



Tutto ciò che vediamo o sembriamo  
non è altro che un sogno in un sogno.  
- Edgar Allan Poe

# ETHERFIELDS

---

MANUALE DI GIOCO

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**
- 4 DESCRIZIONE DEL TABELLONE
- 4 DESCRIZIONE DELLE PLANCE SOGNATORE
- 5 **PREPARAZIONE DEL GIOCO**
- 5 INIZIARE LA CAMPAGNA
- 6 **PANORAMICA DEL GIOCO**
- 6 **REGOLE FONDAMENTALI**
- 7 **MAPPA DEL MONDO ONIRICO**
- 8 CARTE FATO
- 8 **SONNI E SOGNI**
- 8 ORDINE DEL TURNO
- 8 **RIMESCOLAMENTO**
- 9 TESSERE ENTITÀ
- 10 MAZZO TURNO
- 10 TESSERE PORTALE ONIRICO
- 10 INGRESSO DEI SOGNATORI E GENERAZIONE DELLE ENTITÀ
- 11 **MOVIMENTO**
- 11 PORTATA
- 12 **AZIONI DEI SOGNATORI**
- 13 CARTA AZIONI BASE
- 13 CARTE INFLUENZA
- 14 DADO FORTUNA
- 14 RILANCI DI DADO
- 14 MASCHERE
- 15 **OGGETTI**
- 15 CARTE SAGGEZZA
- 15 OROLOGIO
- 16 **SPOILER E SUGGERIMENTI**
- 16 TRASFORMAZIONI
- 16 **ALTRE ICONE DEL PAESAGGIO ONIRICO**
- 16 **E RIVELAZIONE DELLE CARTE/TESSERE SEGRETE**
- 17 CARTE SOVRIMPRESIONE
- 17 CARTE NOTA
- 17 CARTE DIRETTO
- 17 GETTONI STATO
- 18 **AFFLIZIONE E MORTE DI UN SOGNATORE**
- 18 RISVEGLIO
- 18 SALVATAGGIO E RIPRISTINO DEL GIOCO
- 18 **REGOLE PER LE CARTE TRADIZIONALI**
- 19 **INDICE**
- 20 **SOMMARIO DELLE REGOLE**

## RICONOSCIMENTI

**DESIGN DEL GIOCO:** Michał Oracz  
**TESTING E SVILUPPO (FINO AL MANIFESTARSI DI SINTOMI INQUIETANTI):** Krzysztof Belczyk, Bartłomiej Kalisz, Michał Lach, Adrian Krawczyk, Łukasz Krawiec, Ernest Kiedrowicz, Jan Truchanowicz Alessandro Varesi, Francesca Varesi, Mirko Caprioglio, Matteo Prizzon  
**SUPERVISIONE TESTING E SVILUPPO:** Paweł Samborski  
**PROGETTAZIONE GRAFICA:** Adrian Radziun, Andrzej Pótoranos  
**ILLUSTRAZIONI:** Anna Myrcha, Ewa Labak, Michał Peitsch, Patryk Jędraszek, Jakub Dzikowski, Piotr Orleański, Piotr Foksowicz, Piotr Kryński, Łukasz Jaskulski, Maciej Łaszkiwicz "Makilask", Michał Salata "Fajna Wizja", Mateusz Bielski, Michał Oracz  
**GRAFICA DEI PERSONAGGI E DELLA SCATOLA:** Anna Myrcha  
**MAGNIFICHE MINIATURE 3D:** Jędrzej Chomicki, Jakub Ziłkowski, 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:** Dawid Przybyła, Michał Matbosz  
**LIBRETTO DELLE REGOLE:** Michał Oracz, Hervé Daubet, Michał Lach  
**LAYOUT E IMPAGINAZIONE:** Jędrzej Cieślak, Michał Oracz  
**LAYOUT E IMPAGINAZIONE DELLA VERSIONE ITALIANA:** Patrycja Marzec, Maria Pinkowska-Porzycka  
**REVISIONE E EDITING:** Hervé Daubet  
**RINGRAZIAMENTI:** Ken Cunningham, Christi Kropp, Jordan Luminals, Tony Nguyen, Ian Sutton, Michael French, Joanna Brzezińska, Anna Gajdziszewska, Marta Syc, Kamil Maleszka, Maciej Wanicki, Kostek Weber  
**VERSIONE ITALIANA:** Tito Leati  
**CONTROLLO QUALITÀ ITALIANO:** Mirko Caprioglio, Flavio Conticello, Matteo Lo Bue, Matteo Prizzon, Stefano Suardi, Alessandro Varesi, Francesca Varesi. Grazie di cuore a tutti i nostri backer!

# COMPONENTI

Ecco tutto ciò che avete trovato nella scatola.



**Tabellone**



**Indicatore Gruppo**



**Indicatore Primo giocatore**



**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 gettoni Personali Sognatore**

Ogni Sognatore ha il proprio gettone Personale.

Si tratta di un gettone universale che può avere diversi usi specificati da carte e regole.



**4 plance Sognatore**



**4 plance Sognatore in Modalità Lucida**

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



**14 Maschere (e 4 basette per Maschere)**



**4 mazzi INFLUENZA Sognatore**

(22 carte ciascuno)



**4 carte AZIONI BASE**



**5 carte OGGETTO INIZIALE**



**4 mazzi Modalità Segreta (Lucida)**

impacchettati

(20 carte ciascuno)

Non apriteli finché non vi viene detto di farlo!



**Mazzo Mercato dell'INFLUENZA iniziale**

(81 carte)

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



**12 carte TURNO**



**Mazzo FATO iniziale da 10 carte**



**Mazzo DIFETTO iniziale da 6 carte**



**395 carte SEGRETE**

Non guardatele finché non vi viene detto di farlo!



**280 tessere SEGRETE**

Non guardatele finché non vi viene detto di farlo!

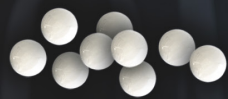
Nel gioco viene usato il termine "tessere" per le carte di grandi dimensioni (100x100 mm).



**12 segnalini Intento (4 per ciascun colore)**

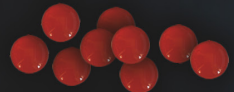


**5 gettoni Spirito**



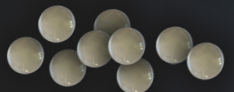
### 16 segnalini Etere

Utilizzati per indicare l'Etere, ovvero l'esperienza acquisita dai Sognatori. L'Etere può essere speso per migliorare i Sognatori, acquistare 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 dei Sognatori. L'Afflizione è rappresentata da nelle regole.



### 16 segnalini Generici

I segnalini Generici hanno svariati usi specificati da carte e regole. I segnalini Generici sono rappresentati da nelle regole.



### 6 Gemme Splendenti

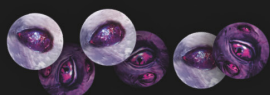
Pietre preziose che i Sognatori possono utilizzare in azioni specifiche. La loro importanza cresce nel corso della campagna. Le Gemme Splendenti sono rappresentate da nelle regole.



### Dado Movimento Entità



### Dado Fortuna



### 20 gettoni Minaccia

Gettoni che hanno svariati usi specificati da carte e regole. Per lo più rappresentano pericoli o sfide. Ognuno di questi gettoni ha due lati diversi, poiché possono essere utilizzati secondo diverse carte o regole per rappresentare svariati effetti. 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

Le Chiavi sono necessarie per aprire i Portali Onirici.



### 10 gettoni Storia

Gettoni che hanno svariati usi specificati da carte e regole. 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 scoprite il significato e le regole su una carta che avete scoperto!



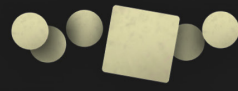
### Contaore



### Gettone Parete/Lancetta



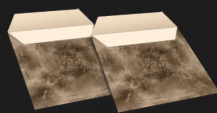
### Gettone Buco



### 6 gettoni vuoti (in bianco)



### 15 gettoni Entità



### 2 buste per le tessere Portale Onirico



### 4 miniature Mutaforma umanoide



### 4 miniature Mutaforma zoomorfo



### Miniatura Belshazar



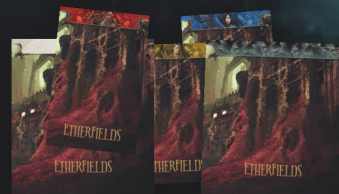
### Portacarte Saggezza

### 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.



### 17 Divisori

Utili per separare i mazzi nella scatola.



### Libretto dei Testi Segreti

## DIVISORI PICCOLI:



### 4x carte Sognatore

Ogni Sognatore contrassegna le proprie carte Influenza e le altre carte con il proprio Divisorio. È disponibile un Divisorio aggiuntivo per la Mietitrice, nel caso abbiate l'espansione per il quinto giocatore.



### 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 che sono state rimosse dal gioco. Quando è necessario rimuovere una carta dal gioco, mettetela nella scatola dietro il Divisorio delle carte rimosse: non verrà più utilizzata nel 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 che sono state rimosse dal gioco. Quando è necessario rimuovere una tessera dal gioco, mettetela nella scatola dietro il Divisorio delle tessere rimosse: non verrà più utilizzata nel gioco.

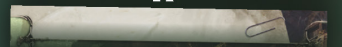


### Mazzo Sonno

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.

# DESCRIZIONE DEL TABELLONE

**1 PAESAGGIO ONIRICO:** tutte le tessere Paesaggio Onirico del Sonno/Sogno attuale vengono posizionate su questa parte del tabellone. La griglia codificata (A1, B1 ecc.) mostra come posizionare tessere specifiche. Le tessere vanno posizionate in modo da corrispondere alla griglia e ai codici.

**2 MAPPA DEL MONDO ONIRICO:** tutte le tessere Mappa del Mondo Onirico ottenute vengono piazzate scoperte su questa parte del tabellone. Ce ne saranno solo poche all'inizio della campagna, ma col tempo tutti gli spazi si riempiranno.

La griglia codificata (A1, B2 ecc.) mostra come posizionare tessere specifiche. Le tessere vanno posizionate in modo da corrispondere alla griglia e ai codici.

Una volta ottenuta, una tessera viene rivelata definitivamente. Le tessere vanno posizionate sulla Mappa del Mondo Onirico all'inizio di ogni nuova sessione e non possono essere rimosse in alcun modo.

Abbiamo incluso due portacarte dedicati per aiutarvi a ordinare le tessere Mappa del Mondo Onirico che avete ottenuto.

**3 DEPOSITO:** carte, gettoni e segnalini ottenuti dal Gruppo durante la campagna vengono posizionati qui e possono essere usati da tutti i Sognatori (ad esempio, Chiavi e carte Nota). Anche gli oggetti attualmente non utilizzati (inattivi) vengono piazzati qui.

Le carte nel Deposito devono essere tenute coperte, in modo da non ingombrare il tavolo. Potete comunque guardarle in ogni momento, eccetto quando dovete estrarre un Oggetto a caso dal Deposito (in tal caso, mischiate tutti gli Oggetti nel Deposito e pescate casualmente).

**4 SPAZIO TESSERE PORTALE ONIRICO:** la tessera Portale Onirico del Sogno attuale viene posizionata qui. Quando non vi trovate in un Sogno, questo spazio resta vuoto.

**5 SPAZIO DEL MAZZO SONNO/SPAZIO ENTITÀ:** il mazzo Sonno viene posizionato coperto qui.

Quando iniziate un Sonno, scoprite la tessera Sonno più alta. Quando il Sonno si conclude, mettete la relativa tessera in fondo al mazzo Sonno.

Durante un Sogno, questo spazio diventa lo spazio Entità: se c'è un'Entità nel Sogno, mettete la sua tessera in cima al mazzo Sonno.

**6 SPAZIO MAZZO TURNO:** le carte Turno scoperte, che vengono risolte nel corso dei Turni consecutivi di un Sonno/Sogno, vengono messe qui.

**7 SPAZIO PILA SCARTI TURNO:** le carte Turno coperte, che non vengono usate in un Sonno/Sogno o vengono scartate dopo essere state risolte, vengono messe qui.

*Quando non vi trovate in un Sonno/Sogno, tutte le carte Turno sono in questo spazio.*

**8 SPAZIO TESSERE MAPPA DEL SONNO:** le tessere Mappa del Sonno coperte che non sono attualmente nel Paesaggio Onirico vengono posizionate qui.

Quando il gioco lo richiede, pescate casualmente una tessera da questo spazio e posizionalatela nel Paesaggio Onirico.

**9 SPAZIO MAZZO STAGIONE:** il mazzo Stagione, scoperto, viene piazzato qui. La carta più alta indica la Stagione in corso.

Potete guardare le carte del mazzo in qualsiasi momento, a condizione che la carta Stagione attiva venga rimessa in cima al mazzo quando avete finito.

*Scoprirete le carte Stagione nel vostro primo Sogno, in cui vi verranno spiegate le regole necessarie.*

**10 3 SPAZI OGGETTO ATTIVO:** i vostri oggetti attualmente in uso (attivi) vengono posizionati qui.

**11 OROLOGIO:** il Contatore sull'orologio indica il numero attuale di ore che i Sognatori possono utilizzare.

**12 SPAZIO MAZZO FATO:** il mazzo Fato viene posizionato qui, a faccia in giù.

Quando il gioco richiede di pescare una carta Fato, pescate la carta in cima al mazzo. Salvo diversa indicazione, le carte risolte vengono messe in fondo al mazzo.

**13 SPAZIO MAZZO DIFETTO:** il mazzo Difetto viene posizionato qui, coperto.

Quando è necessario pescare una carta Difetto, pescate la carta più alta del mazzo. Quando una carta Difetto viene rimossa, mettetela in fondo al mazzo.

**14 QUARTO SPAZIO OGGETTO ATTIVO:** durante il gioco, potreste trovare carte che aumentano il limite dei vostri Oggetti attivi. In tal caso, questo spazio può essere utilizzato per posizionare un quarto Oggetto attivo.



## DESCRIZIONE DELLA PLANCIA SOGNATORE

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



# PREPARAZIONE DEL GIOCO

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

– Lewis Carroll, Alice nel paese delle meraviglie

**F**inalmente! È arrivata la nostra nuova attrezzatura. Adesso dobbiamo approntare questa macchina per viaggiare nei sogni. Sembra anche troppo facile. Pare che manchino diverse parti specifiche. Come ci hanno detto, però, all'avviamento le parti mancanti dovrebbero apparire da sole. Ma da dove? Forse da questo strambo contenitore pieno di... chissà cosa?

**Se state iniziando una nuova campagna, leggete il riquadro "Iniziare la campagna" alla destra di questa pagina.**

Durante una sessione, alcuni elementi vengono posizionati sul tabellone, alcuni vicino al tabellone e il resto (utilizzato più di rado) resta nella scatola.

