

# ETHERFIELDS

以太梦境

你我所见所想，不过梦中之梦。  
——埃德加·爱伦·坡

规则手册 2.0



所有生命都仅仅只是大脑中的一串图像，源于真实的图像跟源于内在梦境的图像并无二致，也没有理由将其中一种凌驾于另一种之上。

——H.P.洛夫克拉夫特

# 游戏配件

你会在游戏中找到以下配件。

**在规则允许前，  
不要洗混任何牌库**



游戏版图



小队标记

起始玩家  
标记

伯沙撒模型



4个人梦者模型

(赌徒、专家、硬汉、不羁者)



4个清醒模式入梦者模型

当你在战役中找到如何开启这个秘密模式的牌库前，不会用到这些模型。



4个人型变形怪模型



4个兽型变形怪模型



4张入梦者版图



4张清醒模式入梦者版图

当你在战役中找到如何开启这个秘密模式的牌库前，不会用到这些版图。

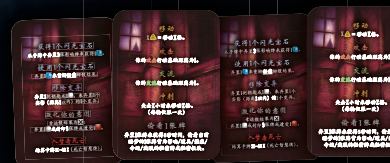


14个面具和4个面具立架



4套入梦者影响牌库，

每套各22张牌



4张基础行动牌



5张起始道具牌



4包秘密（清醒）模式牌库，

每包各20张牌

在规则允许前，不要打开它们！



影响牌市场起始牌库，共81张牌

这些影响牌的牌背没有任何数字或规则。在战役中，许多来自其他影响牌库的新卡牌（例如入梦者影响牌库的卡牌或秘密影响牌），都会加入到影响牌市场中。



12张轮次牌



起始命运牌库，共10张牌



起始裂痕牌库，共6张牌



395张秘密牌

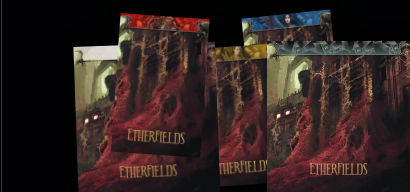
在规则允许前，不要查看它们！



280块秘密板块

在规则允许前，不要查看它们！

游戏中，我们将100x100mm的大尺寸卡牌称为“板块”。



17张牌隔

这些牌隔用来在游戏盒中隔开不同的牌库。

## 目录

- 2 游戏配件
- 3 开始游戏前
- 4 游戏概览/游戏设置
- 5 开始战役
- 6 基础规则
- 7 噩梦之门板块
- 8 梦境地图
- 9 其他梦境规则
- 8 轮次顺序
- 10 入梦者阶段和梦境阶段
- 11 重洗
- 12 封印/解封
- 13 苦痛和死亡
- 14 入梦者行动
- 15 移动行动
- 16 渐进行动
- 10 攻击/交流行动
- 11 基础行动牌
- 12 激化意图
- 13 重掷
- 14 影响牌
- 15 进程影响牌
- 16 影响牌市场
- 17 道具
- 18 梦境阶段
- 19 轮次牌
- 20 实景板块及其移动和效果
- 13 状态标记
- 14 面具
- 15 时钟
- 16 智慧牌
- 17 觉醒
- 14 梦境地图
- 15 浅眠和浅眠实影
- 16 变异
- 15 命运牌
- 16 德尔塔阶段
- 17 裂痕牌
- 18 购买
- 19 季节牌
- 16 存档
- 17 增加新玩家
- 18 变体规则
- 17 常见问题与规则阐述
- 18 游戏策略指引
- 19 索引
- 20 规则概览

## 制作人员

游戏设计：Michał Oracz  
测试开发（在进入不安状态前）：Krzysztof Belczyk, Bartłomiej Kalisz, Adrian Krawczyk, Łukasz Krawiec, Ernest Kiedrowicz, Michał Lach, Jan Truchanowicz  
测试开发总监：Paweł Samborski  
图形设计：Adrian Radziun, Andrzej Póttoranos  
美术原画：Anna Myrcha, Ewa Labak, Michał Peitsch, Patryk Jedraszek, Jakub Dzikowski, Piotr Orleański, Piotr Foksowicz, Piotr Kryński, Łukasz Jaskuński, Maciej Kaszkiewicz "Maklask", Michał Sałata "Fajna Wizja", Mateusz Bielski, Michał Oracz  
角色与外盒美术设计：Anna Myrcha  
精致3D模型设计：Jędrzej Chomicz, Jakub Ziółkowski, Piotr Gacek, Mateusz Modzelewski, Agnieszka Pogan, Marta Biernacka  
3D模型设计总监：Adrian Komarski  
世界观：Adrian Komarski, Anna Myrcha  
故事撰写：Michał Oracz, Andrzej Betkiewicz  
游戏视觉展示与推广：Marcin Świerkot  
生产总监：Dawid Przybyła, Michał Matoszewski  
2.0版本规则撰写：William Dovan, Michał Lach  
英文排版制作：Jędrzej Cieślak, Michał Oracz, Patrycja Marzec, Rafał Janiszewski, Maria Pinkowska-Porzycka  
校对与编辑：Tyler Brown  
中文排版制作：六士  
中文翻译与校对：汤彬、去病、史统典、纯白  
非常感谢以下所有人：Ken Cunningham, Christi Kropf, Jordan Luminais, Tony Nguyen, Ian Sutton, Michael French, Joanna Brzezińska, Anna Gajdziszewska, Marta Syc, Kamil Małaszka, Maciej Wanicki, Kostek Weber. 感谢你们在游戏制作过程中所进行的测试。  
对于帮助我们令这款游戏得以成真的所有众筹支持者，向你们表示特别感谢。





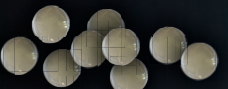
### 16个以太标记

用于标记已获得的以太。以太是入梦者获得的经验。支付以太可用于强化入梦者、购买新的影响牌，等等。在规则中，以太使用进行表示。



### 16个苦痛标记

用于标记入梦者的苦痛、恐惧、疲劳、怀疑，以及创伤。在规则中，苦痛使用进行表示。



### 16个通用标记

通用标记根据卡牌和规则的说明，有许多不同的使用方式。在规则中，通用标记使用进行表示。



### 6个闪光宝石

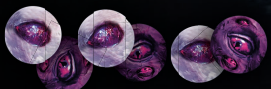
入梦者可以在特定行动中使用珍贵的宝石。它们的用途会在战役中逐渐增多。在规则中，闪光宝石使用进行表示。



实影移动骰



幸运骰



### 20个威胁标记

这些标记也是通用的，根据卡牌和规则的说明，有许多不同的使用方式。大多数情况下，它们代表危险与挑战。这些标记有不同的两面，因为它们用于不同的卡牌和规则时，可能会代表不同的效果。在规则中，威胁标记使用进行表示。



### 6个封锁标记

在规则中，封锁标记使用进行表示。



### 12个变异标记



### 8个地形标记



### 4个钥匙标记



12个意图标记，每种颜色各4个



### 5个灵魂标记



### 4个人梦者个人标记

请根据规则指示来使用这些标记。



### 10个故事标记

请根据规则指示来使用这些标记。如果游戏没有要求你使用特定的故事标记，则可使用任意故事标记。



### 4个状态标记



### 77个征兆标记

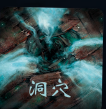
当你探索到某张卡牌并了解到征兆标记的意义与规则之前，将它们先留在游戏盒中。



计时标记



墙体/指针标记



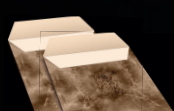
洞穴标记



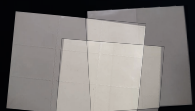
6个空白标记



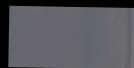
### 15个实影标记



2个睡梦之门  
板块信封

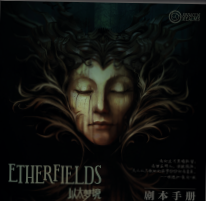


智慧牌收纳页和2张  
梦界地图板块收纳页



废弃袋

当游戏要求你将某个标记从游戏中移除时，将其放入废弃袋中，该标记不会在游戏中再次使用了。



秘密剧本手册

# 请等等！ 在你开始游戏前……

游戏盒里卡牌、板块、标记和其他配件数量十分庞大，或许在一开始会让你感到不知所措。本章节会帮助你在开始第一局游戏前对配件进行分类整理。

## 卡牌

- 1] 将4包写有“不要打开此牌库”字样的牌库放到内衬中的卡牌存放槽一端，并且不要打开它们。
- 2] 拆开其他牌库，但保持牌序，不要洗混！



秘密牌在游戏配件中占了绝大多数，它们是背面右上角带有编号的牌。卡牌编号以罗马数字开头（I或II），后面是阿拉伯数字，通常还有字母。

罗马数字表明这张牌来自哪个战役。

而阿拉伯数字通常表明这张牌来自哪个睡梦。

最后，每个字母分别对应于一张或多张同类的牌。

- 3] 将秘密牌按“罗马数字-阿拉伯数字-字母”的顺序整理排列（每包秘密牌库在你拆开时已是正确排序），然后将它们放到基础游戏盒中较长的存放槽内。因此，秘密牌会排列成如下顺序：

I-01 A、I-01 B、I-01 C……I-02 A、I-02 B（4张）……II-23 A等等。

如果部分秘密牌看似缺失，请不要惊慌——这是故意设计的。完整的卡牌列表可在以下链接找到：<https://www.etherfields-secrets.com/forum/official-faq/list-of-all-secret-cards-and-tiles> 其余卡牌背面没有编号，它们是起始卡牌，可以用对应的牌隔（见前页）来将它们按类型隔开：



4套入梦者影响牌库，  
每个牌库还需要搭配1张  
用于提示的基础行动牌。



5张起始道具牌

12张轮次牌

6张裂痕牌



10张命运牌



影响牌市场起始牌库，共81张

## 卡牌和板块

拆开大尺寸的正方形卡牌，并按照上文整理秘密牌的方式，将它们排序后全部放到更大的存放槽中。从现在开始，大尺寸的正方形卡牌会被称为“板块”，而标准尺寸的卡牌则被称为“卡牌”。

## 其他配件

从硬纸板拆下其他所有配件，并按照左边图示分类收纳。注意不要丢掉空白标记。没有用到的牌隔可以暂时放在一边（完整的牌隔图示可在第16页找到）。



## 游戏概览

《以太梦境》是一款包含剧情和牌库构筑元素的，可供1-4人游玩的战役合作游戏（如果你拥有《第五玩家扩展》，也可支持5人）。一系列独特的梦境，紧张刺激的探险，和讲究策略的遭遇，等待着你来发掘。

玩家将扮演入梦者的角色，并在战役过程中找回自己丢失的记忆，发现自己所要完成的任务。

《以太梦境》是一款逐步进化的游戏，部分规则并不包含在这本规则手册内——但随着游戏进程的推进，这些规则会渐渐地引入。

如果这是你第一次游玩本游戏，阅读下方的“开始战役”部分，并从以下入梦者角色原型中选择一个；否则，请阅读“游戏设置”章节。

## 游戏设置

“从头开始，一直读到末尾，然后停下来。”国王严肃地说。

——刘易斯·卡罗尔，《爱丽丝漫游仙境》

如果这是你第一次游玩本游戏，只执行游戏设置中的绿字部分。如果不是，那么请在每局游戏开始前都执行全部设置步骤。

- 1] 放置游戏版图。A
- 2] 库存区：将你已有的全部笔记牌和道具放入库存区 B。
- 3] 梦境版图网格：放置2个起始浅眠地图板块在此处 C。
- 4] 每名入梦者将自己的入梦者版图、影响牌、模型和基础行动牌放置在自己面前。

注意：在战役刚开始时你还没有这些牌。

## 开始战役 选择你的入梦者

每名玩家分别从以下入梦者中选择一名，并拿取相应的模型、入梦者版图、包含22张卡牌的影响牌库（拿取后混洗），以及额外1张基础行动牌。

选择入梦者时不用太担心，之后在游戏中你们可以变更/交换入梦者，所以现在选择你喜欢的就好。



**赌徒**是个不错的选择，如果你热衷于与命运打交道和掷骰子的话。赌徒会经常依赖运气，但她也可以操控运气。她喜好欺骗他人，但只把这当作无关痛痒的游戏。她不善于理解局势的严重性，当反应过来时，她会假装无事发生。



**专家**是专业的工程师和工匠。他依赖于进程牌的使用，这些卡牌能够在游戏中提供持续的奖励，并慢慢构筑起一个强力的引擎。专家会选择和平对话和深度分析，而非简单粗暴的解决方式。他的知识储量比其他入梦者加起来都多，是绝佳的领袖人选。



**硬汉**坚韧而不屈。他更倾向于简单直接的行动——大部分都是使用暴力。他不喜欢唠叨废话和过多思考，但在你遇到麻烦时，硬汉值得信赖。即使要牺牲自己，他也绝不会犹豫。虽然可能看起来有点严肃，但事实上那是他的冷静，只要没有什么事情令他抓狂的话。



**不羁者**喜欢篡改规则。即使是游戏的基础规则也不例外！她不接受任何条条框框或法律约束，而会自行寻找属于她自己的道路。不羁者趋近于自己的灵魂和意识，而不太看重自己的身体。有时候，她的行为相当孩子气。



## 入梦者版图说明

- 1 - 影响牌库（正面朝下放置）。
- 2 - 影响牌弃牌堆（正面朝上放置）。
- 3 - 放置获得的骰子。
- 4 - 放置遭受的骰子。
- 5 - 激活进程区。





