

*Tout ce que nous voyons ou croyons
n'est qu'un rêve dans un rêve.
- Edgar Allan Poe*

ETHERFIELDS

LIVRET DE RÈGLES

Toute vie, dans notre cerveau, n'est qu'une collection d'images et il n'y a pas de différence entre celles qui naissent des objets réels et celles qui naissent de nos rêves intimes, pas plus qu'il n'y a de raison de considérer les unes comme supérieures aux autres.

- H. P. Lovecraft

MATÉRIEL

Un aperçu de tout ce que contient la boîte.



Plateau



Marqueur d'Équipe



Marqueur de Premier Joueur



4 figurines de Rêveur

(Flambeuse, Spécialiste, Dur à Cuire et Esprit Rebelle)



4 figurines de Rêveur en mode Lucide

Ne sont pas utilisées tant que vous n'avez pas découvert comment ouvrir les paquets Mode Secret au cours de la campagne.



4 pions Personnel de Rêveur

Chaque Rêveur possède son propre pion Personnel. Il s'agit d'un pion universel utilisé de diverses façons par les cartes et les règles.



4 plateaux de Rêveur



4 plateaux de Rêveur en mode Lucide

Ne sont pas utilisés tant que vous n'avez pas découvert comment ouvrir les paquets Mode Secret au cours de la campagne.



14 Masques (et 4 socles de Masque)



4 paquets INFLUENCE de Rêveur
(Chacun de 22 cartes)



4 cartes ACTIONS DE BASE



5 cartes OBJET de départ



4 paquets Mode Secret (Lucide) scellés
(Chacun de 20 de cartes)

Ne pas ouvrir sans autorisation !



Paquet Marché INFLUENCE de départ (81 cartes)

Les cartes Influences n'ont ni nombres ni règles au dos. Au cours de la campagne, de nombreuses nouvelles cartes issues d'autres paquets Influence (paquets Influence des Rêveurs ou cartes Secret Influence) seront ajoutées au Marché Influence.



12 cartes Tour



Paquet DESTIN de départ (10 cartes)



Paquet FAIBLESSE de départ (6 cartes)



395 cartes Secret

Ne les regardez pas sans instruction !



280 tuiles Secret

Ne les regardez pas sans instruction !

Dans le jeu, nous utilisons le terme « tuile » pour désigner les cartes grand format (100 x 100 mm).



12 marqueurs de Détermination
(4 de chaque couleur)



5 pions Esprit

TABLE DES MATIÈRES

- 2 MATÉRIEL
- 4 DESCRIPTION DU PLATEAU
- 4 DESCRIPTION DU PLATEAU DE RÊVEUR
- 5 MISE EN PLACE DU JEU
- 5 COMMENCER LA CAMPAGNE
- 6 APERÇU DU JEU
- 6 RÈGLES DE BASE
- 7 MAPPEMONDE ONIRIQUE
- 7 CARTES DESTIN
- 8 SONGES ET RÊVES
- 8 ORDRE DU TOUR
- 8 REMÉLANGER
- 9 TUILLES D'ENTITÉ
- 10 PAQUET TOUR
- 10 TUILE DE PORTAIL DU RÊVE
- 10 ENTRÉE DES RÊVEURS ET GÉNÉRATION D'ENTITÉ
- 11 DÉPLACEMENT
- 11 PORTÉE
- 12 ACTIONS DES RÊVEURS
- 13 CARTE ACTIONS DE BASE
- 13 CARTES INFLUENCE
- 14 DÉ DE CHANCE
- 14 RELANCES
- 14 MASQUES
- 15 OBJETS
- 15 CARTES SAGESSE
- 15 HORLOGE
- 15 SOLUTIONS ET CONSEILS
- 16 MÉTAMORPHES
- 16 AUTRES SYMBOLES DE SITE DU RÊVE
- 16 ET RÉVÉLATION DES CARTES/TUILLES SECRET
- 17 CARTES SUPERPOSITION
- 17 CARTES NOTE
- 17 CARTES FAIBLESSE
- 17 PIONS AFFLICTION
- 18 DÉTRESSE ET MORT D'UN RÊVEUR
- 18 RÉVEIL
- 18 SAUVEGARDE ET REPRISE DE LA PARTIE
- 18 RÈGLES POUR JEU DE CARTES CLASSIQUE
- 19 INDEX
- 20 RÉSUMÉ DES RÈGLES

CRÉDITS

CONCEPTION : Michał Oracz

TEST ET DÉVELOPPEMENT (JUSQU'À L'APPARITION

DE SYMPTÔMES ÉTRANGES) : Krzysztof Belczyk,

Bartłomiej Kalisz, Adrian Krawczyk, Łukasz Krawiec, Ernest

Kiedrowicz, Michał Lach, Jan Truchanowicz, Philippe Longa,

Antoine URY, Nathalie Geoffrin, Renaud Chaillat

DIRECTION TEST ET DÉVELOPPEMENT : Paweł Samborski

CONCEPT GRAPHIQUE : Adrian Radziun, Andrzej Pótoranos

ILLUSTRATIONS : Anna Myrcha, Ewa Labak,

Michał Pełtisch, Patryk Jędraszek, Jakub Dzikowski,

Piotr Orleański, Piotr Fokowski, Piotr Kryński, Łukasz Jaskuński,

Maciej Łaszkiwicz "Makilask", Michał Salata "Fajna Wizja",

Mateusz Bielski, Michał Oracz

CONCEPT DES PERSONNAGES ET ILLUSTRATION

DE LA BOÎTE : Anna Myrcha

FIGURINES 3D : Jędrzej Chomiczki, Jakub Ziłkowski,

Piotr Gacek, Mateusz Modzelewski, Agnieszka Pogan,

Marta Biernacka

DIRECTION FIGURINES 3D : Adrian Komarski

CONCEPTS DU MONDE : Adrian Komarski, Anna Myrcha

HISTOIRE : Michał Oracz, Andrzej Betkiewicz

VISION DU JEU ET PROMOTION : Marcin Świerkot

DIRECTION DE PRODUCTION : Dawid Przybyła, Michał Matbosz

LIVRET DE RÈGLES : Michał Oracz, Hervé Daubet, Michał Lach

MAQUETTE ET COMPOSITION : Jędrzej Cieślak, Michał Oracz

MISE EN PAGE ET COMPOSITION DE LA VERSION FRANÇAISE :

Patrycja Marzec, Maria Pinkowska-Porzycka

RELECTURE ET CORRECTION : Hervé Daubet, et Olivier Prévot

TRADUCTION FRANÇAISE : Hervé Daubet

REMERCIEMENTS : Ken Cunningham, Jordan Luminals,

Joanna Brzezińska, Anna Gajdziszewska, Marta Syc,

Kamil Maleszka, Maciej Waniński, Kostek Weber. Merci à tous

ceux qui ont testé le jeu au cours de son développement.

Remerciements spéciaux aux participants du Kickstarter

qui ont permis à ce projet de voir le jour.



16 marqueurs d'Éther

Utilisés pour représenter l'Éther acquis – l'expérience gagnée par les Réveurs. L'Éther est dépensé pour améliorer les Réveurs, acheter de nouvelles cartes Influence, etc. Dans les règles, l'Éther est représenté par



16 marqueurs de Détresse

Utilisés pour indiquer la détresse, la peur, la fatigue, le doute et les blessures des Réveurs. Dans les règles, la Détresse est représentée par



16 marqueurs Universels

Les marqueurs Universels servent à de nombreuses choses. Leur utilisation est définie par les cartes et les règles. Dans les règles, les marqueurs Universels sont représentés par



6 Gemmes Brillantes

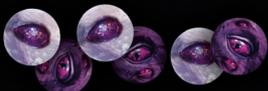
Des gemmes précieuses que les Réveurs peuvent utiliser lors d'actions spécifiques. Elles prendront de plus en plus d'importance au fil de la campagne. Dans les règles, les Gemmes Brillantes sont représentées par



Dé de Déplacement d'Entité



Dé de Chance



20 pions Menace

Ces pions génériques ont divers usages. Leur utilisation est définie par les cartes et les règles. Ils représentent généralement des dangers ou des défis. Ces pions sont recto verso, car certaines cartes peuvent faire appel à eux pour des utilisations distinctes. Dans les règles, les pions Menace sont représentés par



6 pions Bloqué

Dans les règles, les pions Bloqué sont représentés par



12 pions Métamorphe



8 pions Terrain



4 pions Clé

Les Clés sont nécessaires pour ouvrir les Portails du Rêve.



10 pions Histoire

Ces pions génériques ont divers usages. Leur utilisation est définie par les cartes et les règles. Lorsque vous devez utiliser un pion Histoire, vous pouvez prendre n'importe lequel, sauf si le jeu indique un pion spécifique.



4 pions Affliction



77 pions Signe

Laissez-les dans la boîte jusqu'à ce que vous découvriez une carte détaillant leur utilité et les règles qui les régissent.



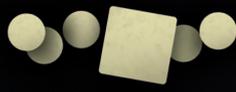
Pion Heure



Pion Mur/Aiguille de l'Horloge



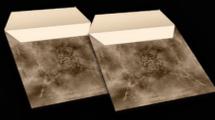
Pion Trou



6 pions Vierges



15 pions Entité



2 enveloppes pour les tuiles de Portail du Rêve



4 figurines d'Humains Changeformes



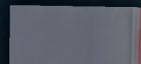
4 figurines de Créatures Changeformes



Figurine de Belshazar



Porte-cartes Sagesse et 2 porte-tuiles de la Mappemonde Onirique



Sac à Rebutis

Lorsqu'un pion est retiré du jeu, il est mis dans le sac à rebutis. Il ne sera plus utilisé par la suite.



17 Séparateurs

Ils sont destinés à séparer les paquets des cartes à l'intérieur de la boîte de jeu.



Livre des Scripts Secrets

PETITS SÉPARATEURS



4x cartes Rêveur

Chaque Rêveur indique les cartes (Influence ou autres) qui lui appartiennent à l'aide de son séparateur.

Le Séparateur supplémentaire est prévu pour la Faucheuse, pour les joueurs qui possèdent l'extension 5^e Joueur.



Archives des cartes Note

Permet de conserver les cartes Note gagnées par l'Équipe.

Les cartes Note apparaîtront au cours de la campagne.



Cartes Retirées

Indique les cartes qui ont été retirées du jeu. Lorsque vous devez retirer une carte du jeu, mettez-la dans la boîte, derrière le séparateur des cartes Retirées. Elles ne seront plus utilisées par la suite.



Rêve en cours

Indique la position du Rêve en cours dans les cartes Secret afin que vous puissiez le retrouver facilement.



Marché Influence



Marché Objet



Paquet Tour



Paquet Destin



Paquet Faiblesse



Paquet Saison

Le paquet Saison apparaîtra au cours de la campagne.

GRANDS SÉPARATEURS



Tuiles Retirées

Indique les tuiles qui ont été retirées du jeu. Lorsque vous devez retirer une tuile du jeu, mettez-la dans la boîte, derrière le séparateur des tuiles Retirées. Elles ne seront plus utilisées par la suite.



Paquet Songe

Le paquet Songe apparaîtra au cours de la campagne.



Tuiles-plans du Songe



Rêve en cours

Indique la position du Rêve en cours dans les tuiles Secret afin que vous puissiez le retrouver facilement.

DESCRIPTION DU PLATEAU

1 PLATEAU DE SITE DU RÊVE – Toutes les tuiles de Site du Rêve du Songe/Rêve en cours sont placées ici. La grille codée (A1, B2, etc.) indique comment placer les différentes tuiles, qui doivent être positionnées de façon à ce que leur code corresponde à la grille.

2 MAPPEMONDE ONIRIQUE – Toutes les tuiles de la Mappemonde Onirique obtenues sont placées ici, face visible. Il n'y en aura que quelques-unes au début du jeu, mais les autres emplacements seront progressivement occupés au fil de la campagne.

La grille codée (A1, B2, etc.) indique comment placer les différentes tuiles, qui doivent être positionnées de façon à ce que leur code corresponde à la grille.

Les tuiles obtenues restent révélées en permanence. Elles doivent être disposées sur la Mappemonde Onirique au début de chaque partie et ne peuvent jamais en être retirées.

Le jeu contient deux porte-tuiles spécifiquement dédiés au classement des tuiles de la Mappemonde Onirique.

3 ARCHIVES – Les cartes, pions et marqueurs gagnés par l'Équipe au cours de la campagne sont placés ici. Ces éléments peuvent être utilisés par tous les Rêveurs (Clés, cartes Note). Les Objets que l'Équipe n'utilise pas (qui ne sont pas actifs) sont également remisés ici.

Toutes les cartes des Archives sont face cachée, afin d'éviter toute confusion avec celles en jeu. Vous pouvez cependant les regarder à tout moment, sauf quand vous devez piocher un Objet au hasard dans les Archives (dans un tel cas, mélangez tous les Objets des Archives et piochez une carte au hasard).

4 EMPLACEMENT DE TUILE DE PORTAIL DU RÊVE – La tuile de Portail du Rêve en cours est placée ici. Quand vous n'êtes pas dans un Rêve, cet emplacement reste vide.

5 EMPLACEMENT DU PAQUET SONGE/EMPLACEMENT DE L'ENTITÉ – Le paquet Songe est placé ici, face cachée.

Au commencement d'un Songe, retournez face visible la première tuile du paquet. À la fin du Songe, mettez cette tuile au bas du paquet.

Pendant un Rêve, cet espace devient l'emplacement de l'Entité : si ce Rêve abrite une Entité, placez cette tuile au sommet du paquet Songe.

6 EMPLACEMENT DU PAQUET TOUR – Les cartes Tour, qui seront résolues successivement au cours du Songe/Rêve, sont placées ici, face visible.

7 EMPLACEMENT DE LA DÉFAUSSE TOUR – Les cartes Tour, qui ne sont pas utilisées au cours du Songe/Rêve ou qui sont défaussées après résolution, sont placées ici, face cachée.

Quand vous n'êtes pas dans un Songe/Rêve, toutes les cartes Tour sont dans la Défausse.

8 EMPLACEMENT DES TUILES-PLANS DU SONGE – Les tuiles-plans du Songe qui ne sont pas encore placées dans le Site du Rêve sont placées ici, face cachée.

Lorsque le jeu le demande, piochez une tuile au hasard et placez-la dans le Site du Rêve.

9 EMPLACEMENT DES CARTES SAISON – Le paquet Saison est placé ici, face visible. La carte au sommet du paquet indique la Saison en cours.

Vous pouvez consulter ce paquet n'importe quand, du moment que la carte Saison active reste au sommet du paquet.

Vous trouverez les cartes Saison au cours de votre premier Rêve. Toutes les règles les concernant vous seront données à ce moment-là.

10 EMPLACEMENTS D'OBJET ACTIF (X3) – Les Objets que l'Équipe peut utiliser (qui sont actifs) sont placés ici.

11 L'HORLOGE – Le pion Heure indique le nombre d'heures à disposition des Rêveurs.

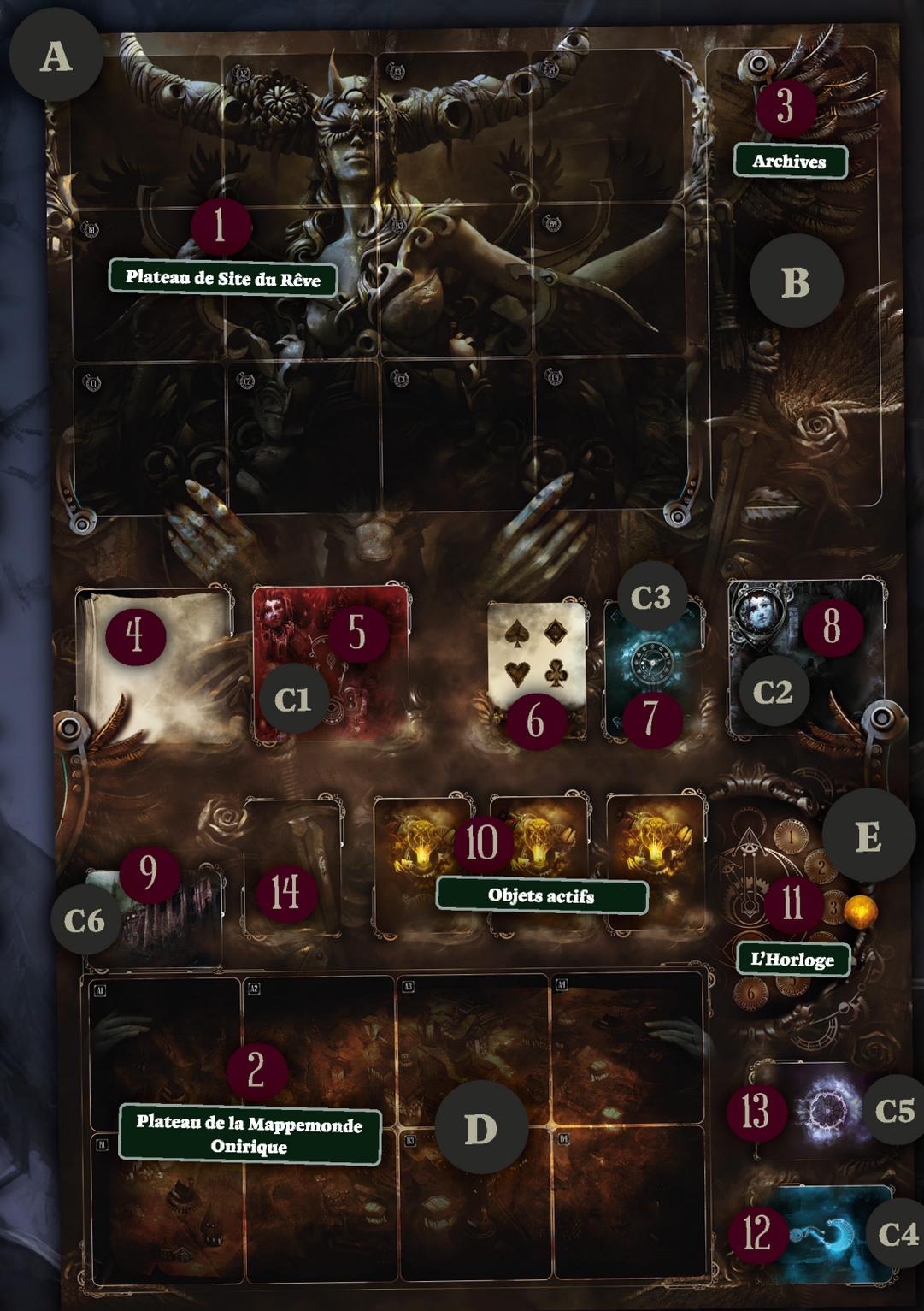
12 EMPLACEMENT DU PAQUET DESTIN – Le paquet Destin est placé ici, face cachée.