Ricordate che alcune regole possono cambiare durante la campagna: potete ottenere carte che modificano alcune regole esistenti o ne aggiungono di completamente nuove.

## 1. IL TABELLONE E I SUOI ELEMENTI

**A**

Preparate il **tabellone**.

**B**

Posizionate tutte le vostre **carte Nota** (se ne avete) e i vostri **Oggetti** nel Deposito.

Pescherete gli Oggetti attivi in seguito.

**C**

Posizionate i seguenti mazzi negli spazi appositi:

▶ **C1 Mazzo Sonno** (dopo averlo mischiato);

▶ **C2 Tessere Mappa del Sonno** (dopo averle mischiate);

▶ **C3 Carte Turno** (dopo averle mischiate);

Pescherete le carte Turno da questo mazzo in seguito.

▶ **C4 Carte Fato** (dopo averle mischiate);

▶ **C5 Carte Difetto** (dopo averle mischiate);

▶ **C6 Carte Stagione** (non cambiate la carta attualmente in cima al mazzo).

**D**

Posizionate tutte le vostre **tessere Mappa del Mondo Onirico** sulla griglia della Mappa del Mondo Onirico.

**E**

A seconda del numero di Sognatori, posizionate il **Contaore** nello spazio corrispondente dell'Orologio:

▶ 1 Sognatore: 5 Ore

▶ 2 Sognatori: 4 Ore

▶ 3 Sognatori: 3 Ore

▶ 4 Sognatori: 2 Ore

▶ 5 Sognatori (se avete l'espansione "5<sup>o</sup> giocatore"): 1 Ora

## 2. ELEMENTI VICINO AL TABELLONE

▶ **Mettete tutti i dadi, i gettoni e i segnalini** in riserve separate vicino al tabellone. Verranno utilizzati al momento opportuno.

▶ Se avete già dei **gettoni Segno**, posizionatele vicino al tabellone. Ogni Sognatore prende i propri gettoni Segno e li mette vicino alla propria **plancia Sognatore**.

▶ Prendete la **busta contenente tutti i vostri Portali Onirici** che non sono stati ancora rimossi dal gioco.

Potete estrarre tutte le tessere Sogno dalla busta e posizionarle vicino al tabellone. In questo modo, potete esaminarle prima di decidere dove andare in seguito.

▶ Mettete tutte le **carte Saggezza** che avete ottenuto nel loro **portacarte**.

## 3. ELEMENTI NELLA SCATOLA

Per separare i mazzi all'interno della scatola, usate i divisori.

Potete lasciare i seguenti elementi dentro la scatola (anche se alcuni possono essere utilizzati durante la sessione):

▶ **Mercato dell'Influenza** (dopo averlo mischiato);

▶ **Mercato degli Oggetti** (dopo averlo mischiato);

▶ **Tutte le carte Segrete** (non cambiate il loro ordine!);

▶ **Tutte le tessere Segrete** (non cambiate il loro ordine!);

▶ **Maschere disponibili** (tutte le Maschere che non sono state acquisite da alcun Sognatore).

## 4. PLANCE SOGNATORE


Ogni Sognatore posiziona la propria **plancia Sognatore** davanti a sé.

Dopodiché posiziona il proprio **mazzo Influenza**, una carta **Azioni base** e il proprio **gettone Personale** accanto alla propria plancia Sognatore.

Il giocatore che inizia la partita viene scelto di comune accordo e riceve l'**indicatore Primo giocatore**.

## 5. RISVEGLIO

Risolvete la **carta Saggezza del Risveglio**, iniziando dal passaggio 4.

Quando posizionate le 2 tessere Mappa del Sonno iniziali, piazzate i vostri Sognatori nelle caselle .

## INIZIARE LA CAMPAGNA SCELTA DEL SOGNATORE

All'inizio della prima sessione di una nuova campagna, ogni giocatore sceglie (in qualsiasi ordine) l'archetipo che giocherà durante la campagna.

Non c'è da preoccuparsi, poiché sarà possibile cambiare o scambiare l'archetipo nel corso del gioco! Inoltre, altri giocatori possono unirsi alla campagna in un secondo momento.

Potete scegliere uno dei quattro Sognatori: Giocatrice, Specialista, Duro e Libertaria.



**LA GIOCATRICE** è una buona scelta se vi piace sfidare il destino e lanciare i dadi. La Giocatrice 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 artigiano. 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 DURO** 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 una cosa meno importante. A volte si comporta in modo infantile.

Dopo che ogni giocatore ha scelto il proprio Sognatore, prende la propria miniatra, il gettone Personale, la plancia del Sognatore e il mazzo Influenza iniziale.

Inoltre, ogni giocatore prende una carta Azioni base.

Nota: il termine "Sognatore" viene usato nel gioco per designare i giocatori o i loro personaggi. Il termine "giocatore" viene usato, in rare occasioni, quando ci si riferisce a qualcosa che succede al di fuori del mondo di gioco.

## PREPARAZIONE INIZIALE DELLA CAMPAGNA

La preparazione della prima sessione è molto semplice. Fate in ordine quanto segue:

1. Preparate il **tabellone**.

2. Posizionate i seguenti mazzi negli spazi appositi:

▶ **Carte Turno;**

▶ **Carte Fato;**

▶ **Carte Difetto.**

3. Mettete **tutti i dadi, i gettoni e i segnalini** in riserve separate vicino al tabellone. Userete gettoni e segnalini quando richiesto dal gioco.

4. Ogni Sognatore posiziona la propria plancia Sognatore davanti a sé.

5. Accanto alla plancia, ogni Sognatore dispone il proprio **mazzo Influenza** e la carta **Azioni base**.

Molti elementi, come gli Oggetti, le Maschere, il mazzo Sonno, le tessere Mappa del Mondo Onirico ecc. restano inutilizzati all'inizio della vostra prima sessione. Non preoccupatevi, entreranno in gioco quando sarà il momento.

## INIZIARE LA PRIMA SESSIONE

Dopo aver preparato il gioco e letto il regolamento, prendete e risolvete la tessera **I-01 X** e iniziate il Sogno tutorial.

## PANORAMICA DEL GIOCO

**E**therfields è un gioco narrativo e cooperativo per 1-4 giocatori (5, se avete l'espansione "5° giocatore"). Una serie di Sogni unici attendono di essere svelati tramite un'emozionante esplorazione e incontri tattici.

Scoprite l'identità dei Sognatori, il loro passato dimenticato e la loro disperata missione. Visitate Paesaggi Onirici, surreali e tentacolari. Non sorprendetevi se questi ambienti, come spesso accade nei sogni, si fanno oscuri e inquietanti. Preparatevi a sfide ed enigmi in stile escape room. Individuate un indizio nell'immagine. Scoprite un collegamento occulto tra diversi stralci di informazione. Usate tanto il vostro istinto quanto la vostra logica.

All'inizio esplorerete il Mondo Onirico, cercando di scoprire di che si tratta e chi siete. Vi trovate lì per una ragione specifica, ma inizialmente non riuscite a ricordarla con esattezza. Dovrete ricostruire i vostri ricordi da frammenti sparsi.

Le regole sono abbastanza semplici all'inizio, ma diventeranno sempre più complesse durante la campagna. Nuove regole aprono nuove possibilità e, a volte, possono capovolgere tutto.

In Etherfields la costruzione del mazzo si applica a quasi tutti i mazzi del gioco, non solo a quelli dei giocatori.

Per saperne di più, entrate nel Mondo Onirico. Può essere buio qua e là, ma non è mai monotono. Poi, guardatevi intorno e chiedetevi: e se la nostra esistenza non fosse altro che un vasto sogno collettivo?

# REGOLE FONDAMENTALI

**M**olti simboli, gettoni, segnalini o tag non sono descritti nel regolamento. Vengono spiegati solo quando un altro elemento del gioco li menziona.

*Molti elementi di gioco, carte con nuove regole o persino interi mazzi non sono descritti nel regolamento e appaiono più avanti nel gioco. Qualsiasi regola rilevante verrà spiegata su questi elementi.*

*Tenete presente che anche le regole "ovvie" non sono spiegate nei dettagli (ad esempio, "una volta per Turno" significa che è possibile fare qualcosa solo una volta per turno, oppure "previene l'Afflizione" significa che non fa subire Afflizione e così via...). Molte regole su carte e tessere sono autoesplicative. Abbiamo ritenuto che l'inclusione di spiegazioni ovvie avrebbe reso meno visibili le informazioni chiave (e il regolamento alquanto noioso!).*

*Regole e componenti vi permettono di interagire con le meccaniche del gioco e scoprire collegamenti, tattiche e funzionalità interessanti, ma non vi diremo cosa fare esattamente: scoprire queste cose da soli fa parte del divertimento delle sessioni di Etherfields.*

*I testi descrittivi sono particolarmente importanti in questo gioco, poiché spesso forniscono indizi importanti per prendere decisioni o risolvere enigmi.*

*Utili suggerimenti sono nascosti nel testo e nelle illustrazioni. A volte le immagini includono parole o frasi appena visibili. Non sono state stampate per caso. Prestate sempre attenzione ai dettagli.*

## PRIMO GIOCATORE

Durante la preparazione, i Sognatori scelgono chi sarà il Primo giocatore. Il Sognatore designato riceve l'indicatore Primo giocatore.

Durante la fase dei Sognatori di un Sonno/Sogno, il Primo giocatore agisce per primo in ogni passaggio "Carte e azioni" della fase dei Sognatori. Il gioco poi prosegue in senso orario.

Il Primo giocatore risolve anche qualsiasi controversia tra i Sognatori: se il Gruppo non sa decidersi su cosa fare, l'ultima parola spetta al Primo giocatore.

All'inizio di ogni nuovo Turno del Sonno/Sogno (o dopo aver risolto un Luogo nel Mondo Onirico), se tutti i giocatori sono d'accordo, l'indicatore Primo giocatore viene passato in senso orario al giocatore successivo.

*Tenete presente che passare l'indicatore Primo giocatore è del tutto facoltativo: se i giocatori non hanno problemi a prendere decisioni collettive e si trovano bene giocando nello stesso ordine a ogni Turno, possono anche ignorare questa regola.*

## FLUSSO DEL GIOCO

Durante la campagna, giocherete svariati **Sogni e Sogni**.

Negli intervalli, viaggerete sulla **Mappa del Mondo Onirico**, dove risolverete gli effetti dei Luoghi.

In una singola sessione di gioco, probabilmente giocherete diversi Sogni e un Sogno.

## OBIETTIVI DEI GIOCATORI (GRUPPO)

I Sognatori sono nel Mondo Onirico per un motivo specifico, ma il viaggio ha compromesso la loro memoria, al punto che il loro primo scopo è capire perché sono lì e cosa devono fare.

Inoltre, ogni Sogno ha il proprio **Obiettivo**. A volte è chiaramente indicato sulla tessera Portale Onirico, ma a volte potrebbe esserci solo un suggerimento e tocca a voi scoprire ulteriori dettagli durante il Sogno.

Inoltre, ogni Sognatore scoprirà di più su sé stesso durante la campagna, svelando la propria storia dimenticata e sviluppando il proprio personaggio in diversi modi.

CREDO CHE IL NOSTRO MONDO  
SIA SEMPRE PIÙ STONATO!

DOVE SEI?  
PARLAMI!  
NON TI VEDO!



## SCELTE MULTIPLE

Quando è necessario fare qualcosa e ci sono diverse opzioni (come Muovere un'Entità con più percorsi possibili), i Sognatori prendono una decisione collettiva.

## 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 (👤)

👤 indica il numero dei giocatori. È sempre uguale al numero di giocatori che partecipano alla sessione (ad esempio, se ci sono 4 giocatori, questa icona vale "4").

## SIMBOLO "/"

Il simbolo "/" significa "o".

AIUTAMI!  
CI VORRÀ POCO  
PER APRIRLA!



# MAPPA DEL MONDO ONIRICO

Se non sai dove vuoi andare, non importa quale strada prendi.

– Lewis Carroll, Alice nel paese delle meraviglie

**G**iocare sulla Mappa del Mondo Onirico è piuttosto facile e le vostre sessioni iniziano sempre lì, quando mettete l'indicatore Gruppo nel Luogo del Risveglio.

## VIAGGIARE NEL MONDO ONIRICO ED EFFETTI DEI LUOGHI

Scegliete sempre uno dei **Percorsi** e spostate l'indicatore Gruppo nel Luogo successivo seguendo la direzione del Percorso (le frecce puntano verso la destinazione).

Dopo essere entrati in un Luogo, risolvete l'effetto (rappresentato da un'icona o da una breve regola). Se ci sono più effetti, risolvete uno per uno, da sinistra a destra.

Non ci sono "turni", spostate semplicemente l'indicatore Gruppo nel Luogo successivo, risolvete gli effetti e fatelo di nuovo fino a quando non entrate in un Sonno/Sogno. A questo punto, il gioco prosegue nei Paesaggi Onirici, mappe più complesse su cui utilizzerete le miniature dei vostri Sognatori.

La descrizione di tutti gli effetti dei Luoghi sulla Mappa del Mondo Onirico appare su una carta speciale, più avanti nella campagna. Non preoccupatevi del loro significato per ora.

Oltre ai Percorsi normali, ci sono anche pericolose **Scorciatoie**. Per prendere una Scorciatoia, dovete pagarne il prezzo: l'effetto della Scorciatoia, diverso per ogni tessera Mappa del Mondo Onirico, è descritto sulla tessera. Le Scorciatoie, come i Percorsi, possono essere prese solo in una direzione.

Quando prendete una Scorciatoia tra due diverse tessere Mappa del Mondo Onirico, risolvete l'effetto della Scorciatoia della tessera di partenza.

## CARTE FATO



Nelle prime fasi del gioco, otterrete una carta che elenca nei dettagli tutte le icone dei Luoghi. Per ora, c'è solo una cosa che dovete sapere:

**?** significa che dovete pescare e risolvere la carta più in alto del mazzo Fato. Dopo averla risolta, salvo indicazioni contrarie, mettetela in fondo al mazzo Fato.

Le carte Fato sono brevi intermezzi, piccole avventure o eventi che a volte vi chiederanno di fare una scelta. Ogni carta Fato contiene tutte le regole necessarie per risolverla.



Alcune carte Fato dicono (all'interno di una cornice bianca nella parte superiore della carta) di pescare una tessera Mappa del Mondo Onirico (se possibile) e di posizionarla nel Paesaggio Onirico. Dopodiché, se c'è uno spazio carta Anomalia vuoto, posizionateci la carta Fato. Le carte Fato con queste istruzioni sono chiamate **carte Anomalia**.

