



ETHERFIELDS

LIVRET DE RÈGLES 2.0

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

- Edgar Allan Poe

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

TABLE DES MATIÈRES

- 2 MATÉRIEL
- 3 AVANT DE COMMENCER
- 4 APERÇU / MISE EN PLACE DU JEU
COMMENCER LA CAMPAGNE
- 6 RÈGLES DE BASE
TUILES DE PORTAIL DU RÊVE
PLAN DE SITE DU RÊVE
AUTRES RÈGLES DE SITE DU RÊVE
- 8 ORDRE DU TOUR
PHASE DES RÊVEURS & DE SITE DU RÊVE
REMÊLANGER
SCELLER/DÉSCELLER DES CARTES
DÉTRESSE ET MORT
- 9 ACTIONS DES RÊVEURS
CARTE ACTIONS DE BASE
CARTES INFLUENCE
- 10 CARTES INFLUENCE PROGRÈS
MARCHÉ D'INFLUENCE
ACTIONS GRADUELLES
ACTIONS D'ASSAUT/CONTACT
- 11 DÉ DE CHANCE
RENFORCER VOTRE DÉTERMINATION
ACTIONS DE DÉPLACEMENT
RELANCES
- OBJETS
- 12 PHASE DE SITE DU RÊVE
CARTES TOUR
TUILES D'ENTITÉ, DÉPLACEMENT, EFFETS
- 13 MÉTAMORPHES
MASQUES
HORLOGE
CARTES SAGESSE
RÉVEIL
- 14 MAPPEMONDE ONIRIQUE
SONGES ET ENTITÉ DU SONGE
PIONS AFFLICTION
- 15 CARTES DESTIN
PHASE DELTA
ACHATS
CARTES FAIBLESSE
CARTES SAISON
- 16 SAUVEGARDER LA PARTIE
AJOUTER UN NOUVEAU RÊVEUR
VARIANTES
- 17 FAQ / CLARIFICATIONS
MODÈS DE JEU OPTIONNELS
- 18 BREF GUIDE STRATÉGIQUE
- 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 Kłodrowicz, Michał Lach, Jan Truchanowicz
DIRECTION TEST ET DÉVELOPPEMENT : Paweł Samborski
CONCEPT GRAPHIQUE : Adrian Radziun, Andrzej Póttoranos
ILLUSTRATIONS : Anna Myrcha, Ewa Labak, Michał Pełtisch, Patryk Jędraszek, Jakub Dzikowski, Piotr Orleński, Piotr Foksowicz, Patryk Jędraszek, Jakub Dzikowski, Maciej Łaszczewicz "Maklask", Michał Sałata "Fajna Wizja", Mateusz Bleński, 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 Biemacka
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 Matiosz, Adrianna Kocłocka
LIVRET DE RÈGLES 2.0 : William Dovan, Michał Lach
MAQUETTE ET COMPOSITION : Jędrzej Cieślak, Michał Oracz, Patrycja Marzec, Rafał Janiszewski, Maria Pinkowska-Porzycka
RELECTURE ET CORRECTION : Tyler Brown
COORDINATEURS DE LA TRADUCTION : Jakub Molendowicz et Łukasz Potoczny
TRADUCTION FRANÇAISE : Hervé Daubet
RELECTURE FRANÇAISE : Olivier Prévot
TESTEURS VF : Renaud Chaillat et Nathalie Geoffrin
REMERCIEMENTS : Ken Cunningham, Christi Kropf, Jordan Luminals, Tony Nguyen, Ian Sutton, Michael French, Joanna Brzezinska, Anna Gajdziszewska, Maria Syc, Kamil Maleszka, Maciej Wanicki, 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.

MATÉRIEL

Un aperçu de tout ce que contient la boîte.

NE MÉLANGEZ AUCUN PAQUET
SANS EN AVOIR REÇU
LA CONSIGNE



Plateau



Marqueur
d'Équipe

Marqueur
de Premier
Joueur

Figurine
de Belshazar



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 figurines d'Humains Changeformes



4 figurines de Créatures Changeformes



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)

(chacun de 20 cartes)

Ne pas ouvrir sans autorisation !



Paquet Marché D'INFLUENCE de départ (81 cartes)

Les cartes Influence 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 d'Influence.



12 cartes TOUR



Paquet DESTIN de départ (10 cartes)



Paquet FAIBLESSE de départ (6 cartes)



395 cartes SECRET

+1 carte supplémentaire de Mode Optionnel

Ne les regardez pas sans autorisation !

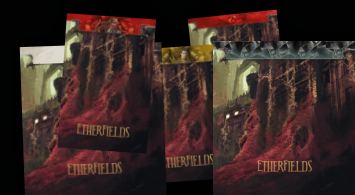


280 tuiles SECRET

+2 tuiles supplémentaires de Modes Optionnels

Ne les regardez pas sans autorisation !

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



17 Séparateurs

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



16 marqueurs d'Éther

Utilisés pour représenter l'Éther acquis – l'expérience gagnée par les Rêveurs. L'Éther est dépensé pour améliorer les Rêveurs, 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 Rêveurs. 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

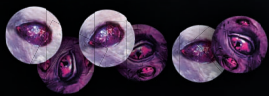
Des gemmes précieuses que les Rêveurs peuvent utiliser lors d'actions spécifiques. Elles prendront de plus en plus d'importance au fil de la campagne. Dans les règles, les Gemmes Brillantes sont représentées par ●.



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 ont 2 faces différentes. 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.



12 marqueurs de Détermination (4 de chaque couleur)



5 pions Esprit



4 pions Personnels de Rêveur

Mettez-les de côté jusqu'à ce que le jeu vous demande de les utiliser.



10 pions Histoire

Si le jeu ne vous demande pas d'utiliser un pion histoire spécifique, utilisez n'importe lequel d'entre eux.



4 pions Affliction



77 pions Signe

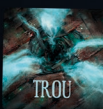
Laissez-les dans la boîte jusqu'à ce que vous découvriez une carte détaillant leur utilité et les règles qui les régissent.



Pion Heure



Pion Mur/Aiguille de l'Horloge



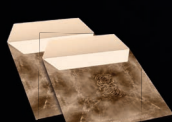
Pion Trou



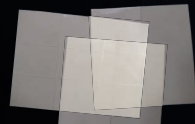
6 pions Vierges



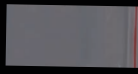
15 pions Entité



2 enveloppes pour les tuiles de Portail du Rêve



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



Sac à Rebut

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



Livre des Scripts Secrets

STOP ! AVANT DE COMMENCER

Le nombre de cartes, tuiles, pions et autres éléments contenus dans la boîte peut sembler impressionnant de prime abord. Cette section vous indique comment tout trier avant de vous lancer.

CARTES

- 1] Placez les 4 paquets de cartes portant la mention « Ne pas ouvrir ce paquet » à l'une des extrémités du compartiment à cartes. Ne les ouvrez pas.
- 2] Ouvrez les autres paquets, mais sans les mélanger !



La plupart des **CARTES SECRET** peuvent être identifiées grâce au code situé au dos, dans le coin supérieur droit. Cet identifiant commence par un **chiffre romain (I ou II, par exemple)**, suivi d'un **nombre** et, parfois, d'une **lettre**.

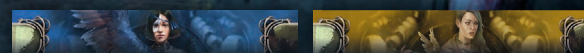
Le chiffre romain indique la campagne dont la carte est issue. Le nombre permet de classer la carte dans un groupe plus réduit (toutes les cartes d'un même Rêve). Enfin, chaque carte (ou exemplaires d'une même carte) comporte une lettre spécifique.

3] Triez ces cartes dans l'ordre (elles devraient déjà être plus ou moins dans l'ordre quand vous ouvrez les paquets), puis placez-les dans le compartiment principal de la boîte de jeu. Le classement doit ressembler à ceci :

I-01 A, I-01 B, I-01 C, ... I-02 A, I-02 B(x4), ... II-23 A et ainsi de suite.

