Mapa del Mundo Onírico** donde resolverás los efectos de Lugares.

Es probable que en una única sesión de juego juegues varios Duermevelas y Sueños.

METAS DEL JUGADOR (EQUIPO)

Los Soñadores están en el Mundo Onírico por una razón concreta, pero el viaje ha alterado su memoria. Su primer objetivo será averiguar por qué están aquí y qué tienen que hacer.

Además de esto, cada Sueño tiene su propia **Meta**. A veces está claramente indicada en la loseta de Puerta al Sueño, pero a veces solo hay una pista y tendrás que descubrir más detalles durante este Sueño.

Además, cada Soñador descubrirá más acerca de sí mismo durante la campaña, revelando su historia olvidada y desarrollando su personaje de muchas formas.

CREO QUE NUESTRO MUNDO SE ESTÁ
DESINTONIZANDO POCO A POCO

¿DÓNDE ESTÁS?
¡HÁBLAME!
¡NO PUEDO VERTE!



OPCIONES MÚLTIPLES

Cuando el juego te indique que hagas algo y haya varias opciones disponibles (como mover una Entidad cuando tienes varias Sendas posibles), los Soñadores eligen una opción como grupo.

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».

¡AYÚDAME!
¡CREO QUE PODREMOS
ABRIRLO PRONTO!

MAPA DEL MUNDO ONÍRICO

Si no sabes a dónde vas, cualquier camino puede llevarte allí.

— Lewis Carroll, Alicia en el País de las Maravillas.

Jugar en el Mapa del Mundo Onírico es muy sencillo. Siempre empezarás tu sesión de juego en él, colocando el marcador de Equipo en el Lugar del Despertar.

VIAJAR POR EL MUNDO ONÍRICO Y EFECTOS DE LUGARES

Escoge siempre una de las Sendas y mueve el marcador de Equipo al siguiente Lugar, siguiendo el sentido de la Senda (las flechas apuntan hacia el destino).

Tras entrar en un Lugar, resuelve su efecto (representado por un icono o una regla corta escrita en él). Si hay más de un efecto, resuélvelos uno por uno, de izquierda a derecha.

No hay turnos, simplemente mueves el marcador de Equipo al siguiente Lugar, resuelves sus efectos y vuelves a hacerlo hasta que entres en un Duermevela/Sueño. Entonces, el juego continúa en los mapas del Ensueño, más complejos, donde usarás las miniaturas de los Soñadores.

La descripción de todos los efectos de los Lugares del Mapa del Mundo Onírico aparecerá más adelante en la campaña en una carta especial. De momento, no te preocupes por su significado.

Además de las Sendas normales, existen los peligrosos Atajos. Para viajar por un Atajo debes pagar su precio. Los efectos del Atajo son distintos en cada loseta del Mapa del Mundo Onírico y se describen en ella. Los Atajos, como las Sendas, solo tienen sentido en el que puedes viajar.

Cuando cojas un Atajo entre dos losetas del Mapa del Mundo Onírico distintas, resuelve el efecto del Atajo de la loseta desde la que sales.

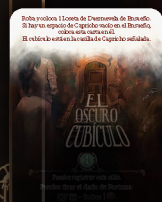
CARTAS DE DESTINO



Al poco de empezar la partida, ganarás una carta que explica todos los iconos de los Lugares. Por ahora, solo hay una cosa que debes saber:

El icono de la pregunta significa que tienes que robar y resolver la carta superior del mazo de Destino. Después de resolverla, colócala en el fondo del mazo de Destino salvo que se indique lo contrario.

Las cartas de Destino son interludios cortos, pequeñas aventuras o eventos que a veces te pedirán que tomes una decisión. Cada carta de Destino contiene todas las reglas necesarias para resolverla.



Algunas cartas de Destino te piden (en un recuadro blanco en la parte superior de la carta) que robes la loseta del Mapa de Duermevela (si es posible) y que la coloques en el Ensueño. Después, si hay algún espacio de carta de Capricho vacío, coloca la carta de Destino en él. Las cartas de Destino que tienen estas instrucciones se llaman **cartas de Capricho**.

¿Y qué es un espacio de carta de Capricho? Los encontrarás fácilmente en las losetas del Mapa de Duermevela.

Espera un momento... ¿Por qué colocamos una carta en el Ensueño si estamos jugando en el Mapa del Mundo Onírico? ¿Algo va mal? Bueno, incluso cuando juegas en el Mapa del Mundo Onírico, el Ensueño sigue en el tablero y las cartas de Capricho pueden cambiarlo un poco. Así que, cuando vuelvas al Mapa de Duermevela, puede que haya algunos elementos nuevos que cambien la situación de forma significativa.

¿Y qué pasa si no hay espacios de Capricho vacíos? En ese caso, descarta esta carta del Destino (ponla de nuevo en el fondo de su mazo). Esta vez no ha pasado nada.

Siempre que descartes una carta de Capricho por cualquier razón, colócala en el fondo del mazo de Destino.



ELEGIR UN DESTINO EN EL MAPA DEL MUNDO ONÍRICO

Normalmente, cuando viajes tendrás más de una loseta de Puerta al Sueño para elegir (al principio tendrás pocas, pero irán apareciendo durante la campaña). Antes de elegir un destino, comprueba con cuidado dónde están colocadas esas Puertas al Sueño en el Mapa del Mundo Onírico y cuántas Llaves necesitan. Después, comprueba las Sendas y Atajos disponibles para llegar hasta allí o para ganar esas Llaves.

¿Intentarás alcanzar el Sueño más cercano o el que necesita menos llaves? ¿O quizás el que parece ofrecer mayores recompensas? ¿Quizás has sufrido demasiada Angustia y buscarás refugio en la parte más segura del Mapa del Mundo Onírico? ¿O intentarás llegar al que cambiará la desfavorable Estación actual por otra mejor?

¿A lo mejor no quieres entrar directamente a un Sueño y prefieres pasear un poco, visitar algunos Duermevelas, conseguir algo de precioso Éter, gastarlo en comprar cartas de Influencia y Objetos nuevos y prepararte para las dificultades que puedas encontrar más adelante?

Además, existen muchos efectos interesantes que puedes activar en diferentes Lugares. Examina el Mapa del Mundo Onírico y escoge con cuidado.

Aunque, de todos modos, este viaje tiene un propósito: reunir Llaves, prepararse y, por último, entrar en un Sueño para dar el siguiente paso (¡o quizás un gran salto!) en la campaña.



USAR CARTAS DE INFLUENCIA Y OBJETOS EN EL MAPA DEL MUNDO ONÍRICO

Las cartas de Influencia y de Objetos, como la mayoría de las reglas y elementos descritos en las secciones siguientes, se usan especialmente en el Duermevela/Sueño, no en el Mapa del Mundo Onírico, simplemente porque se refieren sobre todo a situaciones en el Duermevela/Sueño.

Pero existen algunas excepciones. Algunas de las cartas de Influencia/Objeto son específicas del Mapa del Mundo Onírico (como indica la carta). La mayoría de las veces modifican las reglas para viajar por el Mapa del Mundo Onírico o afectan a la resolución de los efectos de los Lugares.

Ten en cuenta que para usar esas cartas de Influencia debes tenerlas en tu mano (o tener esas cartas de Progreso en tu zona de Progreso), 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.

Algunas cartas, aunque no están específicamente reservadas al Mapa del Mundo Onírico, pueden jugarse en él si tienen un efecto que puede ser útil en el Mapa del Mundo Onírico o cuando se resuelve una carta de Destino (por ejemplo, volver a tirar los dados). En resumen, si puedes encontrar una utilidad para una carta de Influencia o un Objeto, puedes usarla en el Mapa del Mundo Onírico.

Todas las acciones/efectos de «Una vez por Turno» solo pueden ser usados una única vez durante cada viaje entre Duermevelas/Sueños en el Mapa del Mundo Onírico.

DUERMEVELAS Y SUEÑOS

Sr. Sandman, tráigame un sueño, que sea el más bonito que haya tenido.

- The Chordettes, Mr. Sandman

Al entrar en un Duermevela/Sueño, deja el marcador de Equipo en el Mapa del Mundo Onfrico. La situación en él queda «en pausa» hasta que los Soñadores abandonen el Duermevela/Sueño, momento en el que volverán al marcador de Equipo en el Mapa del Mundo Onfrico y reanudarán sus viajes desde allí.

En un Duermevela/Sueño, el juego se desarrolla en Mapas más detallados (llamados Ensueños), usando las miniaturas individuales de los Soñadores. Aquí robarás tus cartas de Influencia (¡por fin!) y usarás diferentes acciones para jugar pequeños Duermevelas o grandes Sueños.

DIFERENCIA ENTRE DUERMEVELA Y SUEÑO

Un **Duermevela** es una aventura sencilla y corta.

La característica principal de un Duermevela suele ser un encuentro con una Entidad peligrosa. Se juegan en el Mapa de Duermevela y, la mayoría de las veces, solo usan 1 loseta de Entidad (impresa en el reverso de la loseta de Duermevela actual). En cada loseta de Entidad de Duermevela hay una pequeña sección de Preparación y las condiciones que debes cumplir para terminar ese Duermevela.

Los **Sueños** son aventuras más largas y extensas.

Cada Sueño tiene su Ensueño propio y único, creado con losetas específicas del mazo de losetas Secretas. Estas losetas se reconocen por el código único que muestran en su reverso. Además de esas losetas de Mapa, cada Sueño tiene normalmente una única Entidad y varias cartas Secretas asociadas. Todas las cartas y losetas de cada Sueño son Secretas, por lo que no puedes mirarlas hasta que el juego te diga que lo hagas.

FALTA DE COMPONENTES

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

La única excepción a esta regla es ●. Si un Soñador sufre ● y no queda en la reserva, todos los Soñadores fallan. Consulta «Angustia y muerte de un Soñador» en la página 18 para más detalles.

El número de elementos de un tipo determinado NO depende del número de Soñadores.

Esta regla se aplica a cualquier elemento 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

Los Duermevelas y los Sueños se dividen en Turnos. Cada turno consiste en las siguientes fases:

FASE DE LOS SOÑADORES

1] PASO DE ROBAR

Cada Soñador con 2 o menos cartas en la mano roba 4 cartas de Influencia.

Cada Soñador con 3 o más cartas en la mano roba 4 cartas, hasta su límite de cartas en Mano. El límite de cartas en Mano básico es 6 cartas.

Algunos efectos y cartas pueden aumentar ese límite.