E cos'è una casella Anomalia? Le troverete facilmente sulle tessere Mappa del Mondo Onirico.

Un momento... Perché posizioniamo una carta nel Paesaggio Onirico mentre stiamo giocando sulla Mappa del Mondo Onirico? C'è qualcosa che non va? Beh, anche se giocate sulla Mappa del Mondo Onirico, il Paesaggio Onirico si trova comunque sul tabellone e le carte Anomalia potrebbero cambiarlo un po'. Quindi, quando tornate alla Mappa del Mondo Onirico, potrebbero esserci alcuni nuovi elementi che cambiano la situazione in modo significativo.

E se non ci sono spazi carta Anomalia vuoti? In questo caso, scartate la carta Fato (rimettetela in fondo al mazzo). Stavolta non è successo niente.

Ogni volta che scartate una carta Anomalia per qualsiasi motivo, mettetela in fondo al mazzo Fato.



## SCEGLIERE UNA DESTINAZIONE SULLA MAPPA DEL MONDO ONIRICO

Quando viaggiate, di solito avrete più di una tessera Portale Onirico tra cui scegliere (solo alcune all'inizio, ma ne appariranno altre durante la campagna). Prima di scegliere una destinazione, controllate attentamente dove si trovano i Portali Onirici sulla Mappa del Mondo Onirico e quante Chiavi richiedono. Quindi, controllate i Percorsi e le Scorciatoie disponibili che vi consentono di arrivarci o di ottenere le Chiavi.

Cercherete di raggiungere il Sogno più vicino o quello che richiede il minor numero di Chiavi? O punterete a quello che sembra offrire le migliori ricompense? Forse avete subito troppa Afflizione e cercate tregua nella parte più sicura della Mappa del Mondo Onirico? O proverete a raggiungere la destinazione che cambierà la Stagione sfavorevole con una più propizia?

Magari non volete entrare subito in un Sogno, ma preferite passeggiare un po', visitare alcuni Sonni e raccogliere prezioso Etere, con cui potrete acquistare nuove carte Influenza e Oggetti utili per affrontare le difficoltà che incontrerete in seguito...

Ci sono anche molti effetti interessanti che potete attivare in diversi Luoghi. Guardate la Mappa del Mondo Onirico e scegliete attentamente.

In ogni caso, tutto questo viaggiare ha uno scopo: raccogliere Chiavi, prepararsi e, infine, entrare in un Sogno per fare il passo successivo (a volte un grande salto!) nel corso della campagna.



## UTILIZZARE CARTE INFLUENZA E OGGETTI SULLA MAPPA DEL MONDO ONIRICO

Le carte Influenza e gli Oggetti, come la maggior parte delle regole e degli elementi descritti nelle sezioni seguenti, sono usati per lo più nei Sonni/Sogni, non sulla Mappa del Mondo Onirico, semplicemente perché riguardano situazioni presenti nei Sonni/Sogni.

Esistono alcune eccezioni. Alcune carte Influenza/Oggetto sono specifiche per la Mappa del Mondo Onirico (come indicato sulla carta). Il più delle volte, modificano le regole per viaggiare sulla Mappa del Mondo Onirico o influenzano la risoluzione degli effetti dei Luoghi.

Nota che per poter utilizzare tali carte Influenza occorre averle in mano (o, se sono carte Progresso, averle nella propria zona Progresso), poiché non avviene nessuna pesca di carte sulla Mappa del Mondo Onirico. Questa potrebbe essere una buona ragione per terminare un Sonno/Sogno con tali carte in mano.

Alcune carte, sebbene non specificamente riservate alla Mappa del Mondo Onirico, possono essere giocate se hanno un effetto (come rilanciare i dadi) che può essere utile sulla Mappa del Mondo Onirico (o quando si risolve una carta Fato). In breve, se riuscite a trovare un'utilizzo per una carta Influenza o un Oggetto, potete usarlo sulla Mappa del Mondo Onirico.

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

# SONNI E SOGNI

Mr. Sandman, portami un sogno, il più carino che abbia mai visto.

- The Chordettes, Mr. Sandman

Quando entrate in un Sonno/Sogno, lasciate l'indicatore Gruppo sulla Mappa del Mondo Onirico. La situazione è "sospesa" fino a quando i Sognatori non terminano il Sonno/Sogno (allorché ritornano all'indicatore Gruppo sulla Mappa del Mondo Onirico e riprendono i loro viaggi da lì).

In un Sonno/Sogno, il gioco si svolge su Mappe più dettagliate (chiamate Paesaggi Onirici), utilizzando le miniature dei singoli Sognatori. Lì pescherete le vostre carte Influenza (finalmente!) ed eseguirete diverse azioni per giocare piccoli Sonni o grandi Sogni.

## DIFFERENZA TRA SONNI E SOGNI

I **Sonni** sono avventure semplici e brevi.

Nei Sonni, l'elemento principale è di solito l'incontro con una pericolosa Entità. Si giocano sulla Mappa del Sonno e, la maggior parte delle volte, utilizzano solo una tessera Entità (stampata sul retro della tessera Sonno attuale). Ogni tessera Entità del Sonno include una piccola sezione di preparazione e le condizioni che dovete soddisfare per completare il Sonno.

I **Sogni** sono avventure più lunghe e ampie.

Ogni Sogno ha il proprio unico Paesaggio Onirico, creato con tessere specifiche dal mazzo delle tessere Segrete. Queste tessere possono essere riconosciute dal codice univoco visualizzato sul retro. Oltre alle tessere Mappa, ogni Sogno ha solitamente un'Entità unica e diverse carte Segrete associate. Tutte le carte e le tessere di un particolare Sogno sono Segrete, quindi non potete guardarne il fronte finché il gioco non lo richiede.

## MANCANZA DI COMPONENTI

Ogni volta che dovrete ottenere o piazzare un elemento e la riserva è esaurita (mancanza di segnalini ●, Chiavi, gettoni ●, 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 falliscono, vedi "Afflizione e morte di un Sognatore" a pag. 18 per maggiori dettagli.

Il numero di elementi di un certo tipo NON dipende dal numero di Sognatori.

Questa regola si applica a tutti gli elementi ottenuti 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 es. perché siete stati sconfitti in precedenza). Non otterrete quindi un secondo esemplare di tale Oggetto.

## ORDINE DEL TURNO

I Sonni e i Sogni sono suddivisi in Turni. Ogni Turno consiste nelle seguenti fasi:

### FASE DEI SOGNATORI

#### PASSAGGIO 1: PESCA DELLE CARTE

Ciascun Sognatore con 2 carte o meno in mano pesca 4 carte Influenza.

Ciascun Sognatore con 3 o più carte in mano, ne pesca fino alla propria capacità di mano (può pescarne al massimo 4). La capacità di mano normale è 6 carte.

*Alcuni effetti e carte possono aumentare questo limite.*

**Il numero di carte che avete in mano non può mai eccedere la vostra capacità di mano.**

*Se avete già raggiunto la vostra capacità di mano, non potete pescare!*

*Un Sognatore non può scegliere di pescare meno carte del necessario.*

Prima di pescare, potete scartare un numero qualsiasi delle carte che avete in mano.

Durante la pesca delle carte, se esaurite il vostro mazzo, **rimescolate** la vostra pila degli scarti per creare un nuovo mazzo e pescate il resto delle carte richieste. Tuttavia, ciò ha un prezzo (vedi il riquadro "Rimescolamento").

#### PASSAGGIO 2: CARTE E AZIONI

I Sognatori eseguono le azioni e giocano le carte. Possono Muovere la loro miniatura nel Paesaggio Onirico, usare le proprie carte ed eseguire azioni (indicate su carta Azioni base, carte Influenza, Oggetti attivi, Maschere attive, tessere Mappa e tessere Entità).

A partire dal Primo giocatore e procedendo in senso orario, ogni Sognatore svolge un **round**. Ogni Sognatore può svolgere tutti i round che desidera, finché tutti non esauriscono le carte o passano consecutivamente.

A ogni round, potete eseguire solo una delle seguenti azioni Oniriche: un'azione Mappa, un'azione Portale Onirico, un'azione indicata su una carta Segreta, o un'interazione indicata su una tessera Entità.

Potete inoltre eseguire un qualsiasi numero di altre azioni (ad es. Movimento, azioni base, azioni di carte Influenza o di Oggetti attivi ecc.) e altre attività (come piazzare carte Progresso, ottenere Gemme Splendenti ecc.). Potete sempre passare il vostro round e attendere quello successivo (nello stesso Turno) per fare ciò che desiderate in un secondo momento.

*Se preferite una forma di gioco più libera, potete giocare senza preoccuparvi dell'ordine in cui i giocatori svolgono i propri round finché una situazione specifica non richiede un ordine preciso.*

*Per maggiori dettagli sulle azioni, vedi pag. 12.*

## FASE DEL PAESAGGIO ONIRICO

Alla fase dei Sognatori segue la Fase del Paesaggio Onirico.

#### PASSAGGIO 1: ENTITÀ ED EVENTI SOGNO

In questo passaggio, i gettoni o le miniature Entità si Muovono, hanno luogo gli effetti delle loro attività e vengono risolti altri eventi Sogno.

La carta Turno attuale specifica quali effetti di questo Sogno (sulla tessera Entità, sulla tessera Portale Onirico o su qualsiasi carta Segreta) vengono risolti e in quale ordine.

*In alcuni Sonni/Sogni, possono verificarsi effetti aggiuntivi, indipendentemente dalla carta Turno. Tali effetti sono descritti sugli elementi del Sonno/Sogno.*

Durante la fase del Paesaggio Onirico, i Sognatori non possono utilizzare gli effetti di azioni o carte, a meno che la regola di una carta lo permetta in modo specifico o sia presente l'icona speciale ⚡.

*A volte non ci saranno effetti durante il passaggio Entità ed eventi Sogno. In tal caso, le carte Turno non sono altro che un mezzo per contare i vostri Turni in un Sonno/Sogno.*

#### PASSAGGIO 2: SCARTO DELLA 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.

Dopodiché, se ci sono ancora carte nel mazzo Turno, inizia un nuovo Turno.

In caso contrario, risolvete l'effetto Turni esauriti (come descritto sulla tessera Sonno/Portale Onirico).

*Per maggiori dettagli sulle carte Turno, vedi pag. 10.*

PERCHÉ COSTRUIAMO  
SEPOLCRI VUOTI?  
CHI VUOLE VIVERCI DENTRO?

## RIMESCOLAMENTO

Ogni volta che rimescola il mazzo  
Influenza durante la pesca delle carte,  
un giocatore subisce 1●, oppure Sigilla  
3 carte (dopo aver rimescolato).

*Per maggiori dettagli sull'●, vedi pag. 18.*

*Per maggiori dettagli sul Sigillamento delle carte, vedi pag. 14.*

*Per scongiurare la minaccia della morte, il giocatore dovrà scegliere tra subire pericolosa ● o sacrificare alcune carte del proprio mazzo, Sigillandole. In un modo o nell'altro, il giocatore dovrà trovare il modo di curarsi l'● o Dissigliare le carte per rimettersi in sesto. Di tanto in tanto, dovrà riposarsi per recuperare le forze. Il modo più semplice per riuscirci è la speciale tessera Fase Delta, nascosta nel mazzo Sonno.*

*A volte, è possibile rimescolare il mazzo Influenza, anche se non è esaurito: il giocatore prende tutte le carte ancora nel mazzo, le unisce a quelle della pila degli scarti e le rimescola per formare il nuovo mazzo Influenza. Ricordate: quando un giocatore rimescola il mazzo al di fuori della pesca delle carte, non subisce la penalità del rimescolamento.*



# TESSERE ENTITÀ

Mostri? Ti sembrano mostri?

- Silent Hill 3

**PRESENZA DIETRO DI ME** II

7: Piazza 1 nella tua casella.

Solo quando la Presenza non è in una casella.

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

**4 TURNI** Usate la Presenza.

**Valore di Movimento**

**Preparazione**

**Interazioni**

**Effetti Entità**

**Liberazione**

**TURNI ESAURITI / SALTA:** Vi ha preso - risolvete t.770.

1.586

Ogni volta che iniziate una nuova sessione o uscite da un Sogno (dopo aver sgombrato il Paesaggio Onirico), posizionate le 2 tessere Mappa del Sonno iniziali (con scritto "Inizio" sul retro) sulla griglia e piazzateci sopra le miniature dei Sognatori (vedi la sezione "Ingresso dei Sognatori e Generazione delle Entità", pag.10).

Gli elementi che avete preparato sulla griglia del Paesaggio Onirico vi serviranno all'inizio del prossimo Sonno, che incontrerete molto presto. Durante i vostri viaggi sulla Mappa del Mondo Onirico, prima o poi entrerete in un Luogo in cui dovrete pescare e risolvere la tessera più in alto del mazzo Sonno.

La maggior parte delle tessere Sonno sono tessere Entità del Sonno (vedi "Tessere Entità del Sonno" sotto).

Se la tessera non è una tessera Entità del Sonno, seguite semplicemente le sue istruzioni.

Ogni volta che è necessario aggiungere una nuova tessera Sonno al mazzo Sonno, aggiungetela in fondo al mazzo.

## TESSERE ENTITÀ DEL SONNO

Ogni tessera Entità del Sonno contiene le regole per un incontro casuale con un abitante del Mondo Onirico.

**PREPARAZIONE:** leggete innanzitutto la sezione sulla Preparazione in alto a destra. Se la Preparazione indica una Generazione (la maggior parte delle volte è così), il Sonno viene giocato sulla Mappa del Sonno. Poi preparate la quantità richiesta di carte Turno, generate il numero richiesto di gettoni/miniaturre Entità ed eseguite gli eventuali passaggi aggiuntivi della preparazione.

Le altre sezioni della tessera verranno utilizzate durante l'incontro.

**INTERAZIONI:** sono azioni che potete eseguire con (o contro) l'Entità. Per svolgere un'interazione, dovete trovarvi entro la portata specificata sulla tessera Entità.

Sulla tessera troverete varie azioni di **Assalto/Contatto** che potete eseguire.

Per maggiori dettagli sulla portata, vedi pag. 11.

**EFFETTI DELLE ENTITÀ:** questo grafico elenca tre possibili effetti per l'Entità. Vengono risolti durante la fase del Paesaggio Onirico, nell'ordine determinato dalla carta Turno attuale.

- Effetto Trasformazione.
- Effetto Base.
- Effetto Speciale.