5] 将以下配件分别放置在相应的槽中：

a) 轮次牌 D：洗混并正面朝下放置在轮次弃牌堆槽。

b) 命运牌 E：洗混并正面朝下放置在命运牌库槽。

c) 浅眠牌库/实影槽 G：将德尔塔阶段板块（背面为绿色）正面朝下放置在该槽，洗混剩余板块，并将它们正面朝下放在德尔塔阶段板块顶部。在游戏过程中，这里还会用来放置实影板块。

d) 裂痕牌 F：洗混并正面朝下放置在裂痕牌库槽。

e) 浅眠地图板块 H：将剩余浅眠地图板块洗混并正面朝下放置在浅眠地图板块槽。

f) 季节牌 I：注意不要改变本牌库当前顶部的卡牌。

g) 取出智慧牌收纳页，放在一边供随时查看，你已有的智慧牌都放置在里面。

h) 睡梦之门板块：从睡梦之门板块信封里取出你已获得且尚未从游戏中移除的睡梦之门板块。当你进入一场睡梦时，你需要将该睡梦的睡梦之门板块放置在 J 上。但现在先不要这样做！

i) 将你已发现的所有梦境地图板块放置到梦境地图版图上 K。

6] 将所有骰子、标记分门别类放在游戏版图旁，构成各自的供应堆。如果你已解锁征兆规则，将通用征兆标记放在游戏版图旁，将个人征兆标记放在对应的入梦者版图旁；如果未解锁此规则，将所有征兆标记留在游戏盒中。

7] 根据入梦者数量，将计时标记放置在时钟的对应槽上：1/2/3/4/5名入梦者=5/4/3/2/1小时 L。

8] 从步骤4开始，结算觉醒智慧牌。在“放置2块起始浅眠地图板块”（所要放置的板块背面有注明“起始”）的步骤后，将你的入梦者放置在任意一个格上。

注意：在结算觉醒智慧牌期间，玩家可以更换自己的入梦者，重新构筑影响牌库，以及更换激活面具。

如果你这是第一次游玩本游戏，  
现在你就可以开始游戏了。

熟悉本页的其他内容，然后拿取并结算板块1-01X  
（第一个睡梦之门板块）。如要了解该板块的结算方法，  
请翻至下页查看“基础规则”的相关部分。

## 游戏盒中的配件

你会将以下配件留在游戏盒中（在需要的时候再取用）：

- 影响牌市场牌库：每次从中抽牌时先洗混。
- 道具牌市场牌库：每次从中抽牌时先洗混。如果你这是第一次游玩本游戏，那么道具牌市场牌库此时还没有卡牌。
- 秘密牌和秘密板块：请勿变更其顺序。
- 未使用的面具。

接下来的规则手册内容中，这样的**绿字部分**是用来给第一次游玩的玩家提供少量引导的。本规则手册旨在教你进行第一场睡梦（即游戏的教程），所以你不需一遍遍地反复阅读这本规则手册，而是在偶尔遇到新的概念时进行查阅。你会慢慢地学习到这款游戏的完整规则。

## 揭示

每当游戏要求你揭示1张带有特定编号的卡牌或板块时，通过其背面的编号，从秘密牌/秘密板块中找到它。展示其正面并将它放在对应的槽位，或者如果它没有对应的槽位（这种情况通常发生在睡梦专属的卡牌上），改为将它放在游戏版图旁。

如果，当游戏要求你揭示1张特定的卡牌/板块时，只给出一个字母，而不是完整的编号，这代表你会从当前睡梦已取出的卡牌/板块中，而不是从秘密牌/秘密板块中揭示。

关于“揭示”的更多规则解释，请参阅第17页“揭示睡梦秘密牌和秘密板块”。

规则手册、卡牌和板块都会多次提到“睡梦”和“浅眠”，玩家一开始可能很容易将两者混淆。

通常来说，睡梦可以定义为较宏大的冒险，而浅眠则是两场冒险之间的、更为简短的小遭遇。

睡梦会用到梦境地图板块（通常包含在每场睡梦独有的秘密板块中）。你的冒险将从一场睡梦开始。

浅眠则会用到浅眠地图板块和浅眠牌库。

最后，如果我们从更大的视角鸟瞰，会看到我们的入梦者为了进入睡梦，组成一个小队共同在梦境地图 K 上前进，沿途还会遭遇多次浅眠。关于浅眠和梦境地图的内容将在稍后进行介绍。



## 秘密剧本

《以太梦境》会通过一本秘密剧本来展现游戏的故事和事件。每当你看见“段落#####”字样，你需要找出秘密剧本中的相应段落，并大声朗读。

## 多种选择

当游戏要求你去做某事，并且存在多种选择时（例如有多条路径可以移动实影），所有入梦者需要共同做出一个选择。而且，如果你不具备执行某个选项的条件，你就不能选择该选项。如果一个选项指向的是全体入梦者，则所有入梦者都需要具备执行该选项的条件。

## 规则优先级

当卡牌、板块、剧本上的规则与规则手册产生矛盾时，以卡牌、板块、剧本上的规则优先。

## 玩家人数图标 (👤)

👤代表玩家人数。该图标总是等同于游戏中的玩家数量。（例如，如果在四人游戏中，该图标意为“4”。）

## “/”符号

“/”符号意为“或者”。



# 基础规则

## 游戏流程

在战役中，玩家会探索各种各样的睡梦和梦境，来找到自己的身份和自己在这里的理由。睡梦是更为漫长，充满各种展开的独特冒险，会展现形形色色的环境和剧情。在两场睡梦之间，玩家会在梦界地图上旅行，并遭遇浅眠，即较为简短的小遭遇。在浅眠中，玩家会接触到梦界中的居民和怪物。

## 睡梦之门板块

“你有没有过这种感觉，不清楚自己是醒着还是在做梦？”

——尼奥，《黑客帝国》



睡梦之门是用来进入睡梦的。通常，每个睡梦之门上都显示有钥匙费用和梦界地图上的特定地点，表示你可以弃置该数量的钥匙后，从这里进入此睡梦（参阅第14页“梦界地图”）。在进行第一场睡梦的时候，没有这些要求。存档收纳时，可以使用游戏自带的信封来存放睡梦之门。

进入一场睡梦时，结算以下步骤：

- 如果场上有浅眠梦境存在，先将其弃置（包括所有的浅眠地图板块、奇遇牌，等等）。

目前没有浅眠地图板块，所以你可以忽略这一步骤。

- 设置：在开始睡梦前，需要结算睡梦之门板块上此部分的全部步骤：通常来说，你需要从游戏盒中拿出该睡梦对应的所有卡牌和板块，并放到方便拿取的地方，还需要将该睡梦的起始梦境地图板块摆放好。

注意！在游戏要求你揭示、偷看，或获得睡梦的秘密牌或板块前，千万不要查看它们的正面内容！

- 轮次牌库：随机抽取所列数量的轮次牌，混洗后将它们正面朝上放到轮次牌库槽。这决定了你完成本场睡梦的时间限制（参阅第12页“轮次牌”）。将剩余的轮次牌正面朝下放置在轮次牌牌堆。

- 背景介绍：在完成本场睡梦的设置步骤后，打开秘密剧本并阅读对应段落。

- 然后，将睡梦之门板块翻面至右上角不带编号的那一面，并将其放置在睡梦之门槽。现在你可以阅读该睡梦的所有特殊规则，以及了解你的目标，这一面下方还列出了当轮次耗尽时必须结算的段落数字。

- 接下来，入梦者进入梦境，并开始第一轮……

## 梦境地图

名为未知的盲人老者，他愚蠢恣意地引导道路，令我们驶向一个不明之夜。

——乐队Dead Can Dance，《紧随逆境》

在睡梦或浅眠中时，游戏会在梦境地图上进行，梦境通常由数块地图板块构成，表示入梦者在睡梦或浅眠中所遇到的场景。用模型来表示入梦者和他们所遭遇的实影。每块地图板块分为4个格子。在揭示一块地图板块时，将它翻至正面朝上并放到梦境版图网格上（游戏版图的上半部分），放置时应使板块上带有编号的格子位于对应编号的网格上，使一对编号刚好重合。

注意，地图板块或卡牌并不一定刚好占据一个完整的地图板块槽位。有时，1块板块可能会同时覆盖两个槽位各一部分，或者1张卡牌可能会斜着摆放。在这种情况下，检查板块或卡牌的编号（A1、B2等）是否与梦境版图网格上的编号重合就非常重要。

如果这是你第一次游玩本游戏，睡梦之门板块会指示你只揭示1块板块（板块I-01设置）。将它翻面并放到游戏版图上半部分的梦境版图的A2网格上。

## 入梦者入口

入梦者总是从入梦者入口进入梦境。这个图标位于2格之间，意味着这2格都会被视为拥有该符号，玩家的模型可以放到这2格中的任意一格上。每位玩家将自己的入梦者模型放到A2板块上2个格子中的任意一格。

## 地图行动

地图行动指位于地图板块上的行动。带有禁止符号的行动只能使用一次，使用后1个禁止符号标记封锁该行动（关于执行行动的更多细节，请见第9页“入梦者行动”）。

## 墙体

这样的图标表示地图上封闭的一道墙体，实影和入梦者都不能穿过墙体进行移动或测算距离（参阅第11页“移动行动”）。

## 实影生成

此时没有实影存在，所以你暂时不需要担心实影，但你依然需要记住这些规则。

生成的实影（参阅第12页“实影”）总是出现在带有禁止图标的格子。如果有多个禁止格子存在，由你从中选择一格来生成实影。当同时生成多个实影时，如果有多个禁止格子可以生成，尽可能地将实影平均分配在这些格子上。



在梦境中，如果有任何格子上带有轮次花色的图标，检查其是否与当前轮次花色匹配。如果是的话，第一个生成的实影必须放置在该格。

这条隧道  
肯定通往某处！



地图行动的例子。

你好？  
外面有人在吗？










# 其他梦境规则


如果这是你第一次游玩本游戏，你可以暂时跳过本页。其中大部分内容你暂时不会用到。

## 其他梦境图标



**闪光宝石槽：**当你位于带有  的格子上时，你可以支付 1  并将其放置在  中。从此之后，该  旁描述的效果视为激活。你可以使用此效果而不需要支付其他费用。如果你位于激活的  格子中，你可以获得该  ，但这会令  的效果失效。



**陷阱：**每当你移动时经过、停留，或转移到一个  格上时，你会触发该陷阱的效果。陷阱效果会在浅眠/睡梦中进行说明。

**云规则：**蓝色框中的效果或行动，并不是与该框所在格关联，而是与整个梦境相关。如果这样的蓝色框中包含有行动，则你可以无视距离执行它。

如果云规则中没有行动，而是包含有任何指示（例如结算某个段落），则应当在这条云规则被揭示时立即进行结算。



**抽牌奖励：**入梦者阶段开始时，如果你位于带有抽牌奖励的格子，在抽牌步骤中，额外抽取与奖励图标所示数字相同数量的卡牌。

请牢记，抽牌奖励并不会修改你的手牌上限。



**阶梯：**除非其他卡牌或规则直接提及，否则该图标没有任何效果。

**封锁格：**无论是实影还是入梦者，都无法穿过封锁格来进行移动或测算距离。如果你想要移动到封锁格后面的格子，或是对该格的目标使用行动，你必须绕开封锁格测算距离，有时甚至根本没有路径可以测算距离。

## 地形符号和地形标记



地形符号除非被其他卡牌或规则直接提及，否则没有任何效果。

当地形符号位于地图板块中心时，该板块的所有4格都会被拥有该符号。

如果地形符号位于地图板块的其中2格之间，则这2格都会被拥有该符号。

地形标记有可能被放置在1格/2格之间/板块中心，与地形符号遵循相同规则。

当同一格上同时存在  和  两种地形符号时，无视  。

## 每格的模型和实影标记上限

每格可以容纳最多4个模型和/或实影标记。容纳数量到达上限的格子被视为已放满。入梦者移动时可以穿过已放满的格子，但无法停留在上面。无论是通过移动或生成，实影都可以进入已放满的格子，并将入梦者推至该格的相邻格（由玩家自行决定）。然而，如果已放满的格子中只有1名入梦者，则该实影无法推动该入梦者，它的移动将停留在与该格距离1的格子上。