Lorsque le jeu demande de piocher une carte Destin, prenez la première du paquet. Sauf indication contraire, les cartes Destin résolues sont placées au bas du paquet.

13 EMPLACEMENT DU PAQUET FAIBLESSE – Le paquet Faiblesse est placé ici, face cachée.

Lorsque le jeu demande de piocher une carte Faiblesse, prenez celle au sommet du paquet. Sauf indication contraire, les cartes Faiblesse retirées sont placées au bas du paquet.

14 EMPLACEMENT DU 4^e OBJET ACTIF – Au cours du jeu, vous pourrez trouver des cartes qui augmentent le nombre maximum de vos Objets actifs. Dans un tel cas, cet emplacement peut être utilisé pour placer un quatrième Objet actif.



DESCRIPTION DU PLATEAU DE RÊVEUR

- 1 – Paquet Influence (face cachée)
- 2 – Défausse Influence (face visible)
- 3 – récolté
- 4 – subie
- 5 – Zone des cartes Progrès actives.



MISE EN PLACE DU JEU

« Commencez au commencement, dit le Roi d'un ton grave, et continuez jusqu'à ce que vous arriviez à la fin ; ensuite, arrêtez-vous. »

— Lewis Carroll, Alice au Pays des Merveilles

Enfin ! Le matériel que nous attendions est arrivé. Il ne reste plus qu'à assembler la machine à voyager dans les rêves. C'est si simple que cela en est presque louche. Un peu comme s'il manquait des pièces... Mais, d'après ce que nous savons, tous les éléments manquants devraient apparaître par eux-mêmes au démarrage. Mais apparaître d'où ? Peut-être de cet étrange réservoir rempli de... nul ne sait vraiment de quoi ?

Si vous commencez une nouvelle campagne, lisez la colonne « Commencer la Campagne », sur la droite de cette page.

Lors de chaque partie, certains éléments sont placés sur le plateau, d'autres à côté et d'autres encore (plus rarement utilisés) restent dans la boîte.

N'oubliez pas que ces règles ne sont pas immuables : au cours de la campagne, vous pouvez gagner des cartes qui modifient des règles existantes ou qui en ajoutent de nouvelles.

1. LE PLATEAU ET SES ÉLÉMENTS

A

Préparez le **Plateau**.

B

Placez toutes vos **cartes Note** (si vous en avez) et vos **Objets** dans les Archives.

Vous piocherez des Objets actifs plus tard.

C

Placez les paquets suivants dans leurs emplacements respectifs :

▶ **C1 Paquet Songe** (mélangez-le)

▶ **C2 Tuiles-plans du Songe** (mélangez-les)

▶ **C3 cartes Tour** (mélangez-les)

Vous piocherez des cartes Tour plus tard.

▶ **C4 Paquet Destin** (mélangez-le)

▶ **C5 Paquet Faiblesse** (mélangez-le)

▶ **C6 Cartes Saison** (ne changez pas la carte au sommet du paquet !)

D

Placez toutes les **tuiles de la Mappemonde Onirique** en votre possession sur le plateau éponyme.

E

En fonction du nombre de Rêveurs, placez le **pion Heure** sur l'emplacement correspondant de l'Horloge :

▶ 1 Rêveur – 5 Heures

▶ 2 Rêveurs – 4 Heures

▶ 3 Rêveurs – 3 Heures

▶ 4 Rêveurs – 2 Heures

▶ 5 Rêveurs – 1 Heure (si vous avez l'extension « 5e Joueur »)

2. ÉLÉMENTS À PROXIMITÉ DU PLATEAU

▶ Constituez des réserves distinctes de tous les **dés**, **pions** et **marqueurs** et disposez-les à proximité du plateau. Le jeu vous indiquera quand les utiliser.

▶ Si vous possédez déjà des **pions Signe**, placez-les à proximité du plateau. Chaque joueur prend ses propres pions Signe et les place à côté de son plateau de Rêveur.

▶ Prenez l'enveloppe qui contient tous les Portails du Rêve en votre possession qui n'ont pas encore été retirés du jeu.

Vous pouvez sortir toutes les tuiles de Portail du Rêve de l'enveloppe et les placer à proximité du plateau. Vous pourrez ainsi les consulter plus facilement lorsque vous choisirez votre prochaine destination.

▶ Placez toutes les **cartes Sagesse** que vous avez gagnées dans leur **porte-cartes**.

3. ÉLÉMENTS DANS LA BOÎTE

Utilisez les séparateurs pour classer les différents paquets dans la boîte.

Vous pouvez laisser les éléments suivants dans la boîte de jeu (même si certains seront utilisés au cours de la partie) :

▶ **Marché Influence** (mélangez-le)

▶ **Marché Objet** (mélangez-le)

▶ **Toutes les cartes Secret** (ne changez pas leur ordre !)

▶ **Toutes les tuiles Secret** (ne changez pas leur ordre !)

▶ **Réserve de Masques** (tous les Masques qui ne sont pas acquis par les Rêveurs).

4. PLATEAUX DES RÊVEURS

Chaque joueur dispose son **plateau de Rêveur** devant lui.

À côté de son plateau, il place ensuite son **paquet Influence**, une **carte Actions de Base** et son **pion Personnel**.

Choisissez le Premier Joueur à votre convenance. Il reçoit le marqueur de **Premier Joueur**.

5. RÉVEIL

Résolvez la **carte Sagesse « Réveil »**, en commençant à partir de l'étape 4.

Au cours de l'étape « Réveil 2 tuiles-plans du Songe de départ », placez tous les Rêveurs dans une case  de votre choix.

COMMENCER LA CAMPAGNE CHOISIR SON RÊVEUR

Avant la première partie d'une nouvelle campagne, les joueurs choisissent chacun (dans l'ordre de leur choix) l'archétype qu'ils vont incarner au cours de la campagne.

Mais ne vous inquiétez pas, vous aurez l'occasion de changer, voire d'échanger de Rêveur en cours de jeu ! De nouveaux joueurs pourront également rejoindre la campagne.

Vous avez le choix entre quatre Rêveurs : La Flambeuse, le Spécialiste, le Dur à Cuire et l'Esprit Rebelle.



LA FLAMBEUSE est un bon choix si vous aimez jouer avec le hasard et lancer des dés. La Flambeuse se repose souvent sur la chance, mais elle peut également manipuler celle-ci. Elle a souvent recours à la supercherie, même si pour elle, c'est plus par jeu que par malignité. Elle a généralement du mal à jauger la gravité d'une situation et elle a tendance à rejeter les problèmes en bloc.



LE SPÉCIALISTE est un ingénieur et un artisan de génie. Il se repose sur les cartes Progrès, qui apportent des bonus constants pendant le jeu, et transforme les mécanismes de jeu en un véritable rouleau compresseur. Il préfère les dialogues pacifiques et les analyses en profondeur aux solutions rapides et brutales. Le spécialiste est un véritable puits de savoir et ses connaissances dépassent celles de tous les autres Rêveurs réunis. Il a l'âme d'un chef.



LE DUR À CUIRE est robuste et opiniâtre. Il préfère les actions simples, notamment celles qui demandent d'avoir recours à la force brute. Il déteste les bavardages et les gens qui tournent autour du pot, mais en cas de problème, vous pouvez compter sur lui. Il est prêt à se sacrifier pour les autres. Il peut avoir l'air sévère, mais il est en réalité calme et posé jusqu'à ce que quelque chose le fasse sortir de ses gonds.



L'ESPRIT REBELLE adore contourner les règles... y compris celles du jeu ! Elle rejette toutes les barrières et toutes les lois pour suivre sa propre voie. C'est une mystique et une cérébrale qui considère que son enveloppe physique n'est pas quelque chose d'important. Elle peut parfois sembler immature.

Une fois que les joueurs ont choisi leur Rêveur, chacun prend la figurine, le pion Personnel, le plateau de Rêveur et le paquet Influence de départ correspondants.

Chaque joueur reçoit également une carte Actions de Base.

Note : le jeu a recours au terme « Rêveur » pour désigner à la fois les joueurs et leurs personnages. Le terme « joueur » est parfois utilisé pour faire référence à un événement extérieur à l'univers du jeu.

MISE EN PLACE INITIALE DE LA CAMPAGNE

La mise en place de votre première partie est assez simple. Il suffit de suivre les étapes ci-dessous :

1. Préparez le **plateau**.

2. Placez les paquets suivants dans leurs emplacements correspondants :

▶ **Cartes Tour**

▶ **Paquet Destin**

▶ **Paquet Faiblesse**

3. Constituez des réserves séparées de tous les **dés**, **pions** et **marqueurs** et disposez-les à proximité du plateau. Le jeu vous indiquera quand les utiliser.

4. Chaque joueur dispose son **plateau de Rêveur** devant lui.

5. À côté de son plateau, il place ensuite son **paquet Influence** et une carte **Actions de Base**.

De nombreux autres éléments, comme les Masques, le paquet Songe, les tuiles de la Mappemonde Onirique, etc., ne sont pas utilisés au début de votre première partie. Pas d'inquiétude, le jeu vous indiquera quand vous en servirez.

COMMENCER LA PREMIÈRE PARTIE

Après avoir effectué la mise en place et lu le livret de règles, prenez la **tuile I-01X** et résolvez-la afin d'entrer dans le Rêve d'initiation.

APERÇU DU JEU

Etherfields est un jeu narratif et coopératif prévu pour 1 à 4 participants (avec la possibilité d'en ajouter un cinquième avec l'extension « 5^e Joueur »). Au travers d'explorations intenses et d'affrontements tactiques, vous découvrirez une série de Rêves uniques.

Vous apprendrez à connaître les Rêveurs en fouillant dans leur passé et vous en apprendrez plus sur leur mission désespérée. Vous découvrirez les Sites du Rêve, chimériques et tentaculaires. Les rêves étant de nature changeante, attendez-vous à ce qu'ils deviennent brusquement bizarres. Préparez-vous à résoudre des énigmes de type escape-room. Repérez l'indice caché dans une image. Établissez le lien caché qui relie diverses informations. Votre instinct vous sera aussi indispensable que votre logique.

Au début, vous allez explorer le Monde Onirique en essayant d'en apprendre plus sur vous-mêmes et sur les raisons de votre présence en ces lieux. Car vous êtes ici pour une raison précise, même si pour l'instant, vous ne parvenez pas à vous en souvenir. Vous devrez rassembler les morceaux de votre esprit brisé.

Au départ, les règles seront assez simples, mais elles vont progressivement s'étoffer au cours de la campagne. De nouvelles règles viendront vous ouvrir de nouvelles possibilités. Certaines risquent même de tout chambouler !

Pratiquement tous les paquets de cartes du jeu (et pas seulement ceux des joueurs) pourront être personnalisés et optimisés.

Si vous voulez en savoir plus, entrez dans le Monde Onirique. C'est un lieu parfois inquiétant, mais certainement pas banal. Regardez autour de vous et posez-vous la question : et si nous étions tous dans un immense rêve commun ?

RÈGLES DE BASE

De nombreux symboles, pions, marqueurs ou indicateurs ne sont pas décrits dans le livret de règles. Ils ne sont détaillés que lorsqu'un autre élément de jeu y fait référence.

De nombreux éléments, des cartes contenant de nouvelles règles, voire des paquets entiers ne sont pas évoqués dans ce livret. Ils apparaîtront plus tard dans le jeu. Toutes les règles nécessaires seront expliquées sur ces éléments.

Notez également que les règles « évidentes » ne sont pas détaillées (on ne vous dit pas, par exemple, que vous ne pouvez utiliser une action « Une fois par Tour » qu'une seule fois lors d'un même tour ou que lorsque vous « annulez une perte de Détresse », vous ne subissez pas ladite perte, ainsi de suite...). La plupart des règles sur les cartes se suffisent à elles-mêmes. Nous avons estimé qu'ajouter ces règles « évidentes » contribuerait à rendre les passages importants moins visibles (et le livret serait vraiment barbant !).

De nombreuses règles, ainsi que la façon dont elles interagissent avec divers éléments du jeu, vous permettent d'avoir une influence sur les mécanismes de jeu en découvrant des connexions, des tactiques ou des fonctionnalités inédites. Mais nous n'allons pas vous dire quoi faire : découvrir ces aspects fait également partie du plaisir de jouer à Etherfields.

Les textes d'ambiance revêtent une importance toute particulière : ils vous donneront souvent des indices cruciaux, vous aidant à prendre des décisions difficiles ou à résoudre des énigmes complexes.

Diverses astuces sont dissimulées dans les textes et les images. Des caractères à peine visibles peuvent parfois être dissimulés dans une illustration. Il ne s'agit pas d'un problème d'impression. Soyez attentifs au moindre détail.

PREMIER JOUEUR

Lors de la mise en place, les joueurs choisissent celui qui sera le premier joueur. Ce dernier reçoit le marqueur de Premier Joueur.

Pendant la Phase des Rêveurs d'un Songe/Rêve, le Premier Joueur est celui qui agit d'abord lors de l'étape de carte et d'action. Le jeu continue ensuite dans le sens horaire.

Le Premier Joueur est également chargé de départager les Rêveurs : si ces derniers sont indécis ou ne sont pas d'accord, c'est au Premier Joueur de trancher.

Au début de chaque nouveau Tour du Songe/Rêve (ou après avoir résolu un Lieu dans le Monde Onirique), si les joueurs sont d'accord à l'unanimité, le marqueur de Premier Joueur est passé au joueur suivant dans le sens horaire.

Notez que passer le marqueur de Premier Joueur est purement optionnel. Si les joueurs n'éprouvent aucun problème à prendre des décisions de groupe et si jouer toujours dans le même ordre convient à tout le monde, ne vous embarrassez pas de cette règle.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Au cours de la campagne, vous entrez dans de nombreux **Songes** et **Rêves**.

Pour aller de l'un à l'autre, vous voyagez sur la **Mappemonde Onirique**, où vous résoudrez les effets des Lieux que vous visiterez.

Au cours d'une partie, vous pourrez visiter plusieurs Songes, mais sans doute un seul Rêve.

BUT DES JOUEURS (ÉQUIPE)

Les Rêveurs ne se retrouvent pas dans le Monde Onirique par hasard, mais le voyage a altéré leurs souvenirs et leur premier objectif est de découvrir les raisons de leur présence et ce qu'ils sont supposés faire.

De plus, chaque Rêve possède un **But** qui lui est propre. Ce But sera parfois clairement décrit sur la tuile de Portail du Rêve, mais d'autres fois, vous ne disposerez que de quelques indices que vous devrez assembler en parcourant le Rêve.

Chaque Rêveur découvrira également des facettes cachées de sa propre personnalité et assemblera les bribes d'un passé oublié.

JE PENSE QUE NOTRE MONDE EST
DE MOINS EN MOINS EN HARMONIE.

OÙ ÊTES-VOUS ?
PARLEZ-MOI !
JE NE VOUS VOIS PAS !



CHOIX MULTIPLES

Lorsque le jeu vous demande de faire quelque chose et que plusieurs options sont applicables (par exemple, vous devez déplacer une Entité et il existe plusieurs routes possibles), les Rêveurs choisissent collectivement une option.

PRÉSENCE DES RÈGLES

Quand une règle sur une carte, tuile ou script entre en contradiction avec ce livret c'est la règle sur la carte, tuile ou script qui prime.

SYMBOLE DU NOMBRE DE JOUEURS (👤)

Le symbole 👤 indique le Nombre de Joueurs. Il est toujours égal au nombre de joueurs dans la partie (à 4 joueurs, ce chiffre est 4).

SYMBOLE « / »

Le symbole « / » signifie « ou ».

AIDEZ-MOI !
JE PENSE QU'ON PEUT
L'OUVRIR !



MAPPEMONDE ONIRIQUE

« Si tu ne sais pas où tu veux aller, peu importe la route que tu prendras. »

— Lewis Carroll, Alice au Pays des Merveilles

Jouer sur la Mappemonde Onirique est très simple. C'est l'endroit où vous commencerez chacune de vos parties, en plaçant le marqueur d'Équipe dans le Lieu du Réveil.

VOYAGER DANS LE MONDE ONIRIQUE ET EFFETS DES LIEUX

Vous devez emprunter une Voie pour déplacer le marqueur d'Équipe d'un Lieu à un autre. Les flèches indiquent le sens du déplacement.

Quand vous entrez dans un Lieu, vous devez résoudre son effet (indiqué sur le Lieu lui-même par un symbole ou une règle brève). En cas d'effets multiples, résolvez-les un après l'autre, de gauche à droite.

Il n'y a pas de « tour » proprement dit : vous déplacez le marqueur d'Équipe vers le Lieu suivant, puis résolvez l'effet de ce Lieu. Vous continuez ainsi jusqu'à entrer dans un Songe/Rêve. La partie passe alors dans le Site du Rêve, plus détaillé. Là, vous utiliserez les figurines individuelles de vos Rêveurs.

La description des effets des Lieux de la Mappemonde Onirique apparaîtra sur une carte spéciale que vous découvrirez dans la campagne. Ne vous précipitez pas de leur signification pour le moment.

