

ETHERFIELDS

Tutto ciò che vediamo o sembriamo
non è altro che un sogno in un sogno.

– Edgar Allan Poe

MANUALE DI GIOCO 2.0

Tutta la vita è solo un insieme di immagini nel cervello, senza alcuna differenza tra quelle prodotte dalla realtà e quelle prodotte dai sogni, e senza alcuna ragione di considerare le une superiori alle altre.

- H. P. Lovecraft

INDICE

- 2 **COMPONENTI**
- 3 **PRIMA DI INIZIARE**
- 4 **PANORAMICA/PREPARAZIONE DEL GIOCO**
- 5 **INIZIARE LA CAMPAGNA**
- 6 **REGOLE FONDAMENTALI**
- 7 **TESSERE PORTALE ONIRICO**
- 8 **IL PAESAGGIO ONIRICO**
- 9 **ALTRE REGOLE DEL PAESAGGIO ONIRICO**
- 10 **ORDINE DEL TURNO**
- 11 **FASI DEI SOGNATORI E DEL PAESAGGIO ONIRICO**
- 12 **RIMBESCOLAMENTO**
- 13 **SIGILLAMENTO/DISSIGILLAMENTO**
- 14 **AFFLIZIONE E MORTE**
- 15 **AZIONI DEI SOGNATORI**
- 16 **CARTA AZIONI BASE**
- 17 **CARTE INFLUENZA**
- 18 **CARTE PROGRESSO**
- 19 **MERCATO DELL'INFLUENZA**
- 20 **AZIONI GRADUALI**
- 21 **AZIONI DI ASSALTO/CONTATTO**
- 22 **DADO FORTUNA**
- 23 **AUMENTARE L'INTENTO**
- 24 **AZIONI DI MOVIMENTO**
- 25 **OGGETTI**
- 26 **FASE DEL PAESAGGIO ONIRICO**
- 27 **CARTE TURNO**
- 28 **ENTITÀ: TESSERA, MOVIMENTO, EFFETTI**
- 29 **TRASFORMAZIONI**
- 30 **MASCHERE**
- 31 **L'OROLOGIO**
- 32 **CARTE SAGGEZZA**
- 33 **RISVEGLIO**
- 34 **MAPPA DEL MONDO ONIRICO**
- 35 **SONNI E TESSERE ENTITÀ DEL SONNO**
- 36 **GETTONI STATO**
- 37 **CARTE EATO**
- 38 **FASE DELTA**
- 39 **CARTE DIFETTO**
- 40 **ACQUISTI**
- 41 **CARTE STAGIONE**
- 42 **SALVATAGGIO DEL GIOCO**
- 43 **AGGIUNGERE UN NUOVO SOGNATORE**
- 44 **VARIANTI**
- 45 **DOMANDE FREQUENTI/CHIARIMENTI**
- 46 **MODALITÀ DI GIOCO OPZIONALI**
- 47 **BREVE GUIDA STRATEGICA**
- 48 **INDICE ANALITICO**
- 49 **SOMMARIO DELLE REGOLE**

RICONOSCIMENTI

DESIGN DEL GIOCO: Michał Oracz
TESTING E SVILUPPO (FINO AL MANIFESTARSI DI SINTOMI INQUIETANTI): Krzysztof Belczyk, Bartłomiej Kallis, Adrian Krawczyk, Łukasz Krawiec, Ernest Kiedrowicz, Michał Lach, Jan Truchanowicz
SUPERVISIONE TESTING E SVILUPPO: Paweł Samborski
PROGETTAZIONE GRAFICA: Adrian Radziun, Andrzej Półtoranos
ILLUSTRAZIONE: Anna Myrcha, Ewa Labak, Michał Peitsch, Patryk Jędraszek, Jakub Dzikowski, Piotr Orleański, Piotr Fokowski, Piotr Kryński, Łukasz Jaskulski, Maciej Łaszczewicz "Makilask", Michał Salata "Fajna Wizja", Mateusz Bielski, Michał Oracz
GRAFICA DEI PERSONAGGI E DELLA SCATOLA: Anna Myrcha
MAGNIFICHE MINIATURE 3D: Jędrzej Chomicz, Jakub Ziółkowski, Piotr Gacek, Mateusz Modzelewski, Agnieszka Pogan, Marta Biernacka
SUPERVISIONE DELLE MINIATURE 3D: Adrian Komarski
CONCETTO DELL'AMBIENTAZIONE: Adrian Komarski, Anna Myrcha
STORIA: Michał Oracz, Andrzej Betkiewicz
VISIONE E PROMOZIONE DEL GIOCO: Marcin Świerkot
SUPERVISIONE DELLA PRODUZIONE: Adrianna Kocięcka, Michał Matbosz, Dawid Przybyła
MANUALE DI GIOCO 2.0: William Dovan, Michał Lach
LAYOUT E IMPAGINAZIONE: Jędrzej Cieślak, Michał Oracz, Patrycja Marzec, Rafał Janiszewski, Maria Pinkowska-Porzyccka
REVISIONE E EDITING: Tyler Brown
VERSIONE ITALIANA: Tito Leati, Matteo Lo Bue
COORDINATORE DELLA TRADUZIONE: Jakub Molendowicz
CONTROLLO QUALITÀ ITALIANO: Mirko Caprioglio, Matteo Prizzon
RINGRAZIAMENTI: Ken Cunningham, Christi Kropf, Jordan Luminals, Tony Nguyen, Ian Sutton, Michael French, Joanna Brzezisńska, Anna Gajdziszewska, Marta Syc, Kamili Maleszka, Maciej Wanicki, Kostek Weber. Grazie a tutte le persone che hanno testato questo gioco durante la sua realizzazione. Un ringraziamento speciale a tutti i nostri backer.

COMPONENTI

Ecco tutto ciò che si trova nella scatola.

NON MISCHIATE I MAZZI FINCHÉ NON VENITE INVITATI A FARLO



Tabellone



Indicatore Gruppo

Indicatore Primo giocatore

Miniatura Belshazar



4 miniature Sognatore

(Giocatrice, Specialista, Duro, Libertaria)



4 miniature Sognatore in Modalità Lucida

Non vengono utilizzate nel gioco finché non scoprite come aprire i mazzi Modalità Segreta nel corso della campagna.



4 miniature Mutaforma umanoide



4 miniature Mutaforma zoomorfo



4 pance Sognatore



4 pance Sognatore in Modalità Lucida

Non vengono utilizzate nel gioco finché non scoprite come aprire i mazzi Modalità Segreta nel corso della campagna.



14 Maschere (e 4 supporti per Maschere)



4 mazzi INFLUENZA Sognatore

(22 carte ciascuno)



4 CARTE AZIONI BASE



5 carte OGGETTO iniziali



4 mazzi Modalità Segreta (Lucida)

impacchettati

(20 carte ciascuno)

Non apriteli finché non venite invitati a farlo!



Mazzo Mercato dell'INFLUENZA iniziale (81 carte)

Carte Influenza senza regole o codici scritti sul dorso. Nel corso della campagna, verranno aggiunte al Mercato dell'Influenza numerose nuove carte da altri mazzi Influenza (mazzi Influenza dei Sognatori o carte Influenza Segrete).



12 carte TURNO



Mazzo EATO iniziale (10 carte)



Mazzo DIFETTO iniziale (6 carte)



395 carte SEGRETE

+1 carta extra per la modalità Opzionale
Non guardatele finché non vi viene detto di farlo!



280 tessere SEGRETE

+2 tessere extra per le modalità Opzionali
Non guardatele finché non vi viene detto di farlo!

In questo gioco, viene usato il termine "tessere" per le carte di grandi dimensioni (100x100 mm).



17 Divisori

Utili per separare i mazzi nella scatola.



16 segnalini Etere

Utilizzati per indicare l'Etere, ovvero l'esperienza acquisita dai Sognatori. L'Etere può essere speso per migliorare i Sognatori, acquisire nuove carte Influenza ecc. L'Etere è rappresentato da nelle regole.



16 segnalini Afflizione

Utilizzati per indicare l'angoscia, la paura, la fatica, i dubbi e le ferite. L'Afflizione è rappresentata da nelle regole.



16 segnalini Generici

I segnalini Generici hanno molti usi diversi definiti da carte e regole.

I segnalini Generici sono rappresentati da nelle regole



6 Gemme Splendenti

Pietre preziose che i Sognatori possono utilizzare in azioni specifiche. La loro importanza si accresce durante la campagna.

Le Gemme splendenti sono rappresentate da nelle regole.



Dado Movimento Entità



Dado Fortuna



20 gettoni Minaccia

Gettoni che hanno svariati usi specificati nei dettagli da carte e regole. Rappresentano principalmente pericoli o sfide. Questi gettoni hanno due lati diversi.

I gettoni Minaccia sono rappresentati da nelle regole.



6 gettoni Blocco

I gettoni Blocco sono rappresentati da nelle regole.



12 gettoni Trasformazione



8 gettoni Terreno



4 gettoni Chiave



12 segnalini Intento (4 per ciascun colore)



5 gettoni Spirito



4 gettoni Personali Sognatore

Usateli quando il gioco lo richiede.



10 gettoni Storia

Se il gioco non richiede l'utilizzo di un gettone Storia particolare, usatene uno qualsiasi.



4 gettoni Stato



77 gettoni Segno

Lasciateli nella scatola finché non ne scoprirete il significato e le regole su una carta!



Contaore



Gettone Parete /Lancetta dell'Orologio



Gettone Buco



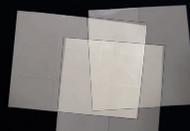
6 gettoni vuoti



15 gettoni Entità



2 buste per le tessere Portale Onirico



Portacarte Saggezza e 2 portatessere Mappa del Mondo Onirico



Sacchetto degli scarti

Quando è necessario rimuovere un gettone dal gioco, mettetelo nel sacchetto degli scarti, poiché non verrà più utilizzato.



Libretto dei Testi Segreti

STOP! PRIMA DI INIZIARE...

La grande quantità di carte, tessere, gettoni e altri componenti nella scatola può intimorire un po' a prima vista. Questa sezione vi aiuterà a sistemare tutto prima della partita di esordio.

CARTE

1] Mettete i 4 pacchetti di carte etichettati "Non aprite questo mazzo" a un'estremità del vassoio delle carte senza aprirli.

2] Spacchettate gli altri mazzi di carte **ma teneteli in ordine!**



La stragrande maggioranza di queste carte sono **CARTE SEGRETE** e possono essere identificate dai loro codici in alto a destra sul dorso. I codici delle carte iniziano con un **numero romano** (I o II) seguito da un **numero** e talvolta da una **lettera**.

Il numero romano indica a quale campagna appartiene la carta.

Il numero assegna le carte a un insieme particolare (cioè tutte le carte di un singolo Sogno).

Infine, ogni singola carta nello stesso insieme avrà una lettera di identificazione.

3] Sistematele in ordine (dovreste trovarle per lo più nell'ordine corretto quando le spacchettate) e posizionatele nello scomparto principale (lungo) della scatola del gioco base. Le carte saranno quindi disposte come segue:

I-01 A, I-01 B, I-01 C, ... I-02 A, I-02 B(x4), ... II-23 A e così via.

Non preoccupatevi se alcune carte o tessere sembrano mancare nell'ordine: è una cosa prevista. Potete consultare la lista completa sul sito <https://www.etherfields-secrets.com/forum/official-faq/list-of-all-secret-cards-and-tiles>. Il resto delle carte non ha ID sul retro. Sono le carte di partenza e possono essere riposte con il relativo Divisorio (vedi pagina precedente):



I quattro mazzi Influenza dei Sognatori.

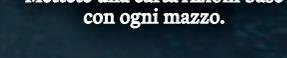
Mettete una carta Azioni base con ogni mazzo.



5 carte Oggetto iniziale



12 carte Turno



6 carte Difetto



10 carte Fato



81 carte Mercato dell'Influenza iniziali

CARTE VS TESSERE

Spacchettate le carte quadrate più grandi e, proprio come avete sistemato le carte Segrete in precedenza, mettetele tutte nello scomparto più grande della scatola. D'ora in poi, le carte quadrate più grandi verranno chiamate **TESSERE**, diversamente dalle **CARTE** rettangolari di dimensione standard.

ALTRI COMPONENTI

Defustellate tutti gli altri componenti e suddivideteli in base alla sezione "Componenti". Fare attenzione a non buttare via i gettoni vuoti. Il resto dei Divisori può essere messo da parte per ora (il loro elenco completo si trova a pag. 16).

PANORAMICA DEL GIOCO

Etherfields è un gioco di deck-building narrativo e cooperativo per 1-4 giocatori (o anche 5, se avete l'espansione per il 5° giocatore), ambientato in un mondo fantastico e surreale, i cui scenari da sogno attendono di essere esplorati.

I giocatori assumono l'identità dei Sognatori e affrontano diverse traversie per scoprire il loro passato dimenticato e svolgere drammatiche missioni.

Etherfields è un gioco in continua evoluzione, perciò alcune regole non si trovano all'interno del manuale di gioco. Queste regole verranno spiegate e introdotte in modo graduale.

Se è la prima volta che giocate, scegliete un Sognatore tra gli archetipi disponibili (vedi sotto). Altrimenti, procedete con la PREPARAZIONE DEL GIOCO.

PREPARAZIONE DEL GIOCO

"Inizia dal principio," disse il re con molta serietà, "e prosegui finché non arrivi alla fine, poi fermati."

- Lewis Carroll, Alice nel paese delle meraviglie

Se è la prima volta che giocate, eseguite solo le fasi di preparazione evidenziate. Altrimenti, per ogni partita successiva, eseguite la preparazione al completo.

- 1) Mettete il tabellone di gioco sul tavolo **A**.
- 2) Deposito: mettete qui tutte le carte Nota e gli Oggetti in vostro possesso **B**.
Nota: all'inizio di una campagna, non avrete né carte Nota né Oggetti.
- 3) Griglia del Paesaggio Onirico: posizionate qui le 2 tessere Mappa del Sonno iniziali **C**. Se è la prima partita, ignorate questo passaggio.
- 4) Ogni Sognatore piazza davanti a sé la propria plancia del Sognatore, le sue carte Influenza, la Miniatura e la carta Azioni base.



INIZIARE LA CAMPAGNA: SCELTA DEL SOGNATORE

Ogni giocatore sceglie uno dei Sognatori descritti qui sotto e prende il relativo mazzo Influenza di 22 carte (che mischia), una carta Azioni base, la propria miniatura e la propria plancia.

Non preoccupatevi troppo per la scelta del Sognatore: potrete cambiarlo in seguito, quindi prendete quello che vi ispira di più!



LA GIOCATRICE è una buona scelta se vi piace sfidare il destino e lanciare i dadi. È un personaggio che fa spesso affidamento sulla fortuna, ma può anche manipolarla. Le piace raggirare gli altri, ma lo considera un gioco, non una cosa seria. Fatica a capire la gravità di certe situazioni e, quando ci riesce, finge che non ci sia alcun problema.



LO SPECIALISTA è un abile ingegnere e artefice. Si affida all'uso delle carte Progresso, che forniscono bonus costanti durante il gioco e costruisce lentamente una potente capacità operativa. Preferisce pacati discorsi e analisi approfondite rispetto a soluzioni rapide o violente. Ha accumulato più conoscenze di tutti gli altri Sognatori messi insieme. È un buon leader.



IL DUERO è un tipo tenace e resistente. Preferisce le azioni dirette e usa spesso la forza bruta. Non gli piace chiacchierare e scervellarsi, ma si può fare affidamento su di lui in caso di guai. Non esiterà a lottare fino all'estremo sacrificio. Ha un'aria fosca, ma sa mantenere la calma, finché qualcosa non scatena la sua furia.



LA LIBERTARIA ama infrangere le regole, anche le regole fondamentali del gioco! Non sopporta né barriere né leggi e va per la sua strada. Si identifica con la sua anima e la sua coscienza, considerando il proprio corpo fisico come qualcosa di meno importante. A volte si comporta in modo infantile.

PLANCIA DEL SOGNATORE

- 1 - Mazzo Influenza (coperto);
- 2 - Pila degli scarti Influenza (scoperta);
- 3 - ottenuto;
- 4 - subita;
- 5 - Zona carte Progresso attive.