Nunca puedes tener más cartas en tu mano que tu límite de cartas en Mano.

Si ya has alcanzado tu límite de cartas en Mano, ¡no robes!

Un Soñador no puede decidir robar menos cartas de las necesarias.

Antes de robar, puedes descartar cualquier número de cartas de tu mano.

Si durante el paso de Robar te quedas sin cartas en tu mazo, vuelve a barajar tu pila de Descarte para crear un nuevo mazo y roba el resto de cartas que necesites.

Ten en cuenta que hacer eso tiene un coste (consulta el cuadro «Volver a barajar»).

2] PASO DE CARTA Y ACCIÓN

Los Soñadores usan acciones y juegan cartas.

Pueden mover su miniatura por el Ensueño, usar sus cartas y acciones (de su carta de Acciones Básicas, sus propias cartas de Influencia, sus Objetos activos y sus Máscaras, o de las losetas de Mapa y Entidad).

Cada Soñador, empezando por el Jugador Inicial y siguiendo hacia su izquierda, juega una ronda. Cada Soñador puede jugar tantas rondas como desee hasta que todos se queden sin cartas o todos pasen seguidos.

En cada ronda solo puedes usar una acción de Sueño, ya sea una Acción de Mapa, una acción de loseta de Puerta al Sueño, una acción de carta Secreta del Sueño o una Interacción de la loseta de Entidad.

Además, puedes usar otras acciones tantas veces como quieras (por ej. Mover, Acciones Básicas, acciones de tus cartas de Influencia/Objetos activos, etc.) y realizar otras actividades (como colocar cartas de Progreso, ganar Gemas Brillantes, etc.). Siempre puedes pasar en tu ronda y esperar a la siguiente ronda (del mismo turno) para realizar lo que quieras hacer.

Si prefieres una forma de juego más libre, puedes jugar sin preocuparte por el orden de los jugadores y las rondas hasta que una situación concreta exija un orden de juego.

Más sobre acciones, consulta página 12.

FASE DE ENSUEÑO

Tras la fase de los Soñadores, viene la fase de Ensueño.

1] PASO DE ENTIDAD Y EVENTO DE SUEÑO

En este paso se mueven las fichas o miniaturas de las Entidades, tienen lugar los efectos de sus actividades y se resuelven otros eventos del Sueño.

La carta de Turno actual especifica qué efectos de este Sueño (ya sea en la Entidad, la loseta de la Puerta al Sueño o cualquier carta Secreta) se resuelven y en qué orden.

En algunos Duermevelas/Sueños, puede que haya efectos que tengan lugar independientemente de la carta de Turno. Se detallan en los elementos correspondientes del Duermevela/Sueño.

Durante la fase de Ensueño, los Soñadores no pueden usar ninguna acción o efecto de las cartas, a menos que una regla de la carta lo permita específicamente o tenga un icono especial ⚡.

Habrás veces en las que no habrá ningún efecto durante el paso de Entidad y evento de Sueño. En este caso, las cartas de Turno son simplemente eso, una forma de contar tus Turnos en un Duermevela/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.

Después, si queda alguna carta en el mazo de Turno, comienza un nuevo Turno.

En caso contrario, resuelve el efecto «Sin Turnos» (que se describe en la loseta de Puerta al Duermevela/Sueño).

Más sobre las cartas de Turno, consulta página 10.

¿POR QUÉ CONSTRUYEN
TUMBAS VACÍAS?
¿QUIÉN QUIERE VIVIR
EN ELLAS?

VOLVER A BARAJAR

Cada vez que vuelves a barajar tu mazo de Influencia cuando tengas que robar, sufres 1● o Sellas 3 cartas (después de volver a barajar).

Más sobre ●, consulta página 18.

Más sobre Sellar cartas, consulta página 14.

Para mantener a raya a la muerte, tendrás que escoger entre sufrir la peligrosa ● o sacrificar cartas de tu mazo Sellándolas. Hagas lo que hagas, tendrás que buscar alguna forma de curar tu ● o Abrir tus cartas para volver a estar en forma. Tendrás que descansar de vez en cuando para recuperar tus fuerzas. La forma más fácil de hacerlo es la loseta especial Fase Delta que se esconde en el mazo de Duermevela.

A veces, el juego te permite volver a barajar tu mazo de Influencia aunque todavía te queden cartas en él. Coge todas las cartas de tu mazo y Descártalas, vuelve a barajar y crea un nuevo mazo de Influencia con ellas. Recuerda que cuando vuelves a barajar cuando no tienes que robar no sufres la penalización por volver a barajar.

LOSETAS DE ENTIDAD

¿Monstruos? ¿Te parecen monstruos?

- Silent Hill 3

FURIA A MIS ESPALDAS 4 TURNOS

Engendra Furia.

Valor de Movimiento

7: Pon 1 ficha en tu loseta. Solo cuando la Furia no esté en una casilla:

Atacar 6 / 6 (en alcance 1): Expulsar. Gana Botín. Este Duermevela termina.

Preparación

Interacciones

Efectos de Entidad

Liberación

Sin turnos/saltar

Añade 1 Metamorfosis. Descarta todas las fichas.

Cada Soñador en alcance 0 o en una casilla sufre 1.

Cada Soñador en alcance 1 gasta 1 y Sella 2 cartas.

SIN TURNOS / SALTAR Capturado - resuelve g.770.

Cada vez que inicies una nueva partida o salgas de un Sueño (después de quitar del Ensueño las losetas del mapa de Sueño), prepara 2 losetas del Mapa de Duermevela Iniciales y coloca las miniaturas de los Soñadores en ellas (consulta «Entrada de los Soñadores y Engendrar Entidades», página 10).

Todavía no juegas con estos elementos. Simplemente es la preparación para el Duermevela siguiente que te encontrarás muy pronto. Tarde o temprano, durante tus viajes por el mapa del Ensueño, entrarás en un lugar que te pedirá que robes y resuelvas la loseta superior del mazo de Duermevela.

La mayoría de las losetas de Duermevela son losetas de Entidad de Duermevela (consulta «Losetas de Entidad de Duermevela», más abajo).

Si no es una loseta de Entidad de Duermevela, 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.

LOSETAS DE ENTIDAD DE DUERMEVELA

Cada loseta de Entidad de Duermevela contiene las reglas de un encuentro aleatorio con un morador del Ensueño.

PREPARACIÓN – Empieza con la sección Preparación, en la esquina superior derecha. Si la preparación indica Engendrar (la mayoría de las veces lo hará), el Duermevela se juega en el Mapa de Duermevela. Después, prepara la cantidad de cartas de Turno necesarias, Engendra el número y tipo de fichas/miniaturas de Entidad que se indiquen y completa cualquier paso de Preparación adicional.

El resto de secciones de la loseta se utilizarán durante el encuentro.

LAS INTERACCIONES son acciones que puedes utilizar con (o contra) la Entidad. Puedes usar esa acción si estás dentro del alcance necesario de la Entidad.

Aquí encontrarás diferentes **Atacar /Contactar** que puedes realizar

Más sobre alcance, consulta página 11.

EFFECTOS DE ENTIDAD – Aquí se listan tres posibles efectos de la Entidad. Se resuelven durante la fase de Ensueño, en el orden determinado por la carta de Turno actual.



– Efecto Metamorfosis.

– Efecto básico.

– Efecto especial.

Atención: Si un efecto de una loseta de Entidad dice «Si el Soñador está en alcance X» significa dentro de alcance X de cualquier ficha/miniatura de esa Entidad. Estar en alcance de más de una ficha/miniatura de esa Entidad no tiene efecto adicional (a no ser que la loseta especifique que el efecto cambia con el número de Entidades en alcance).

SIN TURNOS – Aplica el efecto «Sin Turnos» cuando descartes la última carta del mazo de Turnos.

SALTAR – Muchas losetas de Entidad de Duermevela tienen una opción de Saltar. Significa que los Soñadores pueden decidir, al comienzo de cualquier Turno, resolver el efecto «Sin Turnos» en lugar de jugar ese Duermevela.

Si el efecto «Sin Turnos» no implica ningún elemento colocado durante la Preparación, los Soñadores pueden decidir Saltarse el Duermevela incluso antes de que empiece. Saltándose Duermevelas, el Equipo puede viajar más rápido por el Mapa del Mundo Onírico, pero a costa de las penalizaciones y efectos negativos de «Sin Turnos».

LIBERACIÓN – Este icono no tiene ningún efecto al principio de la campaña. Durante el juego descubrirás una regla nueva que te permitirá usarlo.

GANAR BOTÍN – Resuelve la sección de Botín de la carta de Turno actual.

Más sobre las cartas de Turno, consulta página 10.

ESTE DUERMEVELA TERMINA – Este Duermevela termina inmediatamente. Descarta la loseta de Duermevela actual (colocándola al fondo del mazo de Duermevela), todas las fichas/miniaturas de ese Duermevela y todas las fichas/marcadores relacionados con la Entidad de ese Duermevela. **No descartes** las losetas del Mapa de Duermevela colocadas, las cartas de Capricho, las 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. Comenzarán el próximo Duermevela en esas mismas casillas. De momento, el juego se desplaza al Mapa del Mundo Onírico, con los jugadores funcionando como un Equipo.

Atención: Si el juego te dice que Termine un Duermevela sin mencionar Botín o penalizaciones, no ganas ningún botín ni sufres ninguna penalización.

Cuando el juego te pida que añadas una loseta de Duermevela nueva al mazo de Duermevela, colócala en el fondo del mazo.

Al final de un Duermevela, el mapa de Duermevela se «pausa» y los Soñadores vuelven al Mapa del Mundo Onírico para jugar como Equipo.

El Mapa de Duermevela permanece «en pausa» entre Duermevelas.

Solo puede evolucionar o vaciarse cuando el juego lo pida.

Cuando encuentres un nuevo Duermevela en el Mapa del Mundo Onírico, vuelve al Mapa de Duermevela, «reanuda» el Mapa de Duermevela y resuelve la nueva loseta de Duermevela.

La resolución de los Duermevelas (y los Sueños) se describe en las páginas siguientes.

Ten en cuenta que el mazo de Duermevela contiene una loseta especial:

La Fase Delta. Descubrirás esta loseta y su funcionamiento durante el juego.

Pista: Si notas que tienes un momento de respiro durante un Duermevela (especialmente en aquellos con Entidades amistosas), trata de aprovechar ese tiempo lo más posible (por ej., colocando cartas de Progreso).