Au-delà des Voies normales, il existe également de dangereux Raccourcis. Lorsque vous empruntez un Raccourci, vous devez en payer le prix. L'effet d'un Raccourci est différent selon la tuile de la Mappemonde Onirique sur laquelle il se trouve (il est indiqué sur la tuile elle-même). Comme les Voies, les Raccourcis sont à sens unique.

Lorsque vous empruntez un Raccourci entre deux tuiles de la Mappemonde Onirique, résolvez l'effet du Raccourci de la tuile de départ.

CARTES DESTIN



Très tôt dans le jeu, vous gagnerez une carte détaillant les symboles des Lieux. Pour l'instant, voici ce que vous devez savoir :

Le symbole **?** indique que vous devez piocher la première carte du paquet Destin et la résoudre. Sauf indication contraire, les cartes Destin résolues sont placées au bas de leur paquet.

Les cartes Destin présentent de courts interludes, de petites aventures ou divers événements qui vous demanderont parfois de faire un choix. Chaque carte Destin contient toutes les règles nécessaires à sa résolution.

Certaines cartes Destin indiquent (à l'intérieur d'un cadre blanc situé dans la partie supérieure de la carte) de piocher 1 tuile-plan du Songe (si possible) et de la placer dans le Site du Rêve. Ensuite, si le Site du Rêve contient un emplacement de Singularité disponible, placez-y cette carte Destin. Les cartes Destin qui comportent ces instructions sont appelées **cartes Singularité**.

Un emplacement de Singularité, c'est quoi, au juste ? Vous n'aurez aucun problème à les repérer sur les tuiles-plans du Songe.

Attendez une minute... pourquoi plaçons-nous une carte dans le Site du Rêve alors que nous jouons actuellement sur la Mappemonde Onirique ? Avons-nous fait une erreur ?

En fait, même si vous jouez sur la Mappemonde Onirique, le Site du Rêve est en jeu et les cartes Singularité peuvent l'affecter d'une façon ou d'une autre. Ainsi, lorsque vous retournerez sur le plan du Songe, certains nouveaux éléments auront possiblement modifié la situation de façon significative.

Que se passe-t-il si aucun emplacement de Singularité n'est disponible ? Dans un tel cas, défaussez cette carte Destin (mettez-la au bas de son paquet). Pour cette fois, rien ne se produit.

Lorsqu'une carte Singularité est défaussée, quelle qu'en soit la raison, elle est placée au bas du paquet Destin.



CHOISIR UNE DESTINATION SUR LA MAPPEMONDE ONIRIQUE

Lors de vos voyages, vous pourrez parfois choisir entre plusieurs tuiles de Portail du Rêve (vous n'en aurez que quelques-unes au début, mais vous en gagnerez au fil de la campagne). Avant de choisir une destination, regardez attentivement l'endroit où se trouvent ces Portails et vérifiez le nombre de Clés nécessaires pour les ouvrir. Regardez ensuite les Voies et Raccourcis disponibles afin de déterminer comment vous rendre au Portail ou trouver ces Clés.

Tenterez-vous de rejoindre le Rêve le plus proche ou celui qui nécessite le moins de Clés ? Ou choisirez-vous celui qui offre les meilleures récompenses ? Peut-être avez-vous subi trop de Détresse et cherchez-vous un endroit sûr dans le Monde Onirique ? Ou peut-être encore allez-vous essayer d'atteindre le lieu qui vous permettra de changer une carte Saison peu avantageuse ?

Ou alors, vous ne souhaitez pas entrer tout de suite dans un Rêve et vous préférez vous balader un peu, visiter quelques Songes, récolter un peu d'Éther, le dépenser pour acquérir de nouvelles cartes Influence et vous préparer à affronter les difficultés qui vous attendent. Il existe également de nombreux effets intéressants à activer dans les différents Lieux. Consultez la Mappemonde Onirique et choisissez avec discernement.

Mais au bout du compte, ces pérégrinations ne servent qu'un seul but. Rassembler des Clés, se préparer pour enfin pouvoir entrer dans un Rêve et faire un pas en avant (voire un grand saut !) dans la campagne.



UTILISER DES CARTES INFLUENCE ET DES OBJETS SUR LA MAPPEMONDE ONIRIQUE

À l'instar de la plupart des règles et des éléments décrits dans les sections qui suivent, les cartes Influence et les Objets servent principalement à l'intérieur des Songes/Rêves plutôt que sur la Mappemonde Onirique. C'est en effet leur but initial.

Toutefois, il existe des exceptions. Certaines cartes Influence/Objet ont été conçues pour être utilisées spécifiquement sur la Mappemonde Onirique (comme indiqué sur ces cartes). La plupart du temps, elles modifient les règles de voyage sur la Mappemonde Onirique ou affectent la résolution des effets de Lieux.

Notez qu'afin de pouvoir utiliser ces cartes Influence, vous devez d'abord les avoir en main (ou dans votre zone s'il s'agit de cartes Progrès), car il n'y a pas d'étape de Pioche sur la Mappemonde Onirique. Il peut donc être intéressant de finir un Songe/Rêve en ayant conservé de telles cartes en main.

Certaines cartes qui ne sont pas spécifiquement réservées à la Mappemonde Onirique peuvent cependant être jouées du moment que leur effet est applicable sur ce plateau ou lors de la résolution d'une carte Destin (les relances, par exemple). En bref, si vous pouvez lui trouver une utilisation, rien ne vous empêche de jouer une carte lorsque vous vous trouvez sur la Mappemonde Onirique.

Tous les effets/actions « Une fois par Tour » ne peuvent être utilisés qu'une seule fois lors de chaque voyage entre différents Songes/Rêves de la Mappemonde Onirique.

SONGES ET RÊVES

Monsieur le Marchand de Sable, fais-moi rêver, qu'il soit aussi beau que l'on puisse imaginer.

- Les Chordettes, Mr. Sandman

Quand vous entrez dans un Songe/Rêve, laissez le marqueur d'Équipe sur la Mappemonde Onirique. La situation sur ce plateau est « en pause » jusqu'à ce que les Rêveurs quittent ce Songe/Rêve (à ce moment-là, ils retournent au marqueur d'Équipe de la Mappemonde Onirique et reprennent leur périple).

Dans les Songes/Rêves, la partie se déroule sur des plateaux plus détaillés, appelés Sites du Rêve, sur lesquels chaque Rêveur utilise sa figurine individuelle. C'est de là que vous pourrez (enfin !) piocher des cartes Influence et effectuer diverses actions afin de visiter de petits Songes ou de vastes Rêves.

DIFFÉRENCES ENTRE SONGE ET RÊVE

Les **Songes** sont de courtes aventures, souvent simples.

Dans les Songes, la composante principale est généralement la rencontre avec une Entité dangereuse. Ils se jouent sur le plan du Songe et n'utilisent généralement qu'une seule tuile d'Entité (imprimée au verso de la tuile du Songe en cours). Chaque tuile d'Entité du Songe comporte une petite mise en place, ainsi que les conditions à remplir pour terminer ce Songe.

Les **Rêves** sont des aventures plus longues et plus détaillées.

Chaque Rêve dispose de son propre Site du Rêve, un panorama assemblé à partir de tuiles Secret spécifiques. Chacune comporte un code unique inscrit au dos. En plus de ces tuiles, chaque Rêve abrite une Entité, généralement unique, et contient différentes cartes Secret. Toutes les tuiles et cartes d'un Rêve donné sont des Secrets, ce qui veut dire que vous ne pouvez pas consulter leur recto avant que le jeu ne vous l'y autorise.

PÉNURIE D'ÉLÉMENTS

Quand vous devez gagner ou placer un élément et que la réserve n'en contient plus (pénurie de marqueurs ●, de Clés, de pions ♁, de figurines de Changeformes, etc.), cet élément n'est pas gagné/placé.

● constitue la seule exception à cette règle. Si la réserve n'est pas suffisante quand un Rêveur doit subir de la ●, tous les Rêveurs perdent (voir « Détresse et Mort d'un Rêveur », page 18 pour plus de détails).

Le nombre d'éléments d'un type donné n'est PAS fonction du nombre de Rêveurs en jeu.

Cette règle s'applique également à tout élément gagné grâce aux cartes Secret d'un Rêve (Influence/Objet/Note, etc.). Par exemple, si vous avez déjà découvert un Objet spécial dans un Rêve, il ne sera plus là si jamais vous y retournez par la suite (parce que vous avez été vaincu, par exemple). Vous ne gagnez pas un second exemplaire de l'Objet.

ORDRE DU TOUR

Les Songes/Rêves sont divisés en Tours. Chaque Tour comporte deux Phases :

PHASE DES RÊVEURS

1] ÉTAPE DE PIOCHE

Chaque Rêveur qui détient 2 cartes ou moins dans sa main pioche 4 cartes Influence.

Chaque Rêveur qui détient 3 cartes ou plus dans sa main pioche 4 cartes Influence, sans dépasser sa limite de cartes en main.

De base, la limite de cartes en main est de 6.

Certains effets/cartes peuvent augmenter cette limite.

Vous ne pouvez jamais avoir plus de cartes en main que votre limite autorisée.

Si vous êtes déjà à votre limite de cartes en main, vous ne piochez pas !

Un Rêveur ne peut pas choisir de piocher moins de cartes que le nombre requis.

Avant de piocher, vous pouvez défausser autant de cartes de votre main que vous le souhaitez.

Lors de l'étape de Pioche, si votre paquet est épuisé, **remélangez** votre Défausse et créez ainsi un nouveau paquet avant de piocher les cartes qui vous manquent. Toutefois, cet effet n'est pas gratuit (voir le cadre « Remélanger »).

2] ÉTAPE DE CARTE ET D'ACTION

Chaque Rêveur effectue des actions et joue des cartes. Il peut déplacer sa figurine dans le Site du Rêve, utiliser ses cartes, effectuer des actions issues de sa carte Actions de Base, de ses propres cartes Influence, d'Objets actifs, de son Masque, des tuiles-plans ou de celle de l'Entité.

En commençant par le Premier Joueur et en continuant dans le sens horaire, chaque Rêveur joue un **round**. Un Rêveur peut effectuer autant de rounds qu'il le souhaite, jusqu'à ce que plus personne n'ait de cartes ou que tout le monde passe d'affilée.

Chaque round, le Rêveur ne peut effectuer qu'une seule action du Rêve, issue soit d'une tuile-plan du Site du Rêve, soit du Portail du Rêve, soit d'une carte Secret du Rêve, soit de la tuile de l'Entité.

Il peut par contre effectuer autant d'autres actions qu'il le souhaite (se Déplacer, Actions de Base, actions issues de ses cartes Influence/Objet, etc.). Il peut également se livrer à d'autres activités (comme placer des cartes Progrès, gagner des Gemmes Brillantes, etc.). Un Rêveur peut choisir de passer son round et d'attendre le suivant (lors du même Tour) pour jouer de nouveau et faire ce que bon lui semble.

Si vous souhaitez un jeu plus libre, rien ne vous empêche de jouer sans suivre l'ordre des joueurs et des rounds jusqu'à ce qu'une situation spécifique demande plus de rigueur.

Pour plus de détails sur les actions, voir page 12.

PHASE DE SITE DU RÊVE

La Phase des Rêveurs est suivie de la Phase de Site du Rêve.

1] ÉTAPE DES ENTITÉS ET D'ÉVÉNEMENTS DU RÊVE

Lors de cette étape, les pions/figurines des Entités se déplacent, les effets découlant de leurs activités se déclenchent et d'autres événements relatifs au Rêve sont résolus.

La carte Tour en cours indique quels effets du Rêve (sur la tuile de l'Entité, sur celle du Portail du Rêve ou sur des cartes Secret) doivent être résolus, et dans quel ordre.

Dans certains Songes/Rêves, d'autres effets peuvent se produire indépendamment de la carte Tour. Ces effets sont détaillés sur les éléments correspondants du Songe/Rêve.

Les Rêveurs ne peuvent pas effectuer d'actions ou utiliser d'effets de cartes pendant la Phase de Site du Rêve, à moins qu'une règle sur une carte ne les y autorise spécifiquement ou que la carte/effet comporte le symbole ⚡.

Il peut arriver qu'aucun effet ne soit à résoudre au cours de cette étape. Dans un tel cas, la carte Tour ne sert qu'à compter le nombre de Tours écoulés dans le Songe/Rêve.

2] ÉTAPE DE DÉFAUSSE DU TOUR

La carte Tour en cours est défaussée à la fin du Tour.

Tous les effets qui durent « jusqu'à la fin du Tour » cessent immédiatement.

Ensuite, s'il y a encore des cartes dans le paquet Tour, un nouveau Tour commence.

Dans le cas contraire, résolvez l'effet « Plus de Tours » décrit sur la tuile Songe/Portail du Rêve.

Pour plus de détails sur les cartes Tour, voir page 10.

POURQUOI CREUSONS-NOUS
DES TOMBES VIDES ?
QUI VOUDRAIT Y VIVRE ?

REMÉLANGER

Chaque fois que vous remélangez votre paquet Influence alors que vous piochez des cartes, vous devez subir 1 ● ou Sceller 3 cartes (après avoir remélangé).

Pour plus de détails sur la ●, voir page 18.

Pour plus de détails sur les cartes Scellées, voir page 14.

Pour essayer de vous en sortir, vous allez devoir soit subir de la ● qui peut s'avérer fatale, soit sacrifier des cartes de votre paquet en les Scellant. D'une façon ou d'une autre, si vous voulez récupérer, vous allez devoir trouver une façon de soigner votre ● ou de Desceller vos cartes. Le meilleur moyen d'y parvenir est d'utiliser la tuile spéciale Phase Delta, qui se trouve dans le paquet Songe.

Parfois, le jeu vous permet de remélanger votre paquet Influence, même lorsqu'il n'est pas épuisé. Dans un tel cas, prenez toutes les cartes restantes dans votre paquet, celles de votre Défausse, mélangez le tout et créez un nouveau paquet Influence. N'oubliez pas que si vous mélangez alors que vous ne piochez pas de cartes, vous ne subissez pas la pénalité ci-dessus.

TUILES D'ENTITÉ

Des monstres ? Vous trouvez qu'ils ressemblent à des monstres ?

- Silent Hill 3

UN REVENANT DERRIÈRE MOI 4 TOURS
Générez un Revenant.

Valeur de Déplacement

7 : Placez 1 pion sur votre tuile.
Seulement quand le Revenant ne se trouve PAS dans une case :

Mise en place

Assaut 6 / 6 (portée 1) : Chassé, Gain de Butin, Fin du Songe.

Interactions

Ajoutez 1 Métamorphe. Défaussez tous les pions

Effets de l'Entité

Chaque Réveur situé à portée 0 ou dans une case subit 1

Chaque Réveur situé à portée 1 dépense 1 OU subit 1 et Scelle 2 cartes.

Délivrance

PLUS DE TOURS / ÉVITER : Attrapé - résolvez a.770.

Chaque fois que vous commencez une nouvelle partie ou que vous quittez un Rêve (après avoir retiré les tuiles-plans du Site du Rêve), mettez en place 2 tuiles-plans de départ du Songe et ajoutez-y les figurines des Réveurs (voir « Entrée des Réveurs et Génération d'Entité », page 10).

Vous n'allez pas utiliser ces éléments tout de suite : il s'agit simplement de la mise en place du prochain Songe que vous allez jouer. Au cours de votre périple sur la Mappemonde Onirique, vous finirez par entrer dans un Lieu qui vous demandera de piocher et de résoudre la première tuile du paquet Songe.

La plupart des tuiles du Songe sont des tuiles d'Entité (voir « tuiles d'Entité du Songe », ci-dessous).

Si la tuile piochée ne représente pas une Entité du Songe, contentez-vous de suivre ses instructions.

Chaque fois que le jeu vous demande d'ajouter une nouvelle tuile du Songe au paquet Songe, ajoutez-la au bas de ce paquet.

TUILES D'ENTITÉ DU SONGE

Chaque tuile d'Entité du Songe contient les règles pour résoudre une rencontre aléatoire avec un habitant du Monde Onirique.

MISE EN PLACE – Commencez par la partie « mise en place » située dans le coin supérieur droit de la tuile. Si la mise en place indique une Génération (ce sera le cas la plupart du temps), le Songe doit être joué sur le plan du Songe. Préparez d'abord le nombre de cartes Tour indiqué puis le nombre et le type requis de pions/figurines des Entités et enfin effectuez les autres étapes.

Les autres sections de la tuile seront utilisées au cours de la rencontre.

INTERACTIONS – Elles décrivent les interactions possibles avec l'Entité. Pour pouvoir effectuer ces actions, vous devez être situé à portée de l'Entité.

Cette partie détaille les différentes actions d'Assaut/Contact qu'il est possible d'effectuer.

Pour plus d'informations sur la portée – voir page 11.

EFFETS DE L'ENTITÉ – Ce tableau indique les trois effets possibles de l'Entité. Ils sont résolus lors de la Phase de Site du Rêve, dans l'ordre indiqué par la carte Tour en cours.

- Effet de Métamorphe.
- Effet de Base.
- Effet Spécial.

Note : Si, sur une tuile d'Entité, un effet indique « Si le Réveur est situé à portée X », cela signifie qu'il doit se trouver à portée X ou moins de n'importe quel pion/figurine de cette Entité. Se trouver à portée de plusieurs pions/figurines ne produit pas d'effet supplémentaire (à moins que la tuile ne spécifie que l'effet est fonction du nombre d'Entités à portée). Un Réveur situé à portée 1 de plusieurs pions/figurines Entité ne subit l'effet qu'une seule fois.

PLUS DE TOURS – Appliquez l'effet « Plus de Tours » quand la dernière carte du paquet Tour est défaussée.

ÉVITER – De nombreuses tuiles d'Entité du Songe disposent d'une option « Éviter ». Cette option permet aux Réveurs, au début de n'importe quel Tour, de résoudre l'effet « Plus de Tours » au lieu de continuer à jouer le Songe.