*Nota: quando un effetto su una tessera Entità dice "Se il Sognatore è entro portata X", significa a X caselle o meno da un qualsiasi gettone/miniaturre di quell'Entità. Essere entro la portata di più di un gettone/miniaturre di quell'Entità non ha ulteriori effetti (a meno che la tessera non specifichi che l'effetto scala con il numero di Entità entro la portata).*

**TURNI ESAURITI:** l'effetto Turni esauriti si applica quando l'ultima carta del mazzo Turno viene scartata.

**SALTA:** molte tessere Entità del Sonno hanno un'opzione Salta. Significa che, all'inizio di qualsiasi Turno, i Sognatori possono decidere 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. Saltando i Sonni, il Gruppo può viaggiare più velocemente sulla Mappa del Mondo Onirico, al costo di subire le penalità dell'effetto Turni esauriti.

**LIBERAZIONE:** questa icona non ha effetto all'inizio della campagna. Durante il gioco, scoprirete una nuova regola che vi permetterà di usarla.

**Otteni Bottino:** risolvete la sezione Bottino della carta Turno attuale.

Per maggiori dettagli sulle carte Turno, vedi pag. 10.

**Fine del Sonno:** il Sonno termina immediatamente. Scartate la tessera Sonno attuale (mettendola in fondo al mazzo Sonno), tutti i gettoni/miniaturre Entità di quel Sonno e tutti i gettoni/segnalini relativi all'Entità del Sonno. **Non scartate** le tessere Mappa del Sonno piazzate, le carte Anomalia, i gettoni o i segnalini non associati alla tessera Sonno attuale. Anche le miniature Sognatore rimangono nelle caselle in cui si trovano alla fine del Sonno. Inizieranno il Sonno successivo esattamente nelle stesse caselle. Per il momento, il gioco ritorna alla Mappa del Mondo Onirico, con i Sognatori che agiscono in Gruppo.

*Nota: se il gioco vi dice di porre fine a un Sonno senza menzionare il Bottino o le penalità, non ottenete alcun Bottino né subite alcuna penalità.*

Ogni volta che è necessario aggiungere una nuova tessera Sonno al mazzo Sonno, aggiungetela in fondo al mazzo.

Alla fine di un Sonno, la mappa del Sonno viene messa "in pausa" e i Sognatori tornano alla Mappa del Mondo Onirico per giocare in Gruppo. La Mappa del Sonno rimane "in pausa" tra i Sonni. Può solo evolvere o essere sgomberata quando viene richiesto dal gioco. Ogni volta che incontrate un nuovo Sonno sulla Mappa del Mondo Onirico, tornate alla Mappa del Sonno, "riattivatela" e risolvete la nuova tessera Sonno.

La risoluzione dei Sonni (e Sogni) è descritta in dettaglio nelle pagine seguenti.

*Nota che il mazzo Sonno contiene una tessera speciale: la Fase Delta. Scoprirete questa tessera e come funziona durante il gioco.*

*Suggerimento: Se vi sembra di avere un momento di tregua durante un Sonno (specialmente nei Sonni con Entità amiche) cercate di usare il tempo nel modo più efficace (ad esempio, piazzando carte Progresso).*

## TESSERE ENTITÀ DEL SOGNO

**COSO BIZZARRO** Usate un Metaforma umanoide.

**Assalto 6** Riposiziona l'Entità in qualsiasi casella.

IL SEMPLIFICONE DEL MONDO DEI SOGNI

Nessun effetto.

Ciascun Sognatore entro portata 1 subisce 1.

Ciascun Sognatore entro portata 2 Stigilla 2 carte.

Le tessere Entità del Sogno sono simili alle tessere Entità del Sonno, ma non hanno molte sezioni, giacché alcune delle informazioni (es. effetto Turni esauriti, numero di Turni) sono già visualizzate sulla tessera Portale Onirico.

Durante un Sogno, lo spazio del mazzo Sonno diventa lo spazio delle Entità: le Entità incontrate durante i Sogni vengono posizionate sopra il mazzo Sonno per la durata del Sogno.

*Nota: alcune Entità non possono essere sconfitte in alcun modo, ma possono essere respinte, atterrate per un momento ecc. Inoltre, anche se sconfitte, le Entità muoiono definitivamente solo di rado: possono tornare molte volte, apparendo durante i Sonni o in Sogni specifici. Ricordate che sono creature di sogno, non nemici "reali".*

## LIMITE DI MINIATURE E GETTONI ENTITÀ PER CASELLA

Ogni casella può contenere al massimo quattro miniature e/o gettoni Entità. Il questo caso, la casella viene considerata piena.

I Sognatori possono Muoversi attraverso le caselle piene, ma non possono fermarsi in esse.

Le Entità possono entrare in una casella piena (tramite Movimento o Generazione) spingendo i Sognatori fuori da tale casella in qualsiasi casella adiacente. Tuttavia, se nella casella piena c'è solo un Sognatore, il Sognatore non può essere spinto e l'Entità termina il suo Movimento entro portata 1 dalla casella piena.

**ENTITÀ GRANDI.** Alcune Entità sono più grandi di altre: i loro gettoni sono più grandi (o le loro miniature hanno una base più ampia). Sono le Entità grandi.

Un'Entità grande occupa tutta la casella in cui si trova e non può essere spinta fuori in alcun modo.

Quando un'Entità grande entra in una casella, spinge tutte le altre miniature e/o gettoni Entità nella casella in una qualsiasi casella adiacente scelta dal giocatore.

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



# MAZZO TURNO

"In che strano mondo viviamo..." disse Alice alla Regina di Cuori.

- Lewis Carroll, Alice nel paese delle meraviglie



Il mazzo Turno viene utilizzato per contare i Turni di ogni Sonno/Sogno.

Ogni Sonno/Sogno giocato nel Paesaggio Onirico dura il numero di Turni indicato nella sua preparazione. Mescolate tutte le carte Turno, pescate casualmente il numero indicato di carte Turno e mettetele a faccia in su nello spazio del mazzo Turno. Mettete le carte Turno rimanenti a faccia in giù nella pila degli scarti del Turno. A ogni Turno, viene rivelata una nuova carta. Quando finiscono le carte Turno, il Sonno/Sogno termina.

La carta Turno scoperta più in alto è chiamata carta Turno attuale.

La carta più in alto dovrebbe essere sempre l'unica carta visibile del mazzo Turno.

Oltre a contare i Turni, la carta Turno attuale specifica cosa accade durante la fase del Paesaggio Onirico: quali effetti del Sonno/Sogno vengono attivati (ad esempio gli effetti dell'Entità) e in quale ordine vengono risolti (Effetto Trasformazione/Base/Speciale o Movimento dell'Entità, se ce ne sono al momento in gioco).

Dall'alto in basso, risolvete ogni fase indicata sulla carta Turno.

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

Ogni carta Turno porta il simbolo di uno dei quattro SEMI DEL TURNO (♥, ♠, ♦, ♣). Non hanno alcun effetto, a meno che un'altra carta o regola non li menzioni esplicitamente.

Alla fine del Turno, dopo che tutti i passaggi e gli effetti della carta Turno sono stati risolti, scartate la carta Turno attuale.

Se viene rivelata una nuova carta Turno, inizia un altro Turno.

Se era l'ultima carta del mazzo Turno, il Sonno/Sogno termina. Risolvete l'effetto "Turni esauriti" (come descritto sulla tessera Sonno/Portale Onirico).

Ogni carta Turno ha una sezione BOTTINO separata. Risolvete ogni volta che vi viene detto di prendere un Bottino (in genere quando conseguite una Vittoria durante un Sonno). Quando prendete 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 Turno.

Quando vi viene chiesto di bloccare un passaggio della carta Turno attuale, scegliete e contrassegnate uno dei passaggi con un ●. Quando risolvete la carta Turno attuale, saltate gli eventuali passaggi contrassegnati.

Quando vi viene chiesto di aggiungere 1 Turno, prendete l'ultima carta della pila degli scarti del Turno e mettetela in fondo al mazzo Turno.

Quando diversi effetti devono verificarsi durante la stessa fase, risolvetele in qualsiasi ordine, ma considerateli contemporanei.

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

# TESSERE PORTALE 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 la campagna, il Gruppo otterrà nuove tessere Portale Onirico, che permetteranno ai Sognatori di entrare in Sogni unici.

Nota: il gioco include una busta destinata a contenere tutte le tessere Portale Onirico disponibili.

Prima di entrare in un Sogno, evitate di sbirciare il fronte delle tessere Portale Onirico.

Ogni tessera Portale Onirico ha le seguenti informazioni sul retro:

► **Codice tessera Segreta:** ogni elemento di un Sogno ha un codice speciale. Tale codice vi aiuterà a trovare le carte e le tessere Segrete nei mazzi corrispondenti.

► **Zona:** indica dove potete entrare in un Sogno (leggete la carta speciale che spiega i Luoghi della Mappa del Mondo Onirico per maggiori dettagli, quando la ottenete).

► **Ingresso:** il numero di Chiavi che dovete scartare per entrare nel Sogno. Dovete trovare le Chiavi prima di entrare nel Sogno.

Se avete raggiunto un Luogo di Portale Onirico sulla Mappa del Mondo Onirico con il numero giusto di Chiavi e ci sono due (o più) tessere Portale Onirico che corrispondono a tale Luogo, non potete entrare in entrambe. Dovete scegliere un solo Portale Onirico (e dovete proseguire dopo essere usciti da quel Sogno).

► **Preparazione:** alcune brevi istruzioni su come preparare il Sogno. Risolvete tutti i passaggi indicati nella sezione.

**Ricordate! Non guardate mai il fronte delle carte o tessere Segrete del Sogno prese, a meno che non vi venga detto di rivelarle, guardarle o entrarne in possesso.**

Rivelare carte e tessere Segrete, vedi pag. 17.

► **Turni:** pescate il numero indicato di carte Turno e posizionatele scoperte nello spazio mazzo Turno. Questo è il mazzo Turno, che determina quanto tempo avete in questo Sogno.

► **Introduzione:** i retroscena del Sogno, da leggere.

Quando entrate in un Sogno, fate quanto segue:

► In primo luogo, **scartate il Paesaggio Onirico del Sonno** (tutte le tessere Mappa del Sonno, carte Anomalia ecc.).

► Poi, **girare la tessera Portale Onirico** sul fronte e posizionala nello spazio Portale Onirico. A questo punto, potete leggere tutte le **regole speciali** del Sogno, scoprire qual è il vostro **Obiettivo** e il numero del testo che dovete risolvere a **Turni esauriti**. Dopodiché, i Sognatori entrano nel Paesaggio Onirico e inizia il primo Turno (vedi Ordine dei Turni a pag. 8).

Ingresso dei Sognatori, vedi pag. 10.

Attenzione! La prima tessera Portale Onirico della campagna, cioè quella all'inizio del vostro viaggio (I-01 X), è un po' più semplice. Non corrisponde ad alcun Luogo della Mappa del Mondo Onirico né richiede alcuna Chiave. Non dovete arrivarci per aprirla. Semplicemente iniziate da lì.

Per maggiori dettagli sull'inizio della campagna, vedi pag. 5.

# INGRESSO DEI SOGNATORI E GENERAZIONE DELLE ENTITÀ

Questa è ciò che chiamate casa.

Niente mobili né forma.

Per entrare, per uscire.

- Minimal Compact, To Get Inside



## INGRESSO DEI SOGNATORI

All'inizio di un Sogno, posizionate le miniature Sognatore in una delle caselle ●.

## GENERAZIONE DELLE ENTITÀ

Le Entità generate appaiono sempre nelle caselle con l'icona ●. Se sono disponibili diverse caselle ●, potete scegliere dove l'Entità appare.

Quando vengono generate più Entità, se è disponibile più di una casella ●, allocatele nel modo più uniforme possibile.

Ad esempio, se dovete generare 4 Entità e ci sono 2 caselle ● disponibili, posizionate 2 Entità su ogni casella ●, non 3 sulla prima e una sulla seconda.



Nel Paesaggio Onirico, se c'è una casella ● che reca un'icona Seme del Turno, controllate se corrisponde al Seme del Turno attuale. Se è così, la prima Entità generata deve essere collocata in quella casella ●.

## DOPO LA FINE DI UN SONNO/SOGNO

Dopo aver terminato un Sonno/Sogno, 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. I loro mazzi e le pile degli scarti non vengono rimescolati.

Dopo aver terminato un Sonno/Sogno, tutti i Sognatori tornano all'indicatore Gruppo sulla Mappa del Mondo Onirico, a meno che il Sonno/Sogno non specifichi di fare diversamente.

# 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



Ricordate che una tessera Mappa contiene 4 caselle, anche se la griglia è appena visibile.

**MOVIMENTO**  
X = Muoviti di X caselle.  
**ASSALTO**  
Le tue azioni...

- 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 deve aggirare la Parete, che impedisce di seguire una via più breve).

Sognatori ed Entità si Muovono attraversando caselle consecutive verticalmente e orizzontalmente, ma mai diagonalmente.

## MOVIMENTO DEI SOGNATORI

I Sognatori si Muovono principalmente tramite una delle azioni base (per Muoversi, occorre solo scartare carte Influenza dalla propria mano e/o Oggetti attivi: e Muoversi di un numero di caselle pari alla quantità di sulle carte scartate), ma possono anche eseguire azioni speciali grazie a carte Influenza e Oggetti.

Usate un Muovetevi

## MOVIMENTO DELLE ENTITÀ

Le Entità si Muovono in modo diverso. Ogni Entità ha il proprio valore di Movimento, indicato sulla sua tessera Entità.

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

- Il risultato indica che l'entità si Muove di una casella.
- Il risultato indica che l'Entità si Muove del numero di caselle indicato dal suo valore di Movimento.
- Il risultato indica che l'Entità si Muove del suo valore di Movimento e che il dado viene lanciato di nuovo.

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.

Quando un'Entità che si trova già in una casella con un Sognatore deve eseguire un Movimento, non si Muove.

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

riportato su una tessera Entità, significa che l'Entità ignora il dado Movimento.

Il Movimento dovrebbe essere tirato separatamente per ciascuna Entità. Tuttavia, potete decidere di tirare solo una volta per tutte le Entità nel Sonno/Sogno. Tutte le Entità attualmente nel Paesaggio Onirico si Muovono secondo tale tiro. Sebbene questo metodo consenta di giocare più velocemente, è anche meno interessante. Con il risultato , tutte le Entità si sposteranno di poco. Al contrario, con il risultato , è probabile che tutte raggiungano i loro bersagli.



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

Alcune Pareti non coprono interamente il bordo della loro casella (hanno un'apertura al centro o coprono solo metà della casella): 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.



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

## MOVIMENTO E RIPOSIZIONAMENTO

Il Movimento viene misurato entro una certa portata. Per **Riposizionamento** si intende andare in un'altra casella ignorando la portata, le Pareti e qualsiasi altro ostacolo: è quindi una specie di "teletrasporto".