LOSETAS DE ENTIDAD DEL SUEÑO



Las losetas de Entidad del Sueño son parecidas a las losetas de Entidad de Duermevela, pero no tienen tantas secciones, porque parte de la información (por ej., el efecto «Sin Turnos», el número de Turnos) ya aparecen en la loseta de Puerta al Sueño.

Durante un Sueño, el espacio para el mazo de Duermevela se convierte en el espacio de Entidad; las Entidades encontradas durante los Sueños se colocan encima del mazo de Duermevela durante la duración del Sueño.

Atención: Algunas Entidades no pueden ser derrotadas de ninguna forma, pero pueden ser expulsadas o derribadas durante un momento, etc. Además, incluso cuando son derrotadas, rara vez mueren para siempre. Pueden volver muchas veces, aparecer durante el Duermevela o en Sueños específicos. Recuerda que son seres oníricos, no enemigos «reales».

LÍMITE DE MINIATURAS Y FICHAS DE ENTIDAD POR CASILLA

En cada casilla puede haber un máximo de 4 miniaturas o fichas de Entidad. En ese caso, se considera que la casilla está llena.

Los Soñadores pueden atravesar casillas llenas, pero no detenerse en ellas.

Las Entidades pueden entrar en una casilla llena (Moviéndose o Engendrándose) empujando a los Soñadores fuera de esa casilla a una casilla adyacente. No obstante, si 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. Algunas Entidades son más grandes que otras: sus fichas son más grandes (o sus miniaturas tienen una peana mayor). Se denominan Entidades Grandes.

Una Entidad Grande llena toda la casilla en la que está y no puede ser empujada fuera de ella de ninguna forma.

Cuando una Entidad Grande entra en una casilla, empuja a todas las otras miniaturas o fichas de Entidad presentes fuera de esa casilla a casillas adyacentes escogidas por los jugadores.

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



MAZO DE TURNO

—En qué mundo más extraño vivimos...
—Le dijo Alicia a la Reina de Corazones.

— Lewis Carroll,
Alicia en el País de las Maravillas



El mazo de Turno se utiliza para contar los Turnos de cada Duermevela/Sueño.

Cada Duermevela/Sueño jugado en el Ensueño dura el número de Turnos que indica su Preparación. Baraja todas las cartas de Turno, roba al azar el número indicado de cartas de Turno y colócalas boca arriba en el espacio para el mazo de Turno. Coloca el resto de cartas boca abajo en la pila de Descarte de Turno. Cada Turno se descubre una carta. Cuando te quedas sin cartas de Turno, el Duermevela/Sueño termina. La carta de Turno superior se denomina carta de Turno actual.

Esa carta siempre será la única visible del mazo de Turno.

Además de contar Turnos, la carta de Turno actual especifica qué sucede durante la fase de Ensueño: qué efectos del Duermevela/Sueño se desencadenan (como efectos de la Entidad) y en qué orden se resuelven (Metamorfosis/Básico/Especial/Movimiento de Entidad si hay alguna actualmente en el juego).

Resuelve en orden descendente cada uno de los pasos que indica la carta de Turno.

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

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.

Al final del Turno, después de resolver todos los pasos y efectos de la carta de Turno, descarta la carta de Turno actual.

Si se revela una carta de turno nueva, comienza otro Turno.

Si era la última carta del mazo de Turnos, el Duermevela/Sueño termina. Resuelve los efectos de Sin Turnos descritos en la loseta de Puerta al Duermevela/Sueño.

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 como, 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.

Cuando el juego te pida que **Bloquees un paso** de la carta de Turno actual, elige y marca uno de los pasos con un ●. Cuando resuelvas la carta de Turno actual, sáltate cualquier paso que hayas marcado así.

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

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 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.

LOSETAS DE PUERTA AL SUEÑO

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



Durante la campaña, el Equipo ganará losetas de Puerta al Sueño nuevas que permitirán a los Soñadores entrar en Sueños únicos.

Atención: En el juego hay un sobre para guardar todas las losetas de Puerta al Sueño.

No mires los anversos de las losetas de Puerta al Sueño antes de entrar en un Sueño.

Cada loseta de Puerta al Sueño tiene en su reverso esta información:

► **Código de loseta Secreta** — Cada elemento de un Sueño tiene un código especial. Este código te ayudará a encontrar las cartas y losetas Secretas en los mazos correspondientes.

► **Lugar del Mapa del Mundo Onírico** — Indica dónde puedes entrar en ese Sueño (para más detalles, consulta, cuando la ganes, la carta especial que explica los Lugares del Mapa del Mundo Onírico).

► **Coste en Llaves** — Indica el número de Llaves que debes descartar para entrar en ese Sueño. Debes encontrar estas Llaves antes de entrar en el Sueño.

Si has llegado a un Lugar de Puerta al Sueño en el Mapa del Mundo Onírico con el número apropiado de Llaves y hay dos (o más) losetas de Puerta al Sueño que se corresponden con esa loseta de Mapa, no puedes entrar en ambas.

Debes elegir una única Puerta al Sueño (y deberás avanzar después de salir de ese Sueño).

► **Preparación** — Son unas instrucciones cortas sobre cómo preparar tu Sueño. Resuelve todos los pasos de esta sección.

¡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.

Revelar cartas y losetas Secretas, consulta página 17.

► **Número de cartas de Turno** — Roba el número necesario de cartas de Turno y colócalas boca arriba en el espacio para el mazo de Turno. Este es el mazo de Turno que indica cuánto tiempo tienes en este Sueño.

► **Introducción** — Este es el trasfondo del Sueño. Léelo y no te lo saltes.

Cuando entres en un Sueño, haz lo siguiente:

► En primer lugar, **descarta el Ensueño de Duermevela** (todas las losetas del Mapa de Duermevela, cartas de Capricho, etc.).

► Después, **coloca la loseta de Puerta al Sueño** boca arriba en el espacio de Puerta al Sueño. Ahora puedes leer todas las **reglas especiales** de ese Sueño, saber cuál es tu **Meta** y el número del guion que debes resolver cuando te quedas **Sin Turnos**. A continuación, los Soñadores entran en el Ensueño y comienza el primer Turno (consulta Orden de Turno en la página 8).

Entrada de los Soñadores, consulta página 10.

¡Atención! La primera loseta de Puerta al Sueño, la que inicia tu viaje (I-01 X) es un poco más sencilla. No tiene ningún Lugar del Mapa del Mundo Onírico ni requiere llaves. No tienes que viajar hasta allí para abrirla. Simplemente empiezas allí.

Más sobre empezar tu Campaña, consulta página 5.

ENTRADA DE SOÑADORES Y ENGENDRAR ENTIDAD

Llamas a este lugar tu hogar.
Sin muebles ni figuras.
Para entrar, para entrar.

— Minimal Compact, To Get Inside



ENTRADA DE SOÑADORES

Al comienzo de un Sueño, coloca las miniaturas de los Soñadores en cualquiera de las casillas ●.

ENGENDRAR ENTIDAD

Las Entidades Engendradas aparecen en las casillas con el símbolo ●. Si hay varias casillas ● disponibles, tú elijes dónde aparece la Entidad.

Si hay más de una casilla ● disponible cuando Engendres varias Entidades, colócalas repartidas lo más equitativamente posible.

Por ejemplo, si tienes que Engendrar 4 Entidades y hay 2 casillas ● disponibles, coloca 2 Entidades en cada casilla ●, no 3 en la primera y 1 en la segunda.



En el Ensueño, si hay alguna casilla ● que muestre 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 ●.

DESPUÉS DE TERMINAR UN DUERMEVELA/SUEÑO

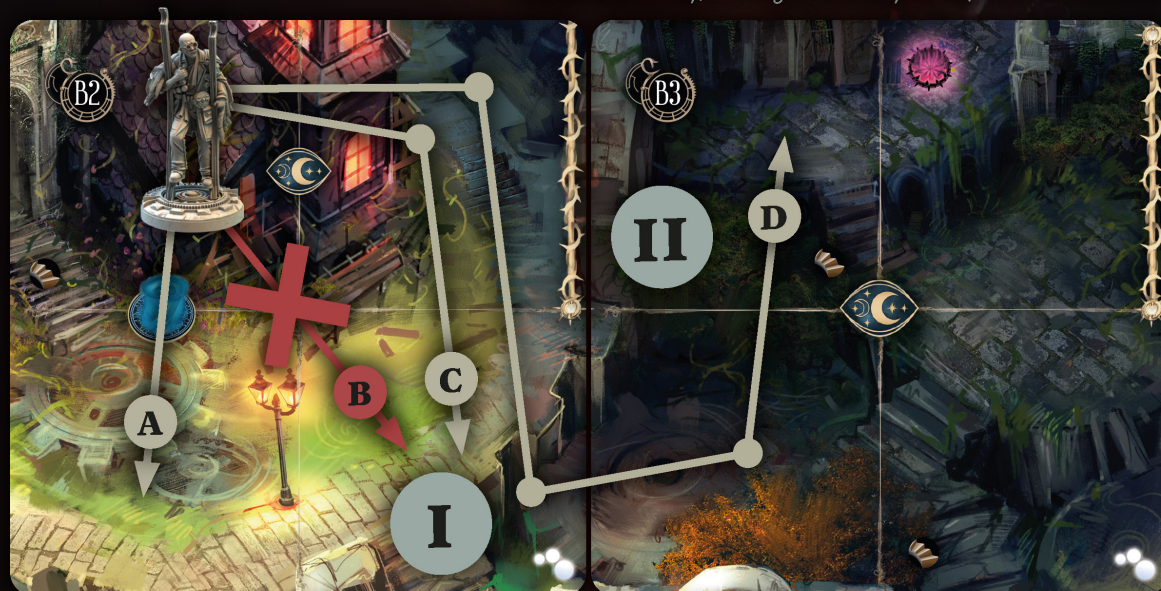
Después de terminar un Duermevela/Sueño, los Soñadores no descartan las cartas de Influencia de su mano, ni las cartas de Progreso colocadas, Gemas Brillantes u otros bonus a no ser que una regla especifique lo contrario. No vuelven a barajar sus pilas de Descarte ni sus mazos.

Después de terminar un Duermevela/Sueño, todos los Soñadores vuelven al marcador de Equipo en el Mapa del Mundo Onírico, salvo que el Duermevela/Sueño te indique otra cosa.