5] Mettete quanto segue dove indicato:

- a) **Carte Turno D** : mescolatele e mettetele a faccia in giù nello spazio scarti carte Turno
- b) **Carte Fato E** : mescolatele e posizionatele a faccia in giù nello spazio mazzo Fato.
- c) **Mazzo Sonno/Entità G** : mettetle da parte la tessera Fase Delta (retro verde), mescolate le carte rimanenti e posizionatele sopra di essa in questo spazio, che serve anche per le tessere Entità.
- d) **Carte Difetto F** : mescolatele e posizionatele a faccia in giù nello spazio mazzo Difetto.
- e) Tessere Mappa del Sonno H : mescolate e posizionate le tessere rimanenti nello spazio tessere Mappa del Sonno.
- f) Carte Stagione I : assicuratevi che la prima carta sia la stessa della sessione precedente.
- g) Prendete il portacarte con tutte le carte Saggezza che avete trovato.
- h) Tessere Portale Onirico: prendete le tessere Portale Onirico disponibili dalla busta speciale. Quando inizia un Sogno, vanno posizionate su J . Non fatelo ancora però!
- i) Posizionate tutte le tessere Mappa del Mondo Onirico che avete scoperto sulla griglia della **Mappa del Mondo Onirico K** .

6] Mettete tutti i dadi, i gettoni e i segnalini in mucchietti separati vicino al tabellone. Se li avete già sbloccati, potete aggiungere i gettoni Segno generici e quelli individuali, altrimenti lasciateli nella scatola.

7] Posizionate il **Contatore** sull'ora corrispondente dell'**Orologio**, in base a quanti **Sognatori** stanno giocando: 1/2/3/4/5 **Sognatori** per 5/4/3/2/1 **Ore L** .

8] Risolvete la **carta Risveglio** partendo dal **passaggio 4**. Dopo il passaggio "**Posizionate le 2 tessere Mappa del Sonno iniziali**" (le tessere sono etichettate sul retro), mettetle i vostri Sognatori in qualsiasi casella M .

Nota: durante questa procedura, i giocatori possono cambiare il Sognatore, la composizione del proprio mazzo Influenza e la Maschera attiva.

SE QUESTA È LA VOSTRA PRIMA PARTITA,
ORA SIETE PRONTI A GIOCARE.

LEGGETE ATTENTAMENTE IL RESTO DI QUESTA PAGINA. POI,
PRENDETE E RISOLVETE LA TESSERA I-01X
(la prima tessera Portale Onirico). Per sapere come risolvere questa tessera continuate a leggere le **REGOLE FONDAMENTALI** alla pagina successiva.

COMPONENTI NELLA SCATOLA

È possibile lasciare nella scatola i componenti che seguono (prendendoli secondo necessità):

- **Mazzo Mercato dell'Influenza**: da mescolare prima di pescare.
 - **Mercato degli Oggetti**: da mescolare prima di pescare.
- Se è la vostra prima partita, il Mercato degli Oggetti è vuoto.
- **Carte e tessere Segrete**: da lasciare nell'ordine prestabilito.
 - **Maschere inutilizzate**.

Nel resto del regolamento, le sezioni in evidenza come questa sono pensate per fornire utili consigli per la vostra prima partita. Le regole sono state strutturate con l'intenzione di farvi entrare nel primo Sogno, cioè il tutorial del gioco, senza la necessità di leggere dall'inizio alla fine questo libretto, che dovrete usare solo come riferimento di tanto in tanto, quando incontrate un concetto nuovo. Questa parte del gioco serve a introdurvi gradualmente a tutte le altre regole.

RIVELARE

Quando venite invitati a **rivelare** una carta o una tessera con un codice specifico, cercatela nel mazzo di carte o tessere Segrete (controllando il codice sul retro) e mettetela nello spazio designato o vicino al tabellone in mancanza di un piazzamento particolare (cosa che accade principalmente per le carte specifiche di un Sogno).

Se, quando vi viene chiesto di rivelare una carta/tessera specifica, viene indicata solo una lettera invece di un codice completo, significa che la carta/tessera rivelata proviene dal Sogno attuale invece che da altri insiemi di carte o tessere Segrete.

Ci saranno molti riferimenti a "**SOGNI**" e "**SONNI**", sia nel regolamento che sulle carte e sulle tessere, perciò inizialmente potrebbe essere facile confondere questi due concetti.

Generalmente i **SOGNI** sono episodi distinti più lunghi, mentre i **SONNI** sono mini-incontri o intermezzi più brevi.

Per i **SOGNI** si usano le **TESSERE PAESAGGIO ONIRICO** (incluse nelle carte e tessere Segrete specifiche del Sogno). La vostra avventura inizierà in un Sogno.

Per i **SONNI** si usano le **TESSERE MAPPA DEL SONNO (PAESAGGIO ONIRICO)** e il **MAZZO SONNO**.

Infine, allontanandosi e osservando la partita in una prospettiva globale, il Gruppo formato dai singoli Sognatori si muove sulla **MAPPA DEL MONDO ONIRICO K**, dove può entrare nei Sogni e incontrare numerosi Sonni sul proprio cammino. I Sonni e la Mappa del Mondo Onirico vi verranno presentati più avanti.



TESTI SEGRETI

Etherfields include un libretto dei Testi Segreti in cui vengono svelati i racconti e gli eventi del gioco. Ogni volta che vedete un riferimento a "t.####", andate al paragrafo corrispondente del libretto dei Testi Segreti e leggetelo ad alta voce.

Una versione digitale aggiornata del libretto dei Testi Segreti è disponibile sul sito <https://etherfields-secret-scripts.web.app/>.

SCELTE MULTIPLE

Quando il gioco vi chiede di fare qualcosa e ci sono diverse opzioni possibili (come Muovere un'Entità scegliendo tra diversi percorsi), i Sognatori determinano cosa succede di comune accordo. Nel caso non sia possibile soddisfare i requisiti di un'opzione, questa non può essere selezionata. Questo vale per l'intero Gruppo, qualora la scelta dipenda da tutti i Sognatori.

PRECEDENZA TRA REGOLE

Quando una regola su una carta, una tessera o un testo contraddice il regolamento, la regola su carta, tessera o testo ha la precedenza.

ICONA NUMERO GIOCATORI ()

È sempre uguale al numero di giocatori che partecipano alla sessione in corso (ad esempio, se ci sono 4 giocatori, l'icona vale "4").

SIMBOLO "/"

Il simbolo "/" significa "o".

REGOLE FONDAMENTALI

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Nel corso della campagna, i giocatori esplorano una varietà di Sogni e i loro Paesaggi Onirici per svelare il proprio scopo e la propria identità. Si tratta di avventure originali e prolungate, che presentano una varietà di ambientazioni e trame. Tra un Sogno e l'altro, i giocatori viaggiano sulla Mappa del Mondo Onirico e incontrano i Sonni, brevi episodi in cui si confrontano con le creature che popolano questa dimensione.

TESSERE PORTALE ONIRICO

"Hai mai provato la sensazione di non sapere se sei sveglio o se stai ancora sognando?"

- Neo, Matrix



I Portali Onirici sono usati per entrare nei Sogni. Di solito indicano la zona specifica del Mondo Onirico (vedi **MAPPA DEL MONDO ONIRICO**, pag. 14) in cui è possibile entrare e il costo in chiavi necessario a farlo. **Per il Primo Sogno potete ignorare questi requisiti.** I Sogni possono essere conservati tra una sessione di gioco e la successiva usando l'apposita busta.

Per entrare in un Sogno, risolvete quanto segue:

- In primo luogo, se c'è una Mappa del Sonno sul tabellone, scartatela (tutte le tessere Mappa del Sonno, le carte Anomalia ecc.).

Al momento non c'è una Mappa del Sonno sul tabellone, quindi procedete direttamente.

- **PREPARAZIONE:** risolvete tutti i passaggi elencati qui prima di iniziare il Sogno. Generalmente, per la preparazione, occorrerà prendere dalla scatola tutte le carte necessarie e metterle sul tavolo a portata di mano, inoltre occorrerà posizionare le tessere Paesaggio Onirico iniziali.

Ricordate! Non guardate mai il fronte delle carte o delle tessere Segrete del Sogno che prendete, a meno che non vi venga detto di rivelarle, guardarle o prenderle.

- **MAZZO TURNO:** pescate a caso il numero indicato di carte Turno e posizionatele a faccia in su nello spazio mazzo Turno. Questo determina quanto tempo avete a disposizione per completare il Sogno (vedi **CARTE TURNO**, pag. 12). Le carte rimanenti vengono scartate coperte nella pila degli scarti del Turno.

- **INTRODUZIONE:** leggete questo paragrafo nel libretto dei Testi Segreti per dare il via a un Sogno dopo che lo avete preparato.

- Poi girate la tessera Portale Onirico sull'altro lato e posizionate la nello spazio Portale Onirico. Eventuali regole speciali sono spiegate qui insieme all'OBIETTIVO del Sogno e al numero del testo da risolvere se si esauriscono i Turni.

- Infine i Sognatori entrano nel Paesaggio Onirico e inizia il primo Turno...

IL PAESAGGIO ONIRICO

L'ignoranza, quella vecchia sciocca e cieca che segue un sentiero imprevedibile, ha tracciato la rotta su cui navighiamo in una notte di incertezza.

- Dead Can Dance, In the Wake of Adversity

Durante i Sogni o i Sonni, il gioco si svolge nel Paesaggio Onirico, costituito da tessere che rappresentano ciò che i Sognatori sperimentano in un dato Sogno o Sonno. I Sognatori e le Entità che incontrano sono rappresentati dalle rispettive miniature. Ogni tessera della mappa è suddivisa in 4 caselle. Quando una tessera viene rivelata, voltatela a faccia in su e allineate il suo codice con il codice corrispondente nella griglia del **PAESAGGIO ONIRICO** (in alto sul tabellone).

Notate che le carte o le tessere della mappa non occupano sempre un singolo spazio della griglia. A volte una tessera può trovarsi su due spazi, piazzata in parte su entrambi, mentre una carta può essere inclinata. In tal caso, è importante verificare che il codice della tessera (A1, B2, ecc.) sia allineato con il codice sul tabellone e che le linee della griglia corrispondano.

Se è la vostra prima partita, la tessera Portale Onirico vi ha indicato di rivelare solo la tessera Preparazione (Tessera 1-01 PREPARAZIONE). Giratela e mettetela nella posizione A2 del Paesaggio Onirico (in alto) sul tabellone.

INGRESSO DEI SOGNATORI

I Sognatori accedono sempre al Paesaggio Onirico in una casella con l'icona . Questa icona è posizionata tra 2 caselle, il che significa che vale per entrambe. Potete quindi mettere la vostra miniatura in quella che preferite. **Mettete i vostri Sognatori nelle caselle di ingresso disponibili sulla tessera A2.**

AZIONI MAPPA

Le azioni Mappa sono quelle visibili nelle caselle della Mappa. Quelle con il simbolo sono monouso. Dopo aver eseguito una di queste azioni, bloccatela con un gettone (vedi **AZIONI DEI SOGNATORI**, pag. 9, per ulteriori dettagli su come eseguire le azioni).

PARETI

C'è anche una Parete vicino a voi. Le Pareti sono barriere invalicabili, attraverso cui non è possibile Muoversi o misurare la portata (vedi **AZIONI DI MOVIMENTO**, pag. 11, per maggiori dettagli).

GENERAZIONE DELLE ENTITÀ

Non c'è nessuna Entità presente al momento, quindi è una cosa di cui non dovete preoccuparvi. Tenete solo a mente quanto segue.

Le Entità generate (vedi **ENTITÀ**, pag. 12) appaiono sempre nelle caselle con l'icona . Se sono disponibili più caselle , potete sceglierne una. Quando vengono generate più Entità, se è disponibile più di una casella , allocatele nel modo più uniforme possibile.



Se nel Paesaggio Onirico c'è una casella che reca un'icona **SEME DEL TURNO**, controllate se corrisponde a quello sulla carta Turno attuale. Se è così, la prima Entità Generata deve essere collocata in quella casella .

QUESTO TUNNEL DEVE
FINIRE DA QUALCHE PARTE!



Esempi di azioni Mappa

EHI...
C'È QUALCUNO
LÀ FUORI!

ALTRE REGOLE DEL PAESAGGIO ONIRICO

Se è la vostra prima partita, potete saltare questa pagina. La maggior parte di queste informazioni non è necessaria per ora.

ALTRE ICONE DEL PAESAGGIO ONIRICO



SPAZI GEMMA SPLENDENTE: quando siete in una casella con uno  potete spendere 1  e metterla nello . Da quel momento, l'effetto descritto accanto a quello  è attivo. Potete eseguire questa azione senza pagare costi aggiuntivi. Se siete in una casella con uno  attivo, potete recuperare la  ma così disattiverete anche l'effetto dello .



TRAPPOLA: ogni volta che vi Muovete attraverso una casella  (o ci terminate un Movimento/Riposizionamento), attivate l'effetto della Trappola. L'effetto della Trappola è descritto nel Sogno/Sonno.

REGOLA VOLANTE: gli effetti o le azioni descritti in una di queste cornici blu non sono correlati alla casella in cui essa si trova, ma riguardano l'intero Paesaggio Onirico. Se una cornice di questo tipo contiene un'azione, potete eseguirla senza limiti di portata.

Se nella Regola volante non ci sono azioni, ma istruzioni (es. risolvere un testo), queste devono essere eseguite nel momento in cui la Regola volante viene rivelata.



BONUS PESCA: all'inizio della fase dei Sognatori, se vi trovate in una casella con un Bonus pesca, potete pescare un numero di carte aggiuntive pari al numero indicato in questa icona durante la Pesca delle carte.

Ricordate che un Bonus pesca non cambia la vostra capacità di mano.



SCALE: questa icona non ha alcun effetto a meno che un'altra carta o regola non lo indichi espressamente.

CASELLA BLOCCATA: né le Entità né i Sognatori possono Muoversi o misurare la portata attraverso una casella Bloccata. Se volete Muovervi in una casella oltre una casella Bloccata (o usare un'azione che ha effetto su quella casella), dovete misurare la portata attorno a essa, cosa che a volte potrebbe essere impossibile.

SIMBOLI TERRENO E GETTONI TERRENO



I simboli Terreno non hanno alcun effetto a meno che un'altra carta o regola non lo indichi espressamente.

Quando un simbolo Terreno è al centro di una tessera Mappa, tutte e 4 le caselle sulla tessera sono considerate avere quel simbolo.

Se un simbolo Terreno è sulla linea tra 2 caselle di una tessera Mappa, entrambe le caselle sono considerate avere quel simbolo.

I segnalini Terreno (piazzati in una casella, in 2 caselle o su una tessera) seguono le stesse regole dei simboli Terreno.

Quando in una casella si trovano entrambi i simboli Terreno  e , il simbolo  viene ignorato.

LIMITE DI MINIATURE E GETTONI ENTITÀ PER CASELLA

Ogni casella può contenere al massimo 4 miniature e/o gettoni Entità, dopodiché è considerata piena. I Sognatori possono Muoversi attraverso le caselle piene, ma non possono fermarsi in esse. Un'Entità può entrare in una casella piena (tramite Movimento o Generazione) spingendo un Sognatore fuori da tale casella in un'altra casella adiacente a scelta dei giocatori. Tuttavia, se nella casella piena c'è solo 1 Sognatore, il Sognatore non può essere espulso e l'Entità termina il suo Movimento a portata 1 dalla casella piena.

ENTITÀ GRANDI: le Entità grandi sono quelle rappresentate da miniature di maggiori dimensioni. Occupano tutta la casella in cui si trovano e non possono essere spinte fuori in alcun modo. Quando un'Entità grande entra in una casella, espelle tutte le altre miniature e/o gettoni Entità che si trovano lì in una o più caselle adiacenti a scelta dei giocatori. Questo fa terminare il Movimento dell'Entità grande.

Nota: in alcuni Sogni, troverete caselle completamente tagliate fuori da Pareti. I Sognatori potrebbero essere in grado di Riposizionarsi in queste caselle in vari modi. Se 4 Sognatori occupano una casella del genere, nessuna Entità può essere Generata o Riposizionata in essa.

COMPONENTI LIMITATI

Ogni volta che dovete ottenere o piazzare un elemento del gioco e non ci sono abbastanza componenti disponibili (mancanza di segnalini  o , di Chiavi, di gettoni , di miniature Mutaforma ecc.), l'elemento in questione non viene ottenuto/piazzato.

I segnalini  sono l'unica eccezione a questa regola. Se un Sognatore subisce  e non ci sono segnalini a disposizione, tutti i Sognatori perdono (vedi "Afflizione e morte", pag. 8).