## 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 come bersaglio caselle che sono più vicine della Portata massima.

Portata 0 indica la stessa casella.

Portata 1 indica la stessa casella o una casella ortogonalmente adiacente.



"A 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.

Non viene specificata alcuna portata per le azioni di Contatto/Assalto. La portata base di queste azioni è 1.

Alcune carte Influenza/Oggetto permettono di aumentare tale portata.

# 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 Sonno/Sogno, 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 del Sonno**, sulle tessere **Portale Onirico**, sulle tessere **Entità** ecc.

La sezione seguente 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).


Più Sognatori non possono pagare insieme per eseguire un'azione, anche se si trovano nella stessa casella. Ogni Sognatore deve pagare l'intero costo dell'azione che vuole eseguire. L'unica eccezione sono le azioni gradual: vedi "Azioni gradual e segnalini Intento".

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

L'**Intento** è una risorsa basilare del gioco. Rappresenta la vostra disposizione, un modo di interagire con il mondo, o come risolvete un problema. L'Intento ha 3 colori:

 - **CONSAPEVOLEZZA**: è principalmente legato alla conversazione, all'osservazione, alla comprensione e alla tecnologia.

 - **ASTUZIA**: è principalmente legato alla mobilità, all'intelligenza, all'evitamento, alla recitazione e all'inganno.

 - **IRA**: è principalmente legato allo sforzo fisico, alla lotta, alla tenacia e alla lite.



Esempi di costi in Intento sulle carte Influenza/Oggetto.

Assalto 6◆ x1: Riposiziona l'Entità in qualsiasi casella.  
1●: Chiama un'occhiata. Essera indicata da...  
3▲/3◆: ...

Esempi di costi in Intento su tessere e Segreti.

Per eseguire un'azione, è necessario pagarne il costo.

**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.**

La quantità di Intento di un dato colore è indicata dalle icone nell'angolo in alto a sinistra di ogni carta Influenza/Oggetto.

Se l'Intento totale delle tue carte scartate supera il costo dell'azione, l'eccesso va perduto.

Esempio: Un Sognatore vuole eseguire un'azione che costa 1●, ma ha solo una carta che fornisce 3●. Se usa quella carta per pagare l'azione, 2● andranno perduti. Le uniche eccezioni a questa regola sono le azioni di Assalto/Contatto, descritte più avanti.

Se la carta ha diversi colori di Intento tra cui scegliere, dovete scegliere quale usare quando la scartate.

Esempio: il Sognatore ha una carta che fornisce 1◆ e 2●. L'azione da eseguire ha un costo in ◆. Quando il giocatore scarta la carta, sceglie il ◆ e ottiene 1◆. Sfortunatamente, il ● viene perduto e non può essere utilizzato per pagare un'altra azione.

Quando scartate una carta Influenza/Oggetto per pagare un costo in Intento, tale carta non può essere utilizzata in contemporanea per nient'altro (non potete usare la sua azione stampata).

Di solito, dovete scartare più di una carta per accumulare l'intento necessario per pagare un'azione (ad esempio, per pagare 6●, potete scartare una carta con 3●, una con 1● e un Oggetto attivo con 2●).

Diverse azioni e regole consentono di ottenere Intento in vari modi. L'Intento ottenuto da diverse fonti può essere combinato per pagare il costo di un'azione.

Il bersaglio di un'azione (ad esempio, un'Entità soggetta a un Assalto) deve essere determinato all'inizio dell'azione e non può essere cambiato durante il suo svolgimento.

L'Intento ottenuto deve essere speso immediatamente (non può essere tenuto "da parte" per un secondo momento).



- Il costo di questa azione è sempre 0 Intento. Eseguirla è gratuito.



- Il costo di questa azione consiste nel subire ●. È diversa dalle altre azioni, perché per usarla, bisogna subire la quantità indicata di ●.

Per maggiori dettagli sull'●, vedi pag. 18.



- Il costo di questa azione è espresso in ▲. Per usare questa azione, occorre scartare la quantità indicata di ▲.

## AZIONI MAPPA

3▲ x1: Esamina l'altare giallo - t.159.

0: Prova ad aprire la porta - t.823.

Esempi di azioni Mappa.

Per eseguire un'azione Mappa (un'azione scritta su una tessera Mappa del Sonno/Sogno), la miniatura Sognatore deve essere nella casella di tale azione (a meno che non sia un'azione di Assalto/Contatto).

## AZIONI DI ASSALTO / CONTATTO

Assalto 6◆ x1: Riposiziona l'Entità

Contatto 3●: Muovi la casella in una direzione

Esempi di azioni di Assalto/Contatto.

Su molti elementi del gioco sono presenti azioni classificate come azioni di Assalto/Contatto. Per eseguire tali azioni, è necessario spendere Intento come per ogni altra azione. Molte carte Influenza/Oggetto, che possono essere giocate solo durante le azioni di Assalto/Contatto, permettono di ottenere risultati più efficaci.

Per eseguire un'azione di Assalto/Contatto, dovete trovarvi entro portata di Assalto/Contatto della miniatura o del gettone Entità che intendete influenzare (o, se è un'azione Mappa, a portata di tale casella).

La portata di base per le azioni di Assalto/Contatto è 1.

Alcune carte Influenza/Oggetto permettono di aumentare tale portata.

**Potete moltiplicare l'effetto di un'azione di Assalto/Contatto pagandone il costo più volte.**

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

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 con un costo di 3● e decide di pagare 9●. Ci sono 2 Entità entro portata che possono essere designate come bersaglio dell'azione. In questo caso, è possibile avere effetto sulla prima Entità due volte e sulla seconda una volta.

Nota: non tutte le azioni ● sono di Contatto, e non tutte le azioni ◆ sono di Assalto. Le azioni di Assalto/Contatto sono sempre contrassegnate dalle parole chiave "Assalto" o "Contatto".

## AZIONI GRADUALI E SEGNALINI INTENTO



Le azioni gradual sono azioni proporzionate al numero di Sognatori e il loro costo può essere pagato in più passaggi su diversi turni. L'icona x1 che appare dopo il loro costo di base indica quante volte il costo di base deve essere pagato per eseguire l'azione.

Il costo può essere pagato in più passaggi. Ogni volta che pagate il costo base dell'azione, indicatelo con un segnalino Intento del colore corrispondente come promemoria (ci sono 12 segnalini Intento nel gioco, 4 per ogni colore di Intento). Potete pagare il resto in seguito, anche in un Turno successivo.

Esempio: ci sono 3 Sognatori in gioco che desiderano eseguire un'azione graduale. Poiché l'azione è proporzionata al numero dei Sognatori, è necessario pagare il costo tre volte, ma ciò può essere fatto in diversi passaggi. I Sognatori possono decidere di spendere una quantità di Intento pari al doppio del costo di un'azione per piazzare 2 segnalini Intento sull'azione. Dopodiché devono pagarne il costo solo un'altra volta per eseguirla. Questo può essere fatto in un Turno successivo.

Dopo che un'azione graduale è stata eseguita, tutti i segnalini Intento usati per l'azione vengono rimessi tra quelli disponibili.

I segnalini Intento sono limitati e talvolta non ne avrete abbastanza per indicare i passaggi su diverse azioni: dovete pianificare in anticipo e decidere quali sono le azioni gradual che desiderate eseguire per prime.

Se avete bisogno di segnalini Intento di un colore specifico, ma non ce ne sono abbastanza disponibili, potete prendere un segnalino Intento da un'altra azione.

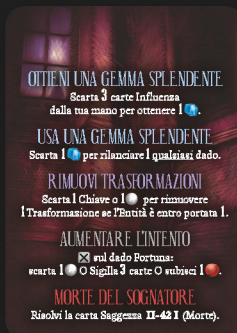
Un segnalino Intento posto su un'azione vale per tutti i membri del Gruppo, indipendentemente da chi lo ha piazzato.

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

Nota: alcune azioni gradual hanno un costo indicato in due colori di Intento. Quando si paga per un'azione del genere, è necessario scegliere un colore di Intento e pagare l'intero costo indicato per quel colore. Per esempio, se ci sono 4 Sognatori nel gioco, 3● x1 / 3◆ x1 significa o 12● o 12◆, non una combinazione di entrambi.

Nota: la notazione "x2" indica solo un costo dell'azione più elevato, non un'azione graduale che potreste pagare gradualmente. Ad esempio, con 3 Sognatori in gioco, 6● x2, significa che dovete pagare 6● in una volta.

# CARTA AZIONI BASE



Ciascun Sognatore ha la propria carta Azioni base, che elenca le azioni fondamentali che può eseguire, oltre a diverse altre regole.

Il **Movimento** è l'Azione base che vi consente di Muovervi nel Paesaggio Onirico.

**Assalto** e **Contatto** hanno una portata di base di 1. Perché un'azione di **Assalto/Contatto** possa essere eseguita, deve essere attualmente disponibile su un elemento di gioco attivo, come la tessera Entità o il Paesaggio Onirico. Per pagare il costo dell'azione di **Assalto/Contatto**, è necessario spendere **Intento** normalmente.

Lo **Sforzo** è un'azione di Movimento, che viene pagata in Ore. Dovrebbe essere usato come ultima risorsa, poiché le Ore sono troppo preziose per essere usate per un semplice Movimento. Per maggiori dettagli sulle Ore, vedi "Orologio" a pag. 15.

**Sbirciare una carta, ottenere/usare una Gemma Splendente, rimuovere una Trasformazione** non sono azioni, ma preziose opzioni a vostra disposizione.

**Aumentare l'Intento** vi dà la possibilità di usare il dado Fortuna per aggiungere **Intento** alle vostre azioni.

Per maggiori dettagli sul Potenziamento dell'Intento, vedi pag. 14.

La **Morte del Sognatore** è un memento di ciò che accade quando il limite di **0** viene superato.

Nota: i giocatori devono familiarizzare con le Azioni base elencate sulla carta, poiché sono le azioni eseguite più comunemente nel gioco.

## LIMITE DI CARTE NEL MAZZO INFLUENZA

# 20-40

In momenti specifici del gioco (durante la preparazione o il Risveglio) dovrete eseguire un passaggio di costruzione del mazzo che vi permetterà di aggiungere o rimuovere carte dal vostro mazzo Influenza. Assicuratevi di controllare il numero di carte nel vostro mazzo durante il passaggio, per accertare che rientri nel limite di 20-40 carte previsto. Durante questo passaggio:

- dovete avere un **minimo di 20 carte** nel mazzo Influenza (se, per qualsiasi motivo, avete meno di 20 carte disponibili, aggiungetele tutte al mazzo).

- potete avere un **massimo di 40 carte** nel mazzo Influenza. Le carte in eccesso vengono rimesse nella scatola, nello spazio del Sognatore (con il suo Divisorio). Tali carte, chiamate carte inutilizzate, non possono essere usate nel gioco fino alla successiva fase di costruzione del mazzo.

Nota: se il numero di carte nel vostro mazzo Influenza supera 40 o scende sotto a 20 durante il gioco, non succede nulla. Il limite delle carte viene controllato solo durante il 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). Per maggiori dettagli sulle carte Difetto, vedi pag. 17.

# 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 dei Sognatori. Durante il loro viaggio e le loro avventure nel Mondo Onirico, i Sognatori miglioreranno le proprie abilità e ne impareranno di nuove.

Con l'eccezione delle occasionali carte Difetto (descritte più avanti), il mazzo di un Sognatore contiene solo carte Influenza. All'inizio della campagna, ciascun Sognatore ha accesso solo alle proprie 22 carte Influenza iniziali. Tuttavia, il mazzo cresce man mano che vengono ottenute nuove carte, acquistandole dal Mercato dell'Influenza o trovandole nei Sogni.

Ciascun Sognatore piazza il proprio mazzo sul lato sinistro della propria plancia e lo usa per pescare le carte 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.

Ad eccezione delle carte Progresso, che sono descritte in dettaglio nella sezione successiva, potete solo usare (per azioni o effetti) le carte Influenza che avete in mano.

Se non specificato altrimenti, potete giocare carte Influenza solo durante il vostro round nella fase dei Sognatori.

Le carte con l'icona **⚡** sono un'eccezione a questa regola. Possono essere giocate durante i round degli altri Sognatori o durante la fase del Paesaggio Onirico.

Tuttavia, potete scartare carte Influenza per spendere il loro **Intento** in qualsiasi momento, se l'azione per cui state pagando può essere eseguita in tale momento.

Nota che alcune carte hanno un requisito aggiuntivo per eseguire le loro azioni (ad esempio trovarsi in una casella con un simbolo Terreno specifico).

## CAPACITÀ DI MANO

# 6

Non potete mai avere più di **6 carte in mano** in un dato momento. Quando pescate le carte, ne 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.

La maggior parte delle azioni sulle carte Influenza hanno costo 0: scartate semplicemente la carta per eseguire l'azione. Alcune carte hanno un costo supplementare che deve essere pagato per usare l'azione.

Ogni singolo 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.

Ciò significa che più carte i Sognatori aggiungono al loro mazzo, meno tale azione sarà disponibile. Durante la campagna, i Sognatori miglioreranno e diventeranno più forti, ma perderanno anche gradualmente la loro identità originale.

Ogni volta che ottenete una nuova carta Influenza, mettetela in cima alla vostra pila degli scarti.

Quando giocate in solitario, potreste trovare alcune carte meno adatte di altre per questa modalità di gioco. Se lo ritenete opportuno, avete la facoltà di rimuovere una di queste carte dal gioco e pescarne un'altra. Non fatelo con troppa facilità, giacché potreste scoprire che avete rimosso un'ottima carta, di cui non avevate notato l'utilità in precedenza.

# CARTE PROGRESSO



Le azioni e gli effetti delle carte Progresso non sono utilizzabili quando le carte sono nella vostra mano.

Per utilizzare tali azioni ed effetti, **doвете prima piazzare la carta nella vostra zona Progresso**. Potete piazzare una carta Progresso in qualsiasi momento durante il gioco, a patto che ne paghiate il costo di piazzamento.

Il costo per piazzare una carta Progresso è indicato nella parte superiore della carta. Dopo averne pagato il costo, mettetela nella vostra zona Progresso (sotto la plancia Sognatore): da quel momento, la carta è attiva e potete utilizzare qualsiasi azione o effetto indicato su essa.

**Ciascun Sognatore può avere un massimo di 4 carte Progresso nella propria zona Progresso.**

Alcune carte o Maschere possono modificare questo limite.

Non potete scartare una carta Progresso attiva per usarla come **Intento**.