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




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




MOVIMIENTO DEL SOÑADOR

Los Soñadores se Mueven utilizando una de las Acciones Básicas (para Mover, simplemente descartas cartas de Influencia de tu mano u Objetos activos y te mueves tantas casillas como hubiese en las cartas descartadas), pero también pueden usar acciones especiales de sus cartas de Influencia y sus Objetos.

MOVIMIENTO DE LA ENTIDAD Usa Hueso

Las Entidades se mueven de forma totalmente distinta. Cada Entidad tiene su propio valor de Movimiento, indicado en su loseta de 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:


- ▶ El resultado  significa que la Entidad se Mueve una casilla.
- ▶ El resultado  significa que la Entidad se Mueve el número de casillas indicadas por su valor de Movimiento.
- ▶ El resultado  significa que la Entidad se Mueve su valor de Movimiento y después vuelves a tirar.



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 objetivo (es decir, a ningún Soñador) no se Mueve.

Cuando una Entidad que ya está en una casilla con un Soñador debe Moverse, no se Mueve.

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

Si  aparece en una loseta de Entidad, significa que esa Entidad ignora el dado de Movimiento.

Cada Entidad tira su Movimiento por separado. Sin embargo, puedes decidir tirar una única vez para todas las Entidades de este Duermevela/Sueño. Todas las Entidades que estén actualmente en este Ensueño se Mueven de acuerdo con esa tirada. Aunque este método permite una partida más rápida, es menos interesante. Si sale , todas las Entidades apenas se moverán. Pero si sale , probablemente todas alcanzarán sus objetivos.

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... Y a veces será imposible.

Algunos Muros no cubren por completo el borde de su casilla (tienen una apertura en el centro o solo tapan la mitad de su casilla). 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.



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.

MOVER Y RECOLOCAR

El **Movimiento** se mide dentro de un alcance concreto. **Recolocar** significa ir a otra casilla sin tener en cuenta alcance, Muros o cualquier otro obstáculo. Actúa como un «teletransporte».

MOVER
X  = Mueve X casillas.

- 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).



Recuerda que las losetas de Mapa se dividen en 4 casillas, incluso si estas apenas se ven.

ALCANCE

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

Alcance 0 significa en 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.

No se indica ningún alcance para acciones específicas **Atacar/Contactar**: El alcance básico de esas acciones es 1.

Algunas cartas de Influencia/Objeto te permitirán aumentar este alcance.

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 tender la mano. Para encontrar algo que no está ahí. Si 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 de **Mapa/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).

Varios Soñadores no pueden pagar una acción juntos, ni siquiera aunque estén en la misma casilla. Cada jugador tiene que pagar el coste total de la acción que quiera usar. La única excepción a esto son las acciones Graduales. Consulta «Acciones Graduales y fichas de Motivo».

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. Es tu actitud, una forma de interactuar con el mundo o una forma de resolver un 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.



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

Atacar 6 ◆ x: Recolocar esta Entidad en cualquier casilla

1 ●: Miremos la ascensa

3 ▲ / 3 ◆: indicada por la fl en cualquier

Ejemplos de costes de Motivo

en el Mapa/losetas de Entidad/ cartas Secretas.

Para usar una acción, tienes que pagar su coste.

Para pagar el coste de una acción, descartas una combinación de cartas de **Influencia** de tu mano u **Objetos** activos hasta que alcances la cantidad necesaria de Motivo del color apropiado.

Los iconos de la esquina superior izquierda de cada carta de **Influencia/Objeto** indican una cantidad de Motivo de un color concreto.

Si la cantidad de Motivo de las cartas descartadas supera el coste de la acción, el sobrante se pierde.

Ejemplo: Quieres usar una acción que cuesta 1 ● pero solo tienes una carta que proporciona 3 ●. Si usas esa carta para pagar la acción, se perderán 2 ●. Las únicas excepciones a esta regla son las acciones de **Atacar/Contactar** que se describen más adelante.

Si la carta tiene varios colores de Motivo para elegir, debes elegir cuál usas al descartarla.

Ejemplo: Tienes una carta que proporciona 1 ◆ y 2 ● de Motivo. La acción que quieres usar tiene un coste ◆. Cuando descartas la carta, escoges ◆ y consigues 1 Motivo ◆. Por desgracia, el ● se pierde y no puede usarse para pagar otra acción.

Cuando descartas una carta de **Influencia/Objeto** para pagar un coste de Motivo, esa carta no puede usarse para nada más al mismo tiempo (no puedes usar su acción impresa).

Normalmente, tendrás que descartar más de 1 carta para conseguir la cantidad de Motivo necesaria para pagar el coste de una acción (por ejemplo, para pagar un coste 6 ●, puedes descartar una carta con 3 ●, una con 1 ● y un Objeto activo con 2 ●).

Existen muchas acciones y reglas que te permiten ganar Motivo de diferentes formas. Se puede combinar el Motivo ganado de diferentes fuentes para pagar el coste de una acción.

El objetivo de una acción (por ejemplo, una Entidad con **Atacar**) debe indicarse al principio de la acción y no puede cambiarse durante la misma.

El Motivo conseguido debe gastarse inmediatamente (no puedes «reservarlo» para más adelante).



– El coste de esta acción es siempre 0 de Motivo. Realizarla es gratis.



– El coste de esta acción es sufrir ●. Es diferente a otras acciones porque para usar esta acción, tienes que sufrir esa cantidad de ●.

Más sobre sufrir ●, consulta página 18.



– El coste de esta acción es ●. Para usar esta acción, tienes que descartar esa cantidad de ●.

ACCIONES DE MAPA

3 ▲ x: Mirar el altar amarillo – g.159.

0: Tratar de abrir la puerta: – g.823.

Ejemplos de Acciones de Mapa.

Para usar una Acción de Mapa (una acción escrita en una loseta de **Duermevela/Sueño**), la miniatura del Soñador debe estar en la casilla de esa acción (salvo que sea una acción **Atacar/Contactar**).

ACCIONES ATACAR / CONTACTAR

Atacar 6 ◆ x: Recolocar esta Entidad

Contactar 3 ●: Mueve 1 casilla en la dirección

Ejemplos de acciones **Atacar/Contactar**.

Encontrarás acciones descritas como **Atacar/Contactar** en varios elementos del juego. Para usar esas acciones, gastas Motivo como cualquier otra acción. Muchas cartas de **Influencia/Objetos** pue-

den ayudar durante las acciones **Atacar/Contactar** para conseguir resultados mejores.

Para usar una acción de **Atacar/Contactar**, tienes que estar en alcance de **Atacar/Contactar** de la miniatura/ficha de la Entidad que quieres afectar (o, si es una Acción de Mapa, en alcance de la casilla de esa acción).

El alcance básico de las acciones **Atacar/Contactar** es 1.

Algunas cartas de **Influencia/Objeto** te permitirán aumentar este alcance.

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

Ejemplo: Usas una acción **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 objetivo diferente para cada efecto.

Usas una acción **Contactar** con un coste de 3 ●, y decides pagar 9.

Hay 2 Entidades en alcance que pueden ser objetivo de la acción.

Puedes decidir que la primera Entidad sea objetivo 2 veces y la segunda, una.

Atención: No todas las acciones ● son **Contactar**. No todas las acciones de ◆ son **Atacar**. Las acciones **Atacar/Contactar** siempre están indicadas con las palabras clave **Atacar** o **Contactar**.

ACCIONES GRADUALES Y FICHAS DE MOTIVO



Las acciones Graduales son acciones que aumentan con el número de Soñadores y cuyo coste puede pagarse en varios pasos, durante varios Turnos. El icono x que aparece después de su coste básico indica cuántas veces debe pagarse ese coste básico para usar la acción.

Este coste puede pagarse en varias etapas. Cada vez que pagues el coste básico de la acción, márcala con 1 ficha de Motivo del color correspondiente como recordatorio (hay 12 fichas de Motivo en el juego, 4 de cada color). Puedes pagar el resto más tarde, incluso en un Turno posterior.

Ejemplo: Hay tres Soñadores en el juego y quieres usar una acción Gradual. Dado que aumenta con el número de Soñadores, debes pagar su coste tres veces, pero lo puedes hacer en varias etapas. Puedes decidir gastar Motivo por el doble del coste de una acción para colocar 2 fichas de Motivo en esta acción. Después, solo tendrás que pagar su coste una vez más para usarla. Y puedes hacerlo en un Turno posterior.

Después de usar una acción Gradual, devuelve todas las fichas de Motivo de esta acción a la reserva de fichas de Motivo.

Las fichas de Motivo son limitadas y, a veces, no tendrás suficientes para marcar las etapas de varias acciones. Debes planificarlo y decidir qué acciones Graduales quieres realizar antes.

Si necesitas fichas de Motivo de un color concreto y no hay suficientes en la reserva de fichas de Motivo, puedes coger una ficha de Motivo 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: Algunas acciones Graduales tienen un coste en dos colores de Motivo. Cuando pagues una de estas acciones, debes escoger un color de Motivo y pagar el coste total usando ese color. Por ejemplo, si hay 4 Soñadores en juego, 3 ● x / 3 ◆ x significa que necesitas 12 ● o 12 ◆, no una combinación de ambos.

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

CARTA DE ACCIONES BÁSICAS



Cada Soñador tiene su propia carta de Acciones Básicas que enumera las acciones básicas que puede realizar, además de otras reglas.

Mover es la acción más básica que te permite moverte en el Ensueño.

Atacar y **Contactar** tienen un alcance básico de 1. Para realizar una acción **Atacar/Contactar**, tiene que haber una acción **Atacar/Contactar** específica disponible en algún elemento de juego activo, como una loseta de Entidad o el Ensueño. Para pagar el coste de una acción **Atacar/Contactar**, debes gastar Motivo de la forma normal.

Forzar es una acción de Mover cuyo coste se paga en Horas. Debería ser usada como último recurso, ya que las Horas son demasiado preciosas para usarlas en un simple Movimiento.

Más sobre Horas, consulta página 15.

Ojear una carta, ganar/usar una Gema Brillante, Retirar Metamorfosis no son acciones, sino opciones muy valiosas a tu disposición.

Aumentar tu Motivo te da la posibilidad de utilizar el dado de Portuna para sumar Motivo a tu acción.

Más sobre Aumentar tu Motivo, consulta página 14.

Muerte del Soñador es un recordatorio de lo que pasa cuando los Soñadores superan su límite de 6.

Atención: Los jugadores deben familiarizarse con las Acciones Básicas que aparecen en las cartas, ya que son las acciones más usadas en el juego.