Ne vous affolez pas si vous constatez qu'il manque certaines cartes : c'est intentionnel. Une liste complète des cartes peut être trouvée à l'adresse suivante :

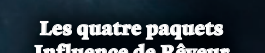
<https://www.etherfields-secrets.com/forum/official-faq/list-of-all-secret-cards-and-tiles>. Le reste des cartes ne comporte pas de code au dos. Ce sont des cartes de départ. Elles peuvent être classées grâce au séparateur correspondant :



5 cartes Objet de Départ



12 cartes Tour



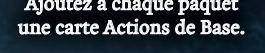
6 cartes Faiblesse



10 cartes Destin



81 cartes Marché d'Influence de départ



Les quatre paquets Influence de Rêveur
Ajoutez à chaque paquet une carte Actions de Base.

CARTES ET TUILES

Déballez les grandes cartes carrées et, à l'instar des cartes Secret, triez-les par code et placez-les dans le compartiment prévu à cet effet dans la boîte de jeu. Ces grandes cartes carrées sont appelées **TUILES**, tandis que celles de taille standard conservent l'appellation de **CARTES**.

AUTRES ÉLÉMENTS

Détachez tous les autres éléments de leurs planches cartonnées et triez-les en fonction de la liste du matériel ci-contre. Les séparateurs restants peuvent être mis de côté pour le moment (vous en trouverez la description en page 16).

APERÇU DU JEU

Etherfields est un jeu narratif et coopératif prévu pour 1 à 4 participants (ou 5 avec l'extension « 5^e Joueur ») dans lequel les joueurs se lancent dans l'exploration de sites oniriques surréalistes au sein d'un monde fantastique.

Les joueurs endossent le rôle de Rêveurs. Au cours de la campagne, ils découvriront peu à peu leur passé oublié et en apprendront plus sur leur mission désespérée.

Etherfields est un jeu évolutif. Par conséquent, ce livret ne contient pas toutes les règles du jeu. De nouveaux éléments seront progressivement ajoutés à vos parties et détaillés au moment opportun.

S'il s'agit de votre première partie, choisissez l'un des archétypes de Rêveurs présentés ci-dessous. Sinon, allez à la MISE EN PLACE DU JEU.

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*

S'il s'agit de votre première partie, contentez-vous d'effectuer les étapes de mise en place indiquées en vert. Si ce n'est pas le cas, complétez la mise en place chaque fois que vous reprenez la partie.

- 1] **Disposez le plateau de jeu.** A
- 2] **Archives :** Placez-y toutes les cartes Note et les Objets en votre possession. B
- Note : si vous commencez la campagne, vous n'en possédez pas.
- 3] **Plan du Site du Rêve :** Placez-y 2 **Tuiles-plans du Songe** C. S'il s'agit de votre première partie, ignorez cette étape.
- 4] **Chaque Rêveur place son plateau de Rêveur, ses cartes Influence, sa figurine et sa carte Actions de Base devant lui.**



COMMENCER LA CAMPAGNE CHOISIR SON RÊVEUR

Chaque joueur choisit l'un des Rêveurs ci-dessous et prend le **paquet Influence** de 22 cartes correspondant (qu'il mélange), ainsi qu'une **carte Actions de Base**, sa **figurine** et son **plateau de Rêveur**.

Ne vous tracassez pas trop sur le choix de votre Rêveur. Vous aurez l'occasion d'en changer en cours de partie. Dans l'immédiat, choisissez celui qui vous attire le plus.



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 dur, 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.

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.**



5] Disposez les éléments suivants :

a) **Cartes Tour D** – Mélangez-les et placez-les, face cachée, dans l'emplacement de la Défausse Tour.

b) **Cartes Destin E** – Mélangez-les et placez-les, face cachée, dans l'emplacement du paquet Destin.

c) **Emplacement du paquet Songe/de l'Entité G** – Mettez la tuile Phase Delta (dos vert) de côté, mélangez les autres tuiles que vous placez au-dessus de celle-ci. Il s'agit également de l'emplacement des tuiles Entité.

d) **Cartes Faiblesse F** – Mélangez-les et placez-les, face cachée, dans l'emplacement du paquet Faiblesse.

e) **Tuiles-plans du Songe H** – Mélangez les tuiles-plans du Songe restantes et placez-les dans l'emplacement correspondant.

f) **Cartes Saison I** – Assurez-vous que la carte au sommet soit bien la même que lors de la partie précédente.

g) Prenez le porte-carte renfermant toutes les **cartes Sagesse** découvertes jusqu'ici.

h) **Tuiles de Portail du Rêve** – Sortez toutes les tuiles de Portail du Rêve en votre possession de leur enveloppe spéciale. Au départ d'un Rêve, elles seront placées sur **J**, mais ne le faites pas pour l'instant.

i) Placez toutes les **tuiles de la Mappemonde Onirique** que vous avez découvertes sur la Mappemonde Onirique **K**.

6] À proximité du plateau, constituez des piles séparées pour les différents pions, marqueurs et dés. Si vous les avez débloqués, ajoutez également les pions Signe personnels et universels. Dans le cas contraire, laissez-les dans la boîte.

7] En fonction du nombre de **Rêveurs**, placez le **pion Heure** dans l'emplacement correspondant de l'**Horloge** : 1/2/3/4/5 **Rêveurs** = 5/4/3/2/1 **Heures L**.

8] Résolez la **carte Réveil** en commençant par l'étape 4. Après l'étape « Révélez 2 tuiles-plans du Songe de départ/de mise en place » (cette mention est indiquée au dos des tuiles), placez les **Rêveurs** dans les cases de votre choix.

Note : au cours de cette résolution, les joueurs peuvent changer de **Rêveur**, modifier la composition de leur paquet Influence et décider quel **Masque** ils vont activer.

S'IL S'AGIT DE VOTRE PREMIÈRE PARTIE, VOUS ÊTES PRÊT À VOUS LANCER. FAMILIARISEZ-VOUS AVEC LE RESTE DE CETTE PAGE.

ENSUITE PRENEZ LA TUILE 1-01 X ET RÉSOLVEZ-LA (LA TUILE DE PORTAIL DU PREMIER RÊVE).

POUR SAVOIR COMMENT RÉSOUDRE CETTE CARTE, LISEZ LES RÈGLES DE BASE, PAGE SUIVANTE.

ÉLÉMENTS DANS LA BOÎTE

Vous pouvez laisser les éléments suivants dans la boîte de jeu (et les sortir lorsque c'est nécessaire) :

- **Paquet Marché d'Influence** – À mélanger avant de piocher.
- **Marché des Objets** – À mélanger avant de piocher. *S'il s'agit de votre première partie, le Marché est vide.*
- **Cartes et Tuiles Secret** – elles restent triées, dans l'ordre.
- **Masques non utilisés.**

Tout au long de ce Livret de Règles, les sections en vert sont là pour vous guider lors de votre première partie. Ce livret a été conçu pour que vous puissiez plonger dans le Premier Rêve, qui sert d'initiation, sans avoir à le lire d'un bout à l'autre. Vous pourrez vous y reporter de temps en temps, lorsque vous tomberez sur un nouveau concept. Ces sections sont destinées à vous apprendre en douceur les règles du jeu.

RÉVÉLER

Chaque fois que le jeu vous demande de révéler une carte/tuile dotée d'un code spécifique, allez la chercher dans le paquet Secret correspondant (grâce au code indiqué au verso) et révélez-la. Placez-la ensuite dans l'emplacement approprié du plateau ou à côté de celui-ci, si elle ne possède pas d'emplacement indiqué (la plupart du temps, il s'agit de cartes spécifiques à un Rêve).

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.

Ce livret, ainsi que les cartes et tuiles du jeu, comporte de nombreuses mentions de « **RÊVES** » et de « **SONGES** ». Au départ, il est naturel de confondre les deux.

Les **RÊVES** constituent des aventures plus longues et détaillées, situées dans un cadre donné, tandis que les **SONGES** sont des sortes de mini rencontres, plus courtes, qui se déroulent entre deux Rêves.