**大型实影：**某些实影的模型或标记会比其他实影大了许多，它们被称为大型实影。大型实影会占据其所在的整个格子，并且无法因为任何原因被推动。当一个大型实影进入一个格子，它会将该格上的所有其他模型和/或实影标记，推动到由玩家选择的任意相邻格上，并且它的移动将停留在该格。

**注意：**某些睡梦中，你会遇到被墙体完全隔离的格子。入梦者可以通过各种方式，转移到这些格子上。如果4名入梦者都在这样的一个格子上，那么实影无法生成或转移到此处。

## 配件限制

每当你应当获得或放置某配件，而供应堆已没有该配件时（缺少  或  标记、钥匙、 标记、变形怪模型等等），不获得/放置该配件。

 和  是本规则的例外。如果一名入梦者将要遭受  ，而  的供应堆已耗尽，那么所有入梦者共同失败（参阅第8页“入梦者的苦痛和死亡”）。在罕见的情况下，如果需要放置  但供应堆已没有该配件，则使用其他物件来代替（比如当前没用到的故事标记）。

任何一种类型的配件数量都与入梦者数量无关。本规则也适用于在睡梦中通过秘密牌获得的任何配件（影响牌/道具牌/笔记牌，等等）。例如，如果你已经在一场睡梦中获得过一个特殊道具，当你再次进入这场睡梦时（比如由于之前被击败等原因），该道具不会再出现。你不会再获得该道具。





# 轮次顺序

睡梦和浅眠会分为多个轮次来进行。每个轮次依次包含入梦者阶段（玩家同时行动）和梦境阶段（游戏机制运作）：

## 入梦者阶段

### 1) 抽牌步骤

每名入梦者抽取4张影响牌，但至多到达自己的手牌上限。所有入梦者基础手牌上限为6\*。如果你的手牌数量已到上限，那么你就不能再抽牌了，并且在任何时刻，你的手牌都不能超过上限。入梦者在抽牌时，抽取的卡牌数量不能低于要求，除非已达到手牌上限。在你抽牌前，你可以从你手中弃置任意数量的卡牌。

*\*某些效果和卡牌可以提升手牌上限。*

在任何时刻，如果你需要抽牌时影响牌库已耗尽，将你的弃牌堆重洗，构成新的牌库，并继续抽取剩下需要抽取的卡牌。然而，这是有代价的（参阅本页“重洗”的规则部分）。

### 2) 卡牌与行动步骤

入梦者会在梦境中移动、执行行动并打出卡牌（参阅第9页“入梦者行动”）。入梦者可以同时执行各自的行动，而不需要考虑玩家顺位\*，除非遇到了会受到玩家行动顺序影响的情况。当所有玩家一致认为不需要继续执行行动时，本阶段结束。然后，进入梦境阶段。

*\*如果你想要按玩家顺位依次执行行动，请见第16页。选择这么做的话，你可以使用起始玩家标记。*

### 重洗！

在任何时刻，每当你因抽取卡牌（但牌库已耗尽）而重洗你的弃牌堆并形成新的影响牌库时，在重洗后你会遭受1或封印3张卡牌。

要避免死亡的威胁，你将不得不面对这两个选项，遭受危险的或是封印你牌库中的卡牌。移除和解封卡牌最简单的方式，是通过浅眠牌库中隐藏的、特殊的德尔塔阶段板块来实现（参阅第15页“德尔塔阶段”）。

有时哪怕你的影响牌库还有牌，游戏也会令你重洗你的影响牌库：将你的牌库与弃牌堆的所有卡牌重新洗混，构成一个新的影响牌库。请记住，当你不是因抽取卡牌而重洗牌库时，不会遭受重洗的惩罚。

## 梦境阶段

### 1) 实影和睡梦事件步骤

当前轮次牌会列出在本轮中需要结算的效果，及其结算的顺序。具体的效果可以在实影板块、睡梦之门或已揭示的秘密牌上找到（参阅第12页“轮次牌”）。

在本阶段，入梦者无法使用任何行动或卡牌效果，除非卡牌上特别进行了说明，或者是带有特殊的⚡图标。

*有的时候，在本步骤期间没有任何效果需要结算——在你第一场睡梦的开头便是如此。*

### 2) 弃置轮次牌步骤

在轮次结束时，将当前轮次牌弃置。所有“直至本轮结束”的效果，在此时终止。然后，如果轮次牌库中还有卡牌的话，开始新一轮次的入梦者阶段。如果轮次牌库中已经没有牌了，结算“轮次耗尽”的效果（如浅眠板块/睡梦之门板块所述）。

## 封印和解封卡牌

“周遭的黑暗，聚拢于我，又因照耀退散，且听：我离去之时，你可以成为我。”

——尼尔·盖曼，《睡魔：好心人》

封印卡牌是游戏中最常见的负面效果。它会移除你影响牌库中的一部分卡牌，直到你找到为其解除封印的方法。

**封印X张牌：**从你的牌库顶部揭示X张影响牌，并将其放入封印牌堆。在你成功通过解封效果来将它们恢复前，被封印的卡牌无法使用。

**解封X张牌：**从你的封印牌堆顶部拿取X张牌，将其放入你的弃牌堆。在你重洗牌库后，就可以再次使用它们。

我们建议将你的封印牌堆放置在你的入梦者版图下方，表示这些卡牌无法使用。

*注意：只有影响牌能被封印。你牌库中的其他卡牌（例如裂痕牌）在封印时将被忽略（你直接略过裂痕牌，抽取下一张牌）。在结算封印效果后，将抽取到的裂痕牌放回你的牌库顶部。*

*注意：如果你将要封印卡牌，但目前你的影响牌库中没有卡牌剩余，那么你不用重洗牌库，也不用封印卡牌。*

## 入梦者的苦痛和死亡

“在死亡的长眠中，会做些什么梦。”

——威廉·莎士比亚

用于标记入梦者遭受的苦痛、恐惧、疲劳、怀疑，以及创伤。每当一名入梦者遭受时，该入梦者便将相应数量的标记放置在自己的入梦者版图旁。

当以下任何一种情况发生时，入梦者共同失败：

- 任何遭受数量达到8的入梦者会立即死亡，并且所有入梦者共同失败。

- 每当一名入梦者将要遭受，但的供应堆已耗尽（标记总数为16）时，所有入梦者共同失败。

- 当任何一名入梦者的卡牌总数少于6张卡牌时（包括牌库的卡牌、手牌、弃牌堆，但不包括激活的进程牌和被封印的卡牌），该入梦者立即死亡，并且所有入梦者共同失败。

如果入梦者失败，则结算死亡智慧牌（如果秘密牌II-42 I还没有揭示，现在揭示它——你的基础行动牌上提示了本条规则）。

如果入梦者在睡梦中失败，他们还需要将当前的梦境弃置，将所有该睡梦的卡牌和板块放回到秘密牌/秘密板块中（入梦者已经获得或已经添加到游戏牌库中的除外）。保留该睡梦的睡梦之门板块，你仍然能回到这里再次尝试。

## 手牌上限

你的手牌在任何时刻都无法超过6张卡牌。

当抽取卡牌时，你只会抽取到你手牌中拥有6张卡牌为止，不会再继续抽牌。

*某些特殊规则可以修改你的手牌上限。*

*令你抽取更多卡牌的奖励不会提升你的手牌上限。*



# 入梦者行动

当我能轻易与自己的内心交流，我注意到苦痛正扼住我的喉咙。  
该伸出手，去寻找这里没有的东西了。你看到了预兆，它们即将到来。

——乐队 The Gathering, 《模拟公园》

在一场浅眠/睡梦中，每名入梦者都可以执行各种行动。其中大多数行动可以在以下地方找到：

- 基础行动牌上，
- 入梦者的影响牌上，
- 入梦者激活的进程牌上，
- 入梦者激活的面具上，
- 由小队共享的激活道具上。

更多行动可以在梦境中找到：包括浅眠/地图板块上、睡梦之门板块上、实影板块上，等等。

下文会说明如何执行行动。而提供这些行动的各种游戏配件，可以在规则手册中接下来的部分找到详述。

## 执行行动

当你想要执行一个行动时，你首先必须支付其费用，有时还要满足一些额外的条件。

费用总是位于每个行动的开头，通常都是一定数量的意图 (△、●、或◇)。

意图是游戏中的基础资源。它代表了入梦者选择与这个世界互动的方式，或是解决问题的办法。意图分为3种颜色：

- 认知**：大多数情况下，它会与交谈、观察、理解，以及技术有关。
- 狡黠**：大多数情况下，它会与移动、头脑、闪避、表演，以及欺骗有关。
- 愤怒**：大多数情况下，它会与体力、战斗、韧性，以及争论有关。

要支付一个行动的费用，从激活的道具和/或你手上的影响牌中，弃置一定数量的卡牌，直至其达到该费用所需颜色的意图数量。弃置的影响牌会被放置到个人的影响弃牌堆，而弃置的道具会被放置到道具库存区。

每张影响牌/道具牌左上角的图标表示了弃置该牌时，所提供的意图的颜色和数量。如果卡牌可提供多种意图颜色，则你必须弃置该卡牌时选择一种颜色。当你弃置卡牌来支付意图费用时，你无法同时使用该卡牌上印制的行动。弃置卡牌后立即获得意图，超出费用的意图将无法保留。

示例：一个行动的费用为6●或6◇。你打算弃置1张能够提供1◇或2●的卡牌、1张能够提供3●的卡牌，以及1张能够提供2●的激活道具牌，来支付6●。超出的1●会直接失去，不能用来支付其他行动的费用。你也不会获得1◇，因为你选择了使用2●来进行支付。



影响牌/道具牌上的意图费用示例。



地图/实影板块/秘密牌上的意图费用示例。

**0**：该行动的费用总是0意图。可以免费使用它。

**1**：遭受所示数量的●来支付该费用 (获得●)。

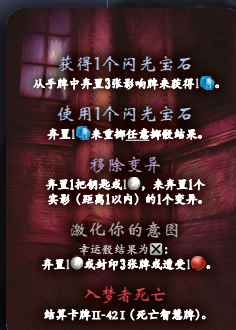
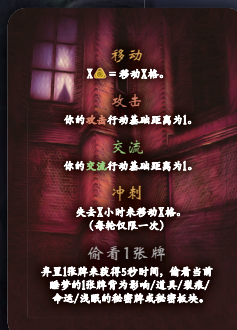
有关遭受●的更多信息，请参阅第8页。

**1**：该行动的费用是所示数量的●。要使用该行动，你必须弃置特定数量的●。

注意：要执行一个地图行动，入梦者模型必须位于该行动所在格上 (攻击/交流行动除外，参阅第10页)。



## 基础行动牌



每名入梦者都有自己的基础行动牌，上面列出了入梦者能够执行的基础行动，以及几条其他规则：

**移动**：支付任意数量的●来移动相应格数。

有关移动的更多信息，请参阅第11页“移动行动”。

**冲刺**：每轮一次，失去X个小时来移动X格 (参阅第13页“时钟”)。

**偷看1张卡牌**：弃置1张手牌来获得5秒时间，偷看当前睡梦的1张秘密牌或1块秘密板块，该卡牌或板块的背面必须是影响/道具/裂痕/命运/浅眠。

**获得1个闪光宝石**：从手牌中弃置3张影响牌，来获得1●。

**使用1个闪光宝石**：弃置1●来重掷一次骰数结果 (不论骰子类型和掷骰玩家)。

**移除变异**：弃置1把钥匙或1●，来弃置位于距离1以内的1个实影上的1个变异 (参阅第13页“变异”)。

**激化你的意图**：参阅第11页的说明。基础行动牌上只提示了幸运骰结果为☒ (最坏的结果) 的后果。

**入梦者死亡**：这提示了入梦者遭受的●超出上限时会发生什么。结算秘密牌II-42I (死亡) 智慧牌 (参阅第8页，“入梦者的苦痛和死亡”)。

## 影响牌

今早我还记得我是谁，  
但之后我已经变了好几回了。

——刘易斯·卡罗尔, 《爱丽丝漫游仙境》



影响牌代表了入梦者弹药库中的各种能力和力量。在战役开始时，每名入梦者都只有各自的22张起始影响牌。然而，随着进入各种睡梦或通过影响牌市场购买，入梦者会获得新的卡牌。