Il numero di componenti di un certo tipo NON dipende dal numero di Sognatori. Questa regola si applica a tutto ciò che si ottiene dalle carte Segrete di un Sogno (carte Influenza, Oggetto, Nota ecc.). Per esempio, se avete già trovato un Oggetto speciale in un Sogno, tale elemento non sarà più lì se visitate il Sogno di nuovo (ad esempio, perché siete stati sconfitti in precedenza). Non otterrete quindi un secondo esemplare di tale Oggetto.



ORDINE DEL TURNO

Lo svolgimento di Sonni e Sogni è suddiviso in **Turni**. Ogni Turno consiste in una **fase dei Sognatori** (in cui i giocatori agiscono simultaneamente) seguita da una **fase del Paesaggio Onirico** (in cui è il gioco ad agire):

FASE DEI SOGNATORI

PASSAGGIO 1: PESCA DELLE CARTE

Ciascun Sognatore pesca fino a **4 carte Influenza**, senza eccedere la propria **capacità di mano**, che normalmente è di **6 carte***. Quando raggiunge la propria capacità di mano, il giocatore **smette di pescare**. Il numero delle carte non può **mai** eccedere il limite. Un Sognatore non può decidere di pescare meno carte di quelle richieste. Prima di pescare, un Sognatore può **scartare** un numero qualsiasi delle carte che ha in mano.

**Alcuni effetti e carte possono aumentare questo limite.*

In **qualsiasi momento**, se il mazzo Influenza di un Sognatore si esaurisce mentre pescate, rimescolate la vostra **pila degli scarti** e create un nuovo mazzo per pescare il resto delle carte richieste. Fare ciò, tuttavia, ha un prezzo (vedi **RIMESCOLAMENTO** di seguito).

PASSAGGIO 2: CARTE E AZIONI

I Sognatori si Muovono nel Paesaggio Onirico, eseguono le azioni e giocano le carte (vedi **AZIONI DEI SOGNATORI**, pag. 9). I Sognatori possono compiere le loro azioni **simultaneamente**, senza preoccuparsi dell'ordine dei giocatori*, a meno che una situazione specifica non lo richieda. Questa fase si conclude quando tutti i giocatori decidono di comune accordo che non desiderano fare altro, dopodiché il Turno prosegue con la fase del Paesaggio Onirico.

**Per giocare con un ordine del turno strutturato, vedi pag. 16. Se decidete di giocare in questo modo, usate l'indicatore Primo giocatore.*

RIMESCOLAMENTO

Ogni volta che dovete pescare carte ma il mazzo è esaurito, rimescolate la pila degli scarti e riformate il mazzo. Questo vi fa subire **1** **OPPURE** Sigillare **3** carte.

In questo caso, purtroppo, dovete scegliere tra subire pericolosa Afflizione o sacrificare carte del vostro mazzo Sigillandole. La via più facile per togliervi Afflizione e recuperare le carte Sigillate è la tessera Fase Delta, che si trova nel mazzo Sonno (vedi **FASE DELTA**, pag. 15).

Se il gioco vi permette di rimescolare il vostro mazzo Influenza, anche se contiene ancora carte, rimescolate tutte le carte rimanenti e quelle della pila degli scarti per formare un nuovo mazzo. **Siccome questo rimescolamento non è causato dalla necessità di pescare carte, NON subite alcuna penalità.**

FASE DEL PAESAGGIO ONIRICO

PASSAGGIO 1: ENTITÀ ED EVENTI ONIRICI

La carta Turno attuale determina quali effetti del Sogno vengono risolti e in quale ordine. Questi effetti sono indicati sulle tessere Entità, sulle tessere Portale Onirico o su qualsiasi carta Segreta rivelata (vedi **CARTE TURNO**, pag. 12).

Durante questa fase, i Sognatori non possono utilizzare gli effetti di azioni o carte, a meno che la regola di una carta non lo permetta in modo specifico o presenti l'icona ⚡.

A volte non ci sono effetti durante questo passaggio. È un caso che si verifica nella parte iniziale del vostro primo Sogno.

PASSAGGIO 2: SCARTARE LA CARTA TURNO

La carta del Turno attuale viene scartata alla fine del Turno. Tutti gli effetti che durano "fino alla fine del Turno" cessano in questo momento, poi, se ci sono ancora carte nel mazzo Turno, inizia un nuovo Turno con la fase dei Sognatori. In caso contrario, risolvete l'effetto "Turni esauriti" (come descritto sulla tessera Sonno/Portale Onirico).

SIGILLARE E DISSIGILLARE

LE CARTE

"Tutto intorno a me il buio si dispone,
Svanisce lo splendore del sole di lassù,
E' ora di parlare di un'altra questione,
Potrai essere me quando non sarò più."

Neil Gaiman, Le Eumenidi

Il Sigillamento delle carte è uno degli effetti negativi più comuni nel gioco. Rimuove un certo numero di carte dal vostro mazzo Influenza finché non trovate il modo di Dissigillarle.

SIGILLARE X CARTE: rivelate X carte Influenza dalla cima del mazzo e mettetele nella pila delle carte Sigillate. Queste carte non sono disponibili finché non le Dissigillate tramite un effetto specifico.

DISSIGILLARE X CARTE: prendete X carte dalla cima della pila Sigillata e mettetele nella pila degli scarti. Saranno nuovamente disponibili quando rimescolerete il mazzo.

Vi suggeriamo di posizionare la vostra pila Sigillata sotto la vostra plancia Sognatore per indicare che le carte non sono disponibili.

Nota: solo le carte Influenza possono essere Sigillate. Altre carte nel vostro mazzo (come le carte Difetto) vengono saltate durante il Sigillamento (si salta la carta Difetto e ne viene presa un'altra). Dopo aver risolto il Sigillamento, le eventuali carte Difetto saltate vengono rimesse in cima al mazzo.

Nota: se dovete Sigillare delle carte, ma al momento non ne avete nel vostro mazzo Influenza, non dovete NÉ rimescolare NÉ Sigillare carte.

AFFLIZIONE E MORTE

"Perché dentro quel sonno della morte quali sogni ci possono venire...?"

- William Shakespeare, Amleto

I segnalini **1** vengono utilizzati per indicare angoscia, paura, stanchezza, dubbi e ferite dei Sognatori. Quando li riceve, un giocatore li mette vicino alla sua plancia Sognatore.

I Sognatori perdono nei seguenti casi:

- Se un Sognatore riceve **18** **1** muore immediatamente e il Gruppo dei Sognatori è sconfitto.
- Se un Sognatore dovrebbe subire **1**, ma non ci sono più segnalini nella riserva (nel gioco ce ne sono 16 in tutto), i Sognatori hanno perso.
- Se un Sognatore ha **meno di 6 carte** in totale (comprese le carte nel mazzo, in mano e nella pila degli scarti, ma non le carte Progresso attive e le carte Sigillate), muore immediatamente e i Sognatori hanno perso.

Se i Sognatori perdono, risolvete la carta **Saggezza "Morte"** (rivelate la **carta Segreta II-42 I**, se non è stata ancora rivelata, vedi **promemoria sulle carte Azioni base**).

Se i giocatori perdono in un Sogno, inoltre, scartate il Paesaggio Onirico attuale e rimettete tutte le carte e tessere (eccetto quelle già ottenute dai Sognatori o aggiunte ai mazzi di gioco) tra i Segreti. Conservate la tessera Portale Onirico del Sogno; potrete ancora tornare sul posto e riprovare.

CAPACITÀ DI MANO

Non potete mai avere più di **6** carte in mano in un dato momento. Quando pescate le carte, pescate solo finché non avete **6** carte in mano, mai di più.

Alcune regole speciali possono modificare la capacità di mano.

Un bonus che consente di pescare più carte non aumenta la capacità di mano.

AZIONI DEI SOGNATORI

Mentre percepisco facilmente la mia interiorità, sento l'afflizione prendermi alla gola. È tempo di andare. Per trovare qualcosa che non c'è. I segnali si vedono, sono per strada.

- The Gathering, Analog Park

Mentre si trova in un Sogno/Sonno, un Sognatore può eseguire diverse azioni. La maggior parte di esse si trova:

- sulla carta **Azioni base**,
- sulle carte **Influenza** del Sognatore,
- sulle carte **Progresso** attive del Sognatore,
- sulla **Maschera** attiva del Sognatore,
- sugli **Oggetti** attivi condivisi dal Gruppo.

Altre azioni possono essere disponibili nel Paesaggio Onirico: sulle tessere **Sonno/Mappa**, **Portale Onirico**, **Entità** ecc.

La sezione che segue descrive come eseguire le azioni. I vari elementi di gioco su cui possono trovarsi le azioni sono descritti in dettaglio più avanti in questo regolamento.

ESEGUIRE LE AZIONI

Quando volete eseguire un'azione, dovete prima pagarne il costo (e talvolta soddisfare alcune condizioni aggiuntive).

Il costo è sempre indicato all'inizio di ogni azione. Di solito è una certa quantità di **Intento** (▲, ● o ◆).

L'Intento è una risorsa fondamentale del gioco. Rappresenta il modo in cui un Sognatore decide di interagire con il mondo o di risolvere un problema. L'Intento ha 3 colori:

- **CONSAPEVOLEZZA:** rappresenta la conversazione, l'osservazione, la comprensione e la tecnologia.
- ▲ **ASTUZIA:** rappresenta la mobilità, l'intelligenza, l'evitamento, la recitazione e l'inganno.
- ◆ **IRA:** rappresenta lo sforzo fisico, la lotta, la tenacia e la lite.

Per pagare il costo di un'azione, scartate una combinazione di carte **Influenza** e/o **Oggetti** attivi finché non raggiungete la quantità di **Intento** del colore richiesto. Le carte **Influenza** vengono scartate nella propria pila degli scarti, mentre gli **Oggetti** utilizzati in questo modo vengono scartati nel Deposito.

L'Intento fornito da una carta **Influenza** o da un **Oggetto** è indicato nell'angolo in alto a sinistra della carta. Se sulla carta sono indicati diversi colori di **Intento**, dovete scegliere quale usare quando la scartate. Se scartate una carta per produrre **Intento**, non potete usare anche l'azione della carta stessa. L'Intento viene prodotto nel momento in cui la carta viene scartata e quello in eccesso va perduto.

Esempio: un costo in Intento nel gioco consiste in 6 ● oppure 6 ◆. Un giocatore decide di pagare 6 ●, scartando una carta che fornisce 1 ◆ e 2 ●, una carta con 3 ● e un Oggetto attivo con 2 ●. 1 ◆ in eccesso va perduto e non può essere trasferito per pagare un'altra azione. 1 ◆ non ha alcun effetto, poiché la carta su cui si trova è stata utilizzata per fornire 2 ●.



Esempi di costi in Intento sulle carte Azione/Oggetto.



Esempi di costi in Intento sulle tessere Mappa/Entità e le carte Segrete.

0 - Il costo di questa azione è sempre 0 Intento. Eseguire l'azione non costa nulla.

1 - Il Sognatore subisce la quantità di 1 Intento indicata per pagare il costo (riceve i segnalini ●).

Per saperne di più sull'Intento, vedi pag. 8.

1 - Il costo di questa azione è espresso in 1 Intento. Per usare questa azione, dovete scartare la quantità indicata di 1 Intento.

! Le azioni sulla mappa possono essere eseguite da un Sognatore solo se la sua miniatura si trova nella casella dell'azione (eccetto le azioni di Assalto/Contatto, vedi pag. 10).



CARTA AZIONI BASE



Ciascun Sognatore ha la sua carta Azioni base, che elenca le azioni precedentemente discusse e altre ancora.

MOVIMENTO: spendete un numero qualsiasi di 1 Intento per Muovervi di altrettante caselle.

Per ulteriori informazioni sul Movimento, vedi "Movimento", pag. 11.

SFORZO: una volta per turno, spendete X ore per Muovervi di X caselle (vedi L'OROLOGIO, pag. 13).

SBIRCIARE UNA CARTA: scartate 1 carta per guardare per 5 secondi 1 carta/tessera Segreta del Sogno attuale con scritto Influenza/Oggetto/Difetto/Fato o Sonno sul retro.

OTTENERE UNA GEMMA SPLENDENTE: scartate 3 carte Influenza dalla vostra mano per ottenere 1 Gemma Splendente.

USARE UNA GEMMA SPLENDENTE: spendete 1 Gemma Splendente per ripetere un qualsiasi lancio di dado (effettuato da qualsiasi giocatore).

RIMUOVERE UNA TRASFORMAZIONE: spendete 1 Chiave o 1 Saggio per rimuovere 1 Trasformazione (vedi TRASFORMAZIONI, pag. 13) da un'Entità entro portata 1.

AUMENTARE L'INTENTO: vedi la descrizione a pag. 11. Sulla carta è riportato un promemoria delle conseguenze quando ottenete X sul dado (il peggior risultato).

MORTE DEL SOGNATORE: la carta indica ciò che accade quando il limite di 10 Intento dei Sognatori viene superato. Risolvete la carta Segreta II-42 I ("Morte"), vedi "Afflizione e morte", pag. 8.

CARTE INFLUENZA

Sapevo chi ero stamattina, ma da allora sono cambiata più di una volta.

- Lewis Carroll, Alice nel paese delle meraviglie



Le carte **Influenza** rappresentano le abilità e i poteri nell'arsenale fisico e psicologico dei Sognatori.

All'inizio della campagna, ogni Sognatore ha accesso solo alle proprie 22 carte **Influenza** iniziali. Tuttavia, questo mazzo si evolverà e migliorerà tramite l'acquisizione di nuove carte, ottenute nei Sogni o acquistate dal Mercato dell'Influenza.

Ogni Sognatore dispone il proprio mazzo a sinistra della propria plancia e pesca le carte da questo mazzo durante il gioco. Le carte giocate e scartate vengono messe a faccia in su nella pila degli scarti, sul lato destro della plancia del Sognatore.

Tranne le carte **Progresso** (vedi la sezione seguente), le carte **Influenza** che potete giocare per ottenere l'Intento o usare le loro azioni o i loro effetti sono quelle che avete in mano. Se non specificato altrimenti, potete giocare carte **Influenza** solo nella fase dei Sognatori.

Le carte con l'icona ⚡ sono un'eccezione a questa regola. Possono essere giocate in qualunque momento durante il vostro round (anche nel mezzo di un'altra azione), i round degli altri Sognatori, o anche nella fase del Paesaggio Onirico (pagando il loro costo prima di giocarle).

Esempio: un Sognatore deve pagare 8 ◆ per un'azione. Inizia pagando 4 ◆, ma non ha abbastanza Intento. Il Sognatore decide di giocare "Trova lo schema" nel mezzo della propria azione. L'effetto ⚡ di questa carta gli permette di Sigillarla e pescare 3 carte dal mazzo. Per fortuna due di queste carte hanno 4 ◆ e il Sognatore le usa per finire di pagare l'azione.

Alcune carte hanno requisiti supplementari per l'utilizzo delle loro azioni o dei loro effetti (es. trovarsi in una casella con il simbolo di un Terreno specifico).

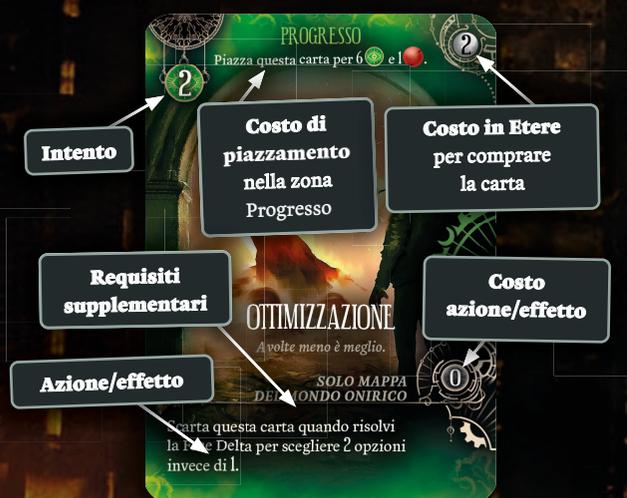


Inoltre, ciascun mazzo Influenza iniziale ha la sua caratteristica speciale: un'azione specifica del personaggio, stampata sul retro di ogni carta. I Sognatori possono eseguire tale azione quando la carta si trova in cima al loro mazzo. Man mano che la campagna procede, più carte un Sognatore aggiunge al proprio mazzo, meno questa azione sarà disponibile, mentre il personaggio si allontana gradualmente dalla sua identità originale.

Le carte Influenza ottenute (dai Sogni, dal Mercato dell'Influenza) vengono poste scoperte in cima alla pila degli scarti del Sognatore.