A volte, vi verrà chiesto di **Voltare una carta**: ciò significa che dovrete Voltare a faccia in giù una carta Progresso precedentemente piazzata. L'azione della carta Voltata non può essere utilizzata fino a quando la carta non viene Riattivata (ma conta comunque per il limite delle carte Progresso piazzate).

Se desiderate piazzare una nuova carta Progresso quando avete già raggiunto il limite, dovrete in primo luogo scartare una delle carte Progresso già piazzate (attiva o voltata) prima di piazzarne una nuova. Non potete scartare volontariamente una carta Progresso già piazzata in altre occasioni.

Alcune regole fanno riferimento alle icone **🟢/🟡/🔴**: si riferiscono al numero delle carte Progresso attive del colore corrispondente (escluse le carte Voltate) 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 ricordate che per la maggior parte di esse l'effetto non viene duplicato.

## SIGILLARE E DISSIGILLARE LE CARTE INFLUENZA

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. Le carte Sigillate non sono disponibili finché non riuscite a recuperarle tramite un effetto Dissigillante.

**Dissigillare X carte:** prendete X carte dalla cima della pila Sigillata e mettetele nella pila degli scarti. Diventeranno di nuovo disponibili quando rimescolerete il mazzo.

Vi suggeriamo di posizionare la vostra pila Sigillata (con le carte coperte) accanto alla pila degli scarti e di metterci sopra la vostra Maschera (se ne avete già una) per contrassegnare le carte come non disponibili.

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

## MERCATO DELL'INFLUENZA

Il Mercato dell'Influenza è un insieme di carte Influenza non ancora acquistate, poste coperte nello spazio apposito all'interno della scatola. In determinate occasioni, è possibile acquistare carte dal Mercato dell'Influenza. Non guardate le carte nel Mercato dell'Influenza fino a quando non vi viene detto di pescarle o guardarle.

Il Mercato dell'Influenza si ingrandirà durante la campagna: alcuni Sognatori potrebbero aggiungere nuove carte a quelle disponibili. Anche le carte Influenza perse dai Sognatori durante la campagna finiscono lì.

## ACQUISTO DI NUOVE CARTE INFLUENZA

Quando vi viene detto che potete Acquistare carte Influenza, pescate le 3 carte in cima al Mercato dell'Influenza. Potete acquistarne quante volete e rimettere il resto in fondo al Mercato dell'Influenza.

Salvo diversa indicazione, ogni Sognatore, a partire dal Primo giocatore e procedendo in senso orario, può Acquistare carte Influenza in questo momento (pescando 3 carte dal Mercato).

Per acquistare una carta Influenza, dovete pagarne il costo spendendo la quantità necessaria di ●.

Il costo in ● di ogni carta Influenza 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, significa che avete perso la carta. 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 od ottenuta in un Sogno.

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

Quando acquistate una nuova carta Influenza aggiungetela alla vostra pila degli scarti.

## 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 elementi.

Se un risultato del dado non appare esplicitamente, significa che non accade nulla quando esce.

Un risultato ☒ è di solito decisamente negativo, ☐ piuttosto negativo o neutro mentre ☐, ☐☐ e ☐☐☐ sono generalmente positivi.

## AUMENTARE L'INTENTO

Una volta per Turno, quando spendete Intento per pagare un'azione, potete decidere di tirare il dado Fortuna per aggiungere Intento supplementare all'azione. Tuttavia, c'è un rischio di fallimento.

Se pagate almeno 1 di Intento (anche se è meno del costo richiesto), potete tirare il dado Fortuna e dovete risolverne l'effetto:

☒: non riuscite a eseguire l'azione. Non riprendete le carte Influenza che avete usato per pagare l'azione. Inoltre, scartate 1● o subite 1● o Sigillate 3 carte.

☐: non viene aggiunto alcun Intento supplementare. Se ciò provoca il fallimento dell'azione, non riprendete le carte Influenza che avete usato per pagare l'azione.

☐☐: aggiungete 1 di Intento dello stesso colore.

☐☐☐: aggiungete 2 di Intento dello stesso colore.

☐☐☐☐: aggiungete 3 di Intento dello stesso colore.

Il dado Fortuna è sempre l'ultima fonte possibile per aumentare l'Intento: dopo aver tirato il dado, non c'è altro modo di aggiungere Intento all'azione.

Se non riuscite ad accumulare la quantità necessaria di Intento, quello che avete utilizzato viene perso, anche se non eseguite l'azione.

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

Se non vi piace tirare i dadi, potete ignorare le regole per aumentare l'Intento e pagare le vostre azioni solo con l'Intento che deriva dalle carte Influenza/Oggetto.

TEMPO, SPAZIO  
E MATERIA SONO SOLO  
UN'ILLUSIONE.

## 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 per il Movimento delle 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.

## MASCHERE

A volte per noi è difficile trovare la verità.  
In un mondo che ci sembra di non capire più.

- Brendan Perry, This Boy



Le Maschere sono volti artificiali che i Sognatori indossano nel Mondo Onirico per meglio adattarsi all'ambiente e non sembrare fuori posto. Questi volti artificiali conferiscono anche poteri speciali aggiuntivi.

I Sognatori otterranno nuove Maschere nel corso della campagna. Le Maschere forniscono ai Sognatori potenti abilità, che possono cambiare il loro stile di gioco.

Ciascun Sognatore può usarne (indossarne) solo una alla volta: la Maschera attiva. All'inizio di una sessione (durante la preparazione), ogni Sognatore sceglie una delle proprie Maschere come Maschera attiva (e la posiziona su una bassetta di plastica). Una Maschera può essere cambiata con un'altra solo quando il gioco lo richiede.

Un Sognatore può usare l'abilità sul retro della sua Maschera attiva in qualsiasi momento.

Se l'azione della Maschera può essere usata una volta per Turno, potete metterla in cima al vostro mazzo dopo averla usata, come promemoria. In questo modo, non vi dimenticherete di ricaricarla all'inizio del Turno successivo, durante la pesca delle carte. Quando la Maschera usata è sopra il vostro mazzo, non ha alcun effetto sulle regole, è solo un promemoria.

Tutte le Maschere inutilizzate vengono rimesse nella scatola. Per ricordare quali Maschere sono vostre, posizionate le carte che le raffigurano nello spazio del vostro Sognatore (dietro il vostro Divisorio). Le carte Maschera si trovano tra le carte Segrete: il loro codice è II-41 S.

**Attivare la Maschera:** potete sostituire la vostra Maschera attiva con un'altra delle vostre Maschere. Oppure, se la vostra Maschera attiva è stata scartata in precedenza, potete scegliere una delle vostre Maschere e attivarla.

**Scartare la Maschera:** la Maschera attiva cessa di esserlo (viene rimessa nella scatola, ma la carta Maschera corrispondente non viene scartata).

Quando ottenete una nuova Maschera, potete indossarla immediatamente (la vostra attuale Maschera attiva viene disattivata e sostituita dalla nuova).

NON PUOI CONTARLI.  
IL LORO NUMERO  
È INCALCOLABILE.

EHI...  
C'È QUALCUNO  
LÀ FUORI?

## OGGETTI



Gli Oggetti sono una varietà di strane cose e bizzarri strumenti che il Gruppo può acquisire nel Mondo Onirico.

Gli Oggetti attivi permettono ai Sognatori di eseguire azioni o produrre effetti particolari, oppure possono essere scartati come Intento per pagare altre azioni. Vengono piazzati nei 3 spazi degli Oggetti attivi.

Un Oggetto non viene scartato dopo aver usato la sua azione o effetto, a meno che non sia specificato diversamente.

**I Sognatori possono avere un massimo di 3 Oggetti attivi alla volta.** Gli altri Oggetti posseduti dal Gruppo, ma attualmente non attivi, vengono posizionati a faccia in giù nel Deposito. Un Oggetto nel Deposito può essere trasferito in uno spazio Oggetto attivo solo quando il gioco lo consente (e la maggior parte delle volte verrà estratto a caso, non scelto).

**Attivare un Oggetto:** pescate un Oggetto a caso dal Deposito e mettetelo in uno degli spazi Oggetto attivi. Se non ci sono spazi disponibili, dovete prima scartare uno degli Oggetti attivi. Se non volete piazzare l'Oggetto appena pescato, scartatelo.

**Scartare un Oggetto:** l'Oggetto cessa di essere attivo. Mettetelo a faccia in giù nel Deposito.

**Rimettere un Oggetto nel Mercato degli Oggetti:** perdetevi l'Oggetto. Mettetelo in fondo al Mercato degli Oggetti.

Quando ottenete un nuovo Oggetto, potete subito piazzarlo come Oggetto attivo (se non ci sono spazi vuoti, dovete prima scartare uno degli Oggetti attivi).

## MERCATO DEGLI OGGETTI E ACQUISTO DI NUOVE CARTE OGGETTO

Il Mercato degli Oggetti è un insieme di carte Oggetto non ancora acquistate, poste coperte nello spazio apposito all'interno della scatola. A volte, il gioco consente di acquistare carte dal Mercato degli Oggetti (secondo una regola specifica). Non guardate le carte nel Mercato degli Oggetti fino a quando non vi viene detto di pescarle o guardarle.

Il Mercato degli Oggetti si ingrandirà durante la campagna: alcuni Sognatori potrebbero aggiungere nuove carte a quelle disponibili. Anche le carte Oggetto perse dai Sognatori durante la campagna finiscono lì.

## 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 contiene fino a 18 carte (9 su ogni lato).

Tutte le carte Saggezza che avete ottenuto sono sempre considerate attive.

La Saggezza Onirica rappresenta la vostra conoscenza del Mondo Onirico. Iniziate a notare sempre più dettagli e a collegarli tra loro.



## OROLOGIO



Sul tabellone c'è un Orologio dove va posizionato il Contaore, che indica il numero di Ore a vostra disposizione.

All'inizio della sessione di gioco (durante la preparazione), il Contaore viene impostato in base al numero di Sognatori (1 Ora per 5 Sognatori, 2 Ore per 4 Sognatori, 3 Ore per 3 Sognatori, 4 Ore per 2 Sognatori e 5 Ore per 1 Sognatore).

Meno sono i Sognatori, più Ore hanno a disposizione. Nel gioco, la maggior parte delle azioni e delle sfide è proporzionata al numero dei Sognatori, ma con meno Sognatori è anche possibile coprire meno spazio nel Paesaggio Onirico. Le Ore extra consentono di ottenere Turni aggiuntivi, aiutando così i Gruppi di Sognatori meno numerosi a percorrere il Paesaggio Onirico.

I Sognatori possono usare le Ore in due modi:

► **Per Muoversi:** questa azione è descritta nella carta Azioni base.

► **Per aggiungere carte Turno:** in qualsiasi momento durante un Sonno/ Sogno, potete spendere X Ore per aggiungere X 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.

Quando vi restano 0 Ore, non succede nulla di negativo nell'immediato. Tuttavia, non potete più spendere Ore finché non ne ottenete altre.

## SPOILER E SUGGERIMENTI

Molti Sogni contengono enigmi, segreti, obiettivi difficili, passaggi nascosti e molto altro. Potreste non individuarli a prima vista.

A volte l'idea che dovete far presto potrebbe spingervi ad affrettarvi il più possibile solo per farvi finire in un vicolo cieco.

Non saprete cosa avete sbagliato, cosa avete trascurato o cosa fare dopo.

Le sfide possono essere più o meno difficili per diversi tipi di giocatori, poiché alcune persone sono più brave a individuare gli indizi nascosti, mentre altre sanno adottare una tattica migliore in combattimento.

Quando non sapete cosa fare, potete dare un'occhiata al link riportato qui sotto prima di rimettere il gioco nello scaffale.

Ci troverete alcuni suggerimenti e procedimenti passo passo per i Sogni e gli enigmi che possono mettervi in difficoltà.

I contenuti della pagina aumenteranno grazie al vostro feedback.

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

## TRASFORMAZIONI

Non indugiate nel Mondo Onirico, poiché nulla resta uguale per molto tempo! Le Entità che incontrate si trasformano, le loro braccia si allungano e arrivano più lontano, intorno agli angoli e attraverso le porte. Le vostre abilità vacillano e il pavimento si trasforma in una palude limacciosa. Questi fenomeni si chiamano Trasformazioni.

A volte nel gioco dovrete aggiungere delle Trasformazioni. Pescate a caso il numero specificato di gettoni Trasformazione e posizionateli (a faccia in su) sulla tessera Entità.

I gettoni Trasformazione potenziano l'Entità, rendendola più forte.

**+1** - Ogni effetto dell'Entità che infligge infligge 1 aggiuntiva.

**SIGILLA +2** - Ogni effetto di Entità che Sigilla le carte Sigilla 2 carte aggiuntive.

**Movimento +2** - Il Movimento dell'Entità aumenta di 2. Quando lanciate, l'Entità si muove ancora di una sola casella.

**PORTATA +1** - Tutti gli effetti dell'Entità con portata hanno la loro portata aumentata di una casella.

**MASCHERA** - Fintanto che questa Trasformazione è sulla tessera Entità, tutte le Maschere indossate dai Sognatori sono inattive.

Tutti gli effetti vengono applicati immediatamente. Ad esempio, se la disattivazione della Maschera riduce la capacità di mano o il limite di carte Progresso, dovete scartare immediatamente il numero di carte richiesto.

**PROGRESSO** - Fintanto che questa Trasformazione è sulla tessera Entità, tutte le carte Progresso piazzate sono inattive.

Tutti gli effetti vengono applicati immediatamente. Ad esempio, se la disattivazione delle carte Progresso riduce la capacità di Mano o il limite delle carte Progresso, dovete scartare immediatamente il numero di carte richiesto.

Le carte Progresso non vengono scartate e possono esserne piazzate di nuove (ma saranno inattive fintanto che la Trasformazione rimane sull'Entità).

**RILANCIARE** - Fintanto che la Trasformazione è sulla tessera Entità, i Sognatori non possono rilanciare i dadi in alcun modo.

**USARE LE LORO** - Fintanto che la Trasformazione è sulla tessera Entità, i Sognatori non possono usare le loro.

Le vostre non vengono scartate e potete ancora ottenerne altre.

Se c'è più di un'Entità, i segnalini Trasformazione sulla tessera Entità potenziano tutte le Entità di quel tipo nel Paesaggio Onirico.

Le Trasformazioni non hanno effetto sulle carte Anomalia piazzate sul Paesaggio Onirico di un Sonno.

Quando l'ultimo gettone/miniatatura Entità viene scartato, vengono scartate anche tutte le Trasformazioni sulla sua tessera.

Se non ci sono gettoni/miniatature di un'Entità nel Paesaggio Onirico, non aggiungete alcuna Trasformazione sulla sua tessera (anche se un effetto richiede di farlo).