每名入梦者将自己的牌库放置在自己的入梦者版图左侧，游戏中他们会从这个牌库抽取卡牌。打出和弃置的卡牌会正面朝上放置在弃牌堆中，弃牌堆位于入梦者版图的右侧。

除了进程牌 (在下个部分说明)，你从你的手牌中打出影响牌，只能用于支付意图费用或使用卡牌的行动/效果。除非另有说明，否则你只能在入梦者阶段中打出影响牌。

上述规则中，带有瞬时⚡️图标的卡牌是个例外。它们可以在你的行动中 (在另一个行动的结算过程中)、其他玩家的回合中，或是梦境阶段中的任意时刻打出 (注意打出前仍要支付其费用)。

示例：一个行动需要你支付8◇。你先支付4◇，但你没有足够的●来支付全部费用。你决定在行动过程中打出“寻找图案”——这张牌的⚡️效果能让你通过将某立即封印，来额外抽取3张牌。幸运的是，抽取的3张牌中，有2张牌总共能提供4◇，你使用它们来付清该行动的全部费用。

部分卡牌要使用其行动/效果还有额外的打出要求 (例如需要你位于特定地形符号的格子上)。





此外, 每名入梦者起始的影响牌库都有着不同的牌背, 包含该角色的专属行动。当自己牌库顶部的卡牌显示此牌背时, 入梦者可以执行此行动。随着战役推进, 入梦者加入牌库的卡牌越多, 此行动出现的几率就会越低, 寓示入梦者渐渐失去了自己原来的身份。

(从睡梦或从影响牌市场) 获得的影响牌会正面朝上放置在入梦者的弃牌堆顶部。

## 进程影响牌

“如果你成长了, 梦境也会成长。”

——吉格·齐格拉



进程牌是一种特殊的影响牌, 它们在入梦者打出后, 会给予入梦者提供持续有效的能力。这类卡牌像其他影响牌一样, 也可以从手牌中弃置来提供意图, 但这类卡牌上的行动/效果只有在支付卡牌顶部的费用并被放置到进程区 (位于自己的入梦者版图下方) 后, 才能使用。放置到进程区后, 你就可以使用该卡牌上的任何行动或效果了。你无法弃置激活的进程牌来作为意图使用。

每名入梦者自己的进程区中能够放置至多4张进程牌, 但是某些卡牌或面具 (参阅第13页“面具”) 会修正这个上限。如果你想要放置1张新的进程牌, 但你的进程区已达上限, 在你放置新卡牌前, 你必须首先弃置你的1张已放置进程牌 (无论是否被翻面)。在其他情况下, 你不能主动弃置已放置的进程牌。

**翻面进程牌:** “将1张进程牌翻面”的指示会导致你将1张已放置的正面朝上的进程牌翻至正面朝下。已翻面卡牌的行动, 直至你将其翻回前都无法使用, 但该卡牌仍然会计算在你已放置进程牌的上限中。

部分规则会提到 / / 图标: 这表示你对应颜色的激活进程牌数量 (已翻面的卡牌不纳入计算)。

进程牌在使用后不会被弃置, 除非另有说明。已放置的进程牌留在你的进程区, 直到有效果令你弃置 (入梦者死亡、觉醒, 等等)。

你可以有2张相同的激活进程牌, 但请记住大多数进程牌的效果都无法叠加。

## 影响牌市场

### 与购买新的影响牌

影响牌市场是尚未获得的影响牌的供应堆, 入梦者在梦境地图上进行采购时可以获取这里的影响牌 (参阅第14页)。采购机制将随着游戏推进后再展开说明。影响牌市场牌库会留在游戏盒中 (你不能查看这些卡牌), 只有当游戏要求你从中抽取卡牌的时候, 你才能这么做。影响牌市场会在战役中不断扩大, 添加来自睡梦的卡牌。

当游戏指示你“购买影响牌”时, 每名入梦者可以抽取影响牌市场顶部的3张卡牌, 使用自己的 来从中购买任意数量的卡牌, 将买到的卡牌正面朝上放到你的弃牌堆顶部。剩余未购买的卡牌则放回影响牌市场的底部。影响牌市场中, 每张影响牌的 费用标记在其右上角。

主要通过浅眠胜利的战利品, 以及完成睡梦来获得。

当游戏要求你将1张卡牌放回到影响牌市场中时, 从你的牌库中移除该卡牌, 并将其放回影响牌市场的底部。无论这张卡牌是来自你的起始牌库, 还是从市场中购买所得, 又或是从睡梦中获得, 都按上述操作来执行。

在购买卡牌步骤中, 如果你抽到了另一名入梦者的起始牌, 你仍然可以购买该卡牌, 并且即使你并非那名入梦者, 也可以使用其牌背的特殊行动。

游戏开始时, 影响牌市场包含牌背不带秘密编号的所有影响牌。

## 渐进行动



渐进行动是会根据入梦者数量调整费用的行动, 图标出现在基础费用之后, 表示基础费用必须支付多少次, 才能够执行该行动。该费用可以跨越多个轮次, 分多次来支付, 每次支付的费用必须是其基础费用的整数倍 (一倍、两倍、三倍……)。基础费用每支付过一次, 就可以将1个意图标记放到该行动旁边, 来表示你已支付一次。

示例: 游戏里共有3名入梦者, 你想要执行一个显示 的渐进行动。1名入梦者打算支付6 来放置2个意图标记在本行动上。在之后的轮次中 (或在同一轮次中), 另一名入梦者只需要支付3 就能执行本行动。

注意: 部分渐进行动带有两种意图颜色的费用。当为这样的行动支付费用时, 你必须选择一种意图颜色, 并使用该颜色支付完整的费用。例如, 如果场上有4名入梦者, 3 / 3 代表支付12 或12 的费用, 不能混合支付。

在执行一个渐进行动后, 将该行动上的所有意图标记放回意图标记供应堆。如果你需要某种颜色的意图标记, 但供应堆已经没有了, 你可以从其他行动上拿取意图标记。

放置在行动上的任何意图标记, 都视为属于你所有, 即使这个标记是由其他入梦者放置的。

当场上某种类型的实影存在多个模型时, 放置在实影板块上的意图标记不会关联任何模型。只有在渐进行动真正执行时, 你才会为该行动选择一个模型 (如果需要选择1个实影的话), 然后弃置该行动的所有意图标记。

注意: “ xN”符号表示更高额的行动费用, 而非可以分多次支付的渐进行动。例如, 场上有3名入梦者, x2 代表你必须一次性支付6 。

## 攻击/交流行动



攻击/交流行动的例子。

**攻击/交流行动:** 特指带有“攻击”或“交流”关键词的行动, 这类行动的使用方式与普通行动相同, 除了以下几点例外:

费用为 的行动并不都是交流行动。费用为 的行动并不都是攻击行动。

- 地图行动只有当入梦者位于该行动格上时才能使用, 而攻击/交流行动可在基础的攻击/交流距离内 (即1格内) 使用。部分影响牌或道具牌可能改变这类行动的使用范围。

- 你可以通过多次支付一个攻击/交流行动的费用, 来加强其效果。

示例: 你执行一个费用为3 的攻击行动。你可以一次性支付9 来结算该行动的效果3次。

- 如果你支付了一个行动的费用多次, 你可以为每次效果选择一个不同的目标。

示例: 你执行一个费用为3 的交流行动, 并且决定支付9 。距离内有2个实影可以作为此次行动的目标。你可以决定指定第一个实影作为目标两次, 指定第二个实影作为目标一次。

## 影响牌库的卡牌数量限制

20-40

在游戏的特定时刻 (游戏设置时或觉醒时), 你将会进行牌库构筑的步骤, 令你可以在自己的影响牌库中添加或移除卡牌。请在本步骤中确认你的牌库中的卡牌数量, 确保其数量处于20-40张卡牌的牌库数量限制内。在本步骤中:

- 你的影响牌库中必须有至少20张卡牌, 但如果因为任何原因, 你拥有的卡牌少于20张, 则这些牌必须全部加入到你的牌库中。

- 你的影响牌库中只能有至多40张卡牌。将超出的卡牌放回游戏盒, 放在你的入梦者专用的槽位中 (以你的牌隔来标识)。这些卡牌被称为未使用卡牌, 直至下一次牌库构筑步骤前, 无法在游戏中使用。

- 在牌库构筑步骤中, 你必须将你拥有的所有裂痕牌加入到你的影响牌库中 (它们不会计算到20-40张的数量限制中)。

注意: 如果在游戏中, 你的影响牌库中的卡牌数量超过40张或低于20张, 则无事发生。卡牌数量限制只会在牌库构筑步骤中进行检查。



## 幸运骰



许多卡牌和效果需要使用幸运骰来决定一个随机结果。这些卡牌和效果会说明投掷结果对应的效果。如果投掷结果没有对应说明，则意味着无事发生。

结果 通常代表负面效果， 代表负面或中性效果，而 、、 则通常代表正面效果。

## 激化你的意图

每轮仅限一次，当你为任何行动支付至少1点意图后（即使所支付的意图少于费用要求），你可以决定投掷幸运骰来获得额外的意图支付到该行动中。根据投掷结果，会产生各种后果：

- 你无法执行此次行动，也无法回收为此次行动支付费用所弃置的影响牌。此外，弃置1 、或遭受1 ，或封印3张牌。

- 不会获得额外的意图。如果这导致你无法执行此次行动，你无法回收为此次行动支付费用所弃置的影响牌。

- 获得1/2/3点相同颜色的意图。

幸运骰总是作为你获得意图来支付行动费用的最后手段——在投掷骰子后，你无法再添加任何意图到此次行动中。如果你没能获得行动所需数量的意图，即使你没有执行该行动，也会失去已为该行动支付的意图。

你也可以在执行移动行动时使用幸运骰，令你的移动距离更远。这只计为一次移动。如果投掷结果为 ，则入梦者无法执行此次移动。

## 移动行动

她的双脚率着地半悬浮在地板上，大地也不能抓住她，她很快就化成梦一般。

——邓萨尼勋爵，《精灵王之女》

入梦者通常通过弃置带有 意图的激活道具牌或影响牌来执行移动行动，根据弃置的卡牌上 意图数来将该入梦者模型移动相同的格数。只能进行水平或垂直方向的移动，无法进行斜向移动\*。

\*部分影响牌/道具牌可能改变这一规则，甚至能提供其他的移动加成……

**转移：**转移如同“传送”一样，代表无视距离、墙体，以及其他任何障碍物，移动到另一格。

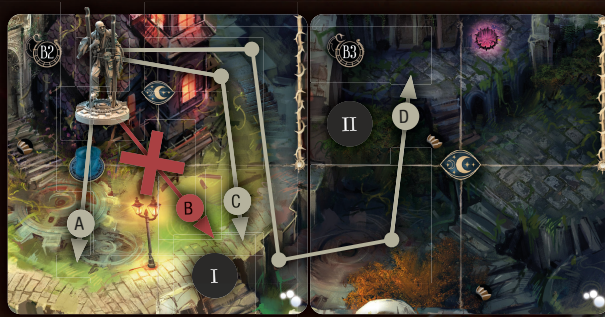
## 重掷

许多效果会允许你重掷1次掷骰结果（其中有些效果只能重掷你的掷骰，而另一些可以重掷任何掷骰，包括其他玩家和实影的掷骰）。

只要你符合条件，并且支付允许你重掷的卡牌/规则上所示的费用，你就可以执行重掷，重掷次数没有限制。

当你重掷骰子时，只会结算最后一次投掷的结果。无视之前的结果。

## 墙体



无论是实影还是入梦者，都无法穿过墙体来进行移动或测算距离。如果你想要移动到墙体后面的格子，或是对该格使用行动，你必须绕开墙体测算距离。

部分墙体并没有完全覆盖其所在格的边缘，例如中央有缺口，或是只遮盖了一半——带有这种边缘的墙体是无效的。

两块相邻板块之间的墙体，它们的边缘有时可能看上去会有细微的缝隙，这样的缝隙不会令墙体无效。

A) 入梦者移动1格。

B) 入梦者不能执行此移动，因为无法斜向移动。

C) 要移动到格I，入梦者必须移动2格。

D) 要移动到格II，入梦者必须移动4格，因为必须绕过一个阻碍直接移动的墙体。

## 距离

大多数指定目标的行动和效果都有一个特定的距离。这是指该行动/效果的最大距离。行动和效果总是可以指定于最大距离范围以内的格子。

距离0代表位于同一格。

距离1代表位于相邻格和/或同一格。



“任意距离”或“无限距离”并不代表你可以穿过墙体或封锁格对任意格子生效，你仍然必须在你和目标格之间，找到一条合法连接的路径。如果规则写的是“任意格”，那么你就可以无视距离、墙体，以及封锁格。

## 道具



道具包括了各种散落在梦界的神秘而古怪的东西，它们可以帮助入梦者们克服诸多挑战。

在同一时间内，所有入梦者可以拥有至多3个激活道具\*，放置在版图上预设的激活道具槽上。任何入梦者均可使用这些道具——弃置道具来用其意图支付行动费用，或者使用道具的效果。注意：除非另有说明，否则道具在使用其效果后并不会被弃置。