Les **RÊVES** utilisent des **TUILES-PLANS DU SITE DU RÊVE** (qui se trouvent parmi les cartes et tuiles Secret de ce Rêve). Votre aventure commence dans un Rêve.

Les **SONGES** ont recours aux **TUILES-PLANS DU SONGE**, ainsi qu'au **PAQUET SONGE**.

Enfin, si on prend de la hauteur pour avoir un point de vue plus global, les **Rêveurs** naviguent sur la **MAPPEMONDE ONIRIQUE K** en tant que groupe, de façon à pouvoir accéder aux différents Rêves. Chemin faisant, ils explorent de nombreux Songes. Les Songes et la Mappemonde Onirique sont détaillés plus loin.



SCRIPTS SECRETS

L'histoire et les événements d'*Etherfields* vous seront contés à travers le **Livre des Scripts Secrets**. Lorsque vous tombez sur une référence du type « s. XXX », vous devez trouver l'entrée correspondant au numéro dans le Livre des Scripts Secrets et la lire à haute voix.

Une version digitale et mise à jour du Livre des Scripts Secrets est disponible à l'adresse suivante :

<https://etherfields-secret-scripts.web.app/>

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 joueurs choisissent collectivement une option. De plus, si vous ne remplissez pas les conditions exigées par un choix particulier, vous ne pouvez pas choisir cette option. Cette règle s'applique à tout le groupe si le choix concerne tous les Rêveurs.

PRÉSÉANCE 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 NOMBRE DE JOUEURS (👤)

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

SYMBOLE « / »

Le symbole « / » signifie « ou ».

RÈGLES DE BASE

DÉROULEMENT DU JEU

Tout au long de la campagne, les joueurs seront amenés à visiter de nombreux Rêves et à explorer leurs Sites. C'est ainsi qu'ils pourront lever le voile qui plane sur leur mission et leur identité. Ces Rêves forment de longues aventures à la trame unique, situées dans des environnements variés. Entre chaque Rêve, les joueurs parcourent la Mappemonde Onirique et tombent sur des Songes, des rencontres plus courtes, qui les confrontent aux habitants et aux créatures de ce monde.

TUILES DE PORTAIL DU RÊVE

Il ne t'est jamais arrivé de ne pas savoir si tu es réveillé ou encore endormi ?

- Néo, Matrix



Les Portails permettent d'accéder aux Rêves. On les trouve le plus souvent dans des Zones spécifiques de la Mappemonde Onirique (voir **MAPPEMONDE ONIRIQUE**, page 14). Les franchir requiert généralement un certain nombre de Clés. **Ces conditions ne s'appliquent pas lors du Premier Rêve.** Entre chaque partie, les Rêves peuvent être rangés dans l'enveloppe prévue à cet effet.

Pour entrer dans un Rêve, résolvez les étapes suivantes :

- Commencez par défausser tout éventuel Site du Songe installé (toutes les tuiles-plans du Songe, les cartes Singularité, etc.).

Pour votre première partie, il n'y a pas plan du Songe installé. Vous pouvez donc ignorer ce point.

- **MISE EN PLACE :** Résolvez toutes les étapes indiquées avant de commencer le Rêve. Vous aurez généralement à prendre les cartes requises dans la boîte, à les disposer à portée et à installer les tuiles-plans de départ.

Important ! ne regardez jamais le recto des cartes ou tuiles Secret sans avoir reçu la consigne de les révéler, de les étudier ou de les gagner.

- **PAQUET TOUR :** Piochez aléatoirement le nombre de cartes Tour indiqué et placez-les, face visible, dans l'emplacement du paquet Tour. Elles servent à déterminer le temps dont vous disposez pour terminer le Rêve (voir **CARTES TOUR**, page 12). Les autres sont placées, face cachée, dans la Défausse Tour.

- **INTRODUCTION :** Une fois le Rêve mis en place, lisez l'entrée indiquée dans le Livre des Scripts Secrets.

- **Retournez ensuite la tuile Portail du Rêve et disposez-la dans son emplacement du plateau.** Le verso de la tuile détaille toutes les règles spéciales inhérentes à ce Rêve, son BUT, ainsi que le numéro de script à résoudre si vous n'avez Plus de Tours.

- Les Rêveurs peuvent enfin entrer dans le Site du Rêve et le premier Tour commence...

PLAN DU SITE 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

Lors des Rêves ou des Songes, la partie se déroule dans un Site donné, constitué de tuiles-plans qui servent à matérialiser l'expérience onirique des Rêveurs. Les figurines représentent les Rêveurs et les Entités qu'ils croisent. Chaque tuile-plan est divisée en 4 cases. Lorsqu'une tuile-plan est révélée, positionnez-la sur le plateau, face visible, de façon à ce que son code corresponde à celui indiqué sur le **PLAN DU SITE DU RÊVE** (la partie supérieure du plateau de jeu).

Notez que certaines cartes/tuiles-plans n'occupent pas avec exactitude un emplacement du Plan du Site du Rêve. Il peut arriver qu'une tuile soit à cheval sur deux emplacements, ou qu'une carte soit placée en biais. Dans un tel cas, il est important de s'assurer que le code de la tuile (A1, B2, etc.) est correctement positionné par rapport à celui du plateau, et que les lignes de la grille sont alignées.

S'il s'agit de votre première partie, la tuile de Portail du Rêve indique de ne révéler que la tuile de Mise en Place (tuile 1-01 MISE EN PLACE). Retournez-la et positionnez-la dans l'emplacement A2 du Plan du Site du Rêve (partie supérieure du plateau).

ENTRÉE DES RÊVEURS

Les Rêveurs arrivent toujours dans le Site du Rêve par l'Entrée des Rêveurs. Ce symbole est placé entre deux cases, indiquant qu'il s'applique aux deux. Placez vos Rêveurs dans l'une ou l'autre de ces cases. Placez vos Rêveurs dans l'une ou l'autre des cases disponibles de la tuile A2.

ACTIONS DE TUILES-PLANS

Ces actions se trouvent sur les tuiles-plans. Celles dotées du symbole ne peuvent être effectuées qu'une seule fois. Une fois l'action résolue, bloquez-la avec un pion (pour plus de détails sur les actions, voir **ACTIONS DES RÊVEURS**, page 9).

MURS

L'illustration ci-dessus indique la présence d'un Mur. Les Murs constituent des barrières infranchissables. Il est impossible de les franchir ou de mesurer une portée au travers d'eux (voir **ACTIONS DE DÉPLACEMENT**, page 11).

GÉNÉRATION D'ENTITÉ

Le plateau ne contient pas d'Entité pour le moment. Vous n'avez donc pas à vous inquiéter de ce point dans l'immédiat, mais gardez-le cependant à l'esprit pour plus tard.

Une Entité générée (voir **PHASE DE SITE DU RÊVE**, page 12) 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.



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.

CE TUNNEL DOIT BIEN
MENER QUELQUE PART !



Exemple d'Actions de tuiles-plans.

HELLO ?
IL Y A QUELQU'UN
PAR ICI ?








AUTRES RÈGLES DE SITE DU RÊVE

S'il s'agit de votre première partie, vous pouvez sauter cette page pour le moment. La plupart des informations qu'elle contient ne sont pas nécessaires dans l'immédiat.


AUTRES SYMBOLES DE SITE DU RÊVE



EMPLACEMENT DE GEMME BRILLANTE

– Quand vous vous trouvez dans une case comportant un , vous pouvez dépenser 1  et le placer dans ce . À partir de ce moment, l'effet décrit à côté du  est actif. Vous pouvez effectuer cette action sans coût supplémentaire. 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 traversez 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 sont pas liés 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.



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

Note : 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.

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.

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 étant dans chacune des 4 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 étant 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.

LIMITE AU NOMBRE DE FIGURINES ET DE PIONS ENTITÉ PAR CASE


Chaque case peut contenir un maximum de 4 figurines et/ou pions Entité. Une telle case est considérée comme pleine. Les Rêveurs 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 Rêveurs qui s'y trouvent vers une case adjacente au choix des joueurs. Cependant, si la case ne contient qu'un seul Rêveur, ce dernier n'est pas repoussé et l'Entité termine son Déplacement à portée 1 de cette case.