CARTE PROGRESSO

"I sogni crescono, se cresci tu." - Zig Ziglar



Le **carte Progresso** sono un tipo di carte Influenza che forniscono abilità durevoli ai Sognatori quando vengono giocate. Possono essere usate normalmente per produrre Intento quando le scartate dalla mano, ma non è possibile usare le loro azioni o i loro effetti finché non vengono piazzate nella vostra zona Progresso (sul lato inferiore della plancia Sognatore) pagando il costo indicato in cima. Una volta piazzata, la carta Progresso è attiva ed è possibile usare subito la sua azione o il suo effetto. Una carta Progresso attiva non può essere scartata per produrre Intento.

Ogni Sognatore può avere un massimo di 4 carte nella sua zona Progresso ma alcune Maschere (vedi **MASCHERE**, pag. 13) e altre carte possono modificare questo limite. Se desiderate piazzare una nuova carta Progresso quando avete già raggiunto il limite, dovete in primo luogo scartare una delle carte Progresso già piazzate (attiva o Voltata, vedi sotto) prima di piazzarne una nuova. Non potete scartare **volontariamente** una carta Progresso già piazzata in un altro modo.

VOLTARE LE CARTE PROGRESSO: se vi viene detto di Voltare una carta progresso, dovete girarla a faccia in giù. L'azione della carta non può essere utilizzata fino a quando la carta non viene Riattivata, ma la carta conta comunque per il limite delle carte Progresso piazzate.

Alcune regole fanno riferimento alle icone : si tratta del numero delle **carte Progresso attive del colore indicato** (le carte Voltate **non** contano) di un Sognatore.

Se non diversamente specificato, le carte Progresso non vengono scartate dopo l'uso. Le carte Progresso piazzate rimangono nella vostra zona Progresso fino a quando un effetto del gioco non vi costringe a scartarle (morte del Sognatore, Risveglio ecc.).

Potete avere due carte Progresso attive uguali, ma per la maggior parte di esse l'effetto non viene duplicato.

MERCATO DELL'INFLUENZA E ACQUISTO DI NUOVE CARTE

Il Mercato dell'Influenza è una riserva di carte Influenza che i Sognatori possono ottenere facendo acquisti sulla Mappa del Mondo Onirico (pag. 14). Questa meccanica verrà spiegata man mano che il gioco procede. Le carte possono essere lasciate nella scatola (senza guardarle) ed estratte solo quando richiesto. Il Mercato dell'Influenza si accrescerà durante la campagna con l'aggiunta di carte dai Sogni.

Quando vi viene detto che potete "**Acquistare carte Influenza**", ciascun Sognatore può pescare le **prime 3 carte del Mercato dell'Influenza** e acquistarne un numero qualsiasi con il proprio , mettendole scoperte in cima alla propria pila degli scarti. Le carte non acquistate vengono rimesse in fondo al mazzo Mercato dell'Influenza. Il costo in di ogni carta nel Mercato dell'Influenza è indicato nell'angolo in alto a destra.

Potete ottenere principalmente durante i Sonni, come Bottino per la vittoria.

Durante il gioco, quando dovete **RIMETTERE** una carta nel Mercato dell'Influenza, rimuovete la carta dal vostro mazzo e mettetela in fondo al Mercato dell'Influenza: non importa se la carta faceva parte del vostro mazzo iniziale, era stata acquistata dal Mercato o ottenuta in un Sogno.

Quando Acquistate le carte, se pescate la carta iniziale di un altro Sognatore, potete acquistarla e iniziare a usare l'azione speciale sul retro, anche se non siete quel Sognatore.

All'inizio del gioco, il Mercato dell'Influenza è composto da tutte le carte Influenza senza un codice di carta Segreta sul retro.

Quando cominciate a giocare, il Mercato degli Oggetti è vuoto.

LIMITI AL NUMERO DI CARTE DEL MAZZO INFLUENZA

20-40

In certi momenti del gioco (durante la Preparazione o il **Risveglio**), potete aggiungere o rimuovere carte dal vostro mazzo Influenza. Ricordatevi di controllare la quantità di carte nel vostro mazzo in queste occasioni, per accertarvi di rientrare nei limiti di un mazzo di 20-40 carte. In questo passaggio:

- Dovete avere un minimo di 20 carte nel vostro mazzo Influenza (se, per qualsiasi motivo, avete meno di 20 carte, aggiungete tutte le vostre carte disponibili al mazzo).
- Potete avere un massimo di 40 carte nel vostro mazzo Influenza. Le carte in eccesso vanno rimesse nella scatola, nello spazio dedicato al vostro Sognatore (con il suo Divisorio). Tali carte inutilizzate non possono essere usate nel gioco fino al successivo passaggio di costruzione del mazzo.
- Durante il passaggio di costruzione del mazzo, dovete aggiungere tutte le carte Difetto in vostro possesso al mazzo Influenza (non contano per il limite di 20-40).

Nota: se il numero di carte nel vostro mazzo Influenza supera 40 o scende sotto 20 durante il gioco, non succede nulla. Il limite va controllato solo durante il passaggio di costruzione del mazzo.

AZIONI GRADUALI



Le azioni graduali sono azioni che scalano con il numero di Sognatori e sono contrassegnate da un'icona , che compare dopo il costo base per indicare quante volte quel costo deve essere pagato per eseguire l'azione. Il costo totale può essere pagato in più "rate" nel corso di diversi turni (cioè gradualmente). Ogni volta che viene pagato il costo base, potete usare un segnalino Intento per indicarlo. Disponetelo vicino all'azione.

Esempio: ci sono 3 Sognatori in gioco che desiderano eseguire un'azione graduale indicata da 3 . Un Sognatore decide di spendere 6 per piazzare 2 segnalini Intento (costo pagato due volte) vicino all'azione. In un turno successivo (o anche durante lo stesso turno) un altro Sognatore dovrà pagare solo 3 (costo pagato la terza volta) per eseguire quell'azione.

Nota: alcune azioni graduali hanno un costo indicato in due colori di Intento. Quando pagate per un'azione del genere, dovete scegliere un colore di Intento e pagare l'intero costo usando quel colore. Ad esempio, se ci sono 4 Sognatori in gioco, 3 / 3 significa 12 o 12 , non una combinazione dei due.

Una volta eseguita l'azione, rimettete tutti i segnalini Intento nella riserva. I segnalini intento sono limitati. Se avete bisogno di segnalini Intento di un colore specifico, ma non ce ne sono più a disposizione, potete prendere un segnalino Intento da un'altra azione.

Un segnalino Intento posto su un'azione vale per tutti i membri del Gruppo, indipendentemente da chi lo ha piazzato.

Quando ci sono più miniature di una certa Entità in gioco, i segnalini Intento posti sulla tessera Entità non vengono assegnati a nessuna delle miniature. Vengono assegnati (e poi scartati) a una miniatura specifica solo quando l'azione graduale viene effettivamente eseguita.

Nota: la notazione " x2" indica solo un costo dell'azione più elevato, non un'azione graduale che potreste pagare in passaggi successivi. Ad esempio, con 3 Sognatori nel gioco, x2 , significa che dovete pagare 6 in un'unica soluzione.

AZIONI DI ASSALTO / CONTATTO



Esempi di azioni di Assalto/Contatto.

Le azioni di **Assalto/Contatto**, indicate nello specifico con le parole chiave "**Assalto**" o "**Contatto**", vengono eseguite allo stesso modo delle azioni normali con alcune eccezioni:

Non tutte le azioni che richiedono sono azioni di Contatto. Non tutte le azioni che richiedono sono azioni di Assalto.

- Diversamente dalle azioni Mappa, che richiedono la vostra presenza in una casella per essere usate, le azioni di **Assalto/Contatto** possono essere eseguite alla portata base di 1 casella dalla vostra posizione. Ciò può essere modificato da alcune carte Influenza o Oggetto.
- Potete potenziare l'effetto di un'azione di **Assalto/Contatto** pagandone il costo più volte.

Esempio: un Sognatore esegue un'azione di Assalto dal costo di 3 . Il Sognatore può spendere 9 in una volta per applicare tre volte l'effetto dell'azione.

- Pagando il costo di un'azione più volte, è possibile scegliere un bersaglio diverso per ogni effetto.

Esempio: un Sognatore esegue un'azione di Contatto dal costo di 3 e decide di pagare 9 . Ci sono 2 Entità a portata che possono essere designate come bersaglio dell'azione. In questo caso, è possibile applicare l'effetto due volte sulla prima Entità e una volta sulla seconda.

DADO FORTUNA



Diverse carte ed effetti richiedono l'uso del dado Fortuna per determinare un risultato casuale. L'effetto del lancio del dado è indicato su questi componenti.

Se un risultato del dado non è indicato, significa che non accade nulla quando esce.

Un risultato è generalmente molto negativo, è negativo o neutro, mentre , , e sono generalmente positivi.

AUMENTARE L'INTENTO

Una volta per Turno, quando spendete almeno 1 Intento per pagare un'azione qualsiasi (anche se sarebbe inferiore al costo richiesto), potete decidere in seguito di lanciare il dado Fortuna per aumentare l'Intento assegnato all'azione. I risultati possibili sono i seguenti:

: l'azione fallisce e non potete riprendere le carte Influenza usate per pagare l'azione. Inoltre, scartate 1 o subito 1 o Sigillate 3 carte.

: non aggiungete Intento. Se ciò significa che l'azione fallisce, non potete riprendere le carte Influenza usate per pagare l'azione.

- aggiungete 1/2/3 di Intento dello stesso colore.

Il dado Fortuna è sempre l'ultima fonte possibile per aggiungere Intento all'azione. Dopo aver tirato il dado, non potete più aggiungere Intento all'azione in altro modo. Se non riuscite a ottenere la quantità necessaria di Intento, quello che avete utilizzato viene perso, anche se non avete eseguito l'azione.

Potete anche usare il dado Fortuna quando eseguite un'azione Movimento, per spostarvi più lontano. Il lancio del dado rientra nella singola azione di Movimento. Se il risultato del dado indica un fallimento () , il Sognatore non si Muove affatto.

AZIONI DI MOVIMENTO

I suoi piedi erano per metà appoggiati sul pavimento e per metà fluttuanti. La terra la tratteneva a malapena, tant'era la rapidità con cui ella diventava una creatura da sogno.

- Lord Dunsany, La figlia del re degli elfi

Un'azione di Movimento viene eseguita scartando carte Influenza o carte Oggetto attive con Intento e spostando la miniatura del Sognatore di un numero di caselle pari all'Intento sulle carte impiegate. Il Movimento si svolge sempre ortogonalmente (verticale o orizzontale) e mai in diagonale*.

*Alcune carte Influenza/Oggetto possono cambiare questa regola o fornire altri bonus al Movimento...

RIPOSIZIONAMENTO: per Riposizionamento si intende uno spostamento in un'altra casella che non tiene conto della portata, delle Pareti o di qualsiasi altro ostacolo. È una specie di "teletrasporto".



RILANCI DI DADO

Molti effetti consentono di ripetere il lancio di un dado (a volte questo si applica solo al vostro lancio, a volte a un lancio qualsiasi, inclusi quelli degli altri giocatori e quelli per le Entità).

Non c'è limite al numero di rilanci che potete eseguire, purché siate in grado di soddisfare le condizioni e pagare tutti i costi indicati sulla carta/regola che consente il rilancio.

Quando rilanciate il dado, viene applicato solo il risultato dell'ultimo tiro. I risultati precedenti vengono ignorati.

PARETI



Né le Entità né i Sognatori possono Muoversi o misurare la portata attraverso le Pareti. Se volete Muovervi in una casella oltre una Parete (o usare un'azione che ha effetto su quella casella), dovete misurare la portata attorno a essa.

Alcune Pareti non coprono interamente il bordo della loro casella (hanno un'apertura al centro o coprono solo metà del lato): ciò significa che la Parete di quel bordo è invalidata.

Tra due tessere adiacenti può a volte esserci una piccola fessura tra Pareti contigue, quasi sul bordo. Queste fessure non invalidano la Parete.

A) Il Sognatore si Muove di 1 casella.

B) Il Sognatore non può fare questa mossa perché il Movimento diagonale non è consentito.

C) Per eseguire un Movimento legale nella casella "I", il Sognatore deve Muoversi di 2 caselle.

D) Per eseguire un Movimento legale nella casella "II", il Sognatore deve Muoversi di 4 caselle (perché la Parete gli impedisce di seguire il percorso più breve).

PORTATA

La maggior parte delle azioni e degli effetti che richiedono un bersaglio hanno una portata specifica. Si tratta della portata massima dell'azione/effetto in questione. Azioni ed effetti possono avere effetto su caselle più vicine della portata massima.

Portata 0 indica la stessa casella.

Portata 1 indica una casella adiacente e/o la stessa casella.



Portata 0



Portata 1



Portata 2



Portata 3

"Entro qualsiasi portata" o "Portata illimitata" non significa che un effetto può attraversare Pareti o caselle Bloccate: dovete ancora essere in grado di trovare un collegamento valido tra la vostra posizione e la casella bersaglio. Se una regola specifica "In qualsiasi casella", significa che portata, Pareti e caselle Bloccate possono essere ignorate.

OGGETTI



Nel Mondo Onirico si trovano cose sbalorditive di ogni genere, che possono aiutare i Sognatori a superare le sfide che li attendono.

In un dato momento possono esserci al massimo 3 **OGGETTI ATTIVI***, disposti negli spazi appositi sul tabellone. Possono essere usati da qualsiasi Sognatore per il loro Intento o il loro effetto specifico. Notate che non tutti gli Oggetti vengono scartati dopo l'utilizzo, a meno che non sia diversamente specificato.

*Sul tabellone c'è anche un quarto spazio Oggetto attivo che può essere sbloccato.

Durante il Sogno iniziale, potreste avere trovato alcuni **OGGETTI INIZIALI** (3 che avete tenuto come **OGGETTI ATTIVI** e gli altri 2 che sono stati messi nel **DEPOSITO**). Se non li avete trovati, potrebbero essere finiti nel **MERCATO DEGLI OGGETTI**, dove potrete acquistarli in seguito presso i Negozi sulla Mappa del Mondo Onirico.

Quando il gioco vi permette di **ATTIVARE UN OGGETTO** (es. tramite l'effetto di una carta Influenza o di un testo Segreto), pescatene uno a caso dal **DEPOSITO** e mettetelo in uno spazio Oggetto attivo. Se non ci sono spazi disponibili, dovete mettere uno degli Oggetti già attivi nel Deposito o rimetterci quello che avete appena pescato. Gli **OGGETTI SCARTATI** vengono generalmente messi nel **DEPOSITO** (tuttavia alcuni possono tornare nel **MERCATO DEGLI OGGETTI** ed essere acquistati di nuovo nei **NEGOZI**, vedi pag. 15).



PERCHÉ COSTRUIAMO
SEPOLCRI VUOTI?
CHI VUOLE VIVERCI DENTRO?

FASE DEL PAESAGGIO ONIRICO

Se guarderai a lungo in un abisso, anche l'abisso vorrà guardare dentro di te.

- Friedrich Nietzsche

Le **ENTITÀ** sono mostri ed esseri eterei che vagano per il Mondo Onirico. Sono rappresentati nel Paesaggio Onirico e nei Sonni da miniature o gettoni. Agiscono dopo che i Sognatori sono passati alla **FASE DEL PAESAGGIO ONIRICO** e le loro azioni sono determinate da ciò che appare sulle **carte Turno** e le **tessere Entità**.

Per iniziare la fase del Paesaggio Onirico, esaminate la **carta Turno attuale**.

CARTE TURNO



Le **carte Turno** hanno due funzioni: contano i Turni nei Sogni/Sonni e indicano anche come le **Entità** e i sempre mutevoli Paesaggi Onirici dei Sogni/Sonni si comportano e reagiscono.

CONTEGGIO DEI TURNI

All'inizio di ogni Sogno/Sonno, mescolate il numero specificato di carte Turno e posizionatele a caso scoperte nello spazio mazzo Turno. Il numero di Turni è indicato nell'angolo in alto a destra delle tessere Sogno/Sonno. Mettete le carte Turno rimanenti a faccia in giù nella pila degli scarti Turno.

La carta scoperta più in alto, cioè la "carta Turno attuale", dovrebbe essere l'unica carta visibile. Alla fine di ogni Turno (cioè dopo aver risolto tutti gli effetti, vedi sotto), questa carta viene scartata e ne viene rivelata un'altra per il Turno successivo. Quando le carte Turno finiscono, il Sogno/Sonno termina. Risolvete l'effetto Turni esauriti descritto sulla **tessera Sonno o Portale Onirico**.



EFFETTO TRASFORMAZIONE: rende l'Entità più forte (vedi **TRASFORMAZIONI**, pag. 13).