\*版图上第4个道具槽，可在游戏过程中解锁。

在第一场睡梦中，你会找到一些起始道具（其中3个保留并作为激活道具，剩余2个则加入库存区）。在之后的睡梦中那些你未能找到的道具，通常都会在完成睡梦时加入到道具牌市场，供你之后在梦界地图的采购地点进行购买。游戏开始时，道具牌市场不包含任何卡牌。

入梦者拥有的其他所有道具则正面朝下放置在库存区中，这些道具不是激活道具。

当游戏（通过影响牌或剧本的效果）允许你重整道具时，从库存区随机抽取1个道具，并将其放置在一个激活道具槽中。如果没有空位的槽位，你必须弃置另一个激活道具，或者将刚刚抽取的道具放回库存区。被弃置的道具将会放回库存区（部分有特殊说明的道具可能会被放回道具牌市场，你可以通过采购来再次入手。参阅第15页）。

为什么我们要建造空空如也的墓地？谁想要住进去吗？



# 梦境阶段

凝视深渊过久，深渊将回以凝视。

——弗里德里希·尼采

实影是徘徊在梦界的鬼怪和虚无缥缈的存在。它们会以对应的模型或标记出现在梦境和浅眠地图上。它们会在入梦者的行动结束后，在梦境阶段中行动，它们的行动由轮次牌和实影板块所示内容来决定。

在梦境阶段开始时，先检查正面朝上的当前轮次牌。

## 轮次牌



轮次牌具有两个用途：用来记录你在浅眠/睡梦中的轮次数，以及表示实影与瞬息万变的浅眠/睡梦梦境将发生什么，以及如何影响入梦者。

## 记录轮次数

在每个浅眠/睡梦开始时，随机抽取并混洗指定数量的轮次牌，并将它们正面朝上放置到轮次牌库槽。浅眠板块的右上角以及睡梦之门板块的下方均显示有轮次数。将剩余的轮次牌正面朝下放置到轮次牌堆。

轮次牌库槽最顶上的卡牌即为“当前轮次牌”，是轮次牌库唯一可见的卡牌，在每个轮次结束时（结算完轮次牌的所有效果后，轮次牌的效果参阅下文），弃置当前轮次牌，并为下一个轮次揭示1张新的轮次牌。如果被弃置的卡牌已是轮次牌库的最后一张牌，则本次浅眠/睡梦结束——结算位于浅眠板块/睡梦之门板块上的轮次耗尽效果。



**变异效果：**使实影变得更加强大（参阅第13页“变异”）。



**基础效果：**程度较轻的负面效果。

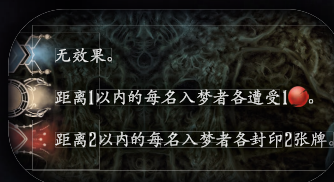


**特殊效果：**程度较强的负面效果。

轮次牌效果

## 实影与睡梦/浅眠的效果

在梦境阶段开始时，从上往下依次结算轮次牌上所示的每个步骤。这些步骤包含三种主要效果（如下所示）和一个实影移动步骤。



例如左图所示的实影，如果轮次牌上显示基础效果，这表示实影会令其距离1格以内的入梦者各遭受1。相似地，特殊效果表示实影会令其距离2格以内的入梦者各封印2张牌。

## 实影板块

实影板块分为两种类型：睡梦里出现的实影板块，以及浅眠里出现的实影板块。这两种实影板块之间存在微小的区别，浅眠实影板块会在“浅眠”章节展开说明。



**设置：**从右上角的设置部分开始进行。这部分有可能会指示入梦者准备一定数量的轮次牌，生成实影标记/模型，执行额外的设置步骤。

（更多关于“生成”的详细信息，请参阅第6页“实影生成”。）

**实影模型：**入梦者（因影响牌、笔记牌而）放置的模型不视为实影，除非另有说明。

**互动：**这是指你能够对实影进行的行动。如果你位于实影的互动所需距离内，则你可以执行该行动。注意，攻击/交流行动的基础距离为1。

**实影效果：**请参阅左侧“实影与睡梦/浅眠的效果”。

注意：“距离X以内的每名入梦者”，这表示在该实影的任何标记/模型距离X以内，都会受到影响。而同时在该实影的多个标记/模型距离X以内的入梦者，也只会受到该效果影响一次（除非板块上特别说明了，该效果的影响会随距离内的实影数量而产生变化）。

这些效果通常显示在实影板块上，但根据睡梦/浅眠的不同，也可能显示在其他卡牌或板块上。

如果轮次牌要结算某个效果，但当前游戏中没有包含该效果的卡牌或板块，那么跳过该效果。

你会在第一场睡梦的前半部分遇到这样的情况。

在同一个步骤中，如果有多张卡牌/板块都包含该步骤的效果，按任意顺序结算这些效果，但视作这些效果同时发生。

如果游戏指示你在轮次结束时进行操作，那么在结算完所有步骤后再进行该操作。

## 关于轮次牌的其他规则

### 阻止步骤/增加轮次

当游戏要求你“阻止当前轮次牌的任意一个步骤的结算”时，选择其中一个步骤并使用来标记。结算轮次牌时，跳过被标记的步骤。

当游戏要求你“增加一个轮次”时，将轮次牌弃牌堆底部的卡牌，放置到轮次牌库底部。

### 轮次牌花色 (♥, ♠, ♦, ♣)

每张轮次牌都带有四种轮次花色之一。除非其他卡牌或游戏规则直接提及，否则这些花色没有任何效果。

### 战利品

每张轮次牌底部都有一段单独的战利品部分。每当游戏指示你获得战利品时（通常是你浅眠中达成胜利时），结算该部分内容。当获得战利品时，你总是获得当前轮次牌上的战利品。

有时你可能必须在不同的战利品选项中进行选择，例如给予小队一个共享的奖励，或是给予每名入梦者一个价值更低的奖励。

如果你在最后一张轮次牌被弃置后获得战利品（这通常是由于某些浅眠在轮次耗尽时才能达成胜利），战利品内容请参照最后那张被弃置的轮次牌。

## 实影移动

**实影**在梦境阶段中，结算轮次牌的步骤时进行移动。每个实影的实影板块上方，都标记有其各自的移动值。结算这个步骤时，投掷实影移动骰\*：



结果表示实影只会移动1格。



结果表示实影会按照自身移动值，移动相应的格数。



结果表示实影会按照自身移动值进行移动，然后再次投掷骰子并结算新的结果。

除非实影另有移动特殊规则的说明，否则它总是会朝着距离自身最近的入梦者移动。如果实影与多名入梦者的距离相同，则由玩家共同决定它将朝哪名入梦者移动。如果它在所在格已有入梦者时将要移动，或者它将要移动时没有路径可以到达目标，则它不移动。当实影进入目标入梦者所在格时，它将停止移动。



实影不会因为任何原因而使用地图行动（因此它们无法跟你一样利用剧本设置的密道来进行移动）。

\*每个实影的移动应分别进行掷骰。然而，你也可以选择对所有实影的移动只进行一次掷骰，并让它们都按这次掷骰结果进行移动。你可以根据你们的喜好和体验，决定是否使用这种方式。



如果实影的移动值显示的是此符号，这表示该实影无视移动骰的效果。无视移动骰的实影通常还会带有其他的特殊规则。



## 变异

变异（主要在轮次牌的  步骤中出现）标记只要在实影板块上，就会强化实影，使它变得更加危险。你在增加1个或多个变异标记时，随机抽取对应数量的变异标记，将其正面朝上放置在实影板块上。建议使用小碗或布袋作为变异标记池，来进行抽取操作。注意，你可以使用基础行动中的“移除变异”，支付1  或1个钥匙来移除1个变异。将被移除的变异标记放回变异标记池。




每个造成  的实影效果，会额外造成1 。



每个封印你卡牌的实影效果，会额外封印2张牌。



实影的移动值提升2。当你掷出  时，实影仍然只会移动1格。



所有存在距离概念的实影效果，其距离提升1格。



所有入梦者的面具都会失效。此效果是立即生效的。例如，手牌或进程牌上限一旦被减少，入梦者需要立即弃置超出上限的卡牌。






所有已放置的进程牌都会失效。此效果是立即生效的。入梦者依然可以放置新的进程牌，但新放置的进程牌也会失效。



所有入梦者都无法以任何方式进行重掷。



所有入梦者都无法使用自己的  来进行重掷（但入梦者仍然可以获得更多 ）。然而，入梦者依然可以使用  来支付效果的費用。

## 面具

在一个我们似乎永远也无法理解的世界中，有时真的很难找到真相。

——音乐人Bredan Perry, 《这个男孩》



在第一场睡梦中，入梦者会获得自己起始的2个面具。面具在使用（戴上）时，会给入梦者提供强力的特殊能力。

在同一时间内，每名入梦者只能从他所拥有的面具中使用（戴上）1个面具——该面具被视为入梦者的激活面具。在以后的游戏中，入梦者通常会在每局游戏开始时（在游戏设置过程中），从自己的面具中挑选1个成为他的激活面具，并将其安装在塑料底座上。入梦者可以随时使用其激活面具背面的能力。

如果面具提供的是每轮只能使用一次的行动，你可以在使用后将其放置到你的牌库顶部作为提醒，并在下一轮次的抽牌步骤将它移开。

当游戏指示你“重整1个面具”时，你可以将你的激活面具替换为你的另一个面具（如果你的2个面具均被弃置，则挑选其中1个面具成为激活面具）。当游戏指示你弃置面具时，你失去该面具，将其放回游戏盒或放到一边。你也可以将它放在你的封印牌堆底下或者压在封印牌堆上面。当你获得1个新的面具时，你可以立即戴上它，并弃置你当前的激活面具。

未使用的面具可以放回游戏盒中。面具牌（编号为II-41 S的秘密牌）代表了你所拥有的面具，用来在两局游戏之间帮助玩家记忆哪个面具是自己的。

## 时钟

游戏中会指示玩家获得或失去（支付）“小时”。通常在一局游戏开始时，时钟会根据入梦者数量进行设置，计时标记放置的位置表示所有入梦者共同拥有的小时数。入梦者可以支付小时来移动或增加轮次，即失去X小时来“移动X格”或“增加X个轮次”。

每当游戏中指示你失去/获得小时的时候，将计时标记在时钟上朝逆时针/顺时针移动相应的格数。

## 智慧牌

在战役过程中，你会不时获得智慧牌。这些卡牌会添加新的规则，用于改变游戏或是为入梦者提供新的可能。

将智慧牌放置在相应的收纳页内。收纳页可以收纳至多18张牌（每面9张）。

你获得的所有智慧牌，总是视为激活。

你获得的智慧牌可能会超出收纳页可收纳的上限，在这样的情况下，入梦者可以选择将不常用的智慧牌放在收纳页外。无论是否在收纳页内，你获得的所有智慧牌均视为激活。



## 结束浅眠/睡梦后


在结束一场浅眠/睡梦后，除非另有说明，否则入梦者不会弃置手牌中的影响牌、已放置的进程牌、闪光宝石或其他奖励，也不会重洗自己的弃牌堆或牌库。封印牌堆也保持不变。

除非该浅眠/睡梦另有说明，否则所有入梦者回到梦界地图中，以小队标记继续进行游戏。特别注意，你需要严格按照睡梦结局段落的指示来执行，以免错过任何步骤影响战役推进。

在第一场睡梦结束后，你的入梦者会收到指示结算“觉醒”（参阅下文“觉醒”）。

在觉醒后，你将进入梦界地图上的觉醒地点。

## 觉醒

觉醒是一种恢复/重置的机制，入梦者会在完成第一场睡梦时解锁这一机制。通过这一机制，入梦者可以将自己的苦痛标记全部移除，解封已封印的全部卡牌，但会失去已获得的所有钥匙、 和已放置的进程牌，并且入梦者会回到梦界地图“郊区”的“觉醒”地点。入梦者可以在梦界地图结算地点效果后，随时进行觉醒的结算。请参阅觉醒智慧牌来了解详细步骤。注意，在结算觉醒的步骤中，玩家可以更换自己的入梦者，调整自己的影响牌库，以及从自己已有的面具中选择1个面具作为激活面具。

请等等！目前介绍的规则已经足够你完成第一场睡梦。  
请在完成第一场睡梦后再查看之后的内容。



请在完成第一场睡梦后继续阅读。

## 梦界地图

要是说一座城市有它自己的性格，  
那么或许它也有自己的灵魂。它也会做梦。

——尼尔·盖曼



梦界地图表示从小队所在位置鸟瞰，所能看到的更大的地图。开始新的一局游戏时，将小队标记放置在觉醒地点。将小队标记沿着大箭头移动，直到到达带有地图图标的其他地点。与睡梦/浅眠不同，在梦界地图上游戏时不会设置轮次牌，并且在在大箭头之间的移动是免费的（即，不需要支付意图）。小箭头指的是危险的捷径。当你想要通过一条捷径进行移动时，每名入梦者都必须封印1张牌。