GRANDES ENTITÉS : Certaines Entités, représentées par des figurines ou des pions plus grands que les autres, sont beaucoup plus imposantes que les autres. 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. Cela met fin à son Déplacement.

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

PÉNURIE D'ÉLÉMENTS

Quand vous devez gagner ou placer un élément et que la réserve n'en contient plus (pénurie de marqueurs  ou , 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** », page 8).

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.

Note : Le nombre de pions  n'est pas limité. En cas de pénurie, utilisez un substitut de votre choix.



ORDRE DU TOUR

Les Songes/Rêves sont divisés en **Tours**. Chaque Tour comporte la **Phase des Rêveurs** (pendant laquelle les Rêveurs agissent simultanément), suivie par la **Phase de Site du Rêve** (dans laquelle le jeu agit) :

PHASE DES RÊVEURS

1) ÉTAPE DE PIOCHE

Chaque Rêveur pioche **4 cartes Influence**, sans jamais dépasser sa **taille maximale de main**, qui est de 6 par défaut*. Dès que vous atteignez votre maximum de cartes en main, vous devez **arrêter de piocher**. Vous ne pouvez **jamais** avoir plus de cartes en main que cette limite. Quand vous piochez, vous ne pouvez 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.

* Certains effets/cartes peuvent augmenter cette limite.

À tout moment, si votre paquet est épuisé pendant que vous piochez, 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 **REMÉLANGER**, ci-dessous).

2) ÉTAPE DE CARTE ET D'ACTION

Les Rêveurs se déplacent dans le Site du Rêve, effectuent des actions et jouent des cartes (voir **ACTIONS DES RÊVEURS**, page 9). Les Rêveurs peuvent effectuer leurs actions simultanément, sans se soucier d'un quelconque ordre de jeu* jusqu'à ce qu'une situation spécifique demande plus de rigueur. Cette phase se termine lorsque plus aucun des joueurs n'a quelque chose à faire. Passez ensuite à la Phase de Site du Rêve.

* Si vous souhaitez un ordre de jeu plus structuré, voir page 16. Vous pourrez utiliser le marqueur Premier Joueur.

REMÉLANGER !

Chaque fois que vous devez piocher des cartes et que votre paquet est épuisé, mélangez votre Défausse pour créer un nouveau paquet Influence, puis subissez 1 **🔴** OU Scellez 3 cartes.

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. Le meilleur moyen de se débarrasser de votre Détresse ou de récupérer ces cartes Scellées est d'utiliser la tuile spéciale Phase Delta, qui se trouve dans le paquet Songe (voir **PHASE DELTA**, page 15).

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. Cet effet n'étant pas déclenché par le fait d'avoir un paquet épuisé au moment de piocher, vous ne subissez PAS la pénalité pour avoir remélangé votre paquet.

PHASE DE SITE DU RÊVE

1) ÉTAPE DES ENTITÉS ET D'ÉVÉNEMENTS DU RÊVE

La carte Tour en cours indique quels effets du Rêve (sur la tuile d'Entité, sur celle du Portail du Rêve ou sur des cartes Secret) doivent être résolus, et dans quel ordre (voir **CARTES TOUR**, page 12).

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

Il peut arriver qu'aucun effet ne soit à résoudre au cours de cette étape. Ce sera le cas durant une partie de votre Premier 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 avec une **Phase des Rêveurs**. Dans le cas contraire, résolvez l'effet « Plus de Tours » décrit sur la tuile du Songe/Portail du Rêve.

SCELLER/DESCELLER DES CARTES

« Autour de moi s'amasse l'obscurité, le soleil jadis si éclatant ne brille plus, Abordons à présent d'autres sujets, tu pourras être moi quand j'aurai disparu. »

Neil Gaiman, Les Bienveillantes

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.

Il est conseillé de disposer votre pile Scellée sous votre plateau de Rêveur 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.

Note : Si vous devez Sceller des cartes, mais que votre paquet Influence est vide, vous n'avez PAS à remélanger NI à Sceller de cartes.

DÉTRESSE ET MORT

« Car, dans ce sommeil de la mort, quels rêves aura-t-on ? »

- William Shakespeare, Hamlet

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

Quand vous subissez de la **🔴**, placez-la dans l'emplacement de votre plateau de Rêveur prévu à cet effet.

Les Rêveurs perdent la partie si :

- 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 (le jeu contient un total de 16 marqueurs).

- 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. Votre carte Actions de Base contient un rappel de cette règle).

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.

TAILLE MAXIMALE DE LA MAIN

6

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

Lorsque vous piochez des cartes, arrêtez-vous dès que vous atteignez cette limite.

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.

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 celles 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).

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 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.
- 🟡 - **ROUSE**. 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.

Pour effectuer une action, vous devez en payer le coût en défaussant 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. Les cartes Influence ainsi défaussées vont dans votre Défausse, tandis que les Objets sont renvoyés aux Archives.

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 la carte dispose de plusieurs couleurs de Détermination, vous devez choisir laquelle vous utilisez lorsque vous défaussez la carte. Quand vous défaussez une carte de la sorte, vous ne pouvez pas utiliser l'action inscrite sur celle-ci. La Détermination est immédiatement gagnée lorsque vous défaussez la carte, et tout excédent est perdu.

Exemple : Une action possède un coût de 6 🟢 ou 6 🟠. Vous décidez de payer 6 🟢 en défaussant une carte qui fournit 1 🟠 et 2 🟢, une 3 🟢, plus un Objet actif qui fournit 2 🟢. Le 1 🟢 excédentaire est perdu et ne peut pas être utilisé pour payer une autre action. Le 1 🟠, lui, n'a jamais été gagné, car la carte a été utilisée pour ses 2 🟢.



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



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

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

1 - Subissez le montant de 1 🟠 indiqué pour payer ce coût (gagnez 1 🟠).

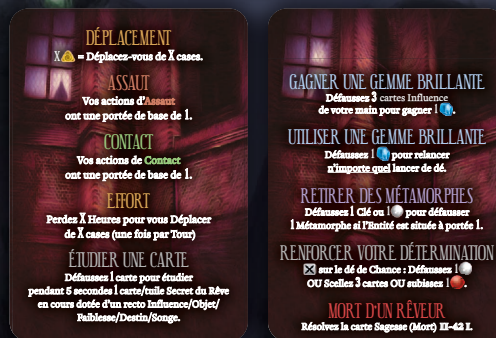
Subir de la 1 🟠 : voir page 8.

1 - Le coût de cette action est exprimé en 1 🟢. Pour effectuer cette action, vous devez défausser le montant de 1 🟢 indiqué.

! Les actions de tuile-plan ne peuvent être effectuées que par un Rêveur dont la figurine se trouve dans la case de cette action (à moins qu'il ne s'agisse d'une action d'Assaut/Contact, voir page 10).



CARTE ACTIONS DE BASE



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

DÉPLACEMENT - Dépensez X 🟡 pour vous déplacer de X cases.

Pour plus de détails, voir *Actions de Déplacement*, page 11.

EFFORT - Une fois par tour, perdez X heures pour vous déplacer de X cases (voir **HORLOGE**, page 13).

ÉTUDIER UNE CARTE - Défaussez 1 carte pour examiner pendant 5 secondes 1 carte/tuile Secret du Rêve en cours dotée d'un dos Influence/Objet/Faiblesse/Songe/Destin.

GAGNER UNE GEMME BRILLANTE - Défaussez 3 cartes Influence de votre main pour gagner 1 🟠.

UTILISER UNE GEMME BRILLANTE - Défaussez 1 🟢 pour relancer n'importe quel jet de dés (quel que soit le dé ou le joueur).

RETIRER DES MÉTAMORPHES - Défaussez 1 Clé ou 1 🟠 pour défausser 1 Métamorphe (voir **MÉTAMORPHES**, page 13) sur 1 Entité à portée 1 ou moins.

RENFORCER VOTRE DÉTERMINATION - Voir la description page 11. Il s'agit d'un rappel des conséquences entraînées par un résultat de X sur les dés (le pire résultat possible).