CARTAS DE INFLUENCIA

Sabía quién era esta mañana, pero he cambiado varias veces desde entonces.

- Lewis Carroll, Alicia en el País de las Maravillas



Las cartas de Influencia representan todas las habilidades y poderes en el arsenal de los Soñadores. Los Soñadores mejorarán estas habilidades y aprenderán habilidades nuevas durante sus viajes y aventuras por el Mundo Onírico.

Al comienzo de la campaña, cada Soñador solo tiene acceso a sus 22 cartas de Influencia iniciales. Sin embargo, su mazo aumentará cuando gane cartas nuevas al visitar Sueños o al comprarlas del Mercado de Influencia.

Cada Soñador coloca su mazo en el lado izquierdo de su tablero de Soñador. Robará cartas 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, que se describen en la sección siguiente, solo puedes jugar cartas de Influencia (usar acciones o efectos) desde tu mano.

Salvo que se indique lo contrario, solo puedes jugar cartas de Influencia durante tu ronda de la fase de los Soñadores.

Las cartas que muestran el icono ⚡ son una excepción a esta regla. Pueden jugarse durante las rondas de otros Soñadores o durante la fase de Ensueño.

Sin embargo, puedes descartar cartas de Influencia en cualquier momento si la acción por la que estás pagando puede usarse en ese momento.

Ten en cuenta que algunas cartas tienen requisitos adicionales para usar sus Acciones (como estar en una casilla con un símbolo de Terreno determinado).

La mayoría de las cartas de Influencia tienen un coste de 0. Simplemente descarta la carta para usar la acción. Algunas cartas tienen un coste adicional que debe pagarse para usar la acción.

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 realizar esta acción cuando la carta está en la parte superior del mazo.

Eso significa que cuantas más cartas añadan los Soñadores a sus mazos, menor será la disponibilidad de esta acción. Los Soñadores mejorarán y se volverán más fuertes durante la campaña, pero también perderán gradualmente su identidad original.

Cada vez que ganes una nueva carta de Influencia, colócala en la parte superior de la pila de Descarte.

Si juegas en solitario, descubrirás que hay algunas cartas menos eficaces que otras para este tipo de partidas. 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 INFLUENCIA DE PROGRESO



Las acciones y efectos de las cartas de Progreso no pueden usarse mientras la carta esté en tu mano.

Para usar esas acciones y efectos, **primero debes colocar la carta en tu zona de Progreso**. Puedes colocar una carta de Progreso en cualquier momento durante la partida, siempre que pagues su coste de colocación.

El coste de colocar una carta de Progreso está indicado en la parte superior de la carta. Después de pagar su coste, coloca esta carta en tu zona de Progreso activa (debajo de tu tablero de Soñador). A partir de ahora, puedes usar cualquier acción o efecto de esta carta.

Cada Soñador puede tener un máximo de 4 cartas de Progreso en su zona de Progreso.

Existen cartas y Máscaras que pueden modificar este límite.

No puedes descartar una carta de Progreso activa para usarla como Motivo.

A veces te pedirán que **Tumbes una carta**. Quiere decir que debes dar la vuelta a la carta de Progreso colocada y ponerla boca abajo. La acción de la carta tumbada no puede usarse hasta que la Levantes (pero todavía cuenta respecto a tu límite de cartas de Progreso colocadas).

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 colocada.

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.

20-40

LÍMITE DE CARTAS DEL MAZO DE INFLUENCIA

En momentos concretos del juego (durante la preparación o el Despertar), tendrás que realizar un paso de construcción de mazo que te permitirá añadir o quitar cartas de tu mazo de Influencia. Asegúrate de comprobar el número de cartas de tu mazo durante este paso para saber 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, llamadas cartas Sin Usar, no pueden ser usadas en el juego hasta el siguiente paso de construcción de mazo.

Atención: No pasa nada si, durante la partida, tu mazo de Influencia tiene más de 40 cartas o menos de 20. Los límites solo se comprueban durante el 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). Para más detalles sobre las cartas de Falla, consulta página 17.

LÍMITE DE CARTAS EN MANO

Nunca puedes tener más de 6 cartas en tu mano, en ningún momento.

Quando robes cartas, solo robas hasta tener 6 cartas en tu mano, nunca más.

Algunas reglas especiales modifican tu límite de cartas en Mano.

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

SELLAR Y ABRIR CARTAS DE INFLUENCIA

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 sugerimos que coloques tu mazo Sellado boca abajo al lado de tu pila de Descarte y que coloques tu Máscara sobre él (si ya tienes alguna) para indicar que esas 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.

MERCADO DE INFLUENCIA

El Mercado de Influencia es una reserva de cartas de Influencia sin dueño colocadas boca abajo en el espacio correspondiente de la caja. A veces, el juego te permite comprar cartas del Mercado de Influencia. No debes mirar las cartas del Mercado de Influencia hasta que el juego te pida que robes y mires algunas de ellas.

El Mercado de Influencia crecerá durante la campaña; algunos Sueños añadirán nuevas cartas a la reserva. Las cartas de Influencia que los Soñadores pierdan durante la campaña también acabarán aquí.

COMPRAR NUEVAS CARTAS DE INFLUENCIA

Cuando el juego diga que puedes Comprar cartas de Influencia, roba las 3 cartas superiores del Mercado de Influencia. Puedes comprar cualquier número de ellas y devolver el resto al fondo del Mercado de Influencia.

Salvo que se diga lo contrario, cada Soñador, comenzando por el Jugador Inicial y siguiendo hacia su izquierda, puede Comprar cartas de Influencia en este momento (robando 3 cartas del Mercado).

Para comprar una carta de Influencia, debes pagar su coste gastando la cantidad necesaria de ●.

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.

Cuando el juego te pida que devuelvas una carta al Mercado de Influencia, significa que pierdes esa carta. Retira esa 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.

Cuando compres una nueva carta de Influencia, añádela a tu pila de Descartes.

DADO DE FORTUNA



Muchas cartas y efectos necesitan que uses el dado de Fortuna para determinar un resultado al azar. Estos elementos indican el efecto de cada resultado.

Si un resultado no está explicado, significa que no sucede nada.

Un resultado ☒ normalmente es muy negativo, ☐ simplemente es malo o neutral, y ☑, ☑☑ y ☑☑☑ suelen ser positivos.

AUMENTAR TU MOTIVO

Una vez por Turno, cuando gastes Motivo para pagar cualquier acción, puedes decidir tirar el dado de Fortuna para añadir Motivo a esta acción. Sin embargo, existe riesgo de Fracaso.

Si pagas al menos 1 Motivo (incluso si es menos que el coste necesario), puedes tirar el dado de Fortuna y resolver el efecto:

☒ – Fracasas y no realizas la acción. 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 fracasa, no recuperas las cartas de Influencia usadas para pagar esta acción.

☑ – Añade 1 Motivo del mismo color.

☑☑ – Añade 2 Motivos del mismo color.

☑☑☑ – Añade 3 Motivos del mismo color.

El dado de Fortuna siempre se usa como último recurso para añadir Motivo a la acción. Después de tirar el dado ya no puedes añadir más Motivo a esta acción.

Si fracasas 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.

Si no te gusta tirar dados, puedes ignorar las reglas de Aumentar tu Motivo y pagar tus acciones gastando solo Motivo de tus cartas de Influencia/ Objeto.

EL TIEMPO,
EL ESPACIO Y LA
MATERIA SON SOLO
UNA ILUSIÓN



VOLVER A TIRAR DADOS

Muchos efectos te permiten volver a tirar el resultado de un dado (a veces esto se aplica a tu tirada, a veces a cualquier tirada, incluso las tiradas de Movimiento de Entidad).

No hay límite de número de veces que puedes volver a tirar los dados, siempre y cuando cumplas las condiciones y pagues los costes que indique la carta/regla que permita volver a tirar.

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

MÁSCARAS

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

– Brendan Perry, This Boy



Las Máscaras son rostros artificiales que los Soñadores llevan mientras están en el Mundo Onírico para fundirse con el extraño entorno y no destacar. Estos rostros artificiales también les otorgan poderes especiales artificiales. Los Soñadores ganarán Máscaras nuevas durante la campaña.

Las Máscaras proporcionan a los Soñadores poderosas habilidades capaces de cambiar su estilo de juego.

Cada Soñador solo puede usar (llevar) una de ellas a la vez. Es su Máscara activa. Al principio de cada sesión (durante la preparación de la partida), cada Soñador escoge una de sus Máscaras para que sea su Máscara activa (y la coloca en una base de plástico). Las Máscaras solo pueden cambiarse cuando el juego así lo indique.

Un Soñador puede usar la habilidad en el reverso de su Máscara activa 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.

De esta forma no te olvidarás de volver a prepararla al principio del Turno siguiente durante el paso de Robar. Cuando la Máscara usada está sobre tu mazo, no cambia ninguna regla; es simplemente un recordatorio.

Todas las Máscaras sin usar se devuelven a la caja. Para recordar qué Máscaras son tuyas, coloca las cartas que las representan en tu hueco de Soñador (tras tu separador). Las cartas de Máscara se pueden encontrar en las cartas Secretas: su código es II-41 S.

Restaurar Máscara – Puedes reemplazar tu Máscara activa por otra de tus Máscaras. O, si descartaste anteriormente tu Máscara activa, puedes escoger otra de tus Máscaras como tu Máscara activa.

Descartar Máscara – Tu Máscara actual deja de ser tu Máscara activa (devuélvela a la caja, pero no descartes la carta de Máscara).

Cuando ganas una Máscara puedes ponértela inmediatamente (en ese momento, tu Máscara activa se descarta y la nueva se convierte en la activa).

NO PUEDES CONTARLOS.
NO EXISTE ESE NÚMERO.

¿HOLA?
¿HAY ALGUIEN AHÍ?

OBJETOS



Los Objetos son todo tipo de extrañas cosas oníricas y equipamiento inusual que el Equipo puede conseguir en el Mundo Onírico.

Cualquier Soñador puede usar los Objetos activos, ya sea por sus acciones y efectos o descartarlos como Motivo para pagar otras acciones. Se colocan en los 3 espacios de Objetos activos.

Un Objeto no se descarta después de usar su acción salvo que diga específicamente que hay que hacerlo.

Los Soñadores pueden tener un máximo de 3 Objetos activos a la vez. El resto de Objetos que posea el Equipo, pero que no estén activos, se colocan boca abajo en el Almacén. Solo se puede transferir un Objeto desde el Almacén a un espacio activo cuando el juego lo permita (y la mayoría de las veces se robará al azar, no se escogerá).