Si l'effet « Plus de Tours » ne prend en compte aucun des éléments intégrés à la mise en place, les Réveurs peuvent Éviter un Rêve avant même que celui-ci ne commence. En évitant les Songes, l'Équipe pourra se déplacer plus vite sur la Mappemonde Onirique, mais elle devra subir en contrepartie les pénalités et conséquences négatives des effets « Plus de Tours ».

DÉLIVRANCE – Ce symbole n'a aucun effet au début de la campagne. Vous découvrirez au cours du jeu une nouvelle règle vous permettant de l'utiliser.

Gain de Butin – Résolvez la partie « Butin » de la carte Tour en cours.

Pour plus d'informations sur les cartes Tour – voir page 10.

Fin du Songe – Le Songe se termine immédiatement. Défaussez la tuile Songe en cours (au bas du paquet Songe), tous les pions/figurines de l'Entité du Songe, ainsi que tous les pions/marqueurs relatifs à cette Entité. Ne défaussez pas les tuiles-plans du Songe en place, les cartes Singularité et les pions/marqueurs qui ne sont pas associés à la tuile Songe en cours. Les figurines des Réveurs restent également dans les cases qu'elles occupaient à la fin du Songe. Elles occuperont exactement les mêmes positions au début du Songe suivant. Pour l'instant, la partie continue sur la Mappemonde Onirique, avec les joueurs agissant en Équipe.

Note : Quand le jeu impose la fin d'un Songe, vous ne gagnez pas de Butin ou ne subissez pas de pénalités, sauf mention contraire.

Chaque fois que le jeu vous demande d'ajouter une nouvelle tuile du Songe au paquet Songe, placez la tuile au bas du paquet.

À la fin d'un Songe, le plan du Songe est « en pause » et les Réveurs retournent sur la Mappemonde Onirique pour jouer en Équipe. Le plan du Songe reste « en pause » entre deux Songes. Il ne peut être transformé ou retiré que lorsque le jeu l'indique. Chaque fois que vous tombez sur un nouveau Songe sur la Mappemonde Onirique, vous retournez sur le plan du Songe, arrêtez la « pause » et résolvez la nouvelle tuile du Songe.

La résolution des Songes/Rêves est détaillée dans les pages suivantes.

Notez que le paquet Songe contient une tuile spéciale : la Phase Delta. Vous découvrirez cette tuile au cours du jeu et apprendrez son fonctionnement.

Astuce : Si vous sentez qu'au cours d'un Songe (en particulier au cours de ceux qui contiennent des entités amicales) vous disposez d'un moment de répit, essayez de mettre ce temps à profit (en plaçant des cartes Progrès, par exemple).

TUILES D'ENTITÉ DU RÊVE

Utilisez un Humain Changeforme.

UNE CHOSE MALÉFIQUE 112

Assaut 6 : Relocalisez cette Entité dans n'importe quelle case.

LA CRÉATURE LA PLUS BASIQUE DE TOUT LE MONDE ONIRIQUE

Pas d'effet.

Chaque Réveur situé à portée 1 subit 1

Chaque Réveur situé à portée 2 Scelle 2 cartes.

Les tuiles d'Entité du Rêve sont similaires à celles des Entités du Songe, à la différence qu'elles disposent de moins de sections, car la plupart des informations (comme l'effet « Plus de Tours », le nombre de Tours, etc.) sont déjà indiquées sur la tuile du Portail du Rêve.

Au cours d'un Rêve, l'emplacement du paquet Songe devient celui de l'Entité. Les Entités rencontrées au cours d'un Rêve sont placées au sommet du paquet Songe pour la durée de ce Rêve.

Note : Certaines Entités ne peuvent jamais être vraiment vaincues, mais elles peuvent cependant être repoussées, assommées pour un moment ou autre. De plus, même lorsqu'elles sont vaincues, les Entités ne meurent que rarement : elles peuvent revenir, encore et toujours, et apparaître dans divers Songes ou dans des Rêves qui leur sont consacrés. N'oubliez pas qu'il s'agit d'être oniriques, et non d'ennemis en chair et en os.

LIMITE AU NOMBRE DE FIGURINES ET DE PIONS ENTITÉ PAR CASE

Chaque case peut contenir un maximum de 4 figurines/pions Entité. Une telle case est considérée comme pleine.

Les Réveurs peuvent traverser les cases pleines, mais ils ne peuvent pas s'y arrêter.

Les Entités peuvent entrer dans les cases pleines (quand elles se Déplacent ou qu'elles sont générées) en poussant les Réveurs qui s'y trouvent vers une case adjacente. Cependant, si la case ne contient qu'un seul Réveur, ce dernier n'est pas repoussé et l'Entité termine son Déplacement à portée 1 de cette case pleine.

GRANDES ENTITÉS. Certaines Entités sont beaucoup plus grandes que les autres. Leurs pions sont plus gros (ou le socle de leur figurine est plus grand). On les appelle les Grandes Entités.

Une Grande Entité occupe la totalité de la case où elle se trouve et ne peut jamais être repoussée.

Quand une Grande Entité entre dans une case, elle pousse tous les autres pions/figurines d'Entité qui s'y trouvent vers des cases adjacentes choisies par les joueurs.

Note : Dans certains Rêves, vous trouverez des cases complètement séparées par des Murs. Les Réveurs ont parfois la possibilité de se Relocaliser de diverses façons vers ces cases. Si 4 Réveurs occupent une telle case, aucune Entité ne peut y être Générée ou Relocalisée.



PAQUET TOUR

« Le monde dans lequel nous vivons est bien étrange... » – dit Alice à la Reine de Cœur
– Lewis Carroll, Alice au Pays des Merveilles



Le paquet Tour est utilisé pour compter les Tours dans chaque Songe/Rêve.

Chaque Songe/Rêve joué dans le Site du Rêve dure un nombre de Tours défini lors de la mise en place. Mélangez toutes les cartes Tour et piochez-en au hasard le nombre indiqué, puis placez-les, face visible, sur l'emplacement du paquet Tour. Les cartes restantes sont placées dans la Défausse Tour, face cachée. Chaque Tour, une nouvelle carte est révélée. Quand vous êtes à court de cartes Tour, le Songe/Rêve s'achève.

La carte Tour révélée au sommet du paquet est appelée carte Tour en cours.

Cette carte doit être la seule visible de tout le paquet Tour.

La carte Tour en cours sert non seulement à signifier l'écoulement du temps, mais elle indique également ce qui se produit pendant la Phase de Site du Rêve : quels sont les effets du Songe/Rêve qui vont être déclenchés (par exemple les effets des Entités) et dans quel ordre ils vont être résolus (comme Métamorphe/Base/Effet Spécial/Déplacement de l'Entité, si applicable).

En allant du haut vers le bas, résolvez dans l'ordre chaque étape indiquée sur la carte Tour.

Toute tâche devant être effectuée à la fin du Tour n'est traitée qu'une fois que toutes les étapes de la carte Tour ont été résolues.

Chaque carte Tour porte le symbole de l'une des quatre COULEURS DE TOUR (♥, ♠, ♦, ♣). Ces symboles ne produisent aucun effet par eux-mêmes, mais de nombreuses règles ou cartes vont s'y référer.

À la fin du Tour, une fois que toutes les étapes de la carte Tour ont été résolues, défaussez-la.

Si une nouvelle carte Tour est révélée, un autre Tour commence.

S'il s'agissait de la dernière carte du paquet, le Songe/Rêve s'achève. Résolvez les effets **Plus de Tours** décrits sur la tuile du Songe/Rêve.

Chaque carte Tour dispose de sa propre section BUTIN. Reportez-vous-y lorsque le jeu vous indique que vous gagnez du Butin (généralement lorsque vous remportez une Victoire lors d'un Songe). Lorsque vous gagnez du Butin, vous gagnez toujours celui indiqué sur la carte Tour en cours.

Vous aurez parfois à choisir entre différentes options de butin, par exemple une récompense commune pour toute l'Équipe ou plusieurs, plus petites, pour chacun des Rêveurs.

Quand une tuile du Songe vous indique de gagner du Butin une fois la dernière carte Tour défaussée, utilisez le Butin indiqué sur cette dernière carte.

Quand le jeu vous indique de **Bloquer 1 étape** de la carte Tour en cours, choisissez une des étapes, que vous couvrez avec un ●. Lorsque vous résolvez la carte Tour en cours, sautez toute étape ainsi bloquée.

Quand le jeu vous indique d'**Ajouter 1 Tour**, prenez la carte au bas de la Défausse Tour et placez-la au bas du paquet Tour.

Lorsque plusieurs effets sont supposés se produire durant une même étape, résolvez-les dans l'ordre de votre choix, mais considérez qu'ils se déclenchent tous simultanément.

Si le jeu vous indique de résoudre tous les effets de la carte Tour en cours pendant la Phase des Rêveurs, ne défaussez pas la carte Tour ensuite.

TUILE DE PORTAIL DU RÊVE

L'ignorance, ce vieux fou aveugle qui pilote sur une voie tortueuse, a fixé un cap sur lequel nous naviguons au cœur d'une nuit incertaine

– Dead Can Dance, In The Wake of Adversity



Au fil de la campagne, les Rêveurs vont gagner de nouvelles tuiles de Portail du Rêve qui leur permettront d'accéder à de nouveaux Rêves.

Note : le jeu contient une enveloppe permettant de ranger toutes les tuiles de Portail du Rêve disponibles. Avant d'entrer dans un Rêve, évitez de regarder le recto de ces tuiles.

Le verso de chaque tuile de Portail du Rêve présente les informations suivantes :

► **Code de la tuile Secret** – Chaque élément d'un Rêve possède son propre code, destiné à vous aider à trouver les tuiles et cartes Secret dans les paquets correspondants.

► **Position sur la Mappemonde Onirique** – Indique le Lieu par lequel vous pouvez accéder au Rêve (les Lieux de la Mappemonde Onirique sont détaillés sur une carte spéciale que vous gagnerez en cours de jeu).

► **Coût en Clés** – Indique le nombre de Clés que vous devez défausser pour entrer dans ce Rêve. Avant de pouvoir entrer dans un Rêve, vous allez devoir chercher des Clés.

Quand vous atteignez un Portail du Rêve sur la Mappemonde Onirique et que vous possédez le nombre requis de Clés, si la tuile-plan vous permet d'accéder à plusieurs tuiles de Portail du Rêve, vous ne pouvez pas tous les visiter. Vous devez choisir un seul Portail (et vous devrez reprendre votre périple en sortant du Rêve).

► **Mise en place** – Indique brièvement comment préparer le Rêve. Résolvez toutes les étapes indiquées dans cette partie.

Rappel ! Lorsque vous prenez une carte/tuile Secret du Rêve, ne regardez jamais son recto, à moins que le jeu de vous indique de la révéler, l'étudier ou la gagner.

Révéler les cartes/tuiles Secret – voir page 17.

► **Nombre de cartes Tour** – Piochez le nombre requis de cartes Tour, puis placez-les face visible dans l'emplacement du paquet Tour, qui détermine le temps dont vous disposerez lors du Rêve.

► **Introduction** – Il s'agit du contexte du Rêve et il est important de le lire.

Quand vous entrez dans un Rêve, appliquez les étapes suivantes :

► Commencez par **défausser le Songe installé sur le Site du Rêve** (toutes les tuiles-plans du Songe, les cartes Singularité, etc.).

► Ensuite, **retournez la tuile du Portail du Rêve** et placez-la dans son emplacement, recto visible. Vous pouvez à présent lire toutes les **règles spéciales** qui s'appliquent à ce Rêve, connaître votre But et quel numéro de script vous devez résoudre lorsque vous n'avez **Plus de Tours**. Les Rêveurs peuvent maintenant entrer dans le Site du Rêve et le premier Tour peut commencer (voir Ordre du Tour, page 8).

Entrée des Rêveurs – voir ci-contre.

Attention ! La première tuile de Portail du Rêve (I-01X), qui vous permet d'entamer votre périple, est un peu plus simple que les autres. Elle n'a pas de position sur la Mappemonde Onirique et ne nécessite aucune Clé. Vous n'avez pas à voyager jusqu'à ce Portail pour y accéder. C'est l'endroit où vous commencez le jeu.

Voir Commencer la Campagne, page 5.

ENTRÉE DES RÊVEURS ET GÉNÉRATION D'ENTITÉ

Tu appelles cet endroit une maison, Mais il n'y a ni meuble ni structure Pour y entrer, pour y entrer.

– Minimal Compact, To Get Inside



ENTRÉE DES RÊVEURS

Au début d'un Rêve, placez les figurines des Rêveurs dans n'importe laquelle des cases ●.

GÉNÉRATION D'ENTITÉ

Une Entité Générée apparaît toujours dans une case qui porte le symbole ●. Si plusieurs cases ● sont disponibles, choisissez celle où arrive l'Entité.

Lorsque vous devez Générer plusieurs Entités, si plusieurs cases ● sont disponibles, répartissez les Entités de façon aussi équitable que possible.

Par exemple, si vous devez Générer 4 Entités et que vous disposez de 2 cases ●, placez 2 Entités sur chacune de ces cases (et non 3 sur la première et 1 sur la seconde).



Dans le Site du Rêve, certaines cases ● portent le symbole d'une Couleur de Tour. Si cette couleur correspond à celle du Tour en cours, la première Entité générée doit être placée dans cette case ●.

APRÈS LA FIN D'UN SONGE/RÊVE

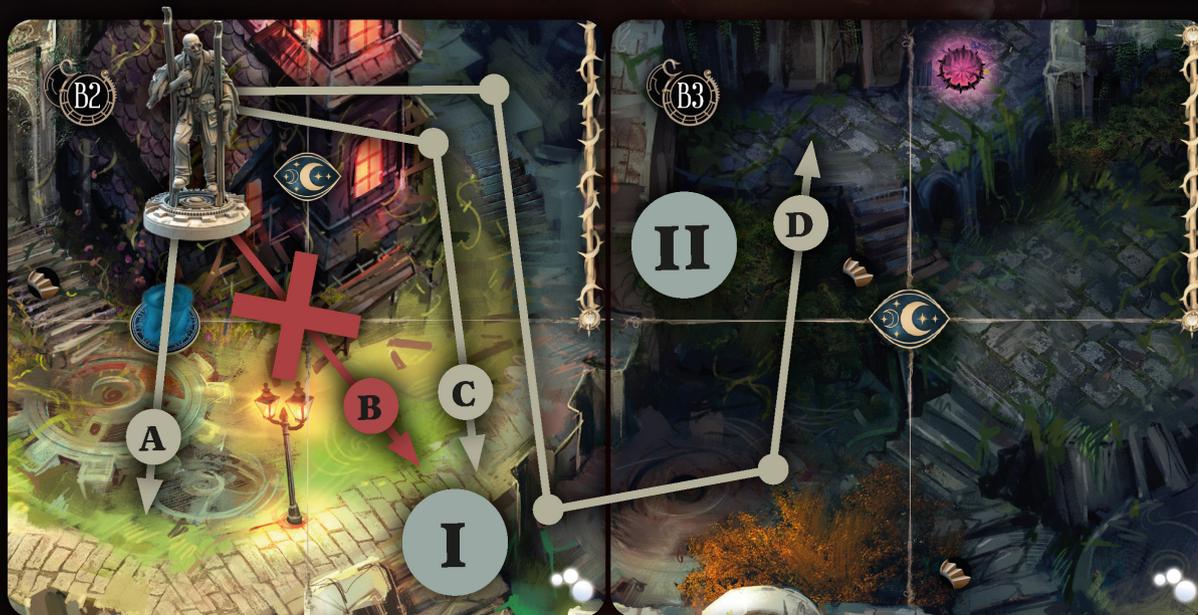
Après la fin d'un Songe/Rêve, les Rêveurs conservent les cartes Influence qu'ils ont en main, les cartes Progrès placées, les Gemmes Brillantes et autres bonus, à moins qu'une règle ne spécifie le contraire. Les paquets et les défausses ne sont pas remélangés.

Après la fin d'un Songe/Rêve, tous les Rêveurs retournent au marqueur d'Équipe sur la Mappemonde Onirique, à moins que le Songe/Rêve ne donne une indication contraire.

DÉPLACEMENT

Ses pieds flottaient au-dessus du sol plus qu'ils n'y reposaient ; son changement en une émanation onirique était si soudain que la Terre peinait à la retenir.

- Lord Dunsany, La Fille du Roi des Elfes



Pour rappel, chaque tuile-plan est divisée en 4 cases, même si le quadrillage est parfois à peine visible.

DÉPLACEMENT
X = Déplacez-vous de X cases.

ASSAUT
Vos actions d'Assaut ont une portée de base de 1.

- A** Le Rêveur se Déplace de 1 case.
- B** Le Rêveur ne peut pas se Déplacer de la sorte, car le Déplacement en diagonale n'est pas autorisé.
- C** Pour effectuer un Déplacement autorisé jusqu'à la case I, le Rêveur doit se Déplacer de 2 cases.
- D** Pour effectuer un Déplacement autorisé jusqu'à la case II, le Rêveur doit se Déplacer de 4 cases (car il doit contourner le Mur qui l'empêche d'emprunter un chemin plus direct).

Les Rêveurs et les Entités se Déplacent en traversant des cases successives orthogonalement. **Les diagonales ne sont pas autorisées.**

DÉPLACEMENT DES RÊVEURS

Les Rêveurs se déplacent principalement en utilisant une des **Actions de Base** (défaussez des cartes de votre main et/ou des Objets actifs : Déplacez-vous d'un nombre de cases égal au nombre de sur les cartes défaussées). Les Rêveurs peuvent également avoir recours à des actions spéciales sur leurs cartes Influence ou leurs Objets.

DÉPLACEMENT DES ENTITÉS

Les Entités se Déplacent différemment. Chaque Entité possède sa propre valeur de Déplacement, indiquée sur sa tuile d'Entité.