MORT D'UN RÊVEUR - Il s'agit d'un rappel de ce qui se produit lorsque vous dépassez votre limite de 1 🟠. Résolvez la carte Secret II-42 I (carte Sagesse « Mort ». Voir **Détresse et Mort**, page 8).

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 ou les pouvoirs disponibles dans l'arsenal physique et psychologique des Rêveurs. Au début de la campagne, chaque Rêveur 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 Rêveur place son paquet Influence, face cachée, à gauche de son plateau de Rêveur. 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 Rêveur.

À l'exception des cartes Progrès, détaillées page suivante, vous ne pouvez jouer que des cartes Influence qui se trouvent dans votre main, que ce soit pour leur Détermination ou pour leur action/effet. Sauf indication contraire, vous ne pouvez jouer des cartes Influence que pendant la Phase des Rêveurs.

Les cartes qui portent le symbole RAPIDE ⚡ font exception à la règle ci-dessus. Elles peuvent être jouées à tout moment au cours d'une action, pendant le round d'un autre Rêveur ou lors de la Phase de Site du Rêve (assurez toutefois d'en payer les coûts avant de le faire).

Exemple : Vous devez payer 8 🟠 pour une action. Vous commencez par payer 4 🟠, mais vous n'en avez plus assez pour payer ce qui manque. Vous décidez de jouer « Trouvez le Motif » au milieu de votre action : son effet ⚡ vous permet d'immédiatement la Sceller pour piocher 3 cartes. Par chance, deux d'entre elles fournissent 4 🟠 et peuvent vous permettre de finir de payer votre action.

Certaines cartes possèdent une condition supplémentaire qui doit être remplie pour effectuer leur action/effet (par exemple, se trouver sur une case comportant un symbole Terrain spécifique).



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. Au cours de la campagne, plus le Réveur va ajouter de cartes à son paquet, moins il aura accès à cette action, perdant petit à petit son identité.

Quand vous gagnez une nouvelle carte Influence (d'un Rêve, du Marché d'Influence), placez-la, **face visible**, au sommet de votre Défausse.

CARTES INFLUENCE PROGRÈS

« Les rêves grandissent si vous grandissez. »

- Zig Ziglar



Les cartes Progrès sont des cartes Influence un peu particulières qui, une fois jouées, octroient aux rêveurs des capacités pérennes. Elles peuvent être défaussées normalement pour leur valeur de Détermination, mais leurs actions/effets ne peuvent être utilisés qu'une fois la carte placée dans votre **zone de Progrès** (sous votre plateau de Réveur) en payant le **coût de placement**, indiqué dans la partie supérieure de la carte. Une fois la carte placée, vous pouvez utiliser son action/effet. Une fois jouée, une carte Progrès active ne peut être défaussée pour fournir de la Détermination.

Un Réveur ne peut pas avoir plus de 4 cartes Progrès dans sa zone de Progrès, mais certains Masques (voir MASQUES, page 13) ou autres cartes peuvent modifier cette limite. 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 pas **volontairement** défausser une carte Progrès placée.

VOILER DES CARTES PROGRÈS – Voiler une carte Progrès 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, mais elle compte cependant dans votre limite de cartes Progrès.

Certaines règles renvoient aux symboles . 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.

MARCHÉ D'INFLUENCE & ACHAT DE NOUVELLES CARTES

Le Marché d'Influence est une réserve de cartes Influence que les joueurs pourront acquérir lorsqu'ils font des Achats sur la Mappemonde Onirique (page 14). Ces règles vous seront expliquées en cours de partie. Ces cartes peuvent rester dans la boîte (évitiez de les regarder) pour être sorties lorsque c'est nécessaire. Le Marché d'Influence va s'étoffer au fil de la campagne, certains Rêves permettant d'ajouter de nouvelles cartes à la réserve.

Quand le jeu vous permet d'acheter des cartes Influence, chaque Réveur peut piocher les 3 premières cartes du Marché, acheter celles qui l'intéressent avec l'argent dont il dispose, et les placer, face visible, au sommet de sa Défausse. Les cartes non acquises sont renvoyées au bas du Marché Influence. Le coût en argent de chaque carte du Marché d'Influence est indiqué dans le coin supérieur droit de celle-ci.

L'argent est principalement gagné dans les Songes, quand vous obtenez un Butin de Victoire, et en accomplissant des Rêves.

Quand le jeu vous demande de **RENOYER** une carte au Marché d'Influence, 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 Réveur et utiliser l'action spéciale qui se trouve au dos, même si vous n'êtes pas le Réveur indiqué.

Au début de la campagne, le Marché d'Influence est constitué de toutes les cartes Influence dont le dos ne comporte pas de code secret.

Au début de la campagne, le Marché des Objets est vide.

ACTIONS GRADUELLES



Le coût des actions Graduelles évolue en fonction du nombre de Réveurs et peut être payé en plusieurs fois, étalé sur plusieurs Tours. Le symbole 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 (graduellement). Chaque fois que vous payez le coût de base de l'action, indiquez-le à l'aide d'un **marqueur de Détermination** que vous placez sur l'action.

Exemple : Il y a 3 Réveurs en jeu et vous voulez effectuer une action Graduelle dont le coût est 3 . Un Réveur décide de dépenser 6 afin de placer 2 marqueurs de Détermination de la couleur correspondante sur l'action. Lors d'un prochain tour (ou du même), un autre Réveur n'aura plus qu'à payer 3 pour effectuer l'action.

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 Réveurs en jeu, un coût de 3 / 3 signifie que vous devez payer soit 12 , soit 12 . Vous ne pouvez pas combiner les deux couleurs.

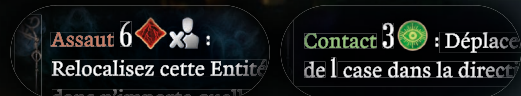
Une fois l'action Graduelle effectuée, remettez dans la réserve tous les marqueurs de Détermination utilisés pour la payer. Le nombre de ces marqueurs est limité : si vous devez placer un marqueur de Détermination d'une couleur donnée et la réserve n'en contient plus, vous pouvez prendre ce marqueur sur une autre action.

Un 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 : « » indique simplement un coût plus élevé, et non une action Graduelle que vous pouvez payer par étapes. Par exemple, avec 3 Réveurs en jeu, 2 signifie que vous devez payer 6 d'un seul coup.

ACTIONS D'ASSAUT/CONTACT



Exemples d'actions d'Assaut/Contact.

Ces actions, indiquées par les mots-clés « Assaut » ou « Contact », fonctionnent comme des actions normales, avec les exceptions suivantes :

Une action n'est pas forcément une action de Contact. Une action n'est pas forcément une action d'Assaut.

– Contrairement aux actions de tuile-plan qui requièrent la présence du Réveur dans leur case, les actions d'Assaut/Contact peuvent être effectuées depuis la portée de base d'Assaut/Contact, qui est de 1 case. Certaines cartes Influence ou Objet peuvent modifier 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 en une fois 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.

LIMITES DU PAQUET INFLUENCE

20-40

À certains moments précis du jeu (lors de la mise en place ou du Réveil), vous aurez l'occasion d'ajouter ou de retirer des cartes de votre paquet Influence. 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 inutilisées ne peuvent pas servir avant la prochaine 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).

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.

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, si vous payez au moins 1 Détermination (même si ce montant est inférieur au coût de l'action), vous pouvez choisir, après avoir payé, de lancer le dé de Chance pour tenter d'ajouter de la Détermination supplémentaire à cette action, 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 1/2/3 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. Cela compte comme un seul Déplacement. Si le lancer échoue, le Rêveur ne se Déplace pas du tout.

ACTIONS DE 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 effectuer une action de Déplacement, défaussez soit des cartes Influence, soit des cartes Objet Actif dotées de . Déplacez ensuite la figurine de votre Rêveur d'un nombre de cases inférieur ou égal au nombre de sur les cartes défaussées. Un Déplacement est toujours orthogonal (vertical ou horizontal). Les diagonales ne sont pas autorisées*.