梦界地图上显示的所有图标，均可在梦界地图智慧牌上找到对应的说明。在完成第一场睡梦后，玩家就会得到这张牌。

在梦界地图旅行的意义主要是：收集进入睡梦之门的钥匙，通过浅眠（参阅右侧的浅眠）来为接下来的睡梦作好准备——在浅眠过程中放置进程牌，收集（和）。

现在你可以尝试在梦界地图上进行第一次移动了。移动并结算地点效果后，再继续阅读规则手册。

## 浅眠

浅眠属于更为简短的冒险，入梦者在梦界地图移动时可能会从浅眠牌库中抽取浅眠板块，遭遇对应的浅眠。在第一场睡梦结束时和之后的每场游戏中，浅眠牌库都会进行设置，包含你在游戏过程中得到的所有浅眠板块，以及位于牌库底部的德尔塔阶段浅眠板块（绿色牌背，参阅第15页德尔塔阶段）。

浅眠牌库会在战役过程中添加或移除浅眠板块，入梦者主要会从浅眠牌库中遭遇危险的或友善的浅眠实影。如果抽取的板块并非浅眠实影，则按照板块的指示执行即可。每当游戏要求你添加1块新的浅眠板块到浅眠牌库，将其放到该牌库的底部。

在游戏前期，你会发现浅眠牌库中只有1个实影“背后的鬼魂”，以及2张会根据你已放置的激活进程牌数量而变化的浅眠板块。别着急，等你准备好了再去达成这两个板块的条件，它们会将更为困难的实影加入到游戏中。

### 浅眠梦境地图

大部分情况下，浅眠实影的遭遇会在浅眠梦境地图上发生，与睡梦中寻常的梦境地图相似。

在觉醒结算步骤中和每场睡梦结束后，清理梦境版图上的所有梦境地图板块（如果还未被清理的话），并放置2个起始浅眠梦境地图板块。注意，放置这些板块到版图时需要遵守通常的地图板块放置规则（即，使板块上带有编号的格子位于对应编号的网格上）。将其余浅眠梦境地图板块洗牌，构成浅眠地图板块牌库，并面朝下放置在游戏版图的浅眠地图板块槽上。命运牌效果（参阅第15页命运牌）会使入梦者抽取并放置这些浅眠地图板块。



战役过程中的浅眠梦境示例。

## 浅眠实影板块

### 背后的鬼魂

7:

在你所在板块上放置1个标记。

仅当鬼魂没有位于格时：  
攻击6 / 16 (距离1以内)：  
驱散。获得战利品。  
结束本场浅眠。

增加1个变异。  
弃置所有标记。

距离0或位于格的每名入梦者  
各遭受1。  
距离1以内的每名入梦者可以支付  
1，否则遭受1并封印2张牌。

轮次耗尽/直接略过：  
被鬼魂抓住：结算败露770。

浅眠实影板块与睡梦中的实影十分相似，但浅眠实影板块有着以下几点例外：

- **设置（轮次）**：与睡梦相似，需要生成所示数量的模型，并准备所示数量的轮次牌，作为轮次牌库。这表示你完成本次遭遇的时间限制。如果轮次牌的所有卡牌均被弃置，则执行“轮次耗尽/直接略过”效果。

- **轮次耗尽/直接略过**：如果浅眠实影带有“直接略过”字样，入梦者可以在任何轮次开始时选择不再继续进行这场浅眠，而是改为结算“轮次耗尽”效果。如果“轮次耗尽”效果不涉及任何在设置时放置的配件，那么入梦者哪怕在浅眠开始前，也可以选择直接略过这场浅眠。通常这会给予入梦者带来惩罚与负面影响（但不总是如此）。

- **救赎**：随着战役的进行，你会解锁相关的规则，在此之前，请无视救赎的段落。

- **获得战利品**：结算当前轮次牌的战利品部分——通常发生在成功结束一场浅眠后，但并不总是如此。

- **“结束本场浅眠。”**：这场浅眠立即结束。将当前的浅眠板块弃置到浅眠牌库底部，弃置来自本场浅眠的所有实影标记/模型，以及所有与该实影相关的标记，放回游戏盒中。浅眠地图板块、奇遇牌，以及与当前浅眠板块无关的标记则保持不动。入梦者模型仍然留在浅眠结束时所在位置，并从该位置开始下一场浅眠。下一场浅眠将以上述状态开始。现在，所有入梦者回到梦界地图。

## 状态标记

在游戏中，入梦者和实影可能会受到各种状态影响。

入梦者/实影在获得状态标记时，将其放到对应的模型/实影标记旁边，表示只有自己受到该标记的影响。

当你应当放置1个状态标记，而供应堆中该标记已耗尽时，则无视该效果。注意，每个状态标记的两面分别为不同的状态，这会限制所能放置的状态。



**迷惑**：受迷惑标记影响的实影，在本轮结束前其实影效果的最大距离为1；受迷惑标记影响的入梦者，在下次结束入梦者阶段前，执行任何涉及到距离的行动时，最大距离为1。



**眩晕**：受眩晕标记影响的实影，在本轮中将要造成的均被忽略。



**麻痹**：受麻痹标记影响的实影，在本轮结束前无法移动或转移；受麻痹标记影响的入梦者，在下次结束入梦者阶段前无法移动或转移。



**中毒**：受中毒标记影响的实影，直到本场睡梦/浅眠结束，不会产生新的变异。



## 命运牌?



命运牌代表了你会在梦境遭遇的一些简短插曲、小型冒险或事件。

当你进入1个?地点时，从命运牌库顶部抽取并结算1张命运牌。每张命运牌上包含了结算它所需的所有规则。

有时命运牌会要求你抽取并放置1个浅眠地图板块——这会扩张现有的浅眠梦境（需要遵守地图板块放置规则，使板块编号与网格的编号重合）。在抽取1块地图板块后，如果版图上有任何地图板块有空置的奇遇槽，则将那张命运牌放置在这样的槽位（如有多个空置的奇遇槽，则由玩家自行选择）。

如果没有空置的奇遇槽，或者该命运牌没有指示放置浅眠地图板块，则结算后弃置该命运牌，放回命运牌库底部。

奇遇牌（即要求将该卡牌放置在奇遇槽的命运牌）通常会为整个梦境带来正面/负面效果。根据卡牌描述的不同，奇遇牌也有可能只影响其所在格（称为奇遇格，与奇遇槽之间有短线相连），或者为该格提供新的可选行动。

## 在梦界地图中 使用卡牌

大部分时候，影响/道具牌都在浅眠/睡梦中使用，而不是在梦界地图中使用。但也有一些例外情况——某些卡牌按照其效果说明，会特别指定在梦界地图中使用，大部分情况下，它们会影响梦界地图的移动规则或是地点效果的结果。

使用这种影响牌要注意的是，这些牌必须是你的手牌或激活进程牌，因为在梦界地图中是没有抽牌步骤的。因此在浅眠/睡梦结束时，将这种影响牌保留在你的手牌会是个好主意。

某些卡牌虽然没有被特别指定，但它们也能在梦界地图中使用，只要它们带有能在梦界地图或结算命运牌时发挥作用的即时效果（例如重掷）。如果你发现某张影响牌或道具牌能够在梦界地图中发挥效果，那么你就可以在梦界地图中使用它。

## 季节牌

季节牌会改变梦界中的旅行规则。通常来说，你在一场睡梦中达成胜利结局时，会转换为正面效果的季节。相反地，你在一场睡梦中达成失败结局时，会转换为负面效果的季节。季节牌上列有提示，告诉你在梦界地图的哪些区域达成睡梦胜利/失败时，会激活这张季节牌。注意，入梦者死亡不会导致季节变更。

## 德尔塔阶段



最后你会遇到绿色牌背的浅眠板块。这是德尔塔阶段，它会给予所有入梦者短暂的喘息之机。

结算德尔塔阶段时，每名入梦者分别可以选择以下一项：

- 治疗自己所有的
- 解封自己所有的卡牌
- 翻回自己所有的进程牌
- 重洗自己的影响牌库
- 重整自己的面具

计时标记会根据玩家人数对应地重置：1/2/3/4/5位玩家 - 5/4/3/2/1小时。

然后，重洗浅眠牌库的所有其他浅眠板块，将它们再次放到德尔塔阶段板块顶部，开始新的循环。

请注意，浅眠梦境地图不会发生变动。

## 购买

如果你到达了采购地点，你可以使用你的1张采购牌（II-41C）来让每名入梦者选择以下的一个选项：

**购买影响牌：**从影响牌市场的顶部抽取3张牌，并通过支付卡牌右上角的●费用，来购买其中任意数量的卡牌。将购买的卡牌放到你的弃牌堆中。剩余未购买的卡牌则放回市场牌库底部。

或者

**购买1个道具：**从道具牌市场随机抽取1张道具牌，并支付2●来获得这张牌，将它放在激活道具槽中（如果放置前激活道具槽已满，则需要先弃置1个道具，或者弃置本道具）。

如果你不购买任何影响牌或道具牌，则你获得1●。然后，将这张采购牌放回秘密牌库。通常，完成睡梦将会重新获得采购牌。

## 笔记牌

笔记牌通常是一次性卡牌，只能在特定情况或特定睡梦中使用。笔记牌的正反两面写上其使用指示。

游戏中获得的所有笔记牌均保留在库存区，任何入梦者均可使用。

## 2.0版本的梦界地图

在梦界地图上，你一开始的移动都相当简单直接。别在意，随着时间推移，梦界将会不断进化！

## 裂痕牌



当游戏要求你获得1张裂痕牌时，从裂痕牌库抽取1张裂痕牌，并将其放置到你的弃牌堆顶部。裂痕牌会造成各种负面效果，污染你的影响牌库。

每当你从你的牌库抽取到1张裂痕牌时，你必须立即结算它。根据裂痕牌上的说明，有的裂痕牌结算后会放入你的弃牌堆，有的裂痕牌会放入你的进程区（产生持续的负面效果）——位于进程区的裂痕牌不会计入激活进程牌的上限。

大多数裂痕牌都可以通过一定的费用（通常是1●）来从你的牌库中移除，放回裂痕牌库底部。

请注意，你在封印卡牌时应忽略裂痕牌，结算封印效果后，将抽取到的裂痕牌放回你的牌库顶部（参阅第8页，封印和解封卡牌）。

在牌库构筑步骤中，你必须将你拥有的所有裂痕牌加入到你的影响牌库中（它们不会计入20-40张的数量限制中）。

## 覆盖牌

覆盖牌是包含了一部分睡梦地图的秘密牌。当入梦者揭示这种牌时，应立即将其放到梦境地图上，放置时确保其编号与版图上的对应网格编号重合（只有唯一一种正确的放置方式）。

每张覆盖牌都会以某种方式改变梦境，有时这种卡牌甚至会添加新的部分到梦境中。覆盖牌一旦被放置到梦境地图中，就不能再被移除，除非有特殊说明。

当你放置1张覆盖牌时，将其将要放置的位置上的所有模型/标记拿起，放置这张覆盖牌后，再将那些模型/标记放回原位。

注意：覆盖牌的放置必须非常准确。大多数情况下，这种卡牌都不是简单地水平或垂直放置，而是必须旋转一定的角度。







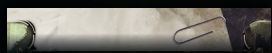
#### 笔记牌存放区

用于标记由小队共同获得的笔记牌。  
笔记牌会在战役中加入游戏。



#### 已移除卡牌

用于标记从游戏中移除的卡牌。



#### 当前睡梦

用于标记当前睡梦在秘密牌中的位置，  
以便你可以轻松将其放回。



#### 影响牌市场



#### 道具牌市场



#### 轮次牌库



#### 命运牌库



#### 裂痕牌库



#### 季节牌库

季节牌库会在战役中加入游戏。

#### 大型牌隔：



#### 已移除板块

用于标记从游戏中移除的板块。



#### 浅眠牌库

浅眠牌库会在战役中加入游戏。



#### 浅眠地图板块



#### 当前睡梦

用于标记当前睡梦在秘密板块中的位置，  
以便你可以轻松将其放回。

## 依次执行回合

如果你们想要按照玩家顺位，更有序地进行入梦者阶段，可以从起始玩家开始，然后按照顺时针方向，每名入梦者依次执行一个回合。每个回合中入梦者可以执行至多一个睡梦行动（与睡梦之门、睡梦秘密牌或实影板块的互动，或地图行动），以及其他任意数量的行动（移动、基础行动，或影响牌/道具牌的行动）和其他激活效果（放置进程牌，获得闪光宝石等等）。你总是可以跳过你当前的回合，并等待同一个轮次中的下个回合。每名入梦者可以执行任意数量的回合，直到所有人耗尽了能够使用的所有卡牌，或是连续选择跳过。起始玩家会获得起始玩家标记，并且有权在玩家无法做决定或意见无法达成一致时作出决策。每当新的轮次开始时，起始玩家标记会按照顺时针方向传递给下一位玩家。