Les Entités se Déplacent pendant la Phase de Site du Rêve, lorsque les différentes étapes de la carte Tour en cours sont résolues. Pendant l'étape , lancez le dé de Déplacement des Entités :

- Ce résultat signifie que l'Entité se Déplace de 1 case.
- Ce résultat signifie que l'Entité se Déplace d'un nombre de cases égal à sa valeur de Déplacement.
- Ce résultat signifie que l'Entité se Déplace d'un nombre de cases égal à sa valeur de Déplacement, puis lancez le dé une nouvelle fois.

Sauf indication contraire dans leurs règles de Déplacement, les Entités se Déplacent vers le Rêveur le plus proche. Lorsqu'elles entrent dans la case occupée par le Rêveur ciblé, elles arrêtent leur Déplacement.

Si une entité ne dispose d'aucun chemin autorisé vers sa cible (c'est-à-dire vers un quelconque Rêveur), elle ne se Déplace pas.

Une Entité qui se trouve déjà dans la même case qu'un Rêveur ne se Déplace pas quand elle doit effectuer un Déplacement.

Les Entités n'utilisent jamais les Actions sur les tuiles-plans (en conséquence, elles ne suivent pas les Rêveurs dans les Raccourcis scriptés, etc.).

Lorsqu'il apparaît sur une tuile d'Entité, ce symbole indique que l'Entité ignore le dé de Déplacement.

Le dé de Déplacement est lancé individuellement pour chaque Entité. Vous pouvez cependant décider de le lancer une seule fois pour toutes les Entités présentes dans le Songe/Rêve. Toutes les Entités dans le Site du Rêve se Déplacent en fonction de ce résultat. Bien que cette méthode permette d'accélérer le jeu, elle reste moins intéressante. Par exemple, si vous obtenez , toutes les Entités se déplaceront à peine. À l'inverse, sur un résultat de , la plupart des Entités atteindront leur cible.

MURS - Les Entités et les Rêveurs ne peuvent ni se Déplacer ni mesurer une portée en traversant un Mur. Si vous voulez vous rendre dans une case située de l'autre côté d'un Mur (ou cibler cette case avec une action), vous devez mesurer la distance en contournant le Mur, ce qui peut parfois se révéler impossible.

Certains Murs ne recouvrent pas entièrement le bord de leur case (ils disposent d'une ouverture en leur centre, ou ne couvrent que la moitié de la case). Dans un tel cas, le Mur sur ce bord est considéré comme désactivé.

Il peut arriver que les bords de deux tuiles adjacentes laissent entrevoir un petit écart entre leurs Murs respectifs. Ces écarts ne désactivent pas le Mur.

CASE BLOQUÉE - Les Entités et les Rêveurs ne peuvent ni se Déplacer ni mesurer une portée en traversant une case Bloquée. Si vous voulez vous rendre dans une case située de l'autre côté d'une case Bloquée (ou cibler cette case avec une action), vous devez mesurer la distance en la contournant, ce qui peut parfois se révéler impossible.

DÉPLACEMENT ET RELOCALISATION

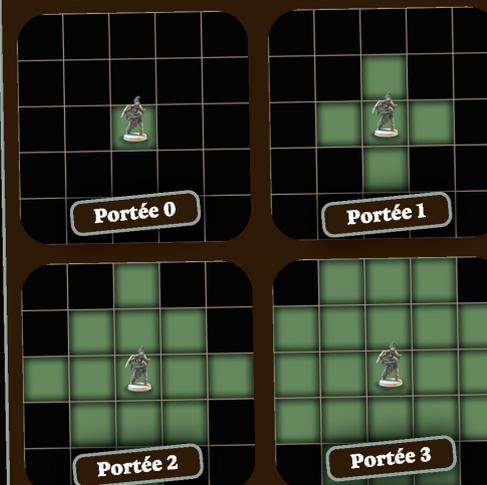
Un **Déplacement** s'effectue dans une portée donnée. Une **Relocalisation** permet de se rendre dans une autre case en ignorant la portée, les Murs et tout autre obstacle. Il s'agit d'une sorte de « téléportation ».

PORTÉE

La plupart des actions qui nécessitent une cible possèdent une **portée** donnée. Il s'agit de la portée maximale de l'action/effet. Ceux-ci peuvent bien entendu cibler des cases situées en deçà de cette portée maximale.

Une portée de 0 signifie dans la même case.

Une portée de 1 indique les cases adjacentes ou plus proches.



Les termes « n'importe quelle portée » ou « portée illimitée » n'indiquent pas que vous pouvez affecter une cible située derrière un Mur ou une case Bloquée. Il doit exister une connexion possible entre le Rêveur et la case ciblée. Par contre, si une règle indique « n'importe quelle case », vous pouvez ignorer la portée, les Murs et les cases Bloquées.

Aucune portée n'est indiquée pour les actions d'**Assaut/Contact**. La portée de base de ces actions est de 1.

Certaines cartes Influence/Objet permettent d'augmenter cette portée.

ACTIONS DES RÊVEURS

Comme je suis capable de plonger en moi-même, je remarque la détresse qui s'empare de ma gorge.
Il est temps de tendre la main. De trouver ce qui n'est pas là. Les signes sont sous vos yeux, sur la route.
- The Gathering, Analog Park

À l'intérieur d'un Songe/Rêve, les Rêveurs peuvent effectuer diverses actions. On les trouve notamment sur les éléments suivants :

- ▶ sur la carte **Actions de Base**,
- ▶ sur les cartes **Influence** des Rêveurs,
- ▶ sur les cartes **Progrès** actives des Rêveurs,
- ▶ sur le **Masque** actif du Rêveur,
- ▶ sur les **Objets** actifs communs à l'équipe.

D'autres actions sont disponibles dans le Site du Rêve : sur les **tuiles-plan**, les **tuiles du Songe**, les **tuiles de Portail du Rêve** ou celle des **Entités**, etc.

Les paragraphes suivants détaillent comment effectuer des actions. Les différents éléments sur lesquels on peut trouver ces actions sont décrits plus loin dans ce livret.

EFFECTUER DES ACTIONS

Lorsque vous désirez effectuer une action, vous devez d'abord en payer le coût (et parfois remplir d'autres conditions supplémentaires).

Plusieurs Rêveurs ne peuvent pas payer une action conjointement, même s'ils occupent la même case. Chacun doit payer le coût total de l'action qu'il souhaite effectuer. Les actions Graduelles constituent une exception à cette règle (voir « Actions Graduelles et Marqueurs de Détermination »).

Le **coût** est toujours indiqué au début de l'action. Il s'agit généralement d'un montant de Détermination (▲, ●, ou ◆).

La **Détermination** constitue la ressource principale du jeu. Elle représente votre comportement, votre manière d'interagir avec le monde ou la façon dont vous réglez les problèmes. La Détermination se divise en trois couleurs :

 - **CONSCIENCE**. Elle est généralement en rapport avec le dialogue, l'observation, la compréhension et la technologie.

 - **RUSE**. Elle concerne principalement le déplacement, l'ingéniosité, la prévention, la comédie ou la duperie.

 - **COLÈRE**. Elle est le plus souvent reliée à l'effort physique, le combat, la ténacité ou aux disputes.



Exemples de coûts en Détermination sur des cartes Influence ou Objet.



Exemples de coûts en Détermination sur des tuiles-plan, des tuiles d'Entité ou des cartes Secret.

Pour effectuer une action, vous devez d'abord en payer le coût.

Pour payer le coût d'une action, défaussez une combinaison de cartes Influence de votre main et/ou d'Objets actifs jusqu'à obtenir le montant de Détermination requis de la couleur correspondante.

Le montant de Détermination d'une couleur donnée est indiqué par les symboles situés dans le coin supérieur gauche de chaque carte Influence/Objet.

Si le total de Détermination de cartes défaussées est supérieur au coût de l'action, l'excédent est perdu.

Exemple : Vous voulez effectuer une action qui coûte 1 ●, mais vous ne possédez qu'une carte qui fournit 3 ●. Si vous utilisez cette carte pour payer votre action, vous perdez les 2 ● excédentaires. Les actions d'Assaut/Contact, décrites plus loin, constituent les seules exceptions à cette règle.

Si la carte dispose de plusieurs couleurs de Détermination, vous devez choisir laquelle vous utilisez lorsque vous défaussez la carte.

Exemple : Vous détenez une carte qui fournit 1 ◆ et 2 ●. L'action que vous souhaitez effectuer coûte 1 ◆. Lorsque vous défaussez la carte, vous choisissez ◆ et gagnez 1 ◆. Les 2 ● sont malheureusement perdus, et ne peuvent pas être utilisés pour payer une autre action.

Quand vous défaussez une carte Influence/Objet pour payer le coût en Détermination d'une action, vous ne pouvez pas utiliser la carte pour quoi que ce soit d'autre (par exemple, vous ne pouvez pas utiliser son action).

La plupart du temps, il vous faudra défausser plusieurs cartes pour payer le coût d'une action (par exemple, pour payer un coût de 6 ●, vous pouvez défausser une carte dotée de 3 ●, une avec 1 ●, et un Objet actif qui fournit 2 ●).

Vous pourrez gagner de la Détermination grâce à diverses actions et règles. La Détermination gagnée de sources différentes peut être combinée pour payer le coût d'une action.

La cible (par exemple une Entité ciblée par un Assaut) doit être choisie au début de l'action et ne peut plus être changée jusqu'à la résolution de celle-ci.

La Détermination gagnée doit être dépensée immédiatement (vous ne pouvez pas la « mettre de côté pour plus tard »).



- Le coût de cette action est de 0. Vous pouvez l'effectuer gratuitement.



- Le coût de cette action est de subir 1 ●. Ce type d'action est différent des autres. Pour l'effectuer, vous devez subir le montant de ● indiqué.

Pour plus de détails sur la ●, voir page 18.



- Le coût de cette action est exprimé en ●. Pour effectuer cette action, vous devez dépenser le montant de ● indiqué.

ACTIONS DE TUILE-PLAN



Exemples d'actions de tuiles-plan.

Pour effectuer une action de tuile-plan (apparaissant sur une tuile-plan du Songe/Rêve), le Rêveur doit se trouver dans la case affichant l'action (à moins qu'il ne s'agisse d'une action d'Assaut/Contact).

ACTIONS D'ASSAUT / CONTACT



Exemples d'actions d'Assaut/Contact.

De nombreux éléments comportent des actions d'Assaut/Contact. Pour les effectuer, vous devez dépenser de la Détermination, comme pour la plupart des autres actions. De nombreuses cartes Influence/Objet, jouables spécifiquement lors d'une action d'Assaut/Contact, permettent d'obtenir de bien meilleurs résultats.

Pour effectuer une action d'Assaut/Contact, vous devez vous trouver à portée d'Assaut/Contact du pion/figurine que vous ciblez (ou, dans le cas d'une action de tuile-plan, à portée depuis la case de cette action).

La portée de base des actions d'Assaut/Contact est de 1.

Certaines cartes Influence/Objet permettent d'augmenter cette portée.

Vous pouvez multiplier l'effet d'une action d'Assaut/Contact en payant son coût plusieurs fois.

Exemple : Vous effectuez une action d'Assaut dotée d'un coût de 3 ◆. Vous pouvez dépenser 9 ◆ pour appliquer trois fois les effets de cette action.

Si vous payez plusieurs fois le coût d'une telle action, vous pouvez choisir une cible différente pour chaque effet.

Exemple : Vous effectuez une action de Contact dotée d'un coût de 3 ●, et vous décidez de payer 9 ●. Deux Entités se trouvent à portée de l'action. Vous décidez de cibler la première Entité deux fois et la seconde une seule fois.

Note : Toutes les actions ● ne sont pas forcément des actions de Contact. Toutes les actions ◆ ne sont pas forcément des actions d'Assaut. Une action d'Assaut/Contact est toujours indiquée par le mot-clé correspondant sur l'élément où elle se trouve.

ACTIONS GRADUELLES ET MARQUEURS DE DÉTERMINATION



Le coût des actions Graduelles évolue en fonction du nombre de Rêveurs et peut être payé en plusieurs fois, étalé sur plusieurs Tours. Le symbole x2 apparaissant juste après le coût de base indique combien de fois ce dernier doit être payé pour que l'action puisse être effectuée.

Ce coût peut être payé en plusieurs étapes. Chaque fois que vous payez le coût de base de l'action, indiquez-le à l'aide d'un marqueur de Détermination de la couleur correspondante que vous placez sur l'action (le jeu contient 12 marqueurs de Détermination ; 4 de chaque couleur). Vous pourrez payer le reste plus tard, y compris lors d'un Tour futur.

Exemple : Il y a 3 Rêveurs en jeu et vous voulez effectuer une action Graduelle. Son coût évoluant en fonction du nombre de Rêveurs, vous allez devoir vous en acquitter trois fois, mais vous pourrez étaler les paiements. Vous décidez de dépenser un montant de Détermination égal à deux fois le coût de l'action afin de placer 2 marqueurs de Détermination de la couleur correspondante sur l'action. Il ne vous reste plus qu'à payer encore une fois le coût de l'action pour pouvoir l'effectuer. Rien ne vous empêche de le faire lors d'un prochain Tour.

Une fois l'action Graduelle effectuée, remettez dans la réserve tous les marqueurs de Détermination utilisés pour la payer.

Le nombre de marqueurs de Détermination est limité et il se peut que vous veniez à en manquer si vous effectuez plusieurs actions Graduelles de front. Il est donc important de réfléchir à votre stratégie en établissant un ordre de priorité de vos actions Graduelles.

Si vous devez placer un marqueur de Détermination d'une couleur donnée et la réserve n'en contient plus, vous pouvez prendre ce marqueur sur une autre action.

Tout marqueur de Détermination placé sur une action appartient à tous les joueurs, quel que soit celui qui l'a initialement placé.

Lorsqu'une Entité donnée possède plusieurs figurines en jeu, les marqueurs de Détermination placés sur sa tuile d'Entité ne sont pas attribués à une figurine spécifique. Ils ne le seront qu'au moment où l'action Graduelle sera effectuée, puis ils seront défaussés.

Note : Le coût de certaines actions Graduelles est parfois donné en deux couleurs de Détermination. Lorsque vous payez une telle action, vous devez choisir une couleur et payer la totalité du coût avec cette couleur. Par exemple, s'il y a 4 Rêveurs en jeu, un coût de 3 ● x2 / 3 ◆ signifie que vous devez payer soit 12 ● soit 12 ◆. Vous ne pouvez pas combiner les deux couleurs.

Note : "x2" indique simplement un coût plus élevé, et non une action Graduelle que vous pouvez payer par étapes. Par exemple, avec 3 Rêveurs en jeu, 2 ● x2 signifie que vous devez payer 6 ● d'un seul coup.

CARTE ACTIONS DE BASE



Chaque Réveur dispose d'une carte qui indique les actions de base qu'il peut accomplir, ainsi que diverses règles.

L'action de **Déplacement** est l'une des plus courantes. Elle vous permet de vous déplacer dans le Site du Réve.

Les actions d'**Assaut/Contact** ont une portée de base de 1. Une action d'**Assaut/Contact** ne peut être effectuée que lorsqu'elle figure sur un élément de jeu actif, comme une tuile d'Entité ou le Site du Réve. Le coût d'un **Assaut/Contact** est exprimé en Détermination, comme pour les autres actions.

L'action d'**Effort** est un Déplacement dont le coût est exprimé en Heures.

À utiliser en dernier recours, car les Heures sont trop précieuses pour être dépensées dans un simple Déplacement.

Pour plus de détails sur les Heures, voir page 15.

Étudier une carte, gagner/utiliser une Gemme Brillante et retirer des Métamorphes ne sont pas des actions, mais de précieuses options auxquelles vous avez accès.

Renforcer votre Détermination vous offre la possibilité d'utiliser le dé de Chance pour tenter d'ajouter de la Détermination à l'une de vos actions.

Pour plus de détails sur comment Renforcer votre Détermination, voir page 14.

La **Mort d'un Réveur** vous rappelle ce qui se produit lorsque vous dépassez votre limite de **20-40**.

Note : Il est important que les joueurs se familiarisent avec les actions de base indiquées sur la carte, car elles sont très souvent utilisées en cours de jeu.

LIMITES DU PAQUET INFLUENCE

À certains moments précis du jeu (lors de la mise en place ou du Réveil), vous allez devoir procéder à une étape de construction de paquet Influence afin d'y ajouter des cartes ou d'en retirer. Lors de cette étape, vous devez vérifier que votre paquet comprend entre 20 et 40 cartes :

– Votre paquet Influence doit **contenir au moins 20 cartes** (si, pour une raison quelconque, vous disposez de moins de 20 cartes au total, prenez-les toutes).

– Votre paquet Influence ne peut pas contenir plus de 40 cartes. Les cartes excédentaires sont remises dans la boîte, dans l'emplacement réservé à votre Réveur (celui avec votre séparateur). Ces cartes, appelées cartes Inutilisées, ne peuvent pas être utilisées avant la prochaine étape de construction de paquet.

Note : si le nombre de cartes de votre paquet passe au-dessus de 40 ou au-dessous de 20 en cours de partie, rien ne se passe. La limite de cartes s'applique seulement lors de l'étape de construction de paquet.

Lors de l'étape de construction de votre paquet Influence, vous devez y ajouter toutes les cartes Faiblesse dont vous disposez (elles ne comptent pas dans la limite des 20 à 40 cartes). Pour plus de détails sur les cartes Faiblesse, voir page 17.

CARTES INFLUENCE

Je sais bien ce que j'étais en me levant ce matin, mais je crois avoir changé plusieurs fois depuis.

– Lewis Carroll, Alice au Pays des Merveilles



Les cartes Influence représentent les capacités et les pouvoirs dont disposent les Réveurs. Au cours de leur périple et de leurs aventures dans le Monde Onirique, les Réveurs vont pouvoir augmenter ces capacités et en acquérir de nouvelles.