* Certaines cartes Influence/Objet peuvent modifier cette règle, voire procurer d'autres bonus au Déplacement...

RELOCALISATION - 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 ».



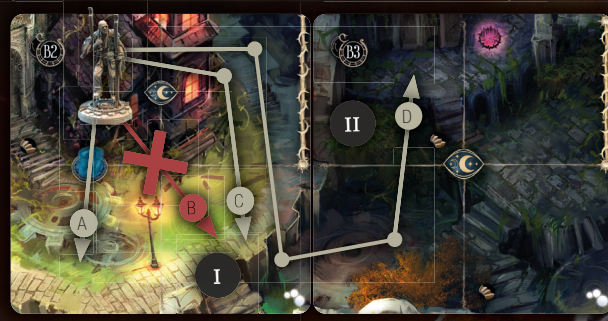
RELANCES

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.

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.

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.

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).

OBJETS



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

Il ne peut jamais y avoir que 3 **OBJETS ACTIFS*** au maximum, qui sont placés dans leurs emplacements respectifs sur le plateau. Tous les Rêveurs ont accès aux Objets actifs : ils peuvent soit les utiliser pour leur action/effet, soit les défausser pour leur valeur Détermination. Sauf indication contraire, un Objet n'est pas défaussé après avoir été utilisé pour son action/effet.

* Le plateau comporte un 4^e emplacement d'Objet qui pourra être déverrouillé.

Vous avez peut-être découvert des **OBJETS DE DÉPART** lors du Rêve d'initiation (3 que vous avez pu conserver en tant qu'objets actifs, et 2 autres qui ont été placés dans vos **ARCHIVES**). Si vous ne les avez pas trouvés, ils ont été envoyés au **MARCHÉ DES OBJETS**. Vous pourrez les acquérir plus tard en découvrant des Lieux où faire des Achats sur la Mappemonde Onirique.

Toutes les autres cartes Objet possédées par les Rêveurs sont considérées inactives, et placées face cachée dans l'emplacement des Archives.

Quand le jeu vous permet de **RÉCUPÉRER UN OBJET**, (grâce à une carte Influence ou à un Script), piochez-en un au hasard dans les **ARCHIVES** et placez-le dans un emplacement d'Objet actif. Si aucun emplacement n'est libre, vous devez soit commencer par défausser un Objet qui s'y trouve, soit renvoyer l'Objet pioché aux Archives. La plupart du temps, les **OBJETS DÉFAUSSÉS** vont aux **ARCHIVES** (mais il se peut que certains soient renvoyés au **MARCHÉ DES OBJETS**. Vous pourrez de nouveau les acquérir en faisant des **ACHATS**, voir page 15).

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 la même case.



Portée 0



Portée 1



Portée 2



Portée 3

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. En revanche, si une règle indique « n'importe quelle case », vous pouvez ignorer la portée, les Murs et les cases Bloquées.



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

PHASE DE SITE DU RÊVE

Si tu regardes trop longtemps l'abîme,
l'abîme aussi regardera en toi.

— Friedrich Nietzsche

Les **ENTITÉS** sont des croque-mitaines ou des êtres éthérés qui peuplent le Monde Onirique. Dans le Site du Rêve ou du Songe, ils sont représentés par les figurines ou pions correspondants. Ils agissent une fois que les joueurs passent à la **PHASE DE SITE DU RÊVE** et leurs actions sont déterminées par les indications sur les **cartes Tour** et les **tuiles d'Entité**.

Au début de la Phase du Rêve, commencez par examiner la **carte Tour face visible**.

CARTES TOUR



Les **cartes Tour** ont une double fonction : elles permettent non seulement de compter les Tours dans les Songes/Rêves, mais indiquent également comment se comportent les **Entités** et comment évolue le Site du Rêve, en perpétuel changement.

COMPTER LES TOURS

Au début de chaque Songe/Rêve, Mélangez toutes les cartes Tour et piochez-en au hasard le nombre indiqué, puis placez-les, face visible, dans l'emplacement du paquet Tour. Ce nombre figure dans le coin supérieur droit des tuiles du Songe et dans le coin inférieur gauche des tuiles du Rêve. Les cartes restantes sont placées dans la Défausse Tour, face cachée.

La carte Tour révélée au sommet du paquet est appelée « carte Tour en cours ». Elle doit être la seule visible de tout le paquet Tour. À la fin du Tour (une fois toutes les étapes de la carte résolues), défaussez-la et révélez la suivante pour le prochain Tour.

Si une nouvelle carte Tour est révélée, un autre Tour commence. Quand vous êtes à court de cartes Tour, le Songe/Rêve s'achève : résolvez l'effet « Plus de Tours » décrit sur la tuile du Songe/Rêve.



EFFET DE MÉTAMORPHE – Renforce l'Entité (voir **MÉTAMORPHES**, page 13).



EFFET DE BASE – Un effet négatif mineur.

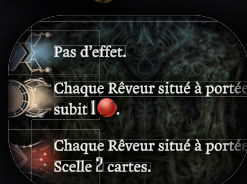


EFFET SPÉCIAL – Un effet négatif majeur.

Effets de cartes Tour

EFFETS DES ENTITÉS ET DES SONGES/RÊVES

Au début de la Phase de Site du Rêve, chaque étape de la carte Tour en cours est résolue de **haut en bas**. Ces étapes sont composées de 3 **effets principaux** (affichés ci-dessus) et d'une **étape de Déplacement d'Entité**.



Dans cet exemple, l'**EFFET DE BASE** qui apparaît sur la **CARTE TOUR** permet à l'**ENTITÉ** d'infliger 1 à chaque Rêveur situé à une portée 1, tandis que l'**EFFET SPÉCIAL** force chaque Rêveur situé à une portée de 2 à **SCELLER** 2 cartes.

TUILES D'ENTITÉ

On distingue 2 types de tuiles d'Entité : celles qui se trouvent dans les **RÊVES** et celles présentes dans les **SONGES**. Ces deux types comportent quelques différences mineures. Les **TUILES D'ENTITÉ DU SONGE** sont détaillées plus loin, dans la section **SONGES**.

UNE CHOSE MALÉFIQUE

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

Interactions avec l'Entité

Pas d'effet.

Chaque Rêveur situé à portée 1 subit 1.

Chaque Rêveur situé à portée 2 Scelle 2 cartes.

Valeur de Déplacement

Effets de l'Entité

Utilisez un Humain Changeforme.

Mise en Place

MISE EN PLACE : Commencez par la partie Mise en Place, située dans le coin supérieur droit. Il vous sera parfois indiqué de préparer un certain nombre de cartes Tour, de générer des pions/figurines d'Entité ou de procéder à diverses étapes de mise en place.

(Voir **GÉNÉRATION D'ENTITÉ**, page 6, pour plus de détails sur ce point).

FIGURINES D'ENTITÉ : Les figurines placées par les Rêveurs (par le biais de cartes Influence ou de cartes Note) ne sont **PAS** considérées comme étant des entités, sauf spécification contraire.

INTERACTIONS : Il s'agit d'actions que vous pouvez effectuer avec (ou contre) l'Entité. Si vous êtes situé dans la portée requise de l'Entité, vous pouvez effectuer l'action. Pour rappel les actions d'Assaut/Contact ont une portée de base de 1.

EFFETS DE L'ENTITÉ : voir colonne de gauche, **EFFETS DES ENTITÉS ET DES SONGES/RÊVES**.

Note : Si un effet indique « Si le Rêveur 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, vous n'êtes affecté qu'une fois (à moins que la tuile ne spécifie que l'effet est fonction du nombre d'Entités à portée).

Ces effets se trouvent généralement sur la **TUILE D'ENTITÉ**, mais ils peuvent également apparaître sur d'autres cartes Secret en fonction du Songe/Rêve.

Si une carte Tour indique un effet, mais que ce dernier n'apparaît sur aucun élément en jeu, ignorez cet effet.

Vous pourrez constater que c'est le cas dans la première moitié du Rêve d'initiation.