## ALTRE ICONE DEL PAESAGGIO ONIRICO E RIVELAZIONE DELLE CARTE/TESSERE SEGRETE

Non so perché, ma questo posto mi piace. È così tranquillo qui. Sai cosa ho sentito? Che tutta questa area era un luogo sacro. Credo di capire il perché. È un peccato che dobbiamo andarcene... Per favore promettimi che mi ci porterai di nuovo, James.

- Silent Hill 2



Tutte le tessere Mappa posizionate durante un Sonno/Sogno formano il **Paesaggio Onirico** attuale. Ogni tessera Mappa è divisa in 4 caselle.

Tenete presente che le tessere Mappa non occupano sempre un intero spazio tessera Mappa. A volte, una tessera può trovarsi su due spazi, piazzata in parte su entrambi. In tal caso, è importante controllare che il codice della tessera (A1, B2, ecc.) sia disposto nello spazio giusto.

Alcune icone, non ancora spiegate in dettaglio, possono apparire sulle tessere Mappa:



**SPAZI GEMMA SPLENDETE:** quando siete in una casella con, potete spendere 1 e metterla nel. Da quel momento, l'effetto descritto accanto a quel è attivo.

Se vi trovate in una casella con un attivo, potete prendere la, ma disattiverete l'effetto del.



**TRAPPOLA:** ogni volta che vi muovete in una casella (o terminate il Movimento/Riposizionamento su di esso), attivate l'effetto della Trappola. L'effetto della Trappola è descritto nel Sonno/Sogno.

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

Se nella Regola volante non ci sono azioni, ma istruzioni (ad esempio, risolvere un testo), queste devono essere seguite immediatamente quando la Regola volante viene rivelata.

**+2 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 esplicitamente.



**Monouso:** le azioni Mappa con questo simbolo sono monouso. Dopo averle eseguite, vanno bloccate con un gettone. I Sognatori non possono usare azioni che sono state bloccate.

## SIMBOLI TERRENO E GETTONI TERRENO



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

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

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

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

Quando ci sono entrambi i simboli e nella stessa casella, il simbolo viene ignorato.





## CARTE SEGRETE E TESSERE SEGRETE



Ogni Sogno ha il proprio insieme di elementi di gioco dedicati. Ciascuno può avere le proprie tessere Mappa, Entità, carte Influenza, Oggetto, Saggezza o Difetto (o altre carte supplementari non appartenenti a un mazzo particolare, come avventure, situazioni, possibilità, enigmi ecc.).

Le carte e le tessere Segrete hanno un codice sul retro che vi consente di trovarle nel mazzo o nelle tessere Segrete quando il gioco lo richiede.

## RIVELAZIONE DI TESSERE E CARTE SEGRETE

Quando dovete **rivelare** una carta o una tessera con un codice specifico, trovatala nel mazzo di carte o tra le tessere Segrete (controllando il codice sul retro) e rivelatela. A meno che una regola non stabilisca altrimenti, tutti i giocatori devono essere in grado di vedere la carta o la tessera.

*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 dal mazzo di carte o dalle tessere Segrete.*

Quindi, se è:

- ▶ una **tessera Mappa**: posizionatela sul Paesaggio Onirico in base al codice sulla sua parte anteriore (A1, B2 ecc.);
- ▶ una **tessera Entità**: posizionatela nello spazio Entità (lo spazio del mazzo Sonno). Da quel momento, la tessera Entità è attiva;
- ▶ una **carta Influenza**: il Sognatore che ha rivelato la carta, la ottiene;
- ▶ una **carta Oggetto**: il Gruppo ottiene l'Oggetto;
- ▶ una **carta Saggezza**: posizionatela nel portacarte. Da quel momento, la carta Saggezza è attiva;
- ▶ una **carta Fato**: aggiungetela al mazzo Fato (mettetela in fondo al mazzo Fato);
- ▶ una **carta Difetto**: aggiungetela al mazzo Difetto (mettetela in fondo al mazzo Difetto);
- ▶ una **carta Nota**: mettetela nel Deposito (per maggiori dettagli sulle carte Nota, vedi sotto);
- ▶ una **carta/tessera Segreta non appartenente a un mazzo specifico**: posizionatela dove vi fa comodo sul tabellone, a meno che la regola non specifichi diversamente;
- ▶ una **carta Sovrimpresione**, una strana carta simile a un frammento di tessera Mappa, vedi sotto.

*Nota: poiché tutte le carte/tessere Segrete hanno codici numerati o riportano segni o disegni aggiuntivi, i giocatori a volte possono identificare una carta/tessera dal retro prima che venga effettivamente rivelata. Questo non è un problema ed è intenzionale.*

## CARTE SOVRIMPRESIONE

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

Ogni carta Sovrimpresione cambia in qualche modo il Paesaggio Onirico, a volte persino aggiungendo una nuova parte. Una volta che una carta Sovrimpresione è stata posizionata nel

Paesaggio Onirico, non può essere rimossa, a meno che il gioco non lo consenta esplicitamente.

Quando dovete posizionare una carta Sovrimpresione, qualsiasi miniatura/gettone/segnalino che si trova nel punto indicato viene piazzato sopra la carta Sovrimpresione nella stessa (benché modificata) posizione.

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

## CARTE NOTA

Le carte Nota sono generalmente carte monouso che possono essere utilizzate in una situazione specifica o in un Sogno particolare. Il retro dice come usarle e il fronte riporta i dettagli del loro effetto.

Tutte le carte Nota ottenute durante il gioco vengono conservate nel Deposito. Possono essere usate da qualsiasi Sognatore. Se le condizioni sono soddisfatte (ad esempio, se siete nel Sogno specificato nella carta), potete guardare e risolvere gli effetti descritti sul fronte.

## ALTRI SEGRETI

Le carte/tessere Segrete relative a un particolare Sogno non sono gli unici Segreti che scoprirete. Ci sono molte altre carte e tessere, a volte può anche esserci un mini-mazzo completo! Sarà il gioco a indicarvi quando potrete accedere a questi Segreti speciali.

## CARTE DIFETTO



*I Difetti sono carte che non è bene avere nel proprio mazzo, ma che probabilmente non riuscirete a evitare.*

Le carte Difetto infliggono vari effetti negativi e penalità. A volte vi verrà detto di aggiungerne alcune al vostro mazzo Influenza. Sono degli svantaggi e rendono il gioco più difficile.

Quando vi viene detto di prendere una carta Difetto, pescatene una dal mazzo Difetto e mettetela in cima alla vostra pila degli scarti.

Ogni volta che pescate una carta Difetto dal vostro mazzo Influenza, dovete risolverla immediatamente. Seguite le istruzioni sulla carta Difetto.

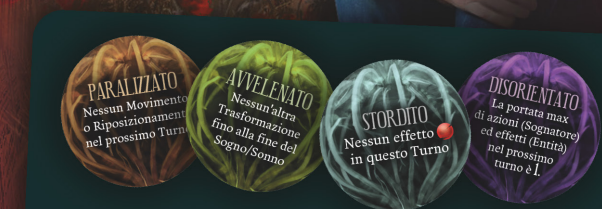
*La maggior parte delle carte Difetto può essere rimossa dal vostro mazzo a un certo costo (generalmente 1).*

**Scartare un Difetto:** mettetela nella vostra pila degli scarti.

**Rimuovere un Difetto:** rimuovete la carta Difetto dal vostro mazzo e mettetela in fondo al mazzo Difetto.

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).

Alcune carte Difetto vengono piazzate nella vostra zona Progresso. Tali carte non contano per il limite delle carte Progresso attive.



## GETTONI STATO

Durante il gioco, i Sognatori e le Entità possono essere influenzati da vari Stati: **Stordito**, **Disorientato**, **Paralizzato** o **Avvelenato**.

L'effetto di ogni Stato è dettagliato sul gettone Stato corrispondente.

Un gettone Stato influenza solo la miniatura o il gettone Entità su cui è stato giocato. Il gettone Stato viene posizionato accanto alla miniatura o al gettone Entità.

*Se un gettone Stato ha due effetti distinti, a seconda che sia stato giocato su un'Entità o un Sognatore (come Disorientato), viene applicato solo l'effetto corrispondente.*

*Non ci sono molti gettoni di Stato e ognuno viene utilizzato per indicare Stati diversi. La loro disponibilità è intenzionalmente scarsa.*

*Quando dovete piazzare un gettone Stato e non ce ne sono di appropriati a disposizione, l'effetto viene ignorato. Ad esempio, se i Sognatori riescono a infliggere lo Stato Avvelenato a due Entità diverse, saranno protetti dallo Stato Disorientato finché gli effetti durano, poiché entrambi gli Stati appaiono sugli stessi gettoni ed entrambi sono già in gioco.*

# AFFLIZIONE E MORTE DI UN SOGNATORE

Chi guarda all'esterno, sogna; chi guarda all'interno, si sveglia.

- Carl Gustav Jung

A volte i sogni si trasformano in incubi. E quando un incubo non si attenua, il dormiente non può che svegliarsi.

I segnalini vengono utilizzati per indicare angoscia, paura, stanchezza, dubbi e ferite dei Sognatori.

Ogni volta che un Sognatore subisce, piazza il numero richiesto di segnalini accanto alla sua plancia Sognatore.

**Se un Sognatore qualsiasi riceve l'ottavo segnalino muore immediatamente e tutti i Sognatori perdono.**

**Se un Sognatore deve subire, ma non può prendere un segnalino perché non ce ne sono più a disposizione, tutti i Sognatori perdono.**

*Attenzione: ci sono un totale di 16 segnalini nel gioco. Ciò significa che quando giocate con più Sognatori, dovete fare particolare attenzione ai segnalini. È una piccola difficoltà in più per compensare il fatto di poter contare su un Gruppo forte.*

Infine, quando un Sognatore ha meno di 6 carte in totale (comprese le carte nel mazzo, in mano e nella pila degli scarti, escluse le carte Progresso attive e le carte Sigillate), muore immediatamente e tutti i Sognatori perdono.

Se i Sognatori perdono, risolvete la carta Saggezza della Morte (rivelate la carta Segreta II-42, I se non è stata ancora rivelata).

Se i Sognatori perdono in un Sogno, l'attuale Paesaggio Onirico viene scartato. Rimettete tutte le carte e le tessere di questo Sogno (eccetto quelle già ottenute dai Sognatori o aggiunte ai mazzi di gioco) tra i Segreti. Conservate la tessera Portale Onirico di questo Sogno; potrete ancora tornare sul posto e riprovare.

*Nota: durante la campagna apparirà un nuovo mazzo: il mazzo Stagione. Ricordate che le Stagioni cambiano solo quando viene specificato esplicitamente. I suggerimenti elencati sulle carte Stagione non sono regole, ma solo consigli. Pertanto, quando i Sognatori muoiono, la Stagione non cambia, poiché nessun testo lo richiede.*

HAI RICEVUTO  
UN MESSAGGIO  
DA NOI?

## AGGIUNTA DI NUOVI GIOCATORI

Ogni partita di Etherfields 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, tutto ciò che deve fare è scegliere un archetipo di Sognatore inutilizzato e unirsi all'avventura.

L'assenza di qualcuno non è mai di impedimento al gioco. Chi si assenta potrà semplicemente riunirsi 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).

Se l'intero Gruppo non è presente, ma volete comunque giocare, potrebbe essere meglio giocare qualche Sonno invece di entrare in un nuovo Sogno.

## RISVEGLIO

Quando siete sulla Mappa del Mondo Onirico, subito dopo aver risolto l'effetto del Luogo in cui siete, potete sempre scegliere di risolvere il Risveglio (vedi la carta Saggezza del Risveglio).

*Questa carta non è disponibile all'inizio della campagna, ma non preoccupatevi: apparirà molto rapidamente.*

## SALVATAGGIO E RIPRISTINO DEL GIOCO

Dopo aver risolto gli effetti di Luogo sulla Mappa del Mondo Onirico, potete salvare la campagna per fare una pausa.

Per non perdere i segnalini che avete raccolto, potete svolgere un passaggio di acquisto delle carte Influenza.

Dopodiché, se i Sognatori hanno ancora un po' di, scartano tutti segnalini rimasti e ottengono una carta segreta II-41 R.

Per riporre il gioco nella scatola senza perdere i progressi della campagna in corso, svolgete i passaggi 1-3 della carta Risveglio. Quindi, posizionate il resto delle carte e delle tessere negli spazi corrispondenti della scatola (usando i Divisori appropriati):

► i mazzi di ciascun Sognatore con le loro carte Azioni base e le loro carte Maschera (se non le possedete ancora, le troverete nel mazzo Segreto, con il codice II-41 S),

► tutte le carte del Gruppo dal Deposito,

► il mazzo Turno,

► il mazzo Fato,

► il mazzo Difetto,

► il mazzo Sonno,

► il mazzo Mappa del Sonno,

► il mazzo Stagione (non cambiate la carta in cima al mazzo!).

Tutte le tessere Portale Onirico in vostro possesso devono essere collocate nella busta speciale.

Mettete i gettoni Segno in vostro possesso nella scatola.

Mettete il resto dei componenti del gioco nella scatola. Il salvataggio è completato.

*Se desiderate salvare il gioco durante un Sonno/Sogno, dovete farlo alla morte di un Sognatore.*

## RIPRISTINARE IL GIOCO

Per ripristinare una partita salvata, svolgete la preparazione.

## AGGIUNGERE QUALCOSA DI VOSTRO

Etherfields è un gioco fortemente incentrato sui caratteri dei personaggi e ogni Sogno racconta una storia e trasmette sensazioni diverse. Il gioco sarà ancora migliore se assumerete la personalità del vostro Sognatore, interpretandone il ruolo. Potete anche giocare con una colonna sonora di sottofondo per creare atmosfera (Cryo Chamber Label e il loro canale YT sono particolarmente consigliati).

L'aggiunta di elementi narrativi e atmosferici alle sessioni da parte dei giocatori può essere piacevole per tutti.

Potete anche assegnare a uno dei giocatori (generalmente quello che ha più familiarità con il gioco) il ruolo di conduttore del gioco e fargli gestire i mazzi di supporto, le carte Turno, le Entità ecc.

## 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 usare un mazzo di carte tradizionali (se ne avete) per cercare di ottenere uno degli effetti relativi a Trasformazioni, Ore, o carte Sigillate.

Per prima cosa, mescolate il mazzo di carte tradizionali e pescate 3 carte a caso: queste sono le carte Fortuna. Guardate le carte che avete appena pescato e decidete se volete tentare la sorte o tirarvi indietro.

Se decidete di tentare la sorte, scegliete quale aspetto del gioco volete influenzare (Trasformazioni, Ore, o carte Sigillate).