À l'exception de quelques éventuelles cartes Faiblesse (voir plus loin), le paquet d'un Réveur ne contient que des cartes Influence. Au début de la campagne, chaque Réveur ne dispose que de ses 22 cartes Influence de départ. Cependant, chacun pourra étoffer son jeu en explorant des Rêves ou en achetant des cartes au Marché d'Influence.

Chaque Réveur place son paquet Influence, face cachée, à gauche de son plateau de Réveur. Au cours de la partie, chacun va piocher des cartes de son propre paquet. Les cartes jouées ou défaussées sont placées face visible dans la Défausse, à droite du plateau de Réveur.

À l'exception des cartes Progrès, qui sont détaillées dans le paragraphe suivant, vous ne pouvez jouer (utiliser des actions ou des effets) que des cartes Influence qui se trouvent dans votre main.

Sauf indication contraire, vous ne pouvez jouer des cartes Influence que pendant votre round de la Phase des Réveurs.

Les cartes qui portent le symbole **1** font exception à la règle ci-dessus. Elles peuvent être jouées pendant le round d'un autre Réveur ou lors de la Phase de Site du Réve.

Cependant, vous pouvez défausser des cartes Influence pour dépenser leur Détermination n'importe quand, si l'action que vous payez peut être utilisée à ce moment-là. Note : certaines cartes possèdent une condition supplémentaire qui doit être remplie pour effectuer l'action (par exemple se trouver sur une case comportant un symbole Terrain spécifique).

TAILLE MAXIMALE DE LA MAIN

Vous ne pouvez jamais avoir plus de **6** cartes en main, pour quelque raison que ce soit.

Lorsque vous piochez des cartes, vous ne pouvez pas dépasser 6 cartes en main, quel que soit le nombre de cartes que vous auriez dû piocher.

Certaines règles spéciales vous permettent de modifier la taille maximale de votre main.

Un bonus qui vous permet de piocher plus de cartes n'augmente pas la taille maximale de votre main.

La plupart des actions des cartes Influence ont un coût de 0 : il vous suffit de défausser la carte pour effectuer l'action. Certaines cartes ont cependant un coût supplémentaire dont le Réveur doit s'acquitter pour effectuer l'action.

Chaque paquet Influence de départ est personnalisé et possède une caractéristique qui lui est propre : une action spécifique au Réveur, imprimée au verso de la carte. Le Réveur peut effectuer cette action lorsque la carte se trouve au sommet de son paquet Influence.

Cela signifie que plus le Réveur ajoute de cartes à son paquet, moins il aura accès à cette action. Au fil de la campagne, les Réveurs vont s'améliorer et devenir plus puissants, mais ils vont également perdre petit à petit leur identité.

Quand vous gagnez une nouvelle carte Influence, placez-la au sommet de votre Défausse.

Lorsque vous jouez en solo, il est possible que vous trouviez certaines cartes moins intéressantes pour des parties en solitaire. Vous pouvez retirer ces cartes de la partie si vous le souhaitez pour en piocher une autre. Attention toutefois de ne pas le faire trop souvent : vous pourriez vous rendre compte a posteriori que vous avez éliminé une carte indispensable dont vous aviez initialement mal jugé l'intérêt.

CARTES INFLUENCE PROGRÈS



Les actions et effets des cartes Progrès ne peuvent pas être utilisés lorsque la carte se trouve dans votre main.

Afin de pouvoir utiliser ces actions et effets, vous allez d'abord devoir placer la carte dans votre zone de Progrès. Vous pouvez placer une carte à tout instant dans votre zone de Progrès, du moment que vous en payez le coût de placement.

Le coût de placement d'une carte Progrès est indiqué dans la partie supérieure de la carte. Une fois ce coût acquitté, placez la carte dans votre zone de Progrès active (sous votre plateau de Réveur). À partir de ce moment, vous pouvez effectuer l'action ou effet indiqué sur la carte.

Un Réveur ne peut pas avoir plus de 4 cartes Progrès dans sa zone de Progrès.

Certaines cartes ou certains Masques peuvent modifier cette limite.

Vous ne pouvez pas défausser une carte Progrès active pour utiliser sa Détermination.

Il vous sera parfois demandé de **Voiler une carte**. Cela signifie que vous devez retourner une carte Progrès active et la mettre face cachée. La carte ne peut plus être utilisée tant qu'elle n'est pas **Dévoilée** (elle compte cependant dans votre limite de cartes Progrès).

Si vous voulez placer une nouvelle carte Progrès alors que vous avez déjà atteint votre limite, vous devez d'abord défausser une carte Progrès (active ou Voilée) de votre zone avant de placer la nouvelle. Sinon, vous ne pouvez généralement pas défausser une carte Progrès placée de votre plein gré.

Certaines règles renvoient aux symboles **1**, **2**, **3**, **4**. Ces symboles indiquent le nombre de cartes Progrès actives de la couleur donnée (les cartes Voilées ne comptent pas).

Sauf indication contraire, une carte Progrès n'est pas défaussée après utilisation. Les cartes Progrès placées restent dans votre zone jusqu'à ce qu'un effet vous contraigne à les défausser (Mort du Réveur, Réveil, etc.).

Vous pouvez avoir plusieurs exemplaires de la même carte Progrès. Toutefois, la plupart ne sont pas dotées d'effets cumulables.

SCELLER/DESCELLER DES CARTES INFLUENCE

Sceller des cartes est l'un des effets négatifs les plus courants du jeu. Cet effet retire un certain nombre de cartes de votre paquet Influence jusqu'à ce que vous trouviez un moyen de les Desceller.

Sceller X cartes : révélez les X premières cartes de votre paquet Influence et placez-les dans la pile Scellée. Vous ne pouvez plus utiliser ces cartes avant de les avoir Descellées.

Desceller X cartes : prenez les X premières cartes de votre pile Scellée et mettez-les dans votre Défausse. Elles reviendront dans votre paquet la prochaine fois que vous le mélangerez.

Placez votre pile Scellée face cachée à côté de votre Défausse. Vous pouvez y poser votre Masque (si vous en avez un) afin d'indiquer que ces cartes ne peuvent pas être utilisées.

Note : Seules les cartes Influence peuvent être Scellées. Les autres cartes de votre paquet, comme les Faiblesses, ne sont jamais Scellées (mettez-les de côté et piochez autant de cartes de remplacement). Après avoir Scellé le nombre de cartes Influence requis, prenez les cartes Faiblesse ainsi piochées et remettez-les au sommet de votre paquet.

MARCHÉ D'INFLUENCE

Le Marché d'Influence est une réserve de cartes Influence non acquises et qui sont placées face cachée dans leur emplacement correspondant de la boîte. Le jeu vous permettra parfois d'acheter des cartes du Marché d'Influence. Vous ne pouvez pas regarder les cartes du Marché tant que le jeu ne vous y autorise pas.

Le Marché d'Influence va grossir au fil de la campagne, certains Rêves permettant d'ajouter de nouvelles cartes à la réserve. Les cartes Influence perdues par les Rêveurs au cours de la campagne sont également renvoyées au Marché.

ACHETER DE NOUVELLES CARTES INFLUENCE

Quand le jeu vous permet d'acheter des cartes Influence, piochez les 3 premières cartes du Marché. Vous pouvez acheter celles qui vous intéressent et remettre les autres au bas du Marché d'Influence.

Sauf indication contraire, chaque joueur peut, en commençant par le premier joueur et en continuant dans le sens horaire, acheter des cartes lors de cette étape (en piochant 3 cartes du Marché).

Pour acheter une carte Influence, vous devez vous acquitter de son coût en ●.

Le coût en ● de chaque carte du Marché d'Influence est indiqué dans le coin supérieur droit de celle-ci.

L'● est principalement gagné dans les Songes, quand vous obtenez un Butin de Victoire.

Quand le jeu vous demande de remettre une carte au Marché d'Influence, cela signifie que vous perdez la carte en question. Retirez-la de votre paquet et mettez-la au bas du Marché d'Influence. Peu importe que cette carte provienne de votre paquet de départ, qu'elle ait été achetée au Marché ou gagnée lors d'un Rêve.

Lors d'une étape d'achat de cartes Influence, vous pouvez acquérir la carte de départ d'un autre Rêveur et utiliser l'action spéciale qui se trouve au dos, même si vous n'êtes pas le Rêveur indiqué.

Lorsque vous achetez une carte Influence, elle est ajoutée à votre Défausse.

DÉ DE CHANCE



De nombreux effets/cartes font appel au dé de Chance afin de déterminer un résultat aléatoire. L'effet du résultat est indiqué sur l'élément concerné.

Si un résultat donné n'est pas indiqué, c'est qu'il n'a aucun effet.

Un résultat de ☒ est généralement punitif, un résultat de ☐ est le plus souvent négatif ou neutre, tandis que les résultats ☐, ☐, et ☐ sont presque toujours positifs.

RENFORCER VOTRE DÉTERMINATION

Une fois par Tour, quand vous dépensez de la Détermination pour payer le coût d'une action, vous pouvez choisir de lancer le dé de Chance pour tenter d'ajouter de la Détermination supplémentaire à cette action. Il y a cependant un risque d'échec.

Si vous payez au moins 1 Détermination (même si ce montant est inférieur au coût de l'action), vous pouvez lancer le dé de Chance, mais vous devez en accepter le résultat :

☒ - L'action échoue. Vous ne récupérez pas les cartes Influence dépensées pour payer cette action. De plus, vous devez soit défausser 1 ●, soit subir 1 ●, soit Sceller 3 cartes.

☐ - Aucune Détermination n'est ajoutée. Si l'action échoue, vous ne récupérez pas les cartes Influence dépensées pour payer cette action.

☐ - Ajoutez 1 Détermination de la même couleur.

☐ - Ajoutez 2 Détermination de la même couleur.

☐ - Ajoutez 3 Détermination de la même couleur.

Le dé de Chance est toujours la dernière source d'ajout de Détermination d'une action. Une fois le dé lancé, vous ne pouvez plus ajouter de Détermination à l'action.

Si vous ne parvenez pas à rassembler le montant de Détermination requis, celle que vous avez dépensée est perdue, même si vous n'avez pas effectué l'action.

Vous pouvez également utiliser le dé de Chance lors d'un Déplacement afin d'aller plus loin.

Si vous n'aimez pas lancer des dés, vous pouvez ignorer les règles de renfort de Détermination et payer vos actions uniquement en défaussant des cartes Influence/Objet.

LE TEMPS, L'ESPACE ET
LA MATIÈRE NE SONT
QU'ILLUSION.

RELANCES

De nombreux effets permettent de relancer un résultat de dé (dans certains cas, seul votre lancer sera affecté, et dans d'autres, vous pouvez relancer n'importe quel dé, y compris le dé de Déplacement des Entités).

Un même dé peut être relancé plusieurs fois, du moment que vous remplissez les conditions requises et que vous payez tous les coûts indiqués sur la carte/règle qui autorise cette relance.

Quand vous relancez un dé, seul le résultat du dernier lancer est pris en compte. Les résultats précédents sont ignorés.

MASQUES

Dans un monde que l'on ne comprend plus
Il est parfois difficile de découvrir la vérité

- Brendan Perry, This Boy



Les Masques sont des visages artificiels que le Rêveur porte dans le Monde Onirique afin de se fondre dans l'étrange paysage et de ne pas se faire trop remarquer. Ces visages artificiels octroient également certains pouvoirs spéciaux.

Au cours de la campagne, les Rêveurs gagneront de nouveaux Masques qui leur permettront de bénéficier de capacités permettant de modifier le jeu en profondeur.

Un Rêveur ne peut utiliser (porter) qu'un seul Masque à la fois, qui est désigné sous l'appellation de Masque actif. Au début de chaque partie (lors de la mise en place), chaque Rêveur choisit un de ses Masques et l'insère dans un socle plastique pour en faire son masque actif. Vous ne pouvez changer de Masque que lorsque le jeu vous y autorise.

Un Rêveur peut utiliser la capacité au verso de son Masque actif à tout moment.

Si l'action du Masque ne peut être utilisée qu'une seule fois par Tour, vous pouvez le placer au sommet de votre paquet pour rappel. De cette façon, vous n'oublierez pas de le récupérer au début du Tour suivant, lors de l'étape de Pioche. Le fait de placer le Masque au sommet du paquet ne modifie aucune règle : il s'agit d'un simple rappel.

Tous les Masques non utilisés sont remis dans la boîte. Afin de vous souvenir lesquels vous appartiennent, placez les cartes qui les décrivent dans votre emplacement de Rêveur de la boîte de jeu (derrière votre séparateur). Les Masques se trouvent dans les cartes Secret : leur code est II-41S.

Récupérer un Masque - Vous pouvez remplacer votre Masque actif par un autre de vos Masques ou, si votre Masque a déjà été défaussé, choisir n'importe lequel de vos Masques et le rendre actif.

Défausser un Masque - Le Masque que vous portez cesse d'être actif (remettez-le dans la boîte, mais conservez la carte Masque correspondante).

Quand vous gagnez un nouveau Masque, vous pouvez choisir de le porter immédiatement (défaussez votre Masque actif pour vous équiper du nouveau).

VOUS NE POUVEZ PAS
LES COMPTER.
LEUR NOMBRE
N'EXISTE PAS.

HELLO ?
IL Y A QUELQU'UN
PAR ICI ?

OBJETS



Les Objets rassemblent tout l'équipement chimérique et autres bidules étranges que l'Équipe pourra acquérir dans le Monde Onirique.

Tous les Rêveurs ont accès aux Objets actifs, qui sont placés dans les 3 emplacements correspondants. Les Rêveurs peuvent soit les utiliser pour leur action/effet, soit les défausser pour leur valeur Détermination afin de payer une autre action.

Sauf indication contraire, un Objet n'est pas défaussé après avoir été utilisé pour son action/effet.

Les Rêveurs peuvent avoir un maximum de 3 Objets actifs à la fois. Les Objets non actifs possédés par l'Équipe sont placés face cachée dans l'emplacement des Archives. Un Objet placé dans les Archives ne peut être transféré vers un emplacement actif que lorsque le jeu l'autorise (la plupart du temps, il sera tiré au hasard plutôt que choisi).

Récupérer un Objet – Vous pouvez piocher 1 Objet des Archives pour le placer dans un emplacement d'Objet actif. Si aucun emplacement n'est libre, vous devez d'abord défausser un Objet qui s'y trouve. Vous pouvez défausser l'Objet que vous venez de piocher si vous ne souhaitez pas le placer.

Défausser un Objet – L'Objet cesse d'être actif. Placez-le dans les Archives, face cachée.

Renvoyer un Objet au Marché des Objets – Vous perdez cet Objet. Placez-le au bas du Marché des Objets.

Quand vous gagnez un nouvel Objet, vous pouvez le placer dans l'un de vos emplacements d'Objet actif (si aucun emplacement n'est libre, vous devez d'abord défausser un Objet qui s'y trouve).

MARCHÉ DES OBJETS ET ACHAT DE NOUVELLES CARTES OBJET

Le Marché des Objets est constitué des cartes Objet qui n'ont pas encore été acquises par l'Équipe. Elles sont placées dans la boîte, dans l'emplacement prévu à cet effet. Le jeu vous proposera parfois d'acheter des cartes du Marché des Objets (toute condition spécifique vous sera donnée sur le moment). Vous ne pouvez pas regarder les cartes du Marché des Objets tant que le jeu ne vous autorise pas à les piocher ou à les consulter.

Le Marché des Objets va s'étoffer au fil de la campagne, certaines Rêves ajoutant des cartes à la réserve. Les cartes Objet perdues en cours de partie sont également renvoyées également au marché.

CARTES SAGESSE



De temps à autre au cours de la campagne, vous allez acquérir des cartes Sagesse. Ces cartes ajoutent de nouvelles règles qui peuvent modifier le jeu ou offrir de nouvelles possibilités aux Rêveurs.

Placez les cartes Sagesse dans le porte-cartes prévu à cet effet. Il peut contenir jusqu'à 18 cartes (9 de chaque côté).

Toute carte Sagesse acquise est considérée comme étant active en permanence.

Les cartes Sagesse représentent votre connaissance du Monde Onirique. Les Rêveurs deviennent de plus en plus attentifs au moindre détail et commencent à assembler les pièces du puzzle.

QU'EST-CE
QUI DIFFÉRENCIE
LA RÉALITÉ
DE L'IMAGINAIRE ?

HORLOGE



Le plateau comporte une Horloge sur laquelle on place le pion Heure qui sert à indiquer le nombre d'Heures dont disposent les Rêveurs.

Au début de la partie (lors de la mise en place), le pion heure est placé en fonction du nombre de Rêveurs (5 Rêveurs : 1 Heure, 4 Rêveurs : 2 Heures, 3 Rêveurs : 3 Heures, 2 Rêveurs : 4 heures, 1 Rêveur : 5 heures).

Avec moins de Rêveurs, vous disposez d'un nombre d'heures plus important. La plupart des actions et des défis du jeu évoluent en fonction du nombre de Rêveurs, mais avec moins de Rêveurs, vous couvrirez moins d'espace dans le Site du Rêve. Les Heures supplémentaires permettent d'effectuer des actions supplémentaires, aidant ainsi les Équipes de taille plus réduite à se déplacer dans le Site du Rêve.

Les Rêveurs peuvent dépenser des Heures de deux façons :

► **Pour se Déplacer** – Cette action est décrite sur la carte Actions de Base.

► **Pour Ajouter des cartes Tour** – À tout moment au cours d'un Songe/Rêve, vous pouvez dépenser X Heures pour ajouter X Tours.

Chaque fois que le jeu vous demande de gagner/perdre des Heures, déplacez le pion Heure vers le haut ou le bas du nombre d'Heures correspondant.

Avoir 0 Heure à disposition n'entraîne aucun effet négatif. Vous ne pouvez simplement plus en dépenser avant d'en avoir regagné.

SOLUTIONS ET CONSEILS

De nombreux Rêves contiennent des énigmes, des objectifs cachés, des passages secrets et autres mystères qui pourront vous échapper de prime abord.