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

Si le jeu vous demande d'effectuer une tâche quelconque à la fin du Tour, faites-le après avoir résolu toutes les étapes.

AUTRES RÈGLES DES CARTES TOUR

BLOQUER DES ÉTAPES/AJOUTER DES TOURS

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.

COULEURS DE TOUR (♥, ♠, ♦, ♣).

Chaque carte Tour porte le symbole de l'une des quatre Couleurs de Tour. Ces symboles ne produisent aucun effet par eux-mêmes, mais certaines règles ou cartes peuvent s'y référer.

BUTIN

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.

DÉPLACEMENT DES ENTITÉS

Les **ENTITÉS** se Déplacent pendant l'étape de la Phase de Site du Rêve. Chaque Entité possède sa propre **valeur de Déplacement**, indiquée sur sa tuile d'Entité. Pendant cette 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 une nouvelle fois le dé et résolvez le résultat.

Sauf indication contraire dans leurs règles de Déplacement, les Entités se Déplacent vers le Rêveur le plus proche. Si plusieurs Rêveurs remplissent ce critère, les joueurs décident de la direction empruntée par l'Entité. Quand elle doit effectuer un Déplacement, une Entité qui se trouve dans la même case qu'un Rêveur ou qui ne dispose d'aucun chemin autorisé vers sa cible ne se Déplace pas. Une Entité qui entre dans la case occupée par le Rêveur ciblé arrête son Déplacement.

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

* Le dé de Déplacement est lancé individuellement pour chaque Entité. Vous pouvez cependant, en fonction de vos préférences et de votre expérience de jeu, 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.



L'Entité ignore le dé de Déplacement. Ce symbole est souvent accompagné de règles supplémentaires spécifiques à l'Entité concernée.

MÉTAMORPHES

Les **MÉTAMORPHES** ont pour effet de renforcer les Entités, leur procurant divers avantages tant que le pion correspondant se trouve sur la **TUILE DE L'ENTITÉ**. Ils sont principalement appliqués lors de l'étape **D** des **CARTES TOUR**.

Quand vous devez ajouter des **PIONS MÉTAMORPHES**, Piochez-en le nombre indiqué au hasard et placez-les, face visible, sur la tuile de l'**ENTITÉ**. Pour cette opération, il est recommandé d'utiliser un petit sac opaque ou une tasse. Pour rappel, vous pouvez, en tant qu'action de Base, retirer 1 Métamorphe en dépensant 1 **Clé**. Les Métamorphes retirés retournent à la réserve.



Chaque effet d'**ENTITÉ** qui inflige **1** inflige **1** supplémentaire.



Chaque effet d'**ENTITÉ** qui Scelle vos cartes Scelle 2 cartes supplémentaires.



La valeur de Déplacement de l'**ENTITÉ** augmente de 2. Quand vous obtenez **II**, l'Entité ne se déplace que de 1 case.



Tous les effets de l'**ENTITÉ** dotés d'une portée voient cette portée augmentée de 1.



Les **MASQUES** de tous les Rêveurs sont inactifs. Tous les effets sont appliqués immédiatement (par exemple, une réduction de la taille de votre main ou de la limite de vos cartes Progrès entraîne une défausse immédiate).



Les cartes Progrès placées de tous les Rêveurs sont inactives. Tous les effets sont appliqués immédiatement. Vous pouvez toujours en placer de nouvelles, mais elles seront inactives.



Les Rêveurs ne peuvent pas relancer de dé, de quelque façon que ce soit.



Les Rêveurs ne peuvent pas utiliser leurs **GEMMES** pour effectuer des relances (mais peuvent toujours en gagner). Ils peuvent toutefois payer des effets dont le coût est exprimé en **GEMMES**.

MASQUES

Dans un monde que l'on ne comprend plus
Il est parfois difficile de découvrir la vérité
- Brendan Perry, This Boy



Au cours du Premier Rêve, les joueurs découvrent leurs deux Masques initiaux. Lorsqu'ils sont portés, les Masques octroient des pouvoirs spéciaux.

Un Rêveur ne peut porter qu'un seul Masque à la fois, qui est désigné sous l'appellation de Masque actif, généralement choisi au début de chaque partie (insérez-le dans un socle plastique). 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 et le récupérer au début du Tour suivant, lors de l'étape de Pioche.

Quand le jeu vous permet de récupérer un Masque, vous pouvez remplacer votre Masque actif par un autre de vos Masques ou, si tous vos Masques sont défaussés, choisir l'un d'entre eux et le rendre actif. Quand vous devez défausser un Masque, vous le perdez. Mettez-le dans la boîte ou de côté. Vous pouvez par exemple placer vos cartes Scellées sur ou sous vos Masques défaussés. Quand vous gagnez un nouveau Masque, vous pouvez choisir de le porter immédiatement en défaussant votre Masque actif actuel.

Tous les Masques non utilisés sont remis dans la boîte. Les cartes Secret (**cartes II-41S**) représentent les Masques des Rêveurs. Elles peuvent servir à identifier les propriétaires de chaque Masque.

HORLOGE

Certaines instructions peuvent vous faire gagner ou perdre des **HEURES**. Au début d'une partie normale, le **PION HEURE** indique le nombre d'**HEURES** dont vous disposez. Elles peuvent être utilisées soit pour vous Déplacer, soit pour gagner des Tours supplémentaires : dépensez X **HEURES** pour gagner soit X Déplacements soit 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.

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**.

Il est possible que vous veniez à posséder plus de cartes Sagesse que le porte-cartes peut en contenir. Dans un tel cas, les joueurs décident quelles cartes sont placées dans le porte-cartes afin de faciliter leur utilisation. Quel que soit l'endroit où elle se trouve, une carte Sagesse est toujours considérée comme étant active.



À LA FIN D'UN SONGE/RÊVE

À la fin d'un Songe/Rêve, ne défaussez pas vos cartes Influence en main, vos cartes Progrès placées, vos Gemmes Brillantes ou vos autres bonus, à moins qu'une règle ne vous intime de le faire. Ne remélangez pas vos Défausses et vos paquets. Laissez les cartes Scellées en l'état.

Les joueurs retournent au marqueur d'Équipe sur la Mappemonde Onirique, sauf indication contraire du Songe/Rêve. Suivez attentivement les instructions données dans la conclusion du Rêve afin de ne pas rater d'étape, ce qui pourrait vous empêcher de progresser dans la campagne.

À la fin du Premier Rêve, les Rêveurs reçoivent la consigne de se « réveiller » (voir **RÉVEIL**, ci-dessous). Après votre réveil, vous allez vous retrouver sur la Mappemonde Onirique, aux portes de la Cité.

RÉVEIL

Le Réveil est un mécanisme de récupération et de réinitialisation que vous découvrirez à la fin du premier Rêve. Les Rêveurs pourront se débarrasser de leur Détresse et récupérer leurs cartes Scellées, mais au coût des Clés qu'ils ont obtenues, de leurs **GEMMES** et de leurs cartes Progrès placées. Les Rêveurs se « réveillent » dans le Lieu du réveil, dans la Zone Suburbia de la Mappemonde Onirique. Ce Réveil peut être résolu à tout moment, après avoir résolu l'effet du Lieu sur la Mappemonde Onirique. Consultez la carte Sagesse Réveil pour le détail des étapes à effectuer. Lors de cette résolution, les joueurs pourront changer de Rêveur, modifier leur paquet Influence et remplacer leur Masque actif par un autre en leur possession.

**STOP ! VOUS DEVRIEZ EN SAVOIR ASSEZ POUR JOUER LE PREMIER RÊVE.
REPRENEZ VOTRE LECTURE UNE FOIS LE RÊVE ACHÉVÉ.**

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



Une fois terminé le Premier Rêve, reprenez la lecture.

MAPPEMONDE ONIRIQUE

Si une ville peut avoir de la personnalité, pourquoi n'aurait-elle pas aussi une âme ? Peut-être rêve-t-elle ?