EFFETTO BASE: un effetto negativo minore.



EFFETTO SPECIALE: un effetto negativo maggiore.

Effetti carte Turno

ENTITÀ ED EFFETTI DEI SOGNI/SONNI

Durante la fase del Paesaggio Onirico, ogni passaggio sulla carta Turno attuale viene risolto **dall'alto verso il basso**. Ci sono 3 effetti principali possibili (vedi sotto) e un passaggio di **Movimento dell'Entità**.

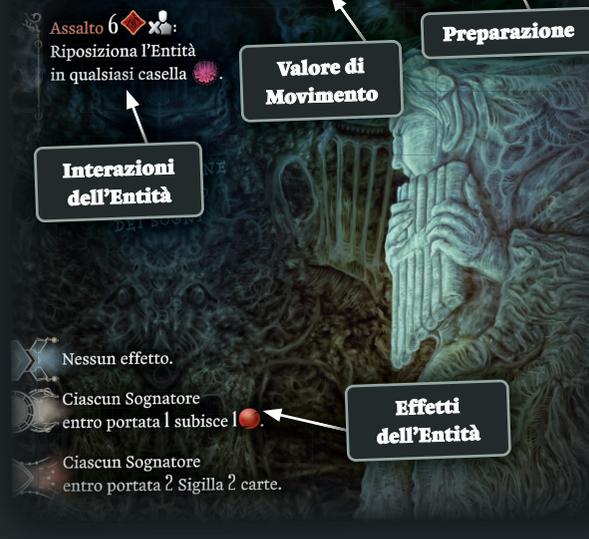


Ad esempio, se sulla **CARTA TURNO** c'è **EFFETTO BASE**, l'ENTITÀ qui rappresentata infligge 1 ai Sognatori entro portata 1. Quando si verifica l'**EFFETTO SPECIALE**, invece, l'Entità obbliga i Sognatori entro portata 2 a **SIGILLARE** 2 carte.

TESSERE ENTITÀ

Ci sono due tipi di tessere Entità: quelle che si trovano nei **SOGNI** e quelle che si trovano nei **SONNI**. Ci sono piccole differenze tra le due e le **TESSERE ENTITÀ DEL SONNO** sono spiegate più avanti nella sezione **SONNI**.

COSO BIZZARRO



Assalto 6: Riposiziona l'Entità in qualsiasi casella.

Valore di Movimento

Preparazione

Effetti dell'Entità

Nessun effetto.
Ciascun Sognatore entro portata 1 subisce 1.
Ciascun Sognatore entro portata 2 Sigilla 2 carte.

Tutti questi effetti solitamente sono indicati sulle **TESSERE ENTITÀ**, ma si trovano anche su altre tessere Segrete relative ai diversi Sogni/Sonni.

Se una carta Turno specifica un effetto che non coinvolge nessuno degli elementi attualmente in gioco, l'effetto viene ignorato.

È un caso che sperimenterete nella prima metà del primo Sogno.

Quando più effetti devono verificarsi durante lo stesso passaggio, risolvetevi in qualsiasi ordine, ma considerateli tutti come contemporanei.

Se è necessario fare qualcosa alla fine del Turno, fatelo dopo aver risolto tutti i passaggi.

ALTRE REGOLE SULLE CARTE TURNO

BLOCCARE PASSAGGI / AGGIUNGERE TURNI

Quando vi viene chiesto di "Bloccare 1 passaggio della carta Turno attuale", scegliete e contrassegnate uno dei passaggi con un . Tale passaggio viene saltato quando si risolve la carta Turno.

Quando vi viene chiesto di "Aggiungere 1 Turno", prendete la carta in fondo alla pila degli scarti del Turno e posizionate la in fondo al mazzo Turno.

SEMI DELLE CARTE TURNO (♥, ♠, ♦, ♣).

Ogni carta Turno porta il simbolo di uno dei quattro semi del Turno. I semi hanno effetto solo quando un'altra carta o regola li menziona esplicitamente.

BOTTINO

Ogni carta Turno ha una sezione Bottino separata. Risolvete la ogni volta che vi viene detto di prendere un Bottino (in genere quando conseguite la **Vittoria** durante un **SONNO**). Quando conquistate un Bottino, ottenete sempre quello indicato sulla carta Turno corrente.

A volte, potreste dover scegliere tra diverse opzioni di Bottino, come una ricompensa condivisa per il gruppo o ricompense più piccole per ogni Sognatore.

Ogni volta che una tessera Sonno dice di prendere un Bottino dopo che l'ultima carta Turno è stata scartata, vale il Bottino indicato su quest'ultima carta.

PREPARAZIONE: iniziate dalla sezione sulla Preparazione in alto a destra. Questa può richiedere un certo numero di carte Turno e di gettoni/minature delle Entità, nonché il completamento di ulteriori preparativi.

(Per ulteriori informazioni sulla Generazione, vedi **GENERAZIONE DELLE ENTITÀ**, pag. 6).

MINIATURE DELLE ENTITÀ: le miniature piazzate dai Sognatori (dalle carte influenza e dalle carte Nota) non sono considerate Entità, a meno che il gioco non specifichi diversamente.

INTERAZIONI: le interazioni sono azioni che potete eseguire con (o contro) l'Entità. Se vi trovate entro la portata richiesta dall'Entità, potete eseguire l'azione. Ricordate che le azioni di Assalto/Contatto hanno una portata base di 1.

EFFETTI DELL'ENTITÀ: vedi nella colonna a sinistra, **ENTITÀ ED EFFETTI DEI SOGNI/SONNI**.

Nota: "se il Sognatore è entro portata X" significa entro portata X da qualsiasi miniatura/gettone appartenente all'Entità. Essere nel raggio di più gettoni/minature dell'Entità non ha ulteriori effetti (a meno che la tessera non specifichi che l'effetto viene scalato in base al numero di Entità nel raggio).

MOVIMENTO DELLE ENTITÀ

Le **ENTITÀ** si muovono durante la fase del Paesaggio Onirico, nel passaggio indicato sulle carte Turno. Ogni Entità ha il proprio valore di Movimento, indicato sulla sua tessera Entità. Durante questo passaggio, lanciate il dado Movimento* dell'Entità:



L'Entità si Muove solo di 1 casella.



L'Entità si Muove del numero di caselle indicato dal suo valore di Movimento.



L'Entità si Muove del numero di caselle indicato dal suo valore di Movimento, poi rilanciate e risolvete di nuovo il dado.

Le Entità si muovono sempre verso il Sognatore più vicino, a meno che non venga specificato altrimenti dalle loro regole speciali per il Movimento. Se più Sognatori si trovano alla stessa portata, i giocatori decidono quello che viene avvicinato dall'Entità. Se è già in una casella con un Sognatore, o non c'è un percorso legale che le permetterebbe di avvicinarsi a un bersaglio, l'Entità non si Muove. Quando un'Entità entra nella casella del Sognatore bersaglio, termina il suo Movimento.

Le Entità non eseguono in alcun modo le azioni Mappa (quindi non seguono i Sognatori attraverso le scorciatoie ecc.).

*Il dado Movimento dovrebbe essere lanciato separatamente per ciascuna Entità. Tuttavia, potete decidere di lanciarlo una volta per tutte le Entità presenti, usando lo stesso risultato per ciascuna. Potete cambiare questa procedura in base alle esperienze e ai gusti del vostro Gruppo.



L'Entità ignora il dado Movimento. Questo simbolo è spesso seguito da regole che riguardano l'Entità in particolare.

TRASFORMAZIONI

Le **TRASFORMAZIONI** (applicate principalmente durante il passaggio  sulle **CARTE TURNO**) potenziano l'**ENTITÀ**, rendendola più forte e pericolosa fintanto che il loro gettone si trova sulla **TESSERA ENTITÀ**. Quando aggiungete 1 o più **GETTONI TRASFORMAZIONE**, pescateli a caso e metteteli scoperti sulla tessera **ENTITÀ**. Si consiglia di utilizzare una tazza o un sacchetto opaco per pescare i gettoni. Ricordate che, come azione base, potete rimuovere una Trasformazione spendendo 1  o 1 Chiave. Le Trasformazioni rimosse tornano nella riserva delle Trasformazioni.



Ogni effetto dell'**ENTITÀ** che infligge  infligge 1 ulteriore .



Ogni effetto dell'**ENTITÀ** che Sigilla carte, ne Sigilla 2 in più.



Il Movimento dell'**ENTITÀ** aumenta di 2. Quando esce  sul dado, si Muove ancora solo di 1 casella.



Tutti gli effetti dell'**ENTITÀ** con portata hanno la portata aumentata di 1 casella.



Tutte le **MASCHERE** indossate dai Sognatori sono inattive. Le conseguenze vengono applicate immediatamente (es. la riduzione della capacità di mano o delle carte Progresso può provocare scarti immediati).



Tutte le carte **PROGRESSO** piazzate sono inattive. Tutti gli effetti vengono applicati immediatamente. È possibile attivarne di nuove, ma restano inattive.



I Sognatori non possono in alcun modo **rilanciare** un dado per cambiarne il risultato.



I Sognatori non possono usare le proprie  per i rilanci di dado, anche se possono ancora ottenerle. Possono comunque usarle per pagare gli effetti che costano .

MASCHERE

A volte è difficile per noi trovare la verità
In un mondo che non ci sembra di capire più.
- Brendan Perry, This Boy



Nel corso del primo Sogno, i Sognatori avranno ottenuto le loro prime due Maschere. Una volta indossate, forniscono abilità speciali.

Ogni Sognatore può indossarne solo una alla volta. Questa è la sua Maschera attiva, normalmente scelta all'inizio di ogni sessione di gioco (e montata sul supporto di plastica). L'abilità sul retro della Maschera attiva può essere utilizzata in qualsiasi momento.

Se l'azione della Maschera può essere usata una volta per Turno, potete mettere la Maschera in cima al vostro mazzo dopo l'uso, per ricordarvi di averla già utilizzata e toglierla all'inizio del Turno successivo, durante la pesca delle carte.

Quando vi viene chiesto di **attivare** una Maschera, sostituite la vostra Maschera attiva con una delle altre vostre Maschere. Oppure, se non avete una Maschera attiva, sceglietene una e attivatela.

Scartare una Maschera significa perderla. Riponetela nella scatola o mettetela da parte sul tavolo. Se lo desiderate, potete scegliere di posizionare le vostre carte Sigillate sotto o sopra le Maschere scartate. Quando ottenete una nuova Maschera, potete indossarla immediatamente, scartando la vostra Maschera attuale.

Le maschere inutilizzate possono essere riposte nella scatola. Le carte Segrete (carte **II-41 S**), rappresentanti le Maschere dei Sognatori, servono a ricordare quale Sognatore possiede quale Maschera tra una sessione e l'altra.

L'OROLOGIO

Nel gioco ci sono diversi casi in cui potete ottenere o perdere **ORE**. All'inizio di una partita standard, l'**OROLOGIO** viene impostato in base al numero di giocatori, mettendo il **CONTAORE** sul numero di **ORE** a disposizione. Queste possono essere usate per Muovere o ottenere più Turni, spendendo rispettivamente **X ORE** per **X Movimenti** o **TURNI**.

Ogni volta che il gioco vi fa perdere/ottenere Ore, il Contaore viene spostato verso il basso o verso l'alto sul tracciato della quantità richiesta.

CARTE SAGGEZZA

Di tanto in tanto, nel corso della campagna, acquisirete **CARTE SAGGEZZA**. Queste carte aggiungono nuove regole che cambiano il gioco o offrono ai Sognatori nuove possibilità.

Mettete le carte Saggezza nel loro portacarte dedicato. Il portacarte può contenere fino a 18 carte (9 per lato).

Tutte le carte Saggezza che ottenete **sono sempre considerate attive**.

C'è la possibilità che abbiate troppe carte Saggezza per inserirle tutte nel portacarte. In tal caso, i giocatori possono semplicemente scegliere quali carte tenere nel portacarte per facilitarne l'uso. Indipendentemente dalla loro scelta, tutte le carte Saggezza sono considerate attive.



COMPLETARE I SOGNI/SONNI

Dopo aver terminato un Sogno/Sonno, i Sognatori non scartano le carte Influenza nella loro mano, le carte Progresso piazzate, le Gemme Splendenti e gli altri bonus, a meno che una regola non specifichi diversamente. Non rimescolate le pile degli scarti o i mazzi. Lasciate tutte le carte Sigillate come sono.

I Sognatori tornano nella posizione dell'indicatore Gruppo nel Mondo Onirico, a meno che il Sogno/Sonno non indichi altrimenti. Eseguite con molta attenzione i passaggi della conclusione dei Sogni, in modo da non saltare qualcosa che potrebbe essere necessario per proseguire nella campagna.

Dopo il vostro primo Sogno, ai vostri Sognatori verrà detto di "Risvegliarsi" (vedi **RISVEGLIO** sotto).

Dopo il risveglio, vi troverete sulla Mappa del Mondo Onirico, alle soglie della Città.

RISVEGLIO

Il Risveglio è una meccanica di recupero/ripristino che sperimenterete dopo aver completato il primo Sogno e che permetterà ai vostri Sognatori di rimuovere completamente l'Afflizione subita e Dissigliare le proprie carte, anche se dovrete scartare Chiavi ottenute,  e carte Progresso piazzate. I Sognatori si sveglieranno nel Luogo "Risveglio" nella tessera "Sobborgi" del Mondo Onirico. Il Risveglio può essere risolto in qualsiasi momento dopo aver risolto l'effetto del Luogo sulla Mappa del Mondo Onirico. Vedi la carta Saggezza del Risveglio per i diversi passaggi in dettaglio. Notate che a questo punto potete cambiare i vostri Sognatori, la composizione del vostro mazzo Influenza e scegliere quale delle vostre Maschere attivare.

**STOP! ORA AVETE ABBASTANZA INFORMAZIONI PER COMPLETARE IL PRIMO SOGNO.
PROSEGUITE NELLA LETTURA QUANDO LO AVRETE COMPLETATO.**

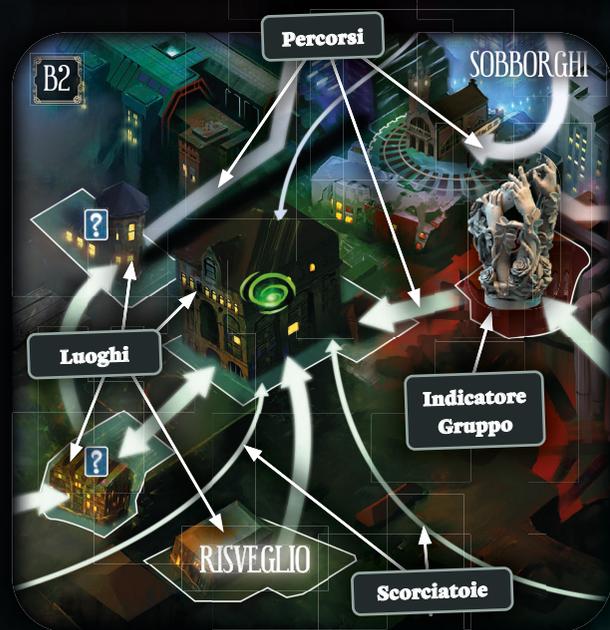
Una volta completato il primo Sogno, continuate a leggere da qui.

MAPPA DEL MONDO ONIRICO

Quindi, se una città ha una personalità, allora ha anche un'anima.

Forse sogna.

- Neil Gaiman, *La locanda alla fine di mondi*



La **MAPPA DEL MONDO ONIRICO** è una mappa globale in prospettiva aerea che indica la posizione attuale del vostro Gruppo. Dopo avere piazzato l'indicatore Gruppo nel Luogo **RISVEGLIO** viaggerete sulla mappa seguendo le frecce grandi, finché non raggiungerete altri Luoghi con varie icone. A differenza del gioco all'interno dei Sogni/Sonni, non ci sono Turni strutturati sulla Mappa del Mondo Onirico e gli spostamenti lungo le frecce grandi sono gratuiti (cioè non costano Intento). Le **frecce più piccole** sono **SCORCIATOIE** più rischiose. Per percorrere una Scorciatoia, ogni Sognatore deve Sigillare 1 carta.

Una descrizione di tutte le icone visibili sulla Mappa del Mondo Onirico è consultabile sulla carta Saggiezza del Mondo Onirico. Questa carta diventa disponibile dopo aver terminato il primo Sogno.