Vous aurez parfois l'impression que le temps joue contre vous, mais que votre précipitation ne mène qu'à une impasse.

Vous vous demanderez si vous vous êtes trompés, quel indice vous avez pu rater ou quoi faire ensuite.

Selon les joueurs, les défis proposés seront d'une difficulté variable. Certains sont meilleurs pour trouver des indices cachés, tandis que d'autres sont plus à l'aise avec les tactiques de combat.

Quand vous ne savez plus quoi faire, plutôt que de remiser votre jeu sur l'étagère, vous pouvez consulter le lien ci-dessous.

Vous trouverez sur cette page des conseils et un guide pour les Rêves et les énigmes qui vous posent problème.

Le contenu de la page s'étoffera avec vos retours.

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

MÉTAMORPHES

Rien n'est constant dans le Monde Onirique, alors ne vous attardez pas trop. Les entités que vous y rencontrerez vont se transformer, leurs bras s'allongeront pour vous atteindre jusque dans les recoins les plus reculés ou à travers les portes, vos capacités faibliront et le sol se transformera en un marécage visqueux... c'est l'effet Métamorphe.

Le jeu vous demandera parfois d'ajouter des effets Métamorphes. Piochez au hasard le nombre indiqué de pions Métamorphe et placez-les face visible près de la tuile d'Entité.

Ces pions renforcent l'Entité.

+1 – Chaque effet d'Entité qui inflige inflige 1 supplémentaire.

+2 **SCELLER** – Chaque effet d'Entité qui Scelle vos cartes Scelle 2 cartes supplémentaires.

11-2 – La valeur de Déplacement de l'Entité augmente de 2.
Quand vous obtenez , l'Entité ne se déplace que d'1 case

+1 **PORTÉE** – Tous les effets de l'Entité dotés d'une portée voient cette portée augmentée de 1.

MASQUE – Tant que ce Métamorphe se trouve sur la tuile de l'Entité, les Masques de tous les Réveurs sont inactifs.

Tous les effets sont appliqués immédiatement. Par exemple, si la désactivation de votre Masque entraîne une réduction de la taille de votre main ou de la limite de vos cartes Progrès, vous devez immédiatement défausser les cartes surnuméraires.

PROGRÈS – Tant que ce Métamorphe se trouve sur la tuile de l'Entité, les cartes Progrès placées de tous les Réveurs sont inactives.

Tous les effets sont appliqués immédiatement. Par exemple, si la désactivation de vos cartes Progrès entraîne une réduction de la taille de votre main ou de la limite de vos cartes Progrès, vous devez immédiatement défausser les cartes surnuméraires.

Vos cartes Progrès ne sont pas défaussées et vous pouvez toujours en placer de nouvelles (mais elles seront inactives tant que ce Métamorphe se trouve sur la tuile de l'Entité).

RELANCÉ – Tant que ce Métamorphe se trouve sur la tuile de l'Entité, les Réveurs ne peuvent pas relancer de dé, de quelque façon que ce soit.

GEMMES – Tant que ce Métamorphe se trouve sur les Réveurs ne peuvent pas utiliser leurs . Vos ne sont pas défaussés et vous pouvez toujours en gagner.

S'il y a plus d'une Entité en jeu, les pions Métamorphe placés sur la tuile affectent toutes les Entités du même type.

Les Métamorphes n'affectent pas les effets des cartes Singularité placées sur le Site du Rêve.

Quand le dernier pion/figurine de l'Entité est défaussé, tous les Métamorphes qui se trouvent sur sa tuile le sont également.

S'il n'y a pas de pion/figurine de l'Entité dans le Site du Rêve, n'ajoutez pas de Métamorphe sur sa tuile (même si un effet vous demande de le faire).

AUTRES SYMBOLES DE SITE DU RÊVE ET RÉVÉLATION DES CARTES/TUILES SECRET

Je ne saurais dire pourquoi, mais j'aime cet endroit. C'est tellement tranquille. Tu sais ce qu'on dit ? Il paraît que ce lieu était jadis sacré. Je crois que je comprends pourquoi. C'est vraiment dommage que nous devions partir... s'il te plaît, James, promets-moi que nous reviendrons.

- Silent Hill 2



Toutes les tuiles-plans placées au cours d'un Songe/Rêve forment le **Site du Rêve** en cours. Chaque tuile-plan est divisée en 4 cases.

Note : une tuile-plan n'occupe pas forcément un emplacement complet du plateau. Certaines peuvent être à cheval sur 2 emplacements. Dans un tel cas, il est important de s'assurer que le code de la tuile (A1, B2, etc.) se trouve bien dans l'emplacement correspondant.

Les tuiles-plans peuvent comporter certains symboles qui n'ont pas été détaillés jusqu'ici :



EMPLACEMENT DE GEMME BRILLANTE

– Quand vous vous trouvez dans une case comportant un , vous pouvez dépenser un et le placer dans ce . À partir de ce moment, l'effet décrit à côté du est actif.

Si vous vous trouvez dans une case comportant un , actif, vous pouvez prendre le , qui s'y trouve, mais si vous le faites, vous désactivez l'effet de ce .



PIÈGE – Chaque fois que vous vous Déplacez dans une case comportant un (ou que vous y terminez un Déplacement/Relocalisation), vous déclenchez l'effet de ce Piège tel que décrit dans le Songe/Rêve.

RÈGLE VOLANTE – Les effets/actions indiqués dans ce cadre bleu ne s'appliquent pas seulement à la case où se trouve le cadre. Ils affectent tout le Site du Rêve. Si ce cadre contient une action, vous pouvez l'effectuer sans restriction de portée.

Si le cadre contient des instructions plutôt qu'une action (par exemple, résoudre un script), celles-ci doivent être résolues dès que la Règle Volante est révélée.

+2 BONUS DE PIOCHE – Lors de l'étape de Pioche au début de la Phase des Réveurs, si vous vous trouvez dans une case comportant un Bonus de Pioche, piochez un nombre de cartes supplémentaires égal au nombre indiqué dans ce symbole.

Rappel : un Bonus de Pioche ne modifie pas la taille maximale de votre main.



ESCALIERS – Ce symbole ne produit aucun effet par lui-même, mais certaines règles ou cartes peuvent s'y référer.



BLOQUÉ – Chaque action du plan dotée de ce symbole ne peut être utilisée qu'une seule fois. Une fois l'action effectuée, Bloquez cette action avec un pion . Les Réveurs ne peuvent pas utiliser les actions Bloquées.

SYMBOLES DE TERRAIN ET PIONS TERRAIN



Les **symboles de Terrain** ne produisent aucun effet par eux-mêmes, mais certaines règles ou cartes peuvent s'y référer.

Un symbole de Terrain qui se trouve au centre d'une tuile-plan est considéré comme se trouvant dans chacune des cases de cette tuile.

Un symbole de Terrain qui se trouve sur la ligne qui sépare 2 cases d'une tuile-plan est considéré comme se trouvant dans chacune des 2 cases.

Les **pions Terrain** (pouvant être placés sur 1 case, 2 cases ou la tuile-plan) suivent les mêmes règles que les symboles de Terrain.

Lorsqu'une case contient à la fois un symbole de Terrain et un , le symbole est ignoré.



CARTES ET TUILES SECRET



Chaque Rêve possède ses propres éléments de jeu : tuiles-plan ; Entités ; cartes Influence, Objet, Sagesse ou Faiblesse et autres éléments n'appartenant à aucun paquet en particulier, tels que des aventures, situations, possibilités, énigmes supplémentaires, etc.

Les cartes/tuiles Secret possèdent un code au verso afin de pouvoir les repérer facilement dans leur paquet correspondant lorsque le jeu vous demande d'aller les chercher.

RÉVÉLER LES CARTES/TUILES SECRET

Chaque fois que le jeu vous demande de **révéler** une carte/tuile dotée d'un code spécifique, allez la chercher dans le paquet correspondant (grâce au code indiqué au verso) et révélez-la. Sauf indication contraire, tous les joueurs peuvent la consulter.

Si, quand vous devez révéler une carte/tuile spécifique, le jeu ne vous donne qu'une lettre au lieu d'un code entier, c'est que la carte/tuile provient du Rêve en cours plutôt que d'un paquet Secret.

S'il s'agit :

- ▶ **d'une tuile-plan** – Placez-la dans le Site du Rêve en fonction du code affiché au verso (A1, B2, ...).
- ▶ **d'une tuile d'Entité** – Placez-la sur l'emplacement de l'Entité (celui du paquet Songe). À partir de ce moment, cette Entité est active.
- ▶ **d'une carte Influence** – Le Rêveur qui l'a révélée gagne cette carte.
- ▶ **d'une carte Objet** – L'Équipe gagne cet Objet.
- ▶ **d'une carte Sagesse** – Placez-la dans le porte-cartes. À partir de ce moment, cette carte Sagesse est active.
- ▶ **d'une carte Destin** – Ajoutez-la au paquet Destin (placez-la au bas du paquet).
- ▶ **d'une carte Faiblesse** – Ajoutez-la au paquet Faiblesse (placez-la au bas du paquet).
- ▶ **d'une carte Note** – Ajoutez-la aux Archives (voir cartes Note, ci-après)
- ▶ **d'une carte/tuile Secret qui n'appartient à aucun paquet** – Sauf indication contraire, placez-la à l'endroit approprié du plateau.
- ▶ **d'une carte Superposition** – Une carte un peu bizarre, ressemblant à un fragment de tuile-plan. Voir ci-dessous.

Note : Toutes les cartes/tuiles comportant divers codes, indications ou illustrations, il est possible que les joueurs puissent identifier une tuile/carte à son dos, avant même qu'elle soit révélée. C'est intentionnel et ne pose pas de problème.

CARTES SUPERPOSITION

Les cartes Superposition sont des cartes Secret qui contiennent une partie du plan d'un Rêve. **Ces cartes doivent être placées dans le Site du Rêve dès qu'elles ont révélées**, de façon à correspondre à la fois au plan du Site du Rêve et à la grille codée (il n'existe qu'une seule façon de placer ces cartes correctement).

Chaque carte Superposition transforme le Site du Rêve d'une façon ou d'une autre, y ajoutant parfois une nouvelle partie. Lorsqu'une carte Superposition est placée dans le Site du Rêve, elle ne peut pas être retirée, sauf si le jeu l'autorise spécifiquement.

Lorsque vous placez une carte Superposition, tous les pions/marqueurs/figurines qui se trouvent à cet endroit sont placés sur la carte dans la même (mais pourtant différente) position que celle qu'ils occupaient auparavant.

Note : Les cartes Superposition doivent être placées avec précision. La plupart du temps, elles ne sont pas placées de façon orthogonale : vous devrez les orienter dans la bonne position.

CARTES NOTE

Généralement, les cartes Note sont à usage unique et servent dans une situation ou un Rêve spécifique. Leur verso vous indique comment les utiliser, tandis que leur recto détaille leurs effets.

Toutes les cartes Note gagnées au cours de la partie sont placées dans les Archives. Elles peuvent être utilisées par n'importe quel Rêveur, qui peut consulter et résoudre leurs effets du moment que les conditions sont remplies (par exemple, se trouver dans le bon Rêve).

AUTRES SECRETS

Les cartes/tuiles Secret rattachées à un Rêve spécifique ne constituent pas les seuls Secrets que vous découvrirez. Il existe de nombreuses autres cartes/tuiles, voire, parfois, des paquets entiers ! le jeu vous indiquera quand et comment acquérir ces Secrets spéciaux.

CARTES FAIBLESSE



Les Faiblesse sont des cartes dont vous ne voulez pas dans votre paquet, mais malgré tout, vous finirez par en gagner.

Les cartes Faiblesse infligent divers effets négatifs et pénalités. Le jeu vous indiquera parfois d'en ajouter à votre paquet Influence. Elles font office de désavantages et contribuent à rendre le jeu plus difficile.

Lorsque le jeu vous indique de gagner une carte Faiblesse, piochez une carte du paquet Faiblesse et placez-la au sommet de votre Défausse.

Quand vous piochez une carte Faiblesse de votre paquet Influence, vous devez la résoudre immédiatement. Appliquez les instructions données sur la carte.

La plupart des cartes Faiblesse peuvent être retirées de votre paquet Influence contre paiement (généralement 1).

Défausser une Faiblesse – Placez la carte Faiblesse dans votre Défausse.

Retirer une Faiblesse – Retirez la carte Faiblesse de votre paquet Influence et placez-la au bas du paquet Faiblesse.

Lors de l'étape de construction de paquet, vous devez y ajouter toutes les cartes Faiblesse en votre possession (elles ne comptent pas dans la limite de 20-40 cartes).

Certaines cartes Faiblesse sont placées dans votre zone de Progrès. Elles ne comptent pas dans la limite maximale de vos cartes Progrès.



PIONS AFFLICTION

Au cours du jeu, les Rêveurs comme les Entités peuvent être affectés par différentes Afflictions : **Paralysé, Empoisonné, Sonné, Désorienté.**

L'effet de chaque Affliction est détaillé sur le pion correspondant. Un pion Affliction n'affecte que la figurine ou Entité sur laquelle il a été joué. Placez le pion à côté de la figurine ou de l'Entité affectée.

Les pions Désorienté et Paralysé placés sur les Rêveurs sont actifs durant tout le Tour SUIVANT.

L'effet de certains pions Affliction diffère selon s'il est joué sur une Entité ou un Rêveur (comme Désorienté). Seul l'effet correspondant est appliqué.

Il y a peu de pions Afflictions, et chacun est utilisé pour représenter deux Afflictions différentes. La réserve est donc restreinte.

Si vous devez placer un pion Affliction particulier et que la réserve n'en contient pas, l'effet est ignoré. Par exemple, si les Rêveurs parviennent à infliger 2 Afflictions Empoisonné sur des Entités différentes, ils seront protégés de l'Affliction Désorienté qui se trouve sur l'autre face du même pion (et les deux se trouvent déjà en jeu).

DÉTRESSE ET MORT D'UN RÊVEUR

Qui regarde à l'extérieur rêve. Qui regarde en lui-même s'éveille.

- Carl Gustav Jung

Les Rêves se transforment parfois en cauchemars. Et lorsque le cauchemar n'offre aucun répit, le dormeur finit par se réveiller.

● indique la détresse, la peur, la fatigue, les doutes et les blessures subies par les Rêveurs.

Quand un Rêveur subit de la ●, il place le nombre correspondant de marqueurs ● à côté de son plateau de Rêveur.

Un Rêveur qui subit sa 8^e ● meurt immédiatement et tous les Rêveurs perdent.

Quand un Rêveur subit de la ●, et qu'il ne peut pas placer de marqueur parce que la réserve n'en contient plus, tous les Rêveurs perdent.

Avertissement : Le jeu contient un total de 16 marqueurs ●. Cela signifie qu'avec un nombre plus important de Rêveurs, il vous faudra redoubler de prudence pour ne pas subir trop de marqueurs ● à la fois. Cette difficulté accrue permet de compenser le fait d'avoir une Équipe plus forte.

Enfin, lorsqu'un Rêveur possède un total de cartes inférieur à 6 (en comptant les cartes dans le paquet, la main et la Défausse, mais pas les cartes Progrès actives et les cartes Scellées), il meurt immédiatement et tous les Rêveurs perdent.

Si les Rêveurs perdent, résolvez immédiatement la carte Sagesse « Mort » (révélez la carte Secret II-42 I, si ce n'est pas déjà fait).

Si les Rêveurs perdent alors qu'ils sont dans un Rêve, défaussez également le Site du Rêve en cours. Renvoyez toutes les cartes/tuiles relatives à ce Rêve dans les Secrets (à l'exception de celles déjà gagnées par les Rêveurs ou ajoutées à des paquets). Conservez la tuile de Portail de ce Rêve : vous pourrez toujours y revenir plus tard.

Note : Au cours de la campagne, un nouveau paquet de cartes, le paquet Saison, fera son apparition. Les Saisons ne changent que lorsque le jeu vous l'indique clairement. Les astuces inscrites sur les cartes Saison sont simplement des conseils, pas des règles. Lorsqu'un Rêveur meurt, on ne change pas de Saison, car aucun script ne vous indique de le faire.

RÉVEIL

Sur la Mappemonde Onirique, juste après avoir résolu l'effet du Lieu actuel, vous pouvez toujours choisir de résoudre le Réveil (voir la carte Sagesse « Réveil »).

Vous ne possédez pas cette carte au début de la campagne, mais vous ne tarderez pas à l'obtenir.

SAUVEGARDE ET REPRISE DE LA PARTIE

Après avoir résolu tous les effets de Lieu éventuels sur la Mappemonde Onirique, vous pouvez faire une pause et enregistrer votre progression dans la campagne.

De façon à ne pas perdre l'● que vous avez récolté, vous pouvez résoudre une étape d'Achat de cartes Influence.

Après cela, chaque Rêveur défausse tout son ● restant et gagne 1 carte Secret II-41 R.

Pour ranger le jeu dans sa boîte sans perdre votre progression, résolvez les étapes 1 à 3 de la carte Réveil.

Ensuite, placez le reste des cartes/tuiles dans leurs emplacements correspondants de la boîte (utilisez les séparateurs appropriés) :

► le paquet de chaque Rêveur, avec sa carte Actions de Base et ses cartes Masque (si vous ne les avez pas encore, elles se trouvent dans le paquet Secret : leur code est II-41 S).

- toutes les cartes de l'Équipe dans les Archives.
- le paquet Tour
- le paquet Destin
- le Paquet Faiblesse
- le paquet Songe
- le paquet tuiles-plans du Songe
- le paquet Saison (ne changez pas la carte au sommet de ce paquet !)

Toutes les tuiles de Portail du Rêve en votre possession doivent être rangées dans l'enveloppe spéciale.

Placez tout pion Signe en votre possession dans la boîte. Rangez les autres éléments du jeu dans la boîte. La partie est sauvegardée.