## 存档

在结算完梦界地图上的任何地点效果后，你可以暂停并对你的战役进行存档。为了不浪费你收集的 $\text{●}$ ，现在你可以结算一次购买影响牌步骤。之后，如果任何入梦者仍有部分 $\text{●}$ ，该入梦者便需弃置所有剩余的 $\text{●}$ 并获得1张秘密牌II-41 R，这张牌会允许你在下一局游戏设置时，获得1 $\text{●}$ 。

执行觉醒智慧牌的步骤1-3：

- 1] 弃置所有影响牌（包括影响牌库、手牌和进程区中的）
- 2] 治疗所有 $\text{●}$ 并解封所有卡牌
- 3] 弃置所有钥匙和 $\text{●}$

然后，将剩余的所有卡牌和板块放回游戏盒中的相应槽位内（使用相应的牌隔进行区分）：

- 每名入梦者的牌库及其基础行动牌和面具牌（II-41 S）
- 小队共有的库存区的所有卡牌（例如笔记牌）
- 轮次牌库
- 裂痕牌库
- 浅眠地图牌库
- 命运牌库
- 浅眠牌库
- 季节牌库（不要变更当前在该牌库顶部的卡牌）
- 睡梦之门板块应当放置在特制的信封中
- 将你拥有的所有征兆标记放回游戏盒中
- 剩余的配件应分装在小袋中进行保存

如果你想要在一场睡梦中存档，你必须按照“入梦者死亡”（秘密牌II-42 I）来进行处理。

## 增加新玩家

《以太梦境》的每局游戏都是独立的，这足以令你在每局游戏中都可以使用不同数量的入梦者进行游戏。

如果上一局游戏的入梦者少于4名，而又有新玩家想要加入这一局游戏，他只需挑选一个未被使用的入梦者原型来加入这场冒险。如果是有人缺席的情况，则只需要按照现有的玩家数量进行游戏即可。缺席的玩家在下一局游戏仍然可以加入小队。如果有玩家无法参与当前这局游戏，如果他同意的话，他的入梦者也可以由新玩家来接替使用。

## 变体规则

**荆棘骑士：**如果你拥有《荆棘骑士扩展》，它的智慧牌会在游戏开始时激活。卡牌上包含了该扩展在游戏中需要使用的所有规则。

**扑克牌规则：**每场睡梦一次，小队可以使用一副扑克牌（如果有的话）来尝试实现一个与变异/ $\text{●}$ /小时/ $\text{●}$ /被封印卡牌有关的效果。将扑克牌洗混并随机抽取3张牌，这些牌被称为幸运牌。检查你刚刚抽的卡牌内容，并决定你是否想要赌赌你的运气。如果你决定赌一把，再随机抽取3张牌，这些牌被称为障碍牌。

如果幸运牌的总和大于障碍牌的总和，则结算正面效果；否则，结算负面效果。结算的效果取决于你想要影响的游戏元素。

\*J视为11点，Q视为12点，K视为13点，A视为14点，而鬼牌视为15点。

	正面效果	负面效果
变异	弃置实影上的所有变异	在1个实影上增加2个变异
$\text{●}$	获得所有可用的 $\text{●}$ (在所有入梦者之间自由分配)	所有入梦者弃置所有 $\text{●}$
小时	增加2小时	失去所有的小时
$\text{●}$	任意1名入梦者治疗2 $\text{●}$	任意1名入梦者遭受1 $\text{●}$
封印的卡牌	每名入梦者解封5张牌	每名入梦者封印5张牌



## 常见问题与规则阐述

### 影响牌

- 影响牌上的行动/效果大多数情况下都是同时发生的。除非有明确说明指定了该行动/效果的时机或先后顺序。

### 梦界地图

- “转移小队标记”：你必须转移到另一个地点。  
- 在两场浅眠/睡梦之间的旅行中，每个“每轮仅限一次”的行动/效果最多只能使用一次。

### 实影

- 实影是指那些有特定名称的实影标记/模型，以及所有变形怪模型。入梦者（因影响牌、笔记牌而）放置的模型不视为实影，除非另有说明。

- 即使你在同一个实影的多个标记/模型的距离之内，你也只会受到其效果影响一次（除非该实影的效果明确说明会对每个标记/模型分别结算）。

- 使用兽型变形怪或人型变形怪来表示的实影数量上限为4，因为游戏只包含4个兽型变形怪和4个人型变形怪。实影板块会写明使用哪种模型来表示。

- 如果一个实影有路径可到达多名入梦者所在格，并且与他们的距离都同为最近，那么当该实影朝入梦者移动时，由所有入梦者共同决定它朝哪一名入梦者移动。

### 轮次牌

如果游戏要求你在入梦者阶段结算当前轮次牌的所有效果，结算完毕后不要弃置当前轮次牌。

### 牌库管理

只有在游戏配件/元素要求你重洗某个牌库时，才进行重洗。

### 单人游戏

当单人游戏时，你可能会发现部分卡牌不太适合单人游戏。你可以将其从游戏中移除，并再抽取1张牌。不要太频繁这样做，因为你可能会发现自己没有意识到卡牌的用处，而错把强力卡牌移除了。

### 最初记忆卡牌

这种卡牌是一次性的。当最初记忆的条件达成，且效果结算完毕后，将其移出游戏。

## 同伴

同伴是对入梦者友好的存在，入梦者可以在浅眠/睡梦期间召唤它们。

同伴既不是入梦者，也不属于实影，除非另有说明。但同伴仍然计入每个格子的模型/实影标记数量限制。入梦者、睡梦，以及实影的所有行动/效果都无视同伴，除非召唤该同伴的激活进程牌/笔记牌有特殊说明。

### 同伴列表：

- 柜子
- 幽灵
- 企鹅
- 纸箱骑士
- 以太狼
- 谜语人
- 飞猫

## 揭示睡梦秘密牌和秘密板块

每当游戏要求你揭示1张带有特定编号的卡牌或板块时，通过其背面的编号，从秘密牌/秘密板块中找到它。除非规则另有说明，否则所有玩家都可以查看该卡牌或板块。

接下来，如果它是：

▶ **地图板块**：按照其描绘场景的一面的编号（A1、B2等），将它放置在梦境版图上，

▶ **实影板块**：放置在实影槽（浅眠牌库槽）。从此以后，该实影板块被激活，

▶ **影响牌**：揭示该卡牌的入梦者获得它，

▶ **道具牌**：小队获得该道具，

▶ **智慧牌**：将其放入收纳页。从此以后，该智慧牌激活，

▶ **命运牌**：将其添加到命运牌库（放入命运牌库的底部），

▶ **裂痕牌**：将其添加到裂痕牌库（放入裂痕牌库的底部），

▶ **笔记牌**：将其添加到库存区（有关笔记牌的更多信息，请参阅第15页），

▶ **不属于任何特定牌库的秘密牌/秘密板块**：除非规则另有说明，否则将其放置到游戏版图上任何便于取用的地方，

▶ **覆盖牌**：一种有些奇怪的牌，就好像是地图板块的碎片，请参阅第15页的说明。

*注意：由于所有秘密牌/秘密板块都有编号或带有额外的标记/不同的美术，所以玩家有时候可能会在该卡牌/板块真正被揭示之前，通过其牌背而识别它。这并不会有问题，实际上这是故意的。*

# 剧透和提示

查看下方链接，你会找到勘误内容，以及有关睡梦和谜面的提示与攻略。

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

你还可以在下方链接，找到由玩家社群自主开发的APP，帮助你上手这款游戏。

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



## 简短的策略指引

当你认为自己什么都做不了的时候，请查看以下方式是否能够帮你解决问题：

- 手牌（卡牌上的意图或行动）。
- 你的入梦者影响牌库顶部，牌背上可见的特殊行动。
- 基础行动牌上列举的行动（例如，获得闪光宝石、移除变异、偷看秘密牌等）。
- 投掷幸运骰来激化你的意图。
- 使用你的闪光宝石。
- 使用你的面具能力。
- 使用你拥有的任何智慧牌。
- 使用你已经放置的任何进程牌。
- 使用任何激活道具（卡牌上的意图或行动）。
- 使用时钟上的小时（用于移动或增加1张轮次牌）。
- 查看是否有匹配的征兆标记。
- 查看梦境中的任何隐藏提示（可能是文字或图案提示）。

## 请记得你的面具

面具的能力能让你在付出相对较低代价的同时，避免许多惩罚。在觉醒过程中，你可以将你的激活面具替换成你拥有的其他面具，来更好地配合你的牌库，或在即将到来的睡梦中提供助力。

## 平衡你的牌库

当你在进行单人或二人游戏时，最好不要让你的牌库过度“偏科”。例如，在二人游戏中，如果两位玩家的牌库都是偏向攻击性♦的，那么当他们遭遇到需要交流♣的实影时，就可能出现麻烦。你可以在觉醒时重新构筑你的牌库。

## 并非所有卡牌都是必需

某些卡牌可能与你牌库的风格并不匹配。当你获得1张新卡牌时，你应该思考它是否适合你的牌库和你的游戏风格。你牌库中拥有的卡牌越多，你在特定情况下抽到适用卡牌的概率就越小。但如果你的牌库卡牌太少，你会很快就耗尽牌库的卡牌，并更加频繁地遭受苦痛和封印卡牌的惩罚。建议将牌库数量保持在30张左右。请注意，你新加的影响牌越多，你就越难有机会使用入梦者原有的牌背行动。

## 闪光宝石

🔮令你可以重掷任意掷骰结果（甚至是实影移动骰）。你可以藉此来放慢强力实影的移动步伐。当你发现自己手牌太多，而又没有办法使用时，推荐弃置3张卡牌来获得1🔮。随着游戏进行，你会发现1张新的智慧牌，解锁闪光宝石其他的用途。

## 以太

⚫除了用来购买影响牌以外，还有其他用处。你可以支付以太，来弃置实影上那些棘手的变异，或者用来移除你牌库里的裂痕牌。你在睡梦中没有发现的道具都会流入市场，因此，你可以支付⚫来从市场购买这些道具。

## 道具

道具不只能提供强大的意图，而且还拥有会对游戏产生重大影响的效果，比如回避不必要的浅眠，或提供额外的钥匙。注意，大部分道具在使用后不需要弃置，除非另有说明或者将其作为意图使用。

## 激化意图

使用幸运骰来激化你的意图是非常有用的。许多效果都会为你提供重掷的机会，因此对使用幸运骰不要犹豫。

## 浅眠指引

你可以通过遭遇浅眠（尤其是简单的浅眠）来构建自己的进程区，从而更好地应对睡梦。并不是每个浅眠都需要你通过战斗来击败敌人——你需要发挥自己入梦者的优势来战胜敌人。

由于轮次牌是公开信息，你可以根据其信息来避免负面的实影效果，并在其显示不错的战利品时结束这场浅眠。如果完成这场浅眠的奖励太少，或者这场浅眠太过困难，你可以考虑直接略过。比起尝试打败实影，有时选择“直接略过”所付出的代价更小。

随着战役进行，你会解锁“救赎”机制，这将允许你移除或改变某些浅眠。

## 睡梦

对睡梦的彻底探索将令你更好地理解这场睡梦，还可能获得更多关于《以太梦境》世界的信息。请务必检查你的小队拥有的所有笔记牌（包括在之前的睡梦中获得的），这些牌可能会帮助你更轻松地完成当前睡梦，或是给予你特别的奖励。

睡梦之门板块背面也别忘了检查，那里可能有你忘记了的一些提示或特殊规则。

拿出纸笔进行记录，或许能帮助你解决复杂的谜题。

每当你感觉没有足够轮次来完成睡梦时，请大胆使用时钟上的小时，尤其是在单人游戏时。如果你发现自己位于实影的范围内，并且没有任何手牌可以用于移动时，别忘了还可以使用小时来移动。

## 梦界地图

在梦界地图上谨慎规划你的旅程。注意选择奖励更多、惩罚更少的高效路线。有的行动和道具只能在梦界地图上使用，它们可能会派上用场。还有，别忘了季节牌的正面或负面效果可能会对你的梦界旅行产生影响。

在遭遇德尔塔阶段之前作好规划，最好是在刚刚得到恢复后就进入新的睡梦。如果你发现自己陷入了困境，对于使用觉醒不要犹豫。暂时失去你放置的进程牌，但弃置所有苦痛并解封你的所有卡牌，可能会让你接下来的冒险更加稳妥一些。