I motivi per seguire questi percorsi sono principalmente due: ottenere più Chiavi per entrare nei **Portali Onirici** e preparare meglio i vostri Sognatori per i Sogni tramite il completamento di **Sonni** (vedi **Sonni**, a destra), che fanno acquisire carte Progresso,  e .

Ora potete provare a fare la vostra prima mossa nel Mondo Onirico. Dopo esservi spostati e aver risolto il Luogo di arrivo, leggete il resto del regolamento.

SONNI

I **SONNI** sono brevi incontri che scoprirete di tanto in tanto mentre viaggiate nel Mondo Onirico. Sono rappresentati da una tessera pescata dal **MAZZO SONNO**. Alla fine del primo Sogno e per ogni partita successiva, questo mazzo viene preparato mettendo tutte le tessere Sonno che avete accumulato nel corso del gioco sopra la **TESSERA FASE DELTA** (con il retro verde, vedi **FASE DELTA**, pag. 15).

Il Mazzo Sonno cambierà nel corso della campagna e consisterà principalmente di **Entità del Sonno**, pericolose o benevole, con cui i Sognatori dovranno confrontarsi. Se la tessera estratta non è un'Entità, basterà seguire le sue istruzioni. Ogni volta che è necessario aggiungere una nuova tessera Sonno al mazzo Sonno, aggiungetela in fondo al mazzo.

Presto scoprirete che nel mazzo Sonno c'è solo un'ENTITÀ, la "Presenza", insieme a due carte che cambieranno in base a quante carte Progresso attive avete piazzato. Non abbiate fretta di sbloccarle finché non vi sentite pronti, poiché aggiungono al gioco **ENTITÀ** più difficili da affrontare.

LA MAPPA DEL SONNO

Per la maggior parte, gli incontri con le **Entità del Sonno** si verificheranno sulla **Mappa del Sonno**, analoga al Paesaggio Onirico di un Sogno.

Durante il **Risveglio** e dopo aver concluso ogni Sogno, rimuovete dalla griglia del Paesaggio Onirico tutte le tessere Sogno (se non sono già state rimosse) e posizionate le 2 tessere **INIZIO/PREPARAZIONE SONNO** sulla griglia. Ricordatevi di seguire le normali regole di posizionamento delle tessere Mappa durante la preparazione (allineando correttamente i codici sulle tessere con i codici del tabellone). Il resto delle tessere Mappa del Sonno sbloccate vengono mescolate e poste coperte nello spazio apposito sul tabellone. Queste verranno pescate e piazzate come effetti delle **carte Fato** (vedi **CARTE FATO**).



La Mappa del Sonno nelle fasi avanzate di una campagna.

TESSERE ENTITÀ DEL SONNO

PRESENZA DIETRO DI ME
7: Piazza 1  nella tua casella.

Valore di Movimento
4 TURNI (sate la Presenza.)

Preparazione
Solo quando la Presenza non è in una casella.

Interazioni
Assalto 6  / 6  (entro portata 1): Scaccia. Conquistate il Bottino. Il Sonno termina.

Effetti dell'Entità
Aggiungete 1 Trasformazione. Rimuovete tutti i gettoni.

Liberazione
Ciascun Sognatore a portata 1 o in una casella  subisce 1 .
Ciascun Sognatore entro portata 1 spende 1  OPPURE subisce 1  e Sigilla 2 carte.

Turni esauriti/Salta
TURNI ESAURITI / SALTA: Vi ha preso - risolvete t.770.

LE **TESSERE ENTITÀ DEL SONNO** sono molto simili a quelle che si trovano nei Sogni, tranne per il fatto che hanno alcune caratteristiche specifiche per i Sonni:

- **PREPARAZIONE/TURNI**: simile all'inizio di un Sogno. Posizionate le miniature e formate un mazzo Turno con il numero indicato di carte Turno. Questo è il tempo che avete a disposizione per completare l'incontro. Se i Turni finiscono, risolvete l'effetto descritto in "Turni esauriti/Salta".

- **TURNI ESAURITI/SALTA**: se l'Entità del Sonno presenta l'opzione "Salta", i Sognatori possono decidere, all'inizio di qualsiasi Turno, di risolvere l'effetto "Turni esauriti" invece di giocare il Sonno. Se l'effetto "Turni esauriti" non riguarda alcun elemento posizionato durante la Preparazione, i Sognatori possono decidere di saltare il Sonno anche prima che abbia inizio. Di solito (ma non sempre) questo penalizzerà in qualche modo i Sognatori.

- **LIBERAZIONE**: questa meccanica viene sbloccata più avanti nella campagna.

- **CONQUISTATE IL BOTTINO**: risolvete la sezione Bottino della carta Turno attuale. Di solito (ma non sempre) questo risultato si verifica se completate un Sonno con successo.

- **"IL SONNO TERMINA"**: indica la conclusione immediata del Sonno. Scartate la tessera Sonno attuale (mettendola in fondo al mazzo Sonno) e rimettete tutti i gettoni e le miniature dell'Entità e tutti i gettoni, i segnalini e le miniature del Sonno nella scatola. Non scartate le tessere Mappa del Sonno, le carte Anomalia, i gettoni o segnalini non associati alla tessera Sonno attuale. Anche le miniature dei Sognatori rimangono nelle caselle in cui si trovano alla fine del Sonno e iniziano il Sonno successivo da lì. Il Sonno successivo inizierà con tutto come è rimasto. Ora torniamo alla Mappa del Mondo Onirico.

GETTONI STATO

Durante il gioco, i Sognatori e le Entità possono essere influenzati da vari Stati.

I gettoni Stato, una volta ricevuti, vengono piazzati accanto alla miniatura/Entità su cui hanno effetto e influenzano solo quest'ultima.

Quando dovete piazzare un gettone Stato e non ce ne sono a disposizione, l'effetto viene ignorato. Notate che i gettoni condividono due Stati diversi, uno su ciascun lato, cosa che potrebbe limitare gli Stati che possono essere piazzati.



DISORIENTATO: la portata massima degli effetti dell'Entità o delle azioni del Sognatore è ridotta a 1 fino alla fine del prossimo Turno o della prossima fase del Sognatore.



STORDITO: qualsiasi  causata dagli effetti del bersaglio Stordito viene ignorata per questo Turno.



PARALIZZATO: l'Entità o il Sognatore in questo Stato non è in grado di Muoversi/Riposizionarsi fino alla fine del prossimo Turno o della prossima fase del Sognatore.



AVVELENATO: l'Entità interessata non è in grado di ottenere nuove Trasformazioni fino alla fine del Sogno/Sonno.

CARTE FATO ?



Le carte Fato rappresentano brevi intermezzi, piccole avventure o eventi che incontrate nel Mondo Onirico.

Quando entrate in un Luogo con il simbolo **?**, pescate una carta **FATO** dalla cima del **MAZZO FATO** e risolvetela. Ogni carta Fato contiene tutte le regole necessarie per risolverla.

A volte una carta **FATO** vi chiederà di pescare e posizionare una **tessera Mappa del Sonno**, che espanderà la Mappa esistente. Per il posizionamento, usate le normali regole di allineamento dei codici. Dopo aver pescato una tessera Mappa, se una qualsiasi tessera Mappa sul tabellone ha uno **spazio Anomalia vuoto**, metteteci sopra la carta Fato (se c'è più di 1 spazio vuoto, sceglietene uno).

Altrimenti, la carta Fato viene scartata in fondo al mazzo Fato.

Le carte **FATO con un'Anomalia (carte Anomalia)** creano opportunità in determinate caselle sulla mappa o effetti negativi/positivi per l'intero Paesaggio Onirico (a seconda della carta).

GIOCARE LE CARTE NEL MONDO ONIRICO

Il più delle volte, le carte Influenza e gli Oggetti vengono usati nei Sonni e nei Sogni, non sulla Mappa del Mondo Onirico. Tuttavia, ci sono delle eccezioni: alcune carte avranno indicazioni specifiche riguardo agli spostamenti sulla Mappa del Mondo Onirico o la risoluzione dei Luoghi.

Per usare queste carte, tuttavia, dovette averle in mano o averle già piazzate come carte Progresso attive, giacché sulla Mappa del Mondo Onirico non c'è la pesca delle carte.

Questa potrebbe essere una buona ragione per porre fine a un Sogno/Sonno quando avete queste carte in mano.

Altre carte, benché non si riferiscano al Mondo Onirico, possono essere giocate se hanno un effetto immediato quando vi trovate sulla Mappa del Mondo Onirico o risolvete una carta Fato (es. per i rilanci del dado). Se riuscite a trovare un utilizzo per una carta Influenza o un Oggetto, potete farne uso sulla Mappa del Mondo Onirico.

CARTE STAGIONE

Le carte Stagione cambiano alcune regole nel Mondo Onirico. Di solito arriveranno Stagioni positive quando concluderete i Sogni con una Vittoria. Al contrario, se fallirete un Sogno, arriverà una Stagione negativa. Ci sono indizi sulle carte Stagione per farvi capire quali effetti positivi o negativi accadranno se vincerete o fallirete nei diversi Sogni. Notate che la morte dei Sognatori non provoca un cambio di Stagione.

FASE DELTA



FASE DELTA

Il ciclo di sogni in corso termina e si inizia un nuovo.

Risolvete la Fase Delta favore di un Sonno.

1) Ogni Sognatore può scegliere 1 opzione:

- Curarsi tutti i segnalini
- Dissigliare tutte le proprie carte,
- Riattivare tutte le proprie carte Progresso,
- Rimescolare il proprio mazzo Influenza,
- Attivare la propria Maschera.

2) Ripetizzate le Ore al limite, secondo il numero di giocatori:

- 1 giocatore - 5 Ore,
- 2 giocatori - 4 Ore,
- 3 giocatori - 3 Ore,
- 4 giocatori - 2 Ore,
- 5 giocatori - 1 Ora.

3) Rimescolate il mazzo Sonno e mettete la tessera Fase Delta in fondo.

Continuate a percorrere questa strada senza fine, ma fate una deviazione di tempo in mano per vincere sogni evolti nelle nobilita dai desideri e dai ricordi.

Alla fine del mazzo, incontrerete la tessera **FASE DELTA VERDE**. Questa tessera rappresenta la **FASE DELTA** e dà a tutti i Sognatori un po' di tregua mentre si avventurano sempre di più nel **MONDO ONIRICO**.

Quando questa scheda viene risolta, ciascun Sognatore può:

- Curarsi tutta l' **?** subito.
- Dissigliare tutte le carte.
- Riattivare tutte le carte Progresso.
- Rimescolare il mazzo Influenza
- Attivare la Maschera

Le Ore vengono reimpostate in base al numero di giocatori: 1/2/3/4/5 giocatori per 5/4/3/2/1 Ore rispettivamente.

In seguito, tutte le altre **TESSERE SONNO SCARTATE** vengono rimescolate e messe **sopra** la tessera Fase Delta per ricominciare il ciclo.

Ricordate che la Mappa del Sonno resta invariata.

ACQUISTI

Quando raggiungete un **NEGOZIO**, potete utilizzare una **CARTA ACQUISTI (11-41C)** per consentire a ciascun Sognatore di scegliere una delle seguenti opzioni:

ACQUISTARE CARTE INFLUENZA: pescate 3 carte dal **MAZZO MERCATO DELL'INFLUENZA** e acquistate quelle che volete pagando il **COSTO** in **?** indicato in alto a destra sulla carta. Mettete le carte acquistate nella vostra pila degli scarti. Le carte non acquistate vanno messe in fondo al mazzo Mercato.

OPPURE

ACQUISTARE 1 OGGETTO: pescate 1 Oggetto casuale dal **MERCATO DEGLI OGGETTI** e acquistatelo per 2 **?**. Potete metterlo subito in uno spazio **OGGETTO ATTIVO** (eventualmente scartandone un altro).

Se non acquistate carte Influenza o Oggetti, prendete 1 **?**. Dopodiché, rimettete la carta Acquisti tra i **SEGRETI**. Avrete la possibilità di riottenere questo tipo di carte completando i Sogni.

CARTE NOTA

Le carte Nota sono generalmente carte monouso che possono essere utilizzate in una situazione specifica o in un Sogno particolare. Le istruzioni su come usarle si trovano sia sul fronte che sul retro.

Le carte Nota ottenute durante il gioco vengono conservate nel Deposito e possono essere usate da qualsiasi Sognatore.

IL MONDO ONIRICO IN ETHERFIELDS 2.0

Le vostre prime mosse sulla Mappa del Mondo Onirico potranno sembrarvi molto semplici e scontate. Non preoccupatevi. Il Mondo Onirico si espanderà durante il gioco!

CARTE DIFETTO



Quando vi viene detto di prendere una **CARTA DIFETTO**, pescate una dal **MAZZO DIFETTO** e mettetela in cima alla vostra pila degli scarti. Queste carte dagli effetti negativi ingombrano il vostro mazzo Influenza.

Ogni volta che pescate una carta Difetto dal vostro mazzo Influenza, dovete risolverla immediatamente. Dopo la risoluzione, alcune carte Difetto vengono messe nella pila degli scarti, mentre altre vanno nella zona Progresso (causando uno svantaggio persistente). Tali carte non vengono conteggiate per il limite di carte Progresso attive.

La maggior parte delle carte Difetto può essere rimossa dal vostro mazzo pagando un costo (generalmente 1 **?**), dopodiché viene rimessa in fondo al mazzo Difetto.

Ricordate che le carte Difetto vengono saltate quando dovete Sigillare le carte e rimesse in cima al vostro mazzo Influenza (vedi Sigillare e Dissigliare le **carte Influenza**, pag. 8).

Durante il passaggio di costruzione del mazzo, dovete aggiungere tutte le carte Difetto in vostro possesso al mazzo (non contano per il limite di 20-40).

CARTE SOVRIMPRESSIONE

Le carte Sovrimpressioni sono carte Segrete che contengono parti della Mappa del Sogno. **Queste carte devono essere immediatamente posizionate nel Paesaggio Onirico quando vengono rivelate**, in modo che si adattino correttamente alla Mappa del Sonno attuale e alla griglia sul tabellone (c'è solo un modo corretto di posizionarle).

Ogni carta Sovrimpressioni cambia in qualche modo il Paesaggio Onirico. A volte può persino espanderlo, aggiungendo una nuova parte. Una volta che una carta Sovrimpressioni è stata posizionata nel Paesaggio Onirico, non può essere rimossa, a meno che il gioco non lo consenta esplicitamente.

Quando posizionate una carta Sovrimpressioni, qualsiasi miniatura/gettone/segnalino che si trova nel punto del piazzamento viene tolto e rimesso sopra la carta Sovrimpressioni nella stessa posizione (trasformata dalla carta).

Nota: le carte Sovrimpressioni vanno piazzate con cura. Il più delle volte, non sono semplicemente orientate orizzontalmente o verticalmente, ma devono essere ruotate in qualche modo.



DIVISORI PICCOLI:



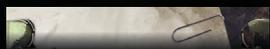
Deposito carte Nota

Per contrassegnare le carte Nota ottenute e condivise dal Gruppo.
Le carte Nota appaiono nel corso della campagna.



Carte rimosse

Per contrassegnare le carte rimosse dal gioco.



Sogno attuale

Per contrassegnare la posizione del Sogno in corso nelle carte Segrete,
in modo da poterlo rimettere a posto facilmente.



Mercato dell'Influenza



Mercato degli Oggetti



Mazzo Turno



Mazzo Fato



Mazzo Difetto



Mazzo Stagione

Il mazzo Stagione appare nel corso della campagna.

DIVISORI GRANDI:



Tessere rimosse

Per contrassegnare le tessere rimosse dal gioco.

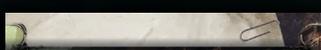


Mazzo Sonno

Il mazzo Sonno appare nel corso della campagna.



Tessere Mappa del Sonno



Sogno attuale

Per contrassegnare la posizione del Sogno in corso nelle tessere Segrete,
in modo da poterlo rimettere a posto facilmente.

ROUND STRUTTURATI

Come regola alternativa, se desiderate un ordine di turno più strutturato, potete iniziare dal Primo giocatore e procedere in senso orario con ogni Sognatore che svolge il proprio round, eseguendo 1 azione Onirica (azione Mappa, azione Portale Onirico, azione su carta Segreta o tessera Entità) e un numero potenzialmente illimitato di altre azioni (es. Movimento, azioni base, azioni da carte Influenza/Oggetto) e attività (piazzare carte Progresso, ottenere Gemme Splendenti ecc.). Un Sognatore può sempre passare il round in corso e agire di nuovo in un round successivo, se lo desidera. Ciascun Sognatore può svolgere tutti i round che desidera, finché tutti i giocatori non esauriscono le carte o passano consecutivamente. Il Primo giocatore riceve l'indicatore Primo giocatore e ha la responsabilità di risolvere qualsiasi controversia o indecisione tra i giocatori. L'indicatore passa, in senso orario, al giocatore successivo all'inizio di ogni nuovo Turno.