Quindi, pescate altre 3 carte a caso: queste sono le carte Malasorte.

Confrontate l'insieme delle carte Fortuna e Malasorte.

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

Se la somma delle carte Fortuna è maggiore della somma delle carte Malasorte, risolvete l'effetto positivo. Altrimenti, risolvete l'effetto negativo.

Effetti positivi/negativi:

- scartate tutte le Trasformazioni/aggiungete 2 Trasformazioni;

- prendete tutte le disponibili e distribuitele tra i Sognatori/scartate tutte le;

- aggiungete 2 Ore/perdete tutte le Ore;

- un Sognatore qualsiasi si cura 2 / un Sognatore qualsiasi subisce 1;

- ciascun Sognatore Dissigilla 5 carte/ciascun Sognatore Sigilla 5 carte.




# INDICE

Acquisto di nuove carte **Influenza** 14  
Acquisto di nuove carte **Oggetto** 15  
Afflizione 3, 8, 12, 18  
Afflizione e morte di un **Sognatore** 18  
Afflizione per **Rimescolamento** 8  
Aggiunta di nuovi giocatori 18  
Assalto 9, 11, 12, 13  
Attivare la **Maschera** 14  
Attivare un **Oggetto** 15  
Aumentare l'Intento 14  
Avvelenato 17  
Azione/Effetto rapido 8, 13  
Azioni base 8, 12, 13  
Azioni base: Assalto 9, 12, 13  
Azioni base: Contatto 9, 12, 13  
Azioni base: Sforzo 13  
Azioni dei **Sognatori** 12, 13  
Azioni graduali 12  
Azioni **Mappa** 12  
Blocco passaggio **Turno** 10  
Bonus **Pesca** 16  
Bottino 9, 10, 14  
Capacità di mano 8, 13, 16  
Carta **Anomalia** 7, 9, 10, 16  
Carte **Difetto** 4, 5, 13, 14, 17  
Carte **Fato** 4, 5, 7, 17  
Carte **Fato: Anomalia** 7  
Carte **Influenza** 13  
Carte influenza: acquisto 14  
Carte **Influenza: capacità di mano** 13  
Carte **Influenza: carte Progresso** 13  
Carte **Influenza: Dissigillare una carta** 14  
Carte influenza: Intento 12  
Carte **Influenza: limiti del mazzo** 13  
Carte **Influenza: mazzo** 4  
Carte **Influenza: pesca** 8  
Carte **Influenza: Rimescolamento** 8  
Carte **Influenza: rimettere una carta nel Mercato** 13  
Carte **Influenza: rimozione** 13  
Carte **Influenza: Sigillare una carta** 14  
Carte **Influenza: uso sulla Mappa del Mondo Onirico** 7  
Carte **Influenza: Voltare una carta** 13  
Carte **Influenza: zona Progresso** 13  
Carte **Nota** 17  
Carte **Progresso** 13  
Carte **Saggezza** 15  
Carte **Segrete** 17  
Carte **Segrete: altri Segreti** 17  
Carte **Segrete: carte Nota** 17  
Carte **Segrete: carte Sovrimpressioni** 17  
Carte **Segrete: preparazione e codici delle carte Segrete** 10  
Carte **Sovrimpressioni** 17  
Carte **Stagione** 18  
Carte **tradizionali** 18  
Carte **Turno nel Sogno** 10  
Carte **Turno nel Sonno** 9  
Casella 9, 11, 16  
Casella **Anomalia** 7  
Casella **Bloccata** 11  
Casella del **Paesaggio Onirico** 16  
Conquistare il **Bottino** 9, 10, 14  
Contatto 9, 11, 12, 13  
Costo delle azioni in **Afflizione** 12  
Costo in **Chiavi** 10  
Dado **Fortuna** 13, 14  
Dado **Movimento** 11  
Deposito 4, 15  
Disorientato 17

Dissigillare le carte **Influenza** 14  
Entità 9  
Entità grandi 9  
Entità: effetti delle Entità 9  
Entità: Entità grandi 9  
Entità: fine del **Sonno** 9  
Entità: generazione 10  
Entità: interazioni 9  
Entità: **Liberazione** 9  
Entità: limite di gettoni Entità per casella 9  
Entità: **Movimento e dado Movimento** 11  
Entità: preparazione 9  
Entità: opzione **Salta** 9  
Entità: spazio 4  
Entità: tessere Entità del **Sogno** 9  
Entità: tessere **Sonno** 9  
Entità: **Trasformazioni** 16  
Entità: valore di **Movimento** 9  
Etere 3  
Etere: acquisto di nuove carte 14  
Etere: costo 13  
Etere: **Salvataggio e Ripristino del gioco** 18  
Fase dei **Sognatori** 8  
Fase del **Paesaggio Onirico** 8  
Gemma Splendenti 3  
Gemma Splendenti: costo azioni 12  
Gemma Splendenti: spazio 16  
Generazione 10  
Gettoni **Blocco** 3  
Gettoni **Minaccia** 3  
Gettoni **Personal** 2  
Gettoni **Stato** 17  
Gettoni **Storia** 3  
Icona numero giocatori 6  
Il **Sonno** finisce 9  
Indicatore **Gruppo** 7, 8, 10  
Indicatore **Primo giocatore** 5, 6  
Ingresso dei **Sognatori** 10  
Intento 12  
Interazioni 9  
Lanciare il dado per il **Movimento delle Entità** 11  
Liberazione 9  
Limite di **Afflizione** 8  
Limite di carte **Influenza** 13  
Limite di gettoni Entità per casella 9  
Limite di miniature per casella 9  
Luoghi 7, 10  
Mancanza di componenti 8  
Mappa del **Mondo Onirico** 7  
Mappa del **Mondo Onirico: Luoghi** 7, 10  
Mappa del **Mondo Onirico: Percorsi** 7  
Mappa del **Mondo Onirico: Scorcioie** 7  
Maschere 14  
Mercato degli **Oggetti** 15  
Mercato dell'**Influenza** 14  
Messer **Rovo** 18  
Morte di un **Sognatore** 18  
Movimento del **Sognatore** 11  
Movimento e **Riposizionamento** 9, 11, 16  
Numero di carte **Turno** 10  
Oggetti 15  
Ordine di turno 8  
Ore 5, 15  
Orologio 4, 15  
Paesaggio **Onirico** 4, 16  
Paesaggio **Onirico: icone** 16  
Paralizzato 17  
Pareti 11  
Percorsi 7  
Pesca delle carte 8  
Pila degli scarti **Influenza** 4  
Plancia **sognatore** 4

Portata 11  
Portata illimitata 11  
Regola volante 16  
Rilanci 14  
Rimescolamento mazzo **Influenza** 8  
Rimettere carte nel **Mercato dell'Influenza** 14  
Rimettere carte nel **Mercato degli Oggetti** 15  
Rimuovere un **Difetto** 17  
Riposizionamento 11  
Ripristinare il gioco 18  
Risveglio 5, 18  
Rivelare carte **Segrete** 17  
Round 8, 13  
Salto 9  
Salvataggio e **Ripristino del gioco** 18  
Scale 16  
Scartare carte **Turno** 8  
Scartare la **Maschera** 14  
Scartare un **Oggetto** 15  
Scartare un **Difetto** 17  
Scelte multiple 6  
Scorcioie 7  
Segnalini **Generici** 3  
Segnalini **Intento** 12  
Seme del **Turno** 10  
Sforzo 13  
Sigillare le carte **Influenza** 14  
Sigillare un **Difetto** 4  
Simboli/gettoni **Terreno** 16  
Sognatore 5  
Sogno 8  
Sogno: dopo la fine 10  
Sogno: tessere Entità 9  
Sonni 4, 8  
Sonni: dopo la fine 10  
Sonni: fase del **Paesaggio Onirico** 8  
Sonni: icone del **Paesaggio Onirico** 16  
Sonni: **Paesaggio Onirico** 4  
Sonni: spazio mazzo 4  
Sonni: spazio tessere **Mappa** 4  
Sonni: tessere Entità 9  
Sonni: tessere **Mappa** 7, 9, 14  
Spazi **Oggetto attivo** 4  
Spazio carte **Stagione** 4  
Spazio del mazzo **Difetto** 4  
Spazio mazzo **Fato** 4  
Spazio mazzo **Turno** 4  
Spazio **Oggetto attivo** 4  
Spazio pila degli scarti **Turno** 4  
Stordito 17  
Subire **Afflizione** 18  
Tabellone 4, 5  
Tessere **Portale Onirico** 10  
Tessere **Portale Onirico: codice tessera Segreta** 10  
Tessere **Portale Onirico: costo in Chiavi** 10  
Tessere **Portale Onirico: introduzione** 10  
Tessere **Portale Onirico: preparazione** 10  
Tessere **Portale Onirico: spazio** 4  
Tessere **Segreto** 17  
Tessere **Sonno** 9  
Trappola 16  
Trasformazioni 16, 18  
Turni esauriti 9, 10  
Turno: aggiungere **Turni** 10, 15  
Turno: carte **Turno** 8, 10  
Uso degli **Oggetti sulla Mappa del Mondo Onirico** 7  
Valore di **Movimento** 9  
Voltare una carta 13  
Zona **Progresso** 13

# INDICE DEI SIMBOLI COMUNI


 : Intento Ira  
 : Intento Astuzia  
 : Intento Consapevolezza  
 : segnalino Intento Ira  
 : segnalino Intento Astuzia  
 : segnalino Intento Consapevolezza  
 : n. carte Progresso Ira piazzate  
 : n. carte Progresso Astuzia piazzate  
 : n. carte Progresso Consapevolezza piazzate  
 : azione/effetto rapido  
 : icona numero giocatori  
 : azione graduale  
 : azione/effetto gratuito  
 : Etere  
 : Afflizione  
 : Gemma Splendente  
 : spazio Gemma Splendente  
 : gettone Minaccia  
 : segnalino Generico  
 : gettone Blocco/azioni 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 di Movimento dell'Entità  
 : risultati della Fortuna  
 : simboli del Seme di Turno  
 : Effetto Trasformazione  
 : Effetto Base  
 : Effetto Speciale  
 : Regola volante




# SOMMARIO DELLE REGOLE

## MOVIMENTO E CASELLE

Sognatori ed Entità si muovono attraversando caselle consecutive, verticalmente e orizzontalmente, ma mai diagonalmente.


## 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 dell'Entità:

- ▶  L'Entità si muove di una casella.
- ▶  L'Entità si muove del numero di caselle indicato dal suo valore di movimento.
- ▶  L'Entità si muove in base al suo valore di Movimento, dopodiché il dado viene lanciato di nuovo.

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.

 Se riportato su una tessera Entità, questo simbolo significa che l'Entità ignora il dado Movimento.

## PORTATA

Portata 0 indica la casella in cui vi trovate.

Portata 1 indica una casella adiacente e/o le caselle più vicine.

Portata 1 o più significa che è possibile scegliere come bersaglio spazi a tale portata o più vicini del numero indicato nell'azione.



## LIMITI

La capacità di mano è 6.

Massimo 4 carte nella zona Progresso di ciascun Sognatore (le carte Voltate contano per il limite).



I Difetti non contano per il limite.

Il limite di  per Sognatore è 7.

Quando vi assegnate l'ottavo segnalino  o non potete assegnarvi un segnalino  perché non ce ne sono a disposizione, tutti i Sognatori perdono.

Ogni casella può contenere al massimo quattro miniature e/o gettoni Entità.

Un'Entità grande occupa tutta la casella in cui si trova e non può essere spinta fuori in alcun modo.

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

## ORDINE DEL TURNO

### FASE DEI SOGNATORI

#### PASSAGGIO 1: PESCA DELLE CARTE

2 o meno carte in mano: pescate 4 carte.

Ogni Sognatore con 3 o più carte in mano pesca 4 carte, fino alla propria capacità di mano.

#### PASSAGGIO 2: CARTE E AZIONI

Un'azione Onirica a round per Sognatore.

Azione Onirica: un'azione Mappa/Portale Onirico o un'interazione su tessera Entità

Un numero qualsiasi di altre azioni:

- ▶ Movimento,
- ▶ Azioni base,
- ▶ Azioni da carte Influenza,
- ▶ Azioni da carte Oggetto attive, o attività:
- ▶ Piazzare carte Progresso,
- ▶ Ottenere Gemme Splendenti.

Potete saltare il vostro round, se lo desiderate.

Ogni Sognatore può eseguire tutti i round che desidera, finché tutti non esauriscono le carte o passano consecutivamente.

### FASE DEL PAESAGGIO ONIRICO

#### PASSAGGIO 1: ENTITÀ ED EVENTI ONIRICI

Risolvete gli effetti delle Entità e gli eventi Onirici secondo la carta Turno attuale.

#### PASSAGGIO 2: SCARTO DELLA CARTA TURNO

Scartate la carta Turno attuale.

## RIMESCOLAMENTO

Ogni volta che rimescolate il mazzo Influenza durante la pesca delle carte, dovete subire 1  o Sigillare 3 carte.

## TRASFORMAZIONI




– Ogni effetto dell'Entità che infligge  infligge 1  aggiuntivo.



– Ogni effetto dell'Entità che Sigilla le carte Sigilla 2 carte aggiuntive.



– Il Movimento dell'Entità aumenta di 2. Quando lanciate , l'Entità si muove ancora solo di una casella.



– Tutti gli effetti dell'Entità con portata hanno la portata aumentata di una casella.



– Fintanto che questa Trasformazione è sulla tessera Entità, tutte le Maschere indossate dai Sognatori sono inattive.




– Fintanto che questa Trasformazione è sulla tessera Entità, tutte le carte Progresso piazzate sono inattive.



– Fintanto che questa Trasformazione è sulla tessera Entità, i Sognatori non possono rilanciare i dadi in alcun modo.







– Fintanto che questa Trasformazione è sulla tessera Entità, i Sognatori non possono usare le loro .


## AUMENTARE L'INTENTO


Una volta per Turno, quando spendete Intento per pagare un'azione, potete decidere di tirare il dado Fortuna per aggiungere Intento supplementare all'azione. Tuttavia, c'è un rischio di fallimento.


Se pagate almeno 1 Intento (anche se è meno del costo richiesto), potete tirare il dado Fortuna e dovete risolvere l'effetto:

: non riuscite a eseguire questa azione. Non riprendete le carte Influenza scartate usate per pagare l'azione. Inoltre, scartate 1  o subite 1  o Sigillate 3 carte.

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

: aggiungete 1 di Intento dello stesso colore.

: aggiungete 2 di Intento dello stesso colore.

: aggiungete 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 altro Intento all'azione.

L'INVERNO PIÙ LUNGO  
DELLA STORIA STA ARRIVANDO...