# 索引

笔记牌 15  
变异 3, 13  
冲刺 9  
重洗影响牌库 8  
重整道具 11  
重整面具 13  
重掷 11  
抽牌步骤 7, 8  
抽牌奖励 7  
存档 16  
大型实影 7  
道具 11  
道具 在梦界地图使用 15  
道具激活槽 11  
道具牌市场 5, 11, 15  
道具重整 11  
道路 14  
地点 14  
地图行动 6, 9  
地形符号/标记 3, 7  
多种选择 5  
翻面一张卡牌 10  
封锁标记 3, 6, 19  
封锁格 7, 11  
封印影响牌 8  
覆盖牌 15  
格 6  
个人标记 3  
攻击 9, 10, 12  
购买新的道具牌 11, 15  
购买新的影响牌 10, 15, 16  
故事标记 3  
互动 12  
回合 16  
获得战利品 12, 14  
基础行动 9  
基础行动 冲刺 9  
基础行动 攻击 10  
基础行动 交流 10  
激活你的意图 9, 11, 18  
激活道具槽 11  
季节牌 15  
季节牌槽 5  
渐进行动 10  
将道具牌放回道具牌市场 10  
将影响牌放回影响牌市场 10  
交流 10, 12  
觉醒 5, 13, 14  
阶梯 7  
揭示秘密牌/秘密板块 5, 17  
结束本场浅眠 14  
捷径 14  
解封影响牌 8  
进程牌 10  
进程区 10  
荆棘骑士 16  
救赎 14  
距离 11  
苦痛 3, 7, 8, 9  
苦痛 行动费用 9  
苦痛 上限 7  
苦痛 遭受 8  
苦痛 重洗 8  
库存区 4  
裂痕 封印 8, 15  
裂痕 弃置 15  
裂痕 移除 15  
裂痕牌 2, 15  
裂痕牌库槽 5  
轮次 增加轮次 12  
轮次耗尽 8, 12, 14  
轮次花色 6, 12

轮次牌 12  
轮次牌 在浅眠中 12  
轮次牌 在睡梦中 12  
轮次牌库槽 5  
轮次牌数量 12  
轮次弃牌堆槽 5  
轮次顺位 8  
麻痹 14  
每格模型上限 7  
每格实影标记上限 7  
梦界地图 5, 14, 15  
梦界地图 道路 14  
梦界地图 地点 14  
梦界地图 捷径 14  
梦界地图 捷径费用 14  
梦境 6, 7, 14  
梦境版图 4  
梦境格/格子 6  
梦境阶段 8, 12  
梦境图标 7  
迷惑 14  
秘密板块 2, 3  
秘密板块 揭示 5, 17  
秘密牌 2, 3  
秘密牌 笔记牌 15  
秘密牌 编号和设置 3  
秘密牌 覆盖牌 15  
秘密牌 揭示 5, 17  
面具 2, 13  
面具弃置 13  
面具重整 13  
命运牌 2, 15  
命运牌库槽 5  
命运奇遇牌 14, 15  
配件不足 7  
扑克牌 16  
奇遇槽 15  
奇遇牌 14, 15  
起始玩家标记 2, 16  
弃置道具 11  
弃置轮次牌步骤 8  
浅眠 5, 14  
浅眠 地图板块 14  
浅眠 地图板块槽 5  
浅眠 结束浅眠后 13  
浅眠 梦境阶段 12  
浅眠 实影板块 5, 14  
浅眠板块 14  
浅眠梦境 5  
浅眠牌库槽 5  
墙体 11  
入梦者 4  
入梦者的死亡 8, 9, 16  
入梦者个人标记 3  
入梦者行动 9, 10, 11  
入梦者阶段 8, 20  
入梦者入口 6, 19  
入梦者移动 11  
闪光宝石 3  
闪光宝石 行动费用 9  
闪光宝石槽 7  
生成 12, 14  
时钟 5, 13  
时钟 小时 5, 13  
实影 12, 14  
实影 变异 3, 13  
实影 大型实影 7  
实影 互动 12  
实影 结束本场浅眠 14  
实影 救赎 14  
实影 每格实影标记上限 7  
实影 浅眠板块 14

实影 设置 12, 14  
实影 生成 12, 14  
实影 实影效果 12  
实影 睡梦实影板块 12  
实影 移动和移动骰 12  
实影 移动值 12  
实影 直接略过 14  
实影槽 5  
手牌上限 8  
睡梦 5, 6  
睡梦 结束睡梦后 13  
睡梦实影板块 5, 12  
睡梦之门板块 6  
睡梦之门板块 背景介绍 6  
睡梦之门板块 秘密板块编号 6  
睡梦之门板块 设置 6  
睡梦之门板块 钥匙费用 6  
睡梦之门板块槽 5  
瞬时行动/效果 9  
通用标记 3  
投掷实影移动骰 12  
玩家人数图标 5, 19  
威胁标记 3  
无限距离 11  
陷阱 7  
小队标记 2, 13, 14  
小时 5, 13  
幸运骰 3, 11  
眩晕 14  
钥匙费用 6  
移动和转移 11  
移动骰 3, 12  
移动值 12  
以太 3, 18, 19  
以太 存档和恢复游戏 16  
以太 购买新卡牌 10, 15  
以太费用 9, 10  
意图 9, 10  
意图 激活你的意图 9, 11, 18  
意图标记 10  
影响牌 9  
影响牌 抽取 8  
影响牌 翻面一张卡牌 10  
影响牌 放回 10  
影响牌 封印 8  
影响牌 购买 10  
影响牌 解封 8  
影响牌 进程 10  
影响牌 进程区 10  
影响牌 牌背 10  
影响牌 牌库 4  
影响牌 牌库数量限制 10  
影响牌 手牌上限 8  
影响牌 移除 10, 17  
影响牌 意图 9, 10  
影响牌 在梦界地图使用 15  
影响牌 重洗 8  
影响牌弃牌堆 4, 8, 9, 10  
影响牌市场 5, 10  
影响牌数量限制 10  
游戏版图 2, 4, 5, 6, 14  
云规则 7, 19  
遭受苦痛 8  
增加新玩家 16  
战利品 12, 14  
直接略过 14  
智慧牌 13  
中毒 14  
转移 11  
状态标记 3, 14  
阻止一个步骤的结算 12

## 常见符号索引

 - 愤怒意图  
 - 狡黠意图  
 - 认知意图  
 - 愤怒意图标记  
 - 狡黠意图标记  
 - 认知意图标记  
 - 已放置愤怒进程牌的数量  
 - 已放置狡黠进程牌的数量  
 - 已放置认知进程牌的数量  
 - 瞬时行动/效果  
 - 玩家人数图标  
 - 渐进行动  
 - 免费行动/效果  
 - 以太  
 - 苦痛  
 - 闪光宝石  
 - 闪光宝石槽  
 - 威胁标记  
 - 通用标记  
 - 封锁标记/一次性地图行动  
 - 实影生成格  
 - 入梦者入口格  
 - 地形符号/标记  
(光、暗、沼泽、水)  
 - 阶梯  
 - 墙体  
 - 特殊格 - 该图标根据卡牌和规则说明, 有着许多不同的使用方式  
 - 陷阱  
 - 抽牌奖励  
 - 实影移动值  
 - 实影移动骰结果  
 - 幸运骰结果  
 - 轮次花色符号  
 - 变异效果  
 - 基础效果  
 - 特殊效果  
 - 云规则



# 规则概览

## 轮次顺序

### 入梦者阶段

#### 1] 抽牌步骤

抽取4张影响牌，至多到达你的手牌上限（基础手牌上限为6）。任何时候你的手牌都不能超过上限。

- 如果你的手牌数量已到上限，那么你就不能再抽牌了。
- 你在抽牌时，抽取的卡牌数量不能低于要求，除非已达到手牌上限。
- 在你抽牌前，你可以从你手中弃置任意数量的卡牌。
- 在任何时刻（包括抽牌步骤外），如果你需要抽牌时影响牌库已耗尽，将你的弃牌堆重洗，构成新的牌库，遭受1个或封印3张牌，并继续抽取剩余需要抽取的卡牌。

#### 2] 卡牌与行动步骤

入梦者自由执行行动，直至所有人耗尽卡牌或连续选择跳过：

- 睡梦行动：一个地图/睡梦之门板块的行动，或一个与实影板块的互动行动
- 移动行动
- 基础行动
- 影响牌上的行动
- 激活道具牌上的行动
- 或者：
- 放置进程牌
- 获得闪光宝石

### 梦境阶段

#### 1] 实影和睡梦事件步骤

根据当前轮次牌，结算实影和睡梦的效果。

#### 2] 弃置轮次牌步骤

弃置当前轮次牌。


## 移动





入梦者和实影只能在相连的格子上进行水平或垂直移动，无法进行斜向移动。

## 距离

- 距离0代表位于同一格。
  - 距离1代表位于相邻格和/或同一格。
  - 距离1或更多代表你可以指定该行动所标注距离内的格子。
- 测算距离总是在行动执行前进行。测算距离时必须绕开墙体。

## 实影移动

实影在梦境阶段中，当前轮次牌结算到相应步骤时进行移动。这些步骤带有，在结算时投掷实影移动骰：




-  结果表示实影会移动1格。
-  结果表示实影会按照自身移动值，移动相应的格数。
-  结果表示实影会按照自身移动值进行移动，然后再次投掷骰子并结算新的结果。
-  表示实影无视移动骰的效果。

除非实影另有移动特殊规则的说明，否则它总是会朝着距离自身最近的入梦者移动。当实影进入目标入梦者所在格时，它将停止移动。

如果它将要移动时没有路径可以到达目标（例如何入梦者），则它不移动。

## 激化你的意图


每轮仅限一次，当你为任何行动支付至少1点意图后（即使所支付的意图少于费用要求），你可以决定投掷幸运骰来获得额外的意图支付到该行动中。根据幸运骰的结果：















-  - 你无法执行此次行动，也无法回收为此次行动支付费用所弃置的影响牌。此外，弃置1个、遭受1个，或封印3张牌。
-  - 不会获得额外的意图。如果这导致你无法执行此次行动，你无法回收为此次行动支付费用所弃置的影响牌。
-  - 获得1/2/3点相同颜色的意图。

幸运骰总是作为你获得意图来支付行动费用的最后手段——在投掷骰子后，你无法再添加任何意图到此次行动中。如果你没能获得行动所需数量的意图，即使你没有执行该行动，也会失去已为该行动支付的意图。

你也可以在执行移动行动时使用幸运骰，令你的移动距离更远。

## 变异






变异（主要在轮次牌的步骤中出现）标记只要在实影板块上，就会强化实影，使它变得更加危险。你在增加1个或多个变异标记时，随机抽取对应数量的变异标记，将其正面朝上放置在实影板块上。建议使用小碗或布袋作为变异标记池，来进行抽取操作。注意，你可以使用基础行动中的“移除变异”，支付1个或1把钥匙来移除1个变异。

-  每个造成的实影效果，会额外造成1个。
-  每个封印你卡牌的实影效果，会额外封印2张牌。
-  实影的移动值提升2。当你掷出时，实影仍然只会移动1格。
-  所有存在距离概念的实影效果，其距离提升1格。
-  所有入梦者的面具都会失效。此效果是立即生效的。例如，手牌或进程牌上限一旦被减少，入梦者需要立即弃置超出上限的卡牌。
-  所有已放置的进程牌都会失效。此效果是立即生效的。入梦者依然可以放置新的进程牌，但新放置的进程牌也会失效。
-  所有入梦者都无法以任何方式进行重掷。
-  所有入梦者都无法使用自己的来进行重掷（但入梦者仍然可以获得更多）。然而，入梦者依然可以使用来支付效果的费用。

## 状态标记

在游戏中，入梦者和实影可能会受到各种状态影响。入梦者/实影在获得状态标记时，将其放到对应的模型/实影标记旁边，表示只有自己受到该标记的影响。

当你应当放置1个状态标记，而供应堆中该标记已耗尽时，则无视该效果。注意，每个状态标记的两面分别为不同的状态，这会限制所能放置的状态。

-  **迷惑**：受迷惑标记影响的实影，在本轮结束前其实影效果的最大距离为1；受迷惑标记影响的入梦者，在下次结束入梦者阶段前，执行任何涉及到距离的行动时，最大距离为1。
-  **眩晕**：受眩晕标记影响的实影，在本轮中将要造成的均被忽略。
-  **麻痹**：受麻痹标记影响的实影，在本轮结束前无法移动或转移；受麻痹标记影响的入梦者，在下次结束入梦者阶段前无法移动或转移。
-  **中毒**：受中毒标记影响的实影，直到本场睡梦/浅眠结束，不会产生新的变异。