Si vous souhaitez arrêter la partie au beau milieu d'un Songe/Rêve, considérez qu'il y a eu Mort d'un Rêveur.

REPRISE DE LA PARTIE

Pour reprendre une partie sauvegardée, effectuez la mise en place.

AJOUTEZ UNE TOUCHE PERSONNELLE

Etherfields est un jeu qui met l'accent sur la personnalité des Rêveurs. Chaque Rêve est doté d'une ambiance particulière et raconte une histoire différente. L'expérience sera encore plus enrichissante si vous essayez de réagir comme le ferait votre Rêveur, comme dans un jeu de rôle. Vous pouvez également mettre un fond musical d'ambiance (Cryo Chamber Label et leur chaîne YouTube sont tout à fait appropriées).

Avoir un joueur chargé de rappeler l'histoire ou de créer une atmosphère propre à la partie sera bénéfique pour tout le groupe.

Vous pouvez également décider que l'un des joueurs (généralement celui qui connaît le mieux le jeu) va endosser le manteau de l'Hôte du Jeu et s'occuper des différents éléments du jeu, paquets annexes, cartes Tour, Entités, etc.

CHEVALIER DES ÉPINES

Si vous possédez l'extension du Chevalier des Épines, sa carte Sagesse est active dès le début de la campagne. Elle détaille toutes les règles vous permettant d'utiliser ce personnage dans vos parties.



RÈGLES POUR JEU DE CARTES CLASSIQUE



Une fois par Rêve, l'Équipe peut utiliser un jeu de cartes classique (si vous en possédez un) pour obtenir un effet relatif aux Métamorphes/●/Heures/●/cartes Scellées.

Commencez par mélanger le paquet de cartes classique et piochez 3 cartes au hasard : ce sont vos cartes Fortune. Consultez les cartes que vous venez de piocher et décidez si vous voulez tenter votre chance ou non.

Si vous le faites, choisissez l'aspect du jeu sur lequel vous voulez influencer (Métamorphes/●/Heures/●/cartes Scellées).

Piochez ensuite 3 autres cartes au hasard : ce sont vos cartes Infortune.

Comparez le total de vos cartes Fortune avec celui de vos cartes Infortune.

Un Valet vaut 11, une Reine 12, un Roi 13, un As 14 et un Joker 15.

Si le total de vos cartes Fortune est supérieur à celui de vos cartes Infortune, résolvez l'effet positif. Sinon, résolvez l'effet négatif.

Effets Positifs/Négatifs :

- Défaussez tous les Métamorphes / Ajoutez 2 Métamorphes
- Gagnez toutes les ● disponibles et répartissez-les entre les Rêveurs / Les Rêveurs défaussent toutes leurs ●
- Ajoutez 2 Heures / Perdez toutes les Heures.
- 1 Rêveur au choix soigne 2 ● / 1 Rêveur au choix subit 1 ●
- Chaque Rêveur Descelle 5 cartes / Chaque Rêveur Scelle 5 cartes.

AVEZ-VOUS REÇU NOTRE MESSAGE ?

AJOUT DE NOUVEAUX JOUEURS

Chaque partie d'Etherfields est suffisamment indépendante pour être jouée avec un nombre différent de Rêveurs.

Si la partie précédente s'est déroulée avec moins de quatre Rêveurs et qu'un nouveau joueur veut se joindre au groupe, il choisit simplement un archétype de Rêveur non utilisé et rejoint l'aventure.

Dans le cas contraire, jouez simplement sans les absents. Ils pourront rejoindre l'Équipe lors de la session suivante.

Si un joueur ne peut pas participer à la session, son Rêveur peut être joué par quelqu'un d'autre (avec son accord).

Si toute l'Équipe n'est pas présente, mais que vous souhaitez quand même faire une partie, il est sans doute préférable de visiter quelques Songes plutôt que d'entrer dans un Rêve.

INDEX

Achat de nouvelles cartes Influence 14
Achat de nouvelles cartes Objet 15
Actions de Base 8, 12, 13
Actions de Base Assaut 9, 12, 13
Actions de Base Contact 9, 12, 13
Actions de Base Effort 13
Actions de tuile-plan 12
Actions des Rêveurs 12, 13
Actions Graduelles 12
Ajout de nouveaux joueurs 18
Archives 4, 15
Assaut 9, 11, 12, 13
Bloquer 1 Étape 10
Bonus de Pioche 16
Butin 9, 10
Carte Destin 4, 7
Carte Destin emplacement 4
Carte Destin Singularité 7
Carte Faiblesse 4, 17
Carte Faiblesse emplacement 4
Carte Influence 13
Carte Influence achat 14
Carte Influence Desceller 14
Carte Influence Détermination 12
Carte Influence paquet 4
Carte Influence piocher 8
Carte Influence Progrès 13
Carte Influence remélanger 8
Carte Influence renvoyer 13
Carte Influence retirer 13
Carte Influence Sceller 14
Carte Influence limites du paquet 13
Carte Influence taille maximale de main 13
Carte Influence utiliser sur la Mappemonde Onirique 7
Carte Influence verso 13, 14
Carte Influence Voiler/Dévoiler 13
Carte Influence zone de Progrès 13
Carte Note 17
Carte Progrès 13
Carte Sagesse 15
Carte Saison 18
Carte Saison emplacement 4
Carte Secret 17
Carte Secret autres Secrets 17
Carte Secret carte Note 17
Carte Secret carte Superposition 17
Carte Secret code et mise en place 10
Carte Secret révéler 17
Carte Singularité 7
Carte Superposition 17
Carte Tour 8, 9, 10
Carte Tour dans un Rêve 10
Carte Tour dans un Songe 9
Cartes Classiques 18
Case 9, 16
Case Bloquée 11
Case de Site du Rêve 16
Chevalier des Épines 18
Choix multiples 6
Contact 9, 11, 12, 13
Coût en Clés 10
Dé de Chance 14
Dé de Déplacement 11
Dé de Déplacement des Entités 11
Défausse Influence 4
Défausser un Masque 14
Défausser un Objet 15
Délivrance 9
Déplacement des Rêveurs 11
Déplacement et Relocalisation 11

Desceller une carte Influence 14
Désorienté 17
Détermination 12
Détermination renforcer votre Détermination 14
Détresse 3, 8, 12, 18
Détresse coût d'action 12
Détresse et Mort d'un Rêveur 18
Effort 13
Empoisonné 17
Entité 9
Entité Délivrance 9
Entité Déplacement et dé de Déplacement 11
Entité effets des Entités 9
Entité emplacement 4
Entité Éviter 9
Entité fin du Songe 9
Entité Génération 10
Entité Grandes Entités 9
Entité interactions 9
Entité Métamorphes 16
Entité mise en place 9
Entité nombre maximal d'Entités par case 9
Entité tuile d'Entité du Rêve 9
Entité valeur de Déplacement 9
Entrée des Rêveurs 10
Escaliers 16
Étape de Pioche 8
Éther 3
Éther achat de nouvelles cartes 14
Éther Coût 13
Éther sauvegarder et reprendre la partie 18
Éviter 9
Faiblesse défausser 17
Faiblesse retirer 17
Faiblesse Sceller 14
Fin du Songe 9
Gain de Butin 9, 10
Gemme Brillante 3
Gemme Brillante coût d'action 12
Gemme Brillante emplacement 16
Génération 10
Grandes Entités 9
Heures 5, 15
Horloge 4, 15
Horloge Heures 5, 15
Interactions 9
Lieux 7, 10
Mappemonde Onirique 7
Mappemonde Onirique effet des Raccourcis 7
Mappemonde Onirique Lieux 7, 10
Mappemonde Onirique Raccourcis 7
Mappemonde Onirique Voies 7
Marché d'Influence 14
Marché des Objets 15
Marqueur d'Équipe 7, 8
Marqueur de Détermination 12
Marqueur de Premier Joueur 5, 6
Marqueur Universel 3
Masque récupérer 14
Masques 14
Masques défausser 14
Métamorphes 16
Mort d'un Rêveur 18
Mort d'un Rêveur nombre maximal 8
Mort d'un Rêveur remélanger 8
Mort d'un Rêveur subir 18
Murs 11
Nombre de cartes Tour 10
Nombre de figurines par case 9
Nombre maximal d'Entités par case 9
Nombre maximal de cartes Influence 13
Objet actif emplacement 4
Objets 15
Objets récupérer 15
Objets utiliser sur la Mappemonde Onirique 7
Paquet Songe emplacement 4
Paquet Tour emplacement 4
Paralysé 17
Pénurie d'éléments 8
Phase de Site du Rêve 8
Phase des Rêveurs 8
Piège 16
Pion Affliction 17
Pion Bloqué 3
Pion Histoire 3
Pion Menace 3
Pion Personnel 2
Plateau 4, 5
Plateau de Rêveur 4
Plus de Tours 9, 10
Portée 11
Portée illimitée 11
Raccourcis 7
Rapide action/effet 8, 13
Récupérer un Masque 14
Récupérer un Objet 15
Règle Volante 16
Relances 14
Relocalisation 11
Remélanger le paquet Influence 8
Renforcer votre Détermination 14
Renvoyer un Objet au Marché des Objets 15
Renvoyer une carte au Marché d'Influence 14
Reprise de la partie 18
Rêve 8
Rêve après la fin 10
Réveil 5, 18
Révéler une carte/tuile Secret 17
Rêveur 5
Round 8
Sauvegarde et reprise de la partie 18
Sceller une carte Influence 14
Singularité emplacement 7
Site du Rêve 4, 16
Songe 4, 8
Songe après la fin 10
Songe emplacement de tuile-plan 4
Songe Phase de Site du Rêve 8
Songe Site du Rêve 4
Songe symbole de Site du Rêve 16
Songe tuile d'Entité 9
Songe tuile-plan 7, 9, 14
Sonné 17
Subir de la Détresse 18
Symbole de Site du Rêve 16
Symbole du Nombre de Joueurs 6
Taille de main maximale 8, 13
Terrain symbole/pions 16
Tour ajouter des Tours 10, 15
Tour Couleurs 10
Tour emplacement Défausse 4
Tour étape de Défausse 8
Tour Ordre 8
Tuile d'Entité du Rêve 9
Tuile d'Entité du Songe 9
Tuile de Portail du Rêve 10
Tuile de Portail du Rêve code de tuile Secret 10
Tuile de Portail du Rêve coût en Clés 10
Tuile de Portail du Rêve emplacement 4
Tuile de Portail du Rêve introduction 10
Tuile de Portail du Rêve mise en place 10
Tuile du Songe 9
Tuile Secret 17
Tuile Secret révéler 17
Valeur de Déplacement 9
Voies 7
Voiler une carte 13
Zone de Progrès 13

GLOSSAIRE DES SYMBOLES COMMUNS

- Détermination Colère
- Détermination Ruse
- Détermination Conscience
- Marqueur de Détermination Colère
- Marqueur de Détermination Ruse
- Marqueur de Détermination Conscience
- Nombre de cartes Progrès Colère placées
- Nombre de cartes Progrès Ruse placées
- Nombre de cartes Progrès Conscience placées
- Effet/action Rapide
- Symbole du Nombre de Rêveurs
- Action Graduelle
- Action/effet gratuit
- Éther
- Détresse
- Gemme Brillante
- Emplacement de Gemme Brillante
- Pion Menace
- Marqueur Universel
- Pion Bloqué/action de tuile-plan à usage unique
- Case de Génération des Entités
- Case Entrée des Rêveurs
- Symboles/pions Terrain (Lumière, Ténèbres, Marais, Eau)
- Escaliers
- Mur
- Case spéciale. Ce symbole peut avoir divers usages définis par le jeu
- Piège
- Bonus de Pioche
- Valeurs de Déplacement des Entités
- Résultats de Déplacement des Entités
- Résultats du dé de Chance
- Symboles de Couleur du Tour
- Effet de Métamorphose
- Effet de Base
- Effet Spécial
- Règle Volante

RÉSUMÉ DES RÈGLES

DÉPLACEMENT ET CASES

Les Rêveurs et les Entités se Déplacent en traversant des cases successives orthogonalement. Les diagonales ne sont pas autorisées.

DÉPLACEMENT DES ENTITÉS

Les Entités se Déplacent pendant la Phase de Site du Rêve, lorsque les différentes étapes de la carte Tour en cours sont résolues. Pendant l'étape , lancez le dé de Déplacement des Entités :

- ▶  L'Entité se Déplace de 1 case.
- ▶  L'Entité se Déplace d'un nombre de cases égal à sa valeur de Déplacement.
- ▶  L'Entité se Déplace d'un nombre de cases égal à sa valeur de Déplacement, puis lancez le dé une nouvelle fois.
Sauf indication contraire dans leurs règles de Déplacement, les Entités se Déplacent vers le Rêveur le plus proche. Lorsqu'elles entrent dans la case occupée par le Rêveur ciblé, elles stoppent leur Déplacement.
Si une Entité ne dispose d'aucun chemin autorisé vers sa cible (c'est-à-dire vers un quelconque Rêveur), elle ne se Déplace pas.

- ▶  L'Entité ignore le dé de Déplacement.

PORTÉE

Portée 0 – La case occupée par votre Rêveur.

Portée 1 – Les cases adjacentes ou plus proches.

Une portée de 1 ou plus indique la portée maximale.

Vous pouvez cibler des cases situées en deçà de cette portée indiquée.

LIMITES

La taille de main maximale est de 6.

Chaque Rêveur peut avoir un maximum de 4 cartes Progrès placées (les cartes Voilées comptent dans cette limite mais pas les cartes Faiblesse).

Un Rêveur ne peut pas subir plus de 7 .

Si vous devez placer un 8^e pion ou si vous ne pouvez pas placer un pion parce que la réserve est vide, vous perdez.

Chaque case peut contenir un maximum de 4 figurines/pions d'Entité.

Les Grandes Entités occupent toute leur case et ne peuvent jamais être poussées.

Chaque fois que vous devez gagner ou placer un élément et que la réserve n'en contient plus (pénurie de marqueurs , de Clés, de pions , figurines de Changeformes, etc.), cet élément ne peut pas être gagné/placé.

ORDRE DU TOUR

PHASE DES RÊVEURS

1] ÉTAPE DE PIOCHE

2 cartes en main ou moins : piochez 4 cartes.

3 cartes en main ou plus : piochez 4 cartes, jusqu'à votre taille de main maximale.

2] ÉTAPE DE CARTE ET D'ACTION

Une seule action de Rêve par round de Rêveur.

Action de Rêve : soit une action de tuile-plan ou de tuile de Portail du Rêve, soit une interaction sur une tuile d'Entité.

Autant d'autres actions que vous le souhaitez :

- ▶ Déplacement
- ▶ Actions de Base
- ▶ Actions sur les cartes Influence
- ▶ Actions sur les cartes Objet actifs

Autres activités :

- ▶ Placer des cartes Progrès
- ▶ Gagner des Gemmes Brillantes.

Vous pouvez passer votre round si vous le souhaitez.

Un Rêveur peut effectuer autant de rounds qu'il le souhaite, jusqu'à ce que plus personne n'ait de cartes ou que tout le monde passe d'affilée.

PHASE DE SITE DU RÊVE

1] ÉTAPE DES ENTITÉS ET D'ÉVÉNEMENTS DU RÊVE

Résolvez les effets des Entités et du Rêve en suivant la carte Tour en cours.

2] ÉTAPE DE DÉFAUSSE DU TOUR

Défaussez la carte Tour en cours.

L'HIVER QUI VIENT S'ERA
LE PLUS LONG
DE L'HISTOIRE...

REMÉLANGER

Chaque fois que vous remélangez votre paquet Influence lors de l'étape de Pioche, vous devez subir 1  ou Sceller 3 cartes (après avoir remélangé).

MÉTAMORPHES

-  +1 – Chaque effet d'Entité qui inflige  inflige 1  supplémentaire.
-  +2
SCELLER – Chaque effet d'Entité qui Scelle vos cartes Scelle 2 cartes supplémentaires.
-  II+2 – La valeur de Déplacement de l'Entité augmente de 2. Quand vous obtenez , l'Entité ne se déplace que d'1 case.
-  +1
PORTÉE – Tous les effets de l'Entité dotés d'une portée voient cette portée augmentée de 1.
-  MASQUE – Tant que ce Métamorphe se trouve sur la tuile de l'Entité, les Masques de tous les Rêveurs sont inactifs.
-  PROGRÈS – Tant que ce Métamorphe se trouve sur la tuile de l'Entité, les cartes Progrès placées de tous les Rêveurs sont inactives.
-  RELANCES – Tant que ce Métamorphe se trouve sur la tuile de l'Entité, les Rêveurs ne peuvent pas relancer de dé, de quelque façon que ce soit.
-  GEMMES – Tant que ce Métamorphe se trouve sur la tuile de l'Entité, les Rêveurs ne peuvent pas utiliser leurs .

RENFORCER VOTRE DÉTERMINATION

Une fois par Tour, quand vous dépensez de la Détermination pour payer le coût d'une action, vous pouvez choisir de lancer le dé de Chance pour tenter d'ajouter de la Détermination supplémentaire à cette action. Il y a cependant un risque d'échec.

Si vous payez au moins 1 Détermination (même si ce montant est inférieur au coût de l'action), vous pouvez lancer le dé de Chance, mais vous devez en accepter le résultat :

- ☒ – L'action échoue. Vous ne récupérez pas les cartes Influence dépensées pour payer cette action. De plus, vous devez soit défausser 1  soit subir 1  soit Sceller 3 cartes.
- ☐ – Aucune Détermination n'est ajoutée. Si l'action échoue, vous ne récupérez pas les cartes Influence dépensées pour payer cette action.
- ☑ – Ajoutez 1 Détermination de la même couleur.
- ☒ – Ajoutez 2 Détermination de la même couleur.
- ☑ – Ajoutez 3 Détermination de la même couleur.

Le dé de Chance est toujours la dernière source d'ajout de Détermination d'une action. Une fois le dé lancé, vous ne pouvez plus ajouter de Détermination à l'action.