SALVATAGGIO DEL GIOCO

Dopo aver risolto gli effetti di un qualsiasi Luogo sulla Mappa del Mondo Onirico, potete fare una pausa e salvare la campagna. Per non perdere i segnalini ● che avete raccolto, potete svolgere un passaggio di Acquisto delle carte Influenza. In seguito, se un Sognatore ha ancora dell'● rimanente, scarta tutto il suo ● e ottiene 1 carta Segreta II-41 R, che gli consente di guadagnare 1 ● quando viene preparata la partita successiva.

Eseguite i passaggi 1-3 della carta Saggezza del Risveglio:

- 1] Scartate tutte le carte Influenza (dal mazzo, dalla mano e dalla zona Progresso).
- 2] Curatevi tutti i ● e Dissigillate tutte le carte.
- 3] Scartate tutte le Chiavi e le ●.

Quindi, posizionate il resto delle carte e delle tessere negli spazi corrispondenti della scatola (usando i Divisori appropriati):

- Il mazzo di ogni Sognatore con la sua carta Azioni base e le carte Maschera (II-41 S)
- Tutte le carte del Gruppo nel Deposito (es. le carte Nota)
- Il mazzo Turno
- Il mazzo Difetto
- Il mazzo Mappa del Sonno
- Il mazzo Fato
- Il mazzo Sonno
- Il mazzo Stagioni
- La carta Stagione attiva in cima al mazzo
- Le tessere Portale Onirico in vostro possesso, infilate nella busta speciale
- I gettoni Segno ancora disponibili
- Il resto dei componenti, separati e inseriti in sacchetti

Se decidete di salvare il gioco quando siete all'interno di un Sogno, è come se avvenisse la "Morte di un Sognatore" (Carta Segreta II-42 I, "Morte").

AGGIUNGERE UN NUOVO SOGNATORE

Ogni partita di Betherfields è abbastanza autonoma da permettervi di giocare ogni sessione con un numero diverso di Sognatori.

Se l'ultima sessione è stata giocata con meno di quattro Sognatori e un nuovo giocatore vuole unirsi alla partita, non deve fare altro che scegliere un archetipo di Sognatore inutilizzato e unirsi all'avventura. D'altra parte, è sempre possibile giocare senza eventuali assenti, che potranno unirsi al Gruppo nella sessione successiva. Se un giocatore non può partecipare a una sessione, il suo Sognatore può essere gestito da un nuovo giocatore (a condizione che il giocatore originale sia d'accordo).

VARIANTI

MESSER ROVO: se avete l'espansione Messer Rovo, la sua carta Saggezza è attiva dall'inizio del gioco. Contiene tutte le istruzioni per l'uso nelle vostre partite.

REGOLE PER LE CARTE TRADIZIONALI: una volta per Sogno, il Gruppo può utilizzare un normale mazzo da poker per influenzare un effetto a scelta relativo a **Trasformazioni**, ●, ●, ●, **Ore** o **carte Sigillate**. Mischiate il mazzo e pescate 3 carte a caso: queste sono le **carte Fortuna**. Guardatele e decidete se volete tirarvi indietro o tentare la Fortuna. Se lo fate, pescate altre 3 carte a caso: queste sono le **carte Malasorte**.

Se la somma* delle **carte Fortuna** è maggiore della somma delle **carte Malasorte**, risolvete gli effetti positivi, altrimenti risolvete quello negativo a seconda di quale effetto avete cercato di influenzare.

*Un Jack conta come 11, una Donna come 12, un Re come 13, un Asso come 14 e un Jolly come 15.

	EFFETTO POSITIVO	EFFETTO NEGATIVO
TRASFORMAZIONI	Scartate tutte le Trasformazioni su un'Entità.	Aggiungete 2 Trasformazioni a un'Entità.
	Ottenete tutte le ● disponibili (distribuitele tra i Sognatori).	Scartate TUTTE le ●
ORE	Aggiungete 2 Ore.	Perdete 2 Ore.
	Un Sognatore qualsiasi si cura 2 ●	Un Sognatore qualsiasi subisce 1 ●
SIGILLARE CARTE	Ciascun Sognatore Dissigilla 5 carte.	Ciascun Sognatore Sigilla 5 carte.

DOMANDE FREQUENTI/CHIARIMENTI

CARTE INFLUENZA

– Le azioni e gli effetti delle carte Influenza si verificano simultaneamente nella maggior parte dei casi. Questo non avviene solo quando viene specificata una tempistica o una serie di passaggi.

MAPPA DEL MONDO ONIRICO

– “Riposizionate l’indicatore Gruppo”: l’indicatore Gruppo deve essere spostato in un Luogo diverso.

– Tutte le azioni e gli effetti da “una volta per turno” possono essere utilizzati solo una volta durante ogni viaggio tra Sogni/Sonni sulla Mappa del Mondo Onirico.

ENTITÀ

– Le Entità sono i gettoni e le miniature delle Entità con un nome specifico e tutti i Mutaforma. Le miniature piazzate dai Sognatori (per le carte Influenza e le carte Nota) **NON** sono considerate Entità, a meno che il gioco non specifichi diversamente.

– Se vi trovate entro portata di più gettoni/miniaturre della stessa Entità, venite influenzati da essa solo una volta (a meno che l’effetto non sia scalabile in base al loro numero).

– Il limite per le Entità che utilizzano le miniature Mutaforma zomorfo e Mutaforma umanoide è di 4, perché ci sono solo 4 miniature disponibili per ciascun tipo di Mutaforma. La tessera Entità vi indicherà quali usare.

– Quando un’Entità è equidistante da due o più Sognatori idonei e deve Muoversi verso di loro, la decisione di quale Sognatore viene avvicinato spetta ai giocatori.

CARTA TURNO

Se vi viene chiesto di risolvere tutti gli effetti della carta Turno attuale durante la Fase dei Sognatori, non scartate la carta in seguito.

GESTIONE DEI MAZZI

Rimescolate i mazzi solo quando un componente/elemento di gioco vi chiede di farlo.

SOLITARIO

Quando giocate in solitario, potreste trovare alcune carte meno adatte di altre per questa modalità di gioco. In tal caso, potete rimuovere una di queste carte dal gioco e pescarne un’altra. Non fatelo con leggerezza, giacché potreste scoprire che avete rimosso un’ottima carta, di cui non avevate notato prima l’utilità.

CARTE PRIMI RICORDI

Queste carte vengono usate solo una volta. Dopo che la condizione di una di queste carte è soddisfatta e il suo effetto risolto, rimuovetela dal gioco.

COMPAGNI

I Compagni sono creature amichevoli che i Sognatori possono evocare durante i Sogni/Sonni.

Ai fini delle regole, i Compagni non sono né Sognatori né Entità. La loro presenza conta comunque per il limite di gettoni/miniaturre per casella. Vengono ignorati da tutte le azioni e/o gli effetti causati da Sognatori, Sogni o Entità, a meno che la loro carta Progresso/Nota non specifichi altrimenti.

LISTA DEI COMPAGNI:

- Armadio
- Fantasma
- Pinguino
- Scatolarmigero
- Lupo Etereo
- Enigmista
- Gatto Volante

MODALITÀ DI GIOCO OPZIONALI

Di seguito sono spiegate le regole per tre modalità di gioco opzionali.

Potete trovare le carte e tessere per ogni modalità in fondo ai mazzi Segreti corrispondenti: la carta **PN** (Pisolino Potente) la tessera **OODE** (tessera Sistema di Salvataggio OODE) e la tessera **CDM** (tessera Sonno Modalità Sogno Continuo)

PISOLINO POTENTE

Modalità opzionale

La modalità Pisolino Potente rende il gioco un po’ meno punitivo, permettendovi di ripetere i Sogni falliti senza raccogliere nuovamente le Chiavi! Consigliamo questa modalità ai gruppi che trovano la difficoltà di alcuni Sogni troppo alta e a quelli che vogliono solo esplorare la storia.

Preparazione:

- Mettete la carta Saggezza “Pisolino Potente” nel portacarte.

Salvare il gioco:

– Dopo la conclusione di una sessione di gioco, se il Pisolino potente è su una tessera Portale onirico, mettetelo nella busta con la corrispondente tessera Portale Onirico.

SISTEMA DI SALVATAGGIO

Modalità opzionale

Il Sistema di salvataggio è un modo diverso di giocare per coloro che desiderano un’esperienza più snella. Non richiede ai giocatori di usare il sistema del Risveglio per salvare e caricare il gioco. Invece, usa un componente più tradizionale, la Scheda di salvataggio.

Per salvare il gioco, usate la Scheda di salvataggio in allegato. Nel caso vi occorra, potete scaricare un PDF stampabile della scheda su awakenrealms.com/download/

Prima di salvare il gioco uscite immediatamente dalla modalità Messer Rovò.

MODALITÀ SOGNO CONTINUO

Modalità opzionale

I giocatori esperti che desiderano un’esperienza di gioco più stringata possono utilizzare questa modalità. La Modalità Sogno Continuo accorcia il tempo trascorso tra un Sogno e l’altro, diminuendo l’impatto dei Sonni e della Mappa del Mondo Onirico sulla partita. Consigliamo questa modalità ai giocatori che desiderano giocare sessioni prolungate di Etherfields in cui si svolgono diversi Sogni. Non raccomandiamo questa modalità ai principianti del gioco e a quelli che preferiscono limitare le sessioni a un solo Sogno alla volta.

Prima che decidiate di usare o meno questa modalità, abbiamo diversi consigli su come affrontare i Sonni nelle vostre partite di Etherfields:

– Quando iniziate la sessione di gioco, i vostri personaggi non sono ancora “costruiti”. Per renderli tali, dovete piazzare alcune carte Progresso, raccogliere Gemme Splendenti e guadagnare segnalini Etere. I Sonni servono proprio a questo.

– Se non siete preparati ad affrontarli, alcuni Sonni possono anche essere saltati, a un costo solitamente inferiore di quello che vi costerebbe giocarli per intero.

– Se sapete cos’è la Liberazione (se non lo sapete, lo scoprirete prima o poi), provate a capire cosa state affrontando e poi agite secondo le informazioni che avete. Questo potrebbe aiutarvi a liberarvi dei Sonni più indesiderati.

– Cercate di vincere al momento giusto. Se riuscirete a farlo al Turno più opportuno, conquisterete il Bottino che vi serve. Ad esempio, potreste curarvi l’Afflizione e ottenere l’Etere.

Preparazione:

Piazzate la tessera “Modalità Sogno Continuo” nello spazio tessera Portale Onirico.

All’inizio di un qualsiasi Sonno, dopo aver guardato il fronte della tessera Sonno, potete scegliere di scartarla e risolvere invece la tessera “Modalità Sogno Continuo”. Trattatela come un qualsiasi altro Sonno.

Ogni volta che entrate in un Sogno, scartate questa tessera e i gettoni su di essa. Rimettetela a posto dopo la fine del Sogno

SPOILER E SUGGERIMENTI

Troverete errata, suggerimenti e procedure passo passo per i Sogni e gli enigmi che possono mettervi in difficoltà su

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

Esiste anche un’app fondata sui contributi della community, che vi aiuterà a conoscere il gioco, su

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

BREVE GUIDA STRATEGICA

Ogni volta che vi trovate in una situazione in cui pensate di non poterla cavare in alcun modo, verificate se una delle seguenti strategie potrebbe offrirvi una via d'uscita:

- Usare le carte in mano (sia per l'Intento che per le azioni o gli effetti).
- Usare l'azione speciale del Sognatore, visibile sul retro del mazzo Influenza.
- Usare le azioni sulla carta Azioni base (es. scartare 3 carte per , rimuovere gettoni Trasformazione, sbriciare una carta Segreta).
- Aumentare l'Intento con il dado Fortuna.
- Usare le Gemme Splendenti.
- Usare l'abilità della Maschera.
- Usare una delle carte Saggezza disponibili.
- Usare una delle carte Progresso attive.
- Usare uno degli Oggetti attivi (sia per l'Intento che per le azioni o gli effetti).
- Usare l'Orologio (sia per Muovere che per aggiungere una carta Turno).
- Cercare la corrispondenza di un gettone Segno.
- Cercare indizi nascosti nel Paesaggio Onirico (siano essi testuali o grafici).

RICORDATEVI LA VOSTRA MASCHERA

Gli effetti delle Maschere vi consentono di evitare molte penalità pagando costi relativamente bassi. Durante il Risveglio, potete scambiare la vostra Maschera attiva con qualsiasi altra Maschera in vostro possesso, specialmente se funziona bene con il vostro mazzo o può aiutarvi nel prossimo Sogno.

BILANCIATE IL VOSTRO MAZZO

Quando giocate da soli o in 2, è consigliabile non specializzare eccessivamente il vostro mazzo, es. se entrambi i giocatori hanno mazzi aggressivi, con molto , potrebbero avere problemi negli incontri che richiedono più  per essere gestiti. Potete sempre ricostruire il vostro mazzo durante un Risveglio.

NON TUTTE LE CARTE SONO NECESSARIE

Alcune carte potrebbero non adattarsi ai punti di forza del vostro mazzo. Quando ottenete una nuova carta, valutate se si adatterà al vostro mazzo e al vostro stile di gioco. Più carte avrete nel vostro mazzo, minori saranno le possibilità di pescare carte utili in una data situazione. D'altra parte, se avrete un mazzo più piccolo, finirete le carte prima e subirete più spesso effetti negativi. La dimensione del mazzo consigliata è di 30 carte. Ricordate anche che più le vostre carte Influenza sono personalizzate, minore è la disponibilità dell'azione innata del vostro Sognatore sul retro delle carte.

GEMME SPLENDENTI

Le  vi permettono di rilanciare **QUALSIASI** dado (anche il dado per il Movimento delle Entità). Questo potrebbe permettervi di rallentare un'Entità potente. Se vi ritrovate con troppe carte inutili in mano, valutate di scartarne 3 per ottenere 1 . Più avanti nel gioco troverete una carta Saggezza che vi consentirà di utilizzare le  ancora più vantaggiosamente.

ETERE

L'  ha altri usi oltre all'acquisto delle carte Influenza. Potete spenderlo per scartare Trasformazioni rovinose delle Entità o rimuovere Difetti dal vostro mazzo. Gli Oggetti che non trovate nei Sogni possono finire anche nel Mercato degli Oggetti, dove potete acquistarli con l' .

OGGETTI

Gli Oggetti non sono solo un'eccellente fonte di Intento, ma hanno anche effetti di gioco significativi, che vanno dall'assegnazione di Chiavi aggiuntive alla possibilità di evitare Sonni indesiderati. Notate che molti Oggetti non vanno scartati dopo l'uso, a meno che li usiate per l'Intento.

AUMENTARE L'INTENTO

A volte può essere utile aumentare il vostro Intento usando un dado Fortuna.

Ci sono molti effetti che vi permettono di rilanciare il dado, quindi non temete l'uso di questa opzione.

GIOCARE I SONNI

I Sonni, in particolare quelli facili, sono un buon modo per potenziare la vostra zona Progresso e prepararvi ad affrontare i Sogni. Non tutti i Sonni richiedono di lottare contro dei nemici. Usate sempre i punti di forza dei vostri Sognatori a vostro vantaggio.

Poiché sapete quante carte Turno ci sono, cercate di completare i Sonni nel momento più adatto per ottenere il Bottino migliore ed evitare gli effetti negativi delle Entità. Se completare un Sonno appor- ta pochi benefici o vi sembra troppo difficile, considerate di saltarlo.

Gli effetti di questa scelta sono a volte meno punitivi delle conseguenze di un tentativo di sconfiggere l'Entità.

Una certa meccanica di gioco (Liberazione), sbloccata più avanti nella campagna, vi consentirà di rimuovere o modificare alcuni Sonni.

SOGNI

Un'esplorazione approfondita dei Sogni vi consentirà di comprenderli meglio e acquisire maggiori conoscenze sul mondo di Etherfields. Controllare tutte le carte Nota disponibili (anche quelle dei Sogni precedenti) può facilitare il completamento del Sogno attuale o farvi ottenere ricompense speciali.

Non dimenticate anche di controllare il retro delle tessere Portale Onirico per vedere se ci sono suggerimenti o regole che potreste aver dimenticato.

Potrebbe essere una buona idea prendere appunti su un foglio di carta mentre cercate di risolvere gli enigmi più intricati.