Restaurar Objeto – Puedes robar 1 Objeto al azar del Almacén y colocarlo en uno de los espacios de Objetos activos. Si no hay espacios vacíos, debes descartar primero uno de los Objetos activos. Si no quieres colocar el Objeto robado, descártalo.

Descartar Objeto – El Objeto deja de estar activo. Colócalo en el Almacén boca abajo.

Devolver el Objeto al Mercado de Objetos – Pierdes este Objeto. Colócalo en el fondo del Mercado de Objetos.

Cuando ganas un Objeto nuevo, puedes colocarlo como Objeto activo (si no hay espacios vacíos, debes descartar uno de los Objetos activos primero).

MERCADO DE OBJETOS Y COMPRAR NUEVAS CARTAS DE OBJETO

El Mercado de Objetos es una reserva de cartas de Objeto sin dueño colocadas boca abajo en su espacio correspondiente de la caja. A veces, el juego te permite comprar cartas del Mercado de Objetos (y te dará las reglas exactas). No debes mirar las cartas del Mercado de Objetos hasta que el juego te pida que robes y mires algunas de ellas.

El Mercado de Objetos crecerá durante la campaña; algunos Sueños añadirán nuevas cartas a la reserva. Las cartas de Objeto perdidas durante la campaña también acabarán aquí.

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.

La Sabiduría Onírica representa tu conocimiento del Ensueño. Cada vez te percatas de más detalles y puedes conectarlos.

¿EN QUÉ SE DIFERENCIAN
REALIDAD
E IMAGINACIÓN?

RELOJ



En el Tablero hay un Reloj donde colocas el marcador de Hora, que indica el número de Horas que tienes a tu disposición.

Al principio de la partida (durante la preparación del juego), el marcador de Hora se coloca en función del número de Soñadores (1 hora para 5 Soñadores, 2 Horas para 4 Soñadores, 3 Horas para 3 Soñadores, 4 Horas para 2 Soñadores y 5 Horas para 1 Soñador).

Como puedes ver, consigues más Horas cuando hay menos Soñadores. En el juego la mayoría de las acciones y desafíos aumentan con el número de jugadores, pero tener menos Soñadores también significa que puedes cubrir menos superficie del Ensueño. Las Horas extra te permiten conseguir Turnos adicionales, permitiendo a Equipos más pequeños de Soñadores moverse por el Ensueño.

Los Soñadores pueden gastar Horas de dos formas:

► **Para Mover** – Esta acción se describe en la carta de Acciones Básicas.

► **Para añadir cartas de Turno** – en cualquier momento durante un Duermevela/Sueño, puedes gastar X Horas para añadir X Turnos.

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

Cuando queden 0 Horas, no pasa nada malo. Simplemente no puedes gastar más Horas hasta que ganes algunas.

SPOILERS Y PISTAS

Muchos Sueños contienen enigmas, secretos, metas difíciles, pasajes ocultos y mucho más. Puede que no los encuentres a primera vista.

A veces puedes creer que tienes que avanzar rápido y avanzas a todo correr... para darte de bruces con un callejón sin salida.

No sabrás lo que hiciste mal, lo que pasaste por alto, o qué hacer a continuación.

En función de los jugadores, los desafíos serán más o menos difíciles, ya que hay personas que son mejores descubriendo pistas ocultas, mientras que otros son mejores en el combate táctico.

Cuando no sepas qué hacer a continuación, puedes comprobar el enlace que encontrarás abajo antes de decidir guardar el juego en la estantería.

En él, encontrarás pistas y guías para los Sueños y enigmas que te preocupan.

El contenido de la página crecerá con tus comentarios.

<http://awakenrealms.com/etherfields-secrets/>

METAMORFOSIS

¡No te entretengas demasiado en el Mundo Onírico, ya que nada permanece constante mucho tiempo! Las Entidades que te encuentras cambian, sus brazos crecen y son capaces de llegar más lejos, doblando esquinas, a través de las puertas. Tus habilidades se debilitan y el suelo se convierte en un pantano viscoso... Son las Metamorfosis.

A veces, el juego te pedirá que añadas Metamorfosis. Roba al azar el número necesario de fichas de Metamorfosis y colócalas, boca arriba, en la loseta de Entidad.

Estas fichas de Metamorfosis mejoran la Entidad, haciendo que sea más fuerte.

+1 – Cada efecto de la Entidad que causa **1** causa **1** adicional.

SELLAR +2 – Cada efecto de la Entidad que Sella tus cartas Sella **2** cartas adicionales.

MOVIMIENTO +2 – El Movimiento de la Entidad aumenta en **2**. Cuando saques **▶** en la tirada, la Entidad solo se moverá **1** casilla.

ALCANCE +1 – Todos los efectos de la Entidad con alcance aumentan su alcance en **1** casilla.

MÁSCARA – Mientras esta Metamorfosis esté en la loseta de Entidad, todas las Máscaras que lleven los Soñadores están inactivas.

Todos los efectos se aplican inmediatamente. Por ejemplo, si al desactivar la Máscara se reduce tu límite de cartas en Mano o de cartas de Progreso, descarta inmediatamente el número necesario de cartas.

PROGRESO – Mientras esta Metamorfosis esté en la loseta de Entidad, todas las cartas de Progreso colocadas están inactivas.

Todos los efectos se aplican inmediatamente. Por ejemplo, si al desactivar las cartas de Progreso se reduce tu límite de cartas en Mano o de cartas de Progreso, descarta inmediatamente el número necesario de cartas.

Tus cartas de Progreso no se descartan y puedes colocar cartas nuevas (pero estarán inactivas mientras esta Metamorfosis esté sobre la Entidad).

RETRÁMOS – Mientras esta Metamorfosis esté en la loseta de Entidad, los Soñadores no pueden volver a tirar los resultados de los dados de ninguna manera.

HEMAS BRILLANTES – Mientras esta Metamorfosis esté en la loseta de Entidad, los Soñadores no pueden utilizar sus **+**.

Tus **+** no se descartan, y todavía puedes seguir ganando más.

Si hay más de una Entidad, las fichas de Metamorfosis en la loseta de Entidad mejoran a todas las Entidades de ese tipo en el Ensueño. Las Metamorfosis no afectan a los efectos de las cartas de Capricho colocadas en el Ensueño del Duermevela.

Cuando se descarte la ficha/miniatura de la última Entidad, todas las Metamorfosis en su loseta se descartan.

Si no hay ninguna ficha/miniatura de Entidad en el Ensueño, no añadas ninguna Metamorfosis en su loseta (incluso si un efecto te pide que lo hagas).

OTROS ICONOS DEL ENSUEÑO Y REVELAR CARTAS/LOSETAS SECRETAS

No sé por qué, pero me encanta estar aquí. Es tan pacífico. ¿Sabes lo que he oído? Toda esta zona solía ser un lugar sagrado. Creo que puedo ver por qué. Es una pena que tengamos que irnos... Por favor, promete que me llevarás de nuevo, James.

– Silent Hill 2



Todas las losetas de Mapa colocadas durante un Duermevela/Sueño forman el Ensueño actual. Cada loseta de Mapa se divide en 4 casillas.

Ten en cuenta que las losetas de Mapa no siempre ocupan un espacio de loseta de Mapa completo. A veces una loseta puede tapar dos espacios, superponiéndose parcialmente en ambos. En esos casos es importante asegurarse de que el código de la loseta (A1, B2, etc.) esté en el espacio correcto.

Algunos iconos que todavía no hemos explicado pueden aparecer en las losetas de Mapa:



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.

Si estás en una casilla con un **+** activo, puedes coger esa **+**, pero desactivarás el efecto del **+**.



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 están, 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 algún guion), deberán resolverse tan pronto como se descubra la Regla Volante.

+2 BONUS DE ROBO – Al comienzo de la fase de 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 Mano.



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

+ – Las Acciones de Mapa con este símbolo son de un único uso. Después de usar esta acción, debes Bloquearla con una ficha **+**. Los Soñadores no pueden usar acciones Bloqueadas.

SÍMBOLOS DE TERRENO Y FICHAS DE TERRENO



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

Cuando un símbolo de terreno está en el centro de una Loseta de Mapa, se considera que las 4 casillas de esta 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 (colocada 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.



CARTAS SECRETAS Y LOSETAS SECRETAS



Cada Sueño tiene su propio grupo específico de elementos de juego. Cada uno puede tener sus propias losetas de Mapa, Entidades, cartas de Influencia, de Objeto, de Sabiduría y de Falla (u otras cartas que no pertenezcan a ningún mazo en particular, como aventuras adicionales, situaciones, posibilidades, enigmas, etc.).

Las cartas y losetas Secretas llevan un código numérico en su reverso que te permite buscarlas en los Mazos/losetas Secretos cuando el juego te lo pida.

REVELAR CARTAS Y LOSETAS SECRETAS DE SUEÑO

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) y revélala. Salvo que una regla diga lo contrario, todos los jugadores deberían poder ver la carta o loseta.

Si cuando 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.

Entonces, si es:

- ▶ una **loseta de Mapa** – Colócala en el tablero de Ensueño siguiendo el código del anverso (A1, B2, etc.),
- ▶ una **loseta de Entidad** – Colócala en el espacio de Entidad (el espacio del mazo de Duermevela). A partir de ahora, esa loseta de Entidad está activa,
- ▶ una **carta de Influencia** – El Soñador que reveló esa carta la gana,
- ▶ una **carta de Objeto** – El Equipo gana ese Objeto,
- ▶ una **carta de Sabiduría** – colócala en el soporte. A partir de ahora, esa carta de Sabiduría está activa,
- ▶ una **carta del Destino** – Añádela al mazo del Destino (colócala en el fondo del mazo del Destino),
- ▶ una **carta de Falla** – Añádela al mazo de Fallas (colócala en el fondo del mazo de Fallas),
- ▶ una **carta de Nota** – Añádela al Almacén (más sobre cartas de Nota, ver más abajo),
- ▶ una **carta/loseta Secreta** que no pertenece a ningún mazo específico – Colócala en cualquier lugar cómodo del tablero, a menos que la regla especifique lo contrario,
- ▶ una **carta de Superposición**, una carta extraña similar a un fragmento de loseta de un Mapa – Consulta abajo.

Atención: Como todas las cartas/losetas Secretas tienen códigos numéricos o muestran símbolos o ilustraciones, a veces los jugadores pueden identificar una carta/loseta por su reverso antes de que sea revelada. No es un problema y es intencional.