Non esitate a utilizzare l'Orologio per aggiungere più Turni, se ritenete di non avere abbastanza tempo, soprattutto se state giocando in solitario. Non dimenticate che potete usare le Ore anche per Muovervi, qualora vi trovaste quasi entro portata da un'Entità senza più carte in mano.

IL MONDO ONIRICO

Pianificate attentamente il vostro itinerario sulla Mappa del Mondo Onirico. Prendete nota dei percorsi più efficienti, con più ricompense e meno penalità. Alcune azioni e Oggetti che funzionano solo nel Mondo Onirico possono tornare utili qui. Inoltre, non dimenticate i possibili effetti positivi (e negativi) delle Stagioni sui vostri viaggi.

Cercate di arrivare alla Fase Delta nel momento più opportuno, in modo da recuperare le forze prima di entrare in un nuovo Sogno. Se vi trovate in difficoltà, non esitate a utilizzare il Risveglio. Potrebbe essere meglio perdere le carte Progresso attive in cambio della perdita di molta Afflizione o carte Sigillate.



INDICE ANALITICO

Acquistare nuove carte Oggetto 11,15
Acquisto di nuove carte Influenza 10, 15, 16
Afflizione 3, 7, 8, 9
Aggiunta di nuovi giocatori 16
Assalto 9, 10, 12
Aumentare l'Intento 9, 11, 18
Avvelenato 14
Azione/effetto rapido 9
Azioni base 9
Azioni base: Assalto 10
Azioni base: Contatto 10
Azioni base: Sforzo 9
Azioni dei Sognatori 9, 10, 11
Azioni graduali 10
Azioni Mappa 6, 9
Bloccare 1 passaggio 12
Bonus pesca 7
Bottino 12, 14
Capacità di mano 8
Carta Anomalia 14, 15
Carte Difetto 2, 15
Carte Fato 2, 15
Carte Fato: Anomalia 14, 15
Carte Influenza 9
Carte Influenza: acquisto 10
Carte Influenza: capacità di mano 8
Carte Influenza: carte Progresso 10
Carte Influenza: Dissigillare una carta 8
Carte Influenza: dorso 10
Carte Influenza: Intento 9, 10
Carte Influenza: limiti del mazzo 10
Carte Influenza: mazzo 4
Carte Influenza: pesca 8
Carte Influenza: pila degli scarti 4, 8, 9, 10
Carte Influenza: Rimescolamento 8
Carte Influenza: rimettere nel Mercato 10
Carte Influenza: Sigillare una carta 8
Carte Influenza: uso nel Mondo Onirico 15
Carte Influenza: Voltare una carta 10
Carte Influenza: zona Progresso 10
Carte Influenza; rimozione 10, 17
Carte Nota 15
Carte Progresso 10
Carte Saggezza 13
Carte Segrete 2, 3
Carte Segrete: carte Nota 15
Carte Segrete: carte Sovrimpressione 15
Carte Segrete: preparazione e codice 3
Carte Segrete: rivelazione 5
Carte Sovrimpressione 15
Carte Stagione 15
Carte tradizionali 16
Carte Turno nel Sogno 12
Carte Turno nel Sonno 12
Casella 6
Casella Anomalia 15
Casella Bloccata 7, 11
Casella del Paesaggio Onirico 6
Conquistare il Bottino 12, 14
Contatto 10, 12
Costo delle azioni in Afflizione 9
Costo in Chiavi 6
Dado Fortuna 3, 11
Dado Movimento 3, 12
Deposito 4
Disorientato 14
Dissigillare le carte Influenza 8
Entità 12, 14
Entità: effetti delle Entità 12
Entità: Entità grandi 7
Entità: fine del Sonno 14
Entità: interazioni 12
Entità: Liberazione 14
Entità: limite di gettoni Entità per casella 7
Entità: Movimento e dado Movimento 12
Entità: preparazione 12, 14
Entità: tessere Entità del Sogno 12

Entità: tessere Sonno 14
Entità: Trasformazioni 3, 13
Entità: valore di Movimento 12
Entità grandi 7
Etere 3, 18, 19
Etere: acquisto di nuove carte 10, 15
Etere: costo delle carte 9, 10
Etere: salvataggio e ripristino del gioco 16
Fase dei Sognatori 8, 20
Fase del Paesaggio Onirico 8, 12
Gemme Splendenti 3
Gemme Splendenti: costo azioni 9
Gemme Splendenti: spazio 7
Generazione 12, 14
Generazione Entità 12, 14
Gettoni Blocco 3, 6, 19
Gettoni Minaccia 3
Gettoni personali 3
Gettoni Personali del Sognatore 3
Gettoni Stato 3, 14
Gettoni Storia 3
Icona numero giocatori 5, 19
Il Sonno finisce 14
Indicatore Gruppo 2, 13, 14
Indicatore Primo giocatore 2, 16
Ingresso dei Sognatori 6, 19
Intento 9, 10
Interazioni 12
Lancio del dado Movimento Entità 12
Liberazione 14
Limite di Afflizione 7
Limite di carte Influenza 10
Limite di gettoni Entità per casella 7
Limite di miniature per casella 7
Luoghi 14
Luoghi sulla Mappa del Mondo Onirico 14
Mancanza di componenti 7
Mappa del Mondo Onirico 5, 14, 15
Maschere 2, 13
Maschere: attivare 13
Maschere: scartare 13
Mercato dell'influenza 5, 10
Mercato Oggetto 5, 11, 15
Messer Rovo 16
Modalità di gioco Opzionali 17
Morte di un Sognatore 8, 9, 16
Movimento del Sognatore 11
Movimento e Riposizionamento 11
Numero di carte Turno 12
Oggetti 11
Oggetti: attivazione 11
Oggetti: spazio Oggetto attivo 11
Oggetti: uso nel Mondo Onirico 15
Ore 5, 13
Ore dell'Orologio 5, 13
Orologio 5, 13
Paesaggio Onirico 6, 7, 14
Paesaggio Onirico: icone 7
Paralizzato 14
Pareti 11
Percorsi 14
Percorsi sulla Mappa del Mondo Onirico 14
Pesca delle carte 7, 8
Plancia Sognatore 4
Portata 11
Portata illimitata 11
Regola volante 7, 19
Rilanci 11
Rimescolamento mazzo Influenza 8
Rimescolamento per Afflizione 8
Rimettere gli Oggetti nel Mercato 10
Rimettere le carte Influenza nel Mercato 10
Rimuovere Difetto 15
Riposizionamento 11
Ripristinare Maschera 13
Ripristinare Oggetto 11
Risveglio 5, 13, 14

Rivelazione delle carte Segrete 5
Round 16
Salta 14
Salto Entità 14
Salvataggio 16
Scale 7
Scartare Difetto 15
Scartare oggetto 11
Scelta multipla 5
Scorciatoie 14
Scorciatoie sulla Mappa del Mondo Onirico 14
Segnalini Generici 3
Segnalini Intento 10
Sforzo 9
Sigillare carte Influenza 8
Sigillare Difetto 8, 15
Simboli/gettoni Terreno 3, 7
Sognatore 4
Sogno 5, 6
Sogno: dopo la fine 14
Sogno: tessere Entità 5, 12
Sonni 5
Sonni: dopo la fine 13
Sonni: fase del Paesaggio Onirico 12
Sonni: Mappa del Sonno 5
Sonni: spazio Mazza Sonno 5
Sonni: tessere Entità 5, 14
Spazio carte Stagione 5
Spazio Entità 5
Spazi Oggetto attivo 11
Spazio mazzo Difetto 5
Spazio mazzo Fato 5
Spazio tessere Mappa del Sonno 5
Spazio tessere Portale Onirico 5
Stordito 14
Subire Afflizione 8
Tabellone 2, 4, 5, 6, 14
Tessere Mappa del Sonno 15
Tessere Portale Onirico 6
Tessere Portale Onirico: codice tessera Segreto 6
Tessere Portale Onirico: costo in Chiavi 6
Tessere Portale Onirico: introduzione 6
Tessere Portale Onirico: preparazione 6
Tessere Segrete 2, 3
Tessere Segrete: rivelazione 5
Tessere Sonno 14
Trappola 7
Trasformazioni 3, 13
Turni esauriti 8, 12, 14
Turno: aggiungere Turni 12
Turno: carte Turno 12
Turno: ordine di turno 8
Turno: pila degli scarti 5
Turno: scartare carte Turno 8
Turno: Seme del Turno 6, 12
Turno: spazio mazzo Turno 5
Valore di Movimento 12
Voltare una carta 10
Zona Progresso 10

INDICE DEI SIMBOLI COMUNI

 : Intento Ira
 : Intento Astuzia
 : Intento Consapevolezza
 : segnalino Intento Ira
 : segnalino Intento Astuzia
 : segnalino Intento Consapevolezza
 : n. di carte Progresso Ira piazzate
 : n. di carte Progresso Astuzia piazzate
 : n. di carte Progresso Consapevolezza piazzate
 : azione/effetto rapido
 : numero giocatori
 : azione graduale
 : azione/effetto gratuito
 : Etere
 : Afflizione
 : Gemma Splendente
 : spazio Gemma splendente
 : gettone Minaccia
 : segnalino Generico
 : gettone Blocco/azione Mappa monouso
 : casella Generazione
 : casella Ingresso
 : simboli/gettoni Terreno (Luce, Oscurità, Palude, Acqua)
 : Scala
 : Parete
 : casella speciale (questa icona ha molti usi diversi, specificati da carte e regole)
 : Trappola
 : Bonus pesca
 : valore di Movimento dell'Entità
 : risultati del dado Movimento Entità
 : risultati del dado Fortuna
 : simboli del Seme di Turno
 : effetto Trasformazione
 : effetto Base
 : effetto Speciale
 : Regola volante

SOMMARIO DELLE REGOLE

ORDINE DEL TURNO

FASE DEI SOGNATORI

Passaggio 1: Pesca delle carte

Pescate 4 carte Influenza, senza eccedere la vostra capacità di mano (di solito 6 carte). Non potete mai avere più carte di questo limite.

- Quando raggiungete la capacità di mano, smettete di pescare.
- Non potete decidere di pescare meno carte di quelle richieste.
- Prima di pescare, potete scartare un numero qualsiasi delle carte che avete in mano.
- In qualsiasi momento, se il vostro mazzo Influenza si esaurisce mentre pescate (non solo durante la fase di pesca), rimescolate la vostra pila degli scarti in un nuovo mazzo e pescate il resto delle carte richieste. Per questo, subite 1 OPPURE Sigillate 3 carte.

Passaggio 2: Carte e azioni

Eseguite liberamente azioni finché tutti non esaurite le carte o scegliete di passare:

- Azioni Oniriche: un'Azione Mappa/Portale Onirico o un'Interazione con tessera Entità
- Azioni di Movimento
- Azioni base
- Azioni da carte Influenza
- Azioni da carte Oggetto attive
- Potete anche svolgere le seguenti attività:
- Piazzare carte Progresso
- Ottenere Gemme splendenti

FASE DEL PAESAGGIO ONIRICO

Passaggio 1: Entità ed Eventi Onirici

Risolvete gli effetti dell'Entità e gli Eventi Onirici secondo la carta Turno attuale.

Passaggio 2: Scartare la carta Turno

Scartate la carta Turno attuale.

MOVIMENTO

Sognatori ed Entità si Muovono attraverso caselle contigue, verticalmente e orizzontalmente, mai diagonalmente.

PORTATA

- Portata 0 indica la casella in cui vi trovate.
- Portata 1 indica una casella adiacente c/o la stessa casella.
- Portata di 1 o più significa che è possibile scegliere come bersaglio caselle alla portata indicata nell'azione o più vicine.

La portata viene sempre misurata solo all'inizio dell'esecuzione di un'azione. La portata non può essere misurata attraverso i muri.

MOVIMENTO DELLE ENTITÀ

Le Entità si muovono durante la fase del Paesaggio Onirico, quando vengono svolti i passaggi della carta Turno attuale. Durante il passaggio con , lanciate il dado Movimento Entità:

-  L'Entità si Muove solo di 1 casella.
-  L'Entità si Muove del numero di caselle indicato dal suo valore di Movimento.
-  L'Entità si Muove del numero di caselle indicato dal suo valore di Movimento, poi rilanciate e risolvete di nuovo il dado.
-  L'Entità ignora il dado Movimento.

Le Entità si Muovono sempre verso il Sognatore più vicino, a meno che non venga specificato altrimenti dalle loro regole speciali per il Movimento. Quando entrano nella casella del Sognatore bersaglio, il loro Movimento si interrompe.

Se un'Entità non dispone di un percorso legale verso il proprio bersaglio (ad esempio, verso un Sognatore), non si Muove.

AUMENTARE L'INTENTO

Una volta per Turno, quando spendete almeno 1 Intento per pagare un'azione qualsiasi (anche se sarebbe meno del costo richiesto), potete decidere in seguito di lanciare il dado Fortuna per aumentare l'Intento assegnato all'azione. I risultati possibili sono i seguenti:

 : l'azione fallisce e non potete riprendere le carte Influenza usate per pagare l'azione. Inoltre, scartate 1 OPPURE subite 1 OPPURE Sigillate 3 carte.

 : non aggiungete alcun Intento supplementare. Se ciò provoca il fallimento dell'azione, non riprendete le carte Influenza usate per pagare l'azione.

   : aggiungete 1/2/3 di Intento dello stesso colore.

Il dado Fortuna è sempre l'ultima fonte possibile per aggiungere Intento all'azione: dopo aver tirato il dado, non potete aggiungere Intento all'azione in altro modo. Se non riuscite a ottenere la quantità necessaria di Intento, quello che avete utilizzato viene perso, anche se non avete eseguito l'azione.

Potete anche usare il dado Fortuna quando eseguite un'azione Movimento per spostarvi più lontano.

TRASFORMAZIONI

Le **TRASFORMAZIONI** (applicate durante il passaggio sulle **CARTE TURNO**) forniscono un potenziamento all'ENTITÀ, rendendola più forte e pericolosa fintanto che il gettone Trasformazione si trova sulla tessera ENTITÀ. Quando aggiungete 1 o più **GETTONI TRASFORMAZIONE**, pescateli a caso e posizionateli scoperti sulla tessera ENTITÀ. Si consiglia di utilizzare una tazza o un sacchetto opaco per pescare i gettoni. Ricordate che, come azione base, potete rimuovere una Trasformazione spendendo 1.

 Ogni effetto ENTITÀ che infligge infligge 1 ulteriore.

 Ogni effetto ENTITÀ che Sigilla carte, ne Sigilla 2 in più.

 Il Movimento dell'Entità aumenta di 2. Quando esce, si Muove ancora solo di 1 casella.

 Tutti gli effetti ENTITÀ con portata hanno la portata aumentata di 1 casella.

 Tutte le **MASCHERE** indossate dai Sognatori sono inattive. Le conseguenze vengono applicate immediatamente (es. la riduzione della capacità di mano o del limite di carte Progresso può richiedere uno scarto immediato).

 Tutte le carte **PROGRESSO** piazzate sono inattive. Tutti gli effetti vengono applicati immediatamente. È possibile attivarne di nuove, ma restano inattive.

 I Sognatori non possono in alcun modo rilanciare un dado per cambiarne il risultato.

 I Sognatori non possono usare il proprio per i rilanci (ma possono guadagnare di più). Tuttavia, possono comunque pagare per effetti che costano.

GETTONI STATO

Durante il gioco, i Sognatori e le Entità possono essere influenzati da vari Stati:

I gettoni Stato, una volta ricevuti, vengono piazzati accanto al Sognatore o all'Entità su cui hanno effetto e influenzano solo quest'ultimo/ultima.

Quando dovete piazzare un gettone Stato e non ce ne sono a disposizione, l'effetto viene ignorato. Notate che i gettoni condividono ognuno due Stati sui lati opposti, cosa che potrebbe limitare gli Stati che possono essere piazzati.

 **DISORIENTATO:** la portata massima degli effetti dell'Entità o delle azioni del Sognatore è ridotta a 1 fino alla fine del prossimo Turno o della prossima fase del Sognatore.

 **STORDITO:** qualsiasi causata dagli effetti del bersaglio Stordito viene ignorata per questo Turno.

 **PARALIZZATO:** l'Entità o il Sognatore affetto da questo Stato non è in grado di Muoversi/Riposizionarsi fino alla fine del prossimo Turno o della prossima fase del Sognatore.

 **AVVELENATO:** l'Entità interessata non è in grado di ottenere nuove Trasformazioni fino alla fine del Sogno/Sonno.