CARTAS DE SUPERPOSICIÓN

Las cartas de Superposición son cartas Secretas que contienen partes del Mapa del Sueño. Estas cartas deben ponerse inmediatamente en el Ensueño en cuanto se revelen, 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 poner estas cartas).

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

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

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

CARTAS DE NOTA

Normalmente, las cartas de Nota son cartas de un solo uso que pueden usarse en una situación específica o en un Sueño en concreto. Su reverso dice cómo usarlas y su anverso describe su efecto.

Todas las cartas de Nota ganadas durante el juego se guardan en el Almacén. Cualquier Soñador puede usarlas. Si se cumplen sus condiciones (por ejemplo, estás en el Sueño que especifican), puedes comprobar y resolver los efectos descritos en su anverso.

OTROS SECRETOS

Las cartas/losetas Secretas relacionadas con un sueño concreto no son los únicos Secretos que descubrirás. Existen otras muchas cartas y losetas, en algunos casos ¡incluso minimazos! El juego te indicará cuándo coger esos Secretos especiales.



CARTAS DE FALLA



Las Fallas son cartas que no quieres tener en tu mazo, aunque probablemente ganarás algunas.

Las cartas de Falla causan varios efectos negativos y penalizaciones. A veces el juego te pedirá que añadas algunas de estas cartas a tu mazo de Influencia. Funcionan como inconvenientes y hacen el juego más difícil.

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.

Cada vez que saques una carta de Falla de tu mazo de Influencia, debes resolverla inmediatamente. Sigue las instrucciones que aparecen en la carta de Falla.

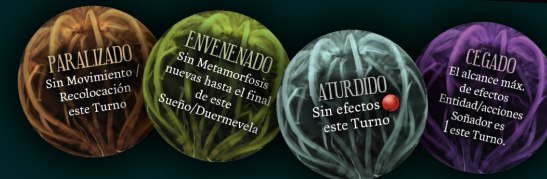
La mayoría de las cartas de Falla pueden retirarse de tu mazo pagando un precio (normalmente 1).

Descartar Falla – Coloca la carta de Falla en tu pila de Descarte.

Retirar Falla – Retira la carta de Falla de tu mazo y colócala en el fondo del mazo de Fallas.

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

Algunas cartas de Falla se colocan en tu zona de Progreso. No cuentan para tu límite de cartas de Progreso activo.



FICHAS DE ESTADO

Durante el juego, varios Estados pueden afectar a Soñadores y Entidades: **Aturdido**, **Cegado**, **Paralizado** o **Envenenado**. El efecto de cada Estado se detalla en su correspondiente ficha de Estado.

Una ficha de Estado solo afecta a la miniatura/ficha de Entidad sobre la que se ha jugado. La ficha de Estado se coloca al lado de esa ficha/miniatura de Entidad.

Si la ficha de Estado tiene dos efectos distintos en función de si se ha jugado sobre una Entidad o un Soñador (como Cegado), solo se aplica el efecto pertinente.

No hay muchas fichas de Estado y las fichas se utilizan para distintos Estados. Por lo tanto, su reserva es pequeña.

Si tienes que poner una ficha de Estado y no queda ninguna en la reserva, ignora el efecto. Por ejemplo, si los Soñadores consiguen causar 2 Estados Envenenado a diferentes Entidades, quedarán protegidos del Estado Cegado durante ese tiempo, ya que ambos estados comparten la misma ficha y todas las fichas están ya en juego.

ANGUSTIA Y MUERTE DE UN SOÑADOR

Quien mira afuera, sueña; quien mira adentro, despierta.

— Carl Gustav Jung

A veces los sueños se convierten en pesadillas. Y cuando una pesadilla no se alivia, el durmiente finalmente se despierta.

● se utiliza para representar la angustia, el miedo, la fatiga, las dudas y las heridas sufridas por los Soñadores.

Cada vez que un Soñador sufre ●, ese Soñador coloca el número correspondiente de fichas ● al lado de su tablero de Soñadores.

Cualquier Soñador que sufra una 8ª ● muere inmediatamente y todos los Soñadores pierden.

Cuando un Soñador debe sufrir ● pero no puede colocar una ficha ● porque no quedan más en la reserva, todos los Soñadores pierden.

Advertencia: Hay un total de 16 fichas ● en el juego. Significa que cuando se juega con más Soñadores, hay que tener mucho cuidado con las fichas ●. Hace que el juego sea ligeramente más difícil para compensar el hecho de tener un Equipo más fuerte.

Finalmente, **cuando un Soñador tiene menos de 6 cartas en total** (incluyendo las cartas en el mazo, la mano y la 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).

Si los Soñadores pierden en un Sueño, también descartan el Ensueño actual. Devuelve 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. Todavía puedes volver e intentarlo de nuevo.

Atención: Durante la campaña aparecerá un nuevo mazo, el mazo de Estación. Recuerda que las Estaciones solo cambian cuando el juego lo indica claramente. Las pistas que aparecen en las cartas de Estación no son reglas, son solo pistas. Por lo tanto, cuando los Soñadores mueren, la Estación no cambia, ya que ningún guion te pide que la cambies.

DESPERTAR

Cuando estás en el Mapa del Mundo Onírico, justo después de resolver el efecto del Lugar actual, siempre puedes escoger resolver el Despertar (consulta la carta de Sabiduría Despertar).

Esta carta no está disponible al principio de la campaña, pero no te preocupes, aparecerá muy rápido.

GUARDAR Y RESTAURAR 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 eso, si todavía le queda ● al Soñador, descarta todo el ● restante y gana 1 carta Secreta II-41 R.

Para guardar el juego en la caja sin perder el progreso de la campaña actual, resuelve los pasos 1-3 de la carta Despertar. Luego, coloca el resto de las 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 (si no las tienes todavía, las encontrarás en el mazo Secreto; su código es II-41 S),
- ▶ todas las cartas del Equipo del Almacén,
- ▶ el mazo de Turno,
- ▶ el mazo de Destino,
- ▶ el mazo de Fallas,
- ▶ el mazo de Duermevela,
- ▶ el mazo del Mapa de Duermevela,
- ▶ el mazo de Estación (¡no cambies la carta superior actual de este mazo!).

Todas las losetas de Puerta al Sueño en tu posesión deben colocarse en el sobre especial.

Coloca cualquier ficha de Signo que tengas en la caja.

Coloca los componentes restantes del juego en la caja. La partida está guardada.

Si quieres guardar una partida durante un Duermevela/Sueño, tienes que tratarlo como la muerte de un Soñador.

RESTAURAR LA PARTIDA

Para restaurar una partida guardada, resuelve la Preparación.

AÑADIR ALGO PROPIO

Etherfields es un juego muy centrado en los personajes de los Soñadores y cada Sueño tiene una historia y unas sensaciones distintas. El juego brillará aún más si intentas actuar como lo haría tu Soñador e interpretarlo un poco.

También puedes utilizar alguna banda sonora de fondo para crear ambiente (te recomendamos Cryo Chamber Labes y su canal YT).

Que uno de los jugadores se acuerde de añadir algo de trasfondo y ambiente en cada sesión puede ser beneficioso para todos.

También puedes decidir que uno de los jugadores (generalmente el más familiarizado con el juego) asuma el papel de Anfitrión de la Partida y se encargue de todos los mazos de apoyo, cartas de Turno, Entidades, etc.

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 (si tienen alguna) para intentar conseguir uno de los efectos relacionados con Metamorfosis/●/Horas/●/cartas Selladas.

Primero, baraja el mazo de cartas y saca 3 cartas al azar: son las cartas de la Suerte. Revisa las cartas que acabas de robar y decide si quieres probar suerte o prefieres echarte atrás.

Si decides probar suerte, elige qué aspecto del juego quieres influenciar (Metamorfosis/●/Horas/●/cartas Selladas).

Luego, roba otras 3 cartas al azar; estas son las cartas de Desventaja.

Compara la suma de las cartas de la Suerte y de Desventaja.

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

Si la suma de las cartas de la Suerte es mayor que la suma de las cartas de Desventaja, resuelve el efecto positivo. De lo contrario, resuelve el efecto negativo.

Efectos positivos/negativos:

- descarta todas las Metamorfosis/añade 2 Metamorfosis,
- gana todas las ● disponibles y distribúyelas entre los Soñadores / los Soñadores descartan todas las ●,
- añade 2 Horas / pierde todas las Horas,
- un único Soñador cura 2● / un único Soñador sufre 1●,
- cada Soñador Abre 5 cartas/cada Soñador Sella 5 cartas.

AÑADIR NUEVOS JUGADORES

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).

Si no está presente todo el Equipo pero aun así quieres jugar, quizás sea mejor jugar unos pocos Duermevelas en lugar de entrar en un nuevo Sueño.

¿HAS RECIBIDO
UN MENSAJE
NUESTRO?

ÍNDICE

Abrir carta de Influencia 14
Acciones Básicas 8, 12, 13
Acciones Básicas, Atacar 9, 12, 13
Acciones Básicas, Contactar 9, 12, 13
Acciones Básicas, Esfuerzo 13
Acciones Graduales 12
Alcance 11
Alcance ilimitado 11
Almacén 4, 15
Amenaza, fichas de 3
Añadir nuevos jugadores 18
Angustia 3, 8, 12, 18
Angustia y muerte de un Soñador 18
Angustia, coste de acciones 12
Angustia, límite 8
Angustia, sufrir 18
Angustia, volver a barajar 8
Atacar 9, 11, 12, 13
Atajo 7
Aturdido 17
Bloqueada, casilla 11
Bloquear 1 Paso 10
Bloqueo, ficha de 3
Botín 9, 10
Caballero de las Espinas 18
Capricho, carta de 7
Capricho, casilla de 7
Cartas clásicas 18
Cartas Secretas 17
Cartas Secretas, cartas de Nota 17
Cartas Secretas, cartas de Superposición 17
Cartas Secretas, código y preparación 10
Cartas Secretas, otros Secretas 17
Cartas Secretas, revelar 17
Casilla 16
Cegado 17
Comprar nuevas cartas de Influencia 14
Comprar nuevas cartas de Objeto 15
Contactar 9, 11, 12, 13
Código de loseta 10
Dado de Fortuna 14
Descartar Máscara 14
Descartar Objeto 15
Despertar 5, 18
Destino, carta de Capricho 7
Destino, cartas 4, 7
Destino, espacio del mazo 4
Devolver carta de Influencia al Mercado de Influencia 14
Devolver Objeto al Mercado de Objetos 15
Duermevela 4, 8
Duermevela, después de terminar 10
Duermevela, Ensueño de 4
Duermevela, espacio de losetas del Mapa 4
Duermevela, espacio de mazo 4
Duermevela, fase de Ensueño 8
Duermevela, iconos del Ensueño de 16
Duermevela, losetas de 9
Duermevela, losetas de Entidad 9
Duermevela, losetas del Mapa 7, 9, 14
Elecciones múltiples 6
En el Mapa del Mundo Onírico 7
Engendrar 10
Ensueño 4, 16
Ensueño, casilla 16
Ensueño, fase 8
Ensueño, iconos 16
Entidad 9
Entidad, efectos de Entidad 9
Entidad, Engendrar 10
Entidad, Entidad Grande 9
Entidad, espacio 4

Entidad, Este Duermevela termina 9
Entidad, Interacciones 9
Entidad, Liberación 9
Entidad, límite de Entidades por casilla 9
Entidad, losetas de Duermevela 9
Entidad, losetas de Entidad de Sueño 9
Entidad, Metamorfosis 16
Entidad, Movimiento y dado de Movimiento 9
Entidad, preparación 9
Entidad, saltar 9
Entidad, valor de Movimiento 9
Entidades Grandes 9
Envenenado 17
Equipo, marcador de 7, 8
Escaleras 16
Esfuerzo 13
Espacios de Objetos activos 4
Estación, cartas de 18
Estación, espacio de cartas 4
Estado, fichas de 17
Este Duermevela termina 9
Éter 3
Éter, comprar nuevas cartas 14
Éter, coste 13
Éter, guardar la partida 18
Falla, cartas de 4, 17
Falla, descartar 17
Falla, espacio de mazo de 17
Falla, retirar 17
Falla, sellar 4
Falta de componentes 8
Fichas personales 2
Ganar botín, 9, 10
Gemas Brillantes, 3
Gemas Brillantes, coste de acciones 12
Gemas Brillantes, espacio de 16
Guardar y restaurar la partida 18
Historia, fichas de 3
Horas 5, 15
Horas del Reloj 5, 15
Icono Número de Jugadores 6
Influencia, Abrir carta 14
Influencia, carta 13
Influencia, carta de Progreso 13
Influencia, comprar cartas 14
Influencia, devolver carta 13
Influencia, límite de cartas en Mano 13
Influencia, límite de mazo 13
Influencia, mazo de 4
Influencia, Mercado de 14
Influencia, Motivo de la carta 12
Influencia, pila de descarte 4
Influencia, retirar carta 13
Influencia, reverso 13, 14
Influencia, robar carta 8
Influencia, Sellar carta 14
Influencia, Tumbiar una carta 13
Influencia, usar carta 13
Influencia, volver a barajar 8
Influencia, zona de carta de Progreso Interacciones 9
Jugador Inicial, marcador de 5, 6
Liberación 9
Límite de cartas de Influencia 13
Límite de cartas en mano 8, 13
Límite de fichas de Entidad por casilla 9
Límite de miniaturas por casilla 9
Llaves, coste en 10
Losetas de Puerta al Sueño 10
Losetas de Puerta al Sueño Secretas 10
Losetas de Puerta al Sueño, coste en Llaves 10
Losetas de Puerta al Sueño, espacio 4
Losetas de Puerta al Sueño, introducción 10
Losetas de Puerta al Sueño, preparación 10
Losetas Secretas 17
Losetas Secretas, revelar 17
Lugares 7, 10

Mapa del Mundo Onírico 7
Mapa del Mundo Onírico, Atajos 7
Mapa del Mundo Onírico, Efectos de Atajos 7
Mapa del Mundo Onírico, Lugares 7, 10
Mapa del Mundo Onírico, Sendas 7
Mapa, acciones de 12
Máscaras 14
Máscaras, descartar 14
Máscaras, restaurar 14
Metamorfosis 16
Motivo 12
Motivo, Aumentar tu Motivo 14
Motivo, ficha de 12
Movimiento y Recolocación 11
Movimiento, dado 11
Movimiento, valor de 9
Muerte de un Soñador 18
Muros 11
Nota, cartas de 17
Número de cartas de Turno 10
Objeto 15
Objeto, espacio de Objeto activo 4
Objeto, Mercado de 15
Objeto, Restaurar 15
Objeto, uso en el Mapa del Mundo Onírico 7
Paralizado 17
Progreso, cartas de 13
Progreso, zona de 13
Rápido, acción/efecto 8, 11
Recolocar 11
Regla volante 16
Reloj 4, 15
Restaurar la partida 18
Restaurar Máscara 14
Restaurar Objeto 15
Revelar cartas/losetas Secretas 17
Robar, bono 16
Robar, paso 8
Ronda 8
Sabiduría, cartas de 15
Saltar 9
Sellar carta de Influencia 14
Sendas 7
Sin Turnos 9, 10
Soñador 5
Soñador, acciones 12, 13
Soñador, entrada 10
Soñador, fase 8
Soñador, ficha personal 2
Soñador, Movimiento 11
Soñador, tablero de 4
Sueño 8
Sueño, después de haber terminado 10
Sueño, losetas de Entidad 9
Sufrir Ansiedad 18
Superposición, carta de 17
Tablero 4, 5
Terreno, fichas de símbolo de 9
Tirar el Movimiento de Entidad 11
Trampa 16
Tumbiar una carta 13
Turno, añadir Turno 10, 15
Turno, cartas de 8, 10
Turno, cartas de Turno en Duermevela 9
Turno, cartas de Turno en Sueño 10
Turno, espacio de pila de descarte 4
Turno, espacio del mazo 4
Turno, orden de 8
Turno, Palo de 10
Turno, paso de descarte 8
Universal, fichas 3
Volver a barajar el Mazo de Influencia 8
Volver a tirar 14

ÍNDICE DE SÍMBOLOS COMUNES


- Motivo, Ira
- Motivo, Astucia
- Motivo, Consciencia
- Ficha de Motivo, Ira
- Ficha de Motivo, Astucia
- Ficha de Motivo, Consciencia
- Cantidad de Ira colocada en las cartas de Progreso
- Cantidad de Astucia colocada en las cartas de Progreso
- Cantidad de Consciencia colocada en las cartas de Progreso
- 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 Entidad.
- Resultados del dado de Fortuna
- Símbolos de Palo de Turno
- Efecto Metamorfosis
- Efecto básico
- Efecto especial
- Regla volante




RESUMEN DE REGLAS

MOVIMIENTO Y CASILLAS

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

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 su valor de Movimiento y después vuelves a tirar.

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 objetivo (es decir a ningún Soñador) no se Mueve.

 Significa que esa Entidad ignora el dado de Movimiento.

ALCANCE

Alcance 0 significa la casilla en la que estás.


Un Alcance de 1 o más significa que puedes apuntar a casillas en ese alcance o más cerca del número indicado en la acción.



LÍMITES

El límite de cartas en Mano es 6.

Un máximo de 4 cartas de Progreso por Soñador (las cartas Tumbadas cuentan para ese límite).



Las Fallas no cuentan para ese límite.

El límite de  por Soñador es de 7.

Cuando tienes que colocar la 8ª  o no puedes colocar una  porque no hay más en la reserva, pierdes.

En cada casilla puede haber un máximo de 4 miniaturas o fichas de Entidad.

Una Entidad Grande llena toda la casilla en la que está y no puede ser empujada fuera de ella de ninguna forma.

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

ORDEN DE TURNO

FASE DE LOS SOÑADORES

1) PASO DE ROBAR

2 o menos cartas en la mano: roba 4 cartas.

3 o más cartas en la mano: roba 4 cartas hasta tu límite de cartas en Mano.

2) PASO DE CARTA Y ACCIÓN

Una acción de Sueño por cada ronda de Soñador.

Acción de Sueño: una acción de loseta de Mapa/Puerta al Sueño o una Interacción de loseta de Entidad.

Cualquier cantidad de otras acciones:

- ▶ Mover,
- ▶ Acciones Básicas,
- ▶ Acciones de las cartas de Influencia,
- ▶ Acciones de las cartas de Objetos activos,
- actividades:
- ▶ Colocar cartas de Progreso,
- ▶ Ganar Gemas Brillantes.

Puedes saltarte tu ronda, si quieres.

Cada Soñador puede realizar tantas rondas como desee hasta que todos se queden sin cartas o pasen todos seguidos.

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.

VOLVER A BARAJAR

Cada vez que vuelves a barajar tu mazo de Influencia cuando tengas que robar, sufres 1  o Sella 3 cartas.

METAMORFOSIS



– Cada efecto de la Entidad que causa  causa 1  adicional.



– Cada efecto de la Entidad que Sella tus cartas Sella 2 cartas adicionales.



– El Movimiento de la Entidad aumenta en 2. Cuando saques  en la tirada, la Entidad solo se moverá 1 casilla.



– Todos los efectos de la Entidad con alcance aumentan su alcance en 1 casilla.



– Mientras esta Metamorfosis esté en la loseta de Entidad, todas las Máscaras que lleven los Soñadores están inactivas.




– Mientras esta Metamorfosis esté en la loseta de Entidad, todas las cartas de Progreso colocadas están inactivas.



– Mientras esta Metamorfosis esté en la loseta de Entidad, los Soñadores no pueden volver a tirar los resultados de los dados de ninguna manera.







– Mientras esta Metamorfosis esté en la loseta de Entidad, los Soñadores no pueden utilizar sus .


AUMENTAR TU MOTIVO


Una vez por Turno, cuando gastes Motivo para pagar cualquier acción, puedes decidir tirar el dado de Fortuna para añadir Motivo a esa acción. Sin embargo, hay riesgo de Fracaso.


Si pagas al menos 1 Motivo (incluso si es menos que el coste necesario), puedes lanzar el dado de Fortuna y resolver el efecto:

 – Fracasas y no realizas la acción. No recuperas las cartas de Influencia usadas para pagar por esta acción. Además, descarta 1  o sufres 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 Motivo del mismo color.

 – Añade 2 Motivos del mismo color.

 – Añade 3 Motivos del mismo color.

El dado de Fortuna siempre se usa como último recurso para añadir Motivo a la acción. Después de tirar el dado ya no puedes añadir más Motivo a esta acción.

SE ACERCA EL INVIERNO MÁS LARGO DE LA HISTORIA...