- Neil Gaiman,
Sandman, Au Bout des Mondes



La **MAPPEMONDE ONIRIQUE** offre une vision d'ensemble de la position de l'Équipe dans le Monde Onirique. En partant de la case de **RÉVEIL**, vous allez déplacer le **marqueur d'Équipe** en suivant les **grandes flèches** jusqu'à atteindre de nouveaux Lieux dotés de symboles. Contrairement au Songes/Rêves, il n'y a pas de Tours proprement dits sur la Mappemonde Onirique, et le déplacement le long des grandes flèches est gratuit (il ne coûte pas de Détermination). Les **petites flèches** représentent des **RACCOURCIS**, plus risqués. Chaque fois qu'un Raccourci est emprunté, chaque Rêveur doit Sceller 1 carte.

Tous les symboles de la Mappemonde Onirique sont détaillés sur la carte Sagesse éponyme. Vous découvrirez cette carte à la fin du Premier Rêve.

Les raisons d'emprunter ces voies sont multiples : gagner des Clés qui vous permettront de franchir les **Portails du Rêve**, et préparer les Rêveurs aux épreuves qui les attendent en accomplissant des **Songes** (voir **Songes**, colonne de droite) dans lesquels ils pourront placer des cartes Progrès, gagner de l' et des .

Vous pouvez à présent effectuer votre premier déplacement sur la Mappemonde Onirique. Après avoir résolu le Lieu dans lequel vous vous êtes rendus, lisez le reste du livret de règles.

SONGES

Les **SONGES** sont de courtes aventures que vous découvrirez au cours de vos pérégrinations sur la Mappemonde Onirique. On les pioche dans le paquet de **TUILE DU SONGE**. À partir de la fin du Premier Rêve, ce paquet va progressivement être constitué de toutes les tuiles de Songe acquises au cours du jeu, qui seront placées au-dessus de la **TUILE DU SONGE PHASE DELTA**, reconnaissable à son dos vert (voir **PHASE DELTA**, page 15).

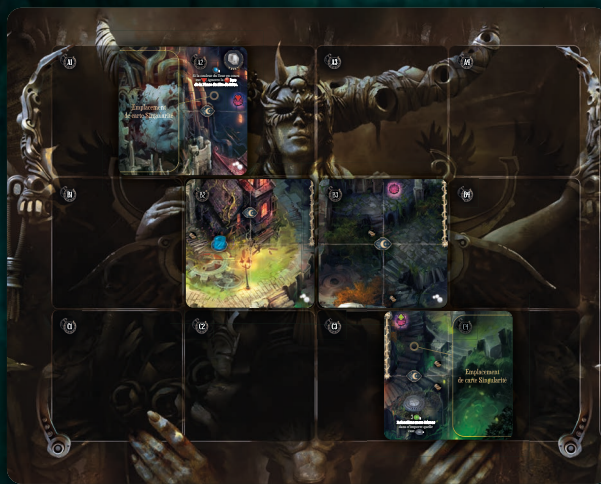
Ce paquet Songe va évoluer au cours de la campagne, et sera principalement constitué d'Entités du Songe, parfois hostiles, parfois bienveillantes, auxquelles seront confrontés les Rêveurs. Lorsqu'une tuile d'un type différent est piochée, suivez simplement les instructions qui y figurent. Quand le jeu vous demande d'ajouter une nouvelle tuile au paquet Songe, celle-ci est ajoutée au bas du paquet.

Au début de jeu, vous découvrirez que ce paquet ne contient qu'une seule **ENTITÉ**, le « **Revenant** », ainsi que deux autres cartes, en fonction du nombre de cartes Progrès placées. Ne vous précipitez pas pour déverrouiller ces cartes, car elles vont ajouter des **ENTITÉS** plus redoutables à vos parties.

PLAN DU SITE DU SONGE

La plupart des rencontres avec les **Entités du Songe** se dérouleront sur un **plan de Site du Songe**, similaire à celui des Sites du Rêve.

Lors du **Réveil** et après avoir terminé chaque Rêve, défaussez toutes les tuiles-plans du Site du Rêve (si ce n'est déjà fait) et placez 2 **tuiles-plans du Songe de DÉPART/MISE EN PLACE**. Assurez-vous de bien suivre les règles de placement (en faisant correspondre les codes de la tuile avec ceux du plateau). Mélangez le reste des tuiles plans du Songe déverrouillées et placez-les, face cachée, dans leur emplacement du plateau. Elles seront piochées et placées en tant qu'**effet de carte Destin** (voir **CARTES DESTIN**).



Le Site du Songe tel qu'il apparaît vers la fin d'une campagne.

TUILES D'ENTITÉ DU SONGE

UN REVENANT DERRIÈRE MOI 4 TOURS

Valeur de Déplacement : Créez un Revenant.

Mise en Place

Interactions

7 : Placez 1 pion sur votre tuile.

Seulement quand le Revenant ne se trouve PAS dans une case :

Assaut 6 / 16 (portée 1) : Chassé. Gain de Butin. Fin du Songe.

Effets de l'Entité

Délivrance

Ajoutez 1 Métamorphe. Défaussez tous les pions.

Chaque Rêveur situé à portée 0 ou dans une case subit 1.

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

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

Plus de Tours/Éviter

Les **TUILES D'ENTITÉ DU SONGE** ressemblent beaucoup à celles des Rêves, mais elles possèdent cependant quelques particularités propres aux Songes.

- **MISE EN PLACE : TOURS** - Comme au début d'un Rêve, placez les figurines et créez un paquet Tour composé du nombre de cartes indiqué. Ce paquet détermine le temps dont vous disposez pour terminer le Songe. Lorsque vous ne pouvez plus piocher, résolvez l'effet « **Plus de Tours/Éviter** ».

- **PLUS DE TOURS/ÉVITER** - Si l'Entité dispose d'un effet « **Éviter** », les Rêveurs peuvent, au début de n'importe quel tour, de résoudre l'effet « **Plus de Tours** » plutôt que de jouer le Songe. Si cet effet ne tient compte d'aucun élément installé durant la mise en place, les Rêveurs peuvent même Éviter le Songe avant qu'il ne commence. Ces effets engendrent généralement des conséquences négatives (mais pas toujours).

- **DÉLIVRANCE** - Cette mécanique de jeu sera déverrouillée ultérieurement dans la campagne.

- **GAIN DE BUTIN** - Résolvez la partie « **Butin** » de la **carte Tour en cours**. Cela se produit généralement si vous sortez victorieux du Songe (mais pas toujours).

- « **FIN DU SONGE** » - Le Songe se termine immédiatement. Défaussez la tuile du 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 ce Songe. **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 du Songe en cours. Les figurines des Rêveurs restent également dans les cases qu'elles occupaient à la fin du Songe. Elles occuperont les mêmes positions au début du Songe suivant. À présent, retournez sur la Mappemonde Onirique.

PIONS AFFLICTION

Au cours du jeu, les Rêveurs comme les Entités peuvent être affectés par différentes Afflictions.

Les pions Affliction sont placés à côté de la figurine/Entité ciblée et n'affectent que celle-ci.

Si vous devez placer un pion Affliction particulier et que la réserve n'en contient pas, l'effet est ignoré. Il y a peu de pions Afflictions, et chacun représentent deux Afflictions différentes (une sur chaque face), ce qui limite le nombre de ces pions pouvant être placés.



DÉSORIENTÉ - La portée maximale des Effets de l'Entité/Actions du Rêveur est réduite à 1 jusqu'à la fin du Tour/Phase des Rêveurs.



SONNÉ - Ce Tour-ci, toute infligée par des effets émanant de la cible Sonnée est ignorée.



PARALYSÉ - L'Entité/Rêveur affecté ne peut pas se Déplacer/Relocaliser jusqu'à la fin du Tour/Phase des Rêveurs.



ÉMPOISONNÉ - L'Entité affectée ne peut plus gagner de nouveaux Métamorphes jusqu'à la fin du Songe/Rêve.

CARTES DESTIN ?



Les cartes Destin présentent de courts interludes, de petites aventures ou divers événements que les Rêveurs vont vivre au cours de leur périple dans le Monde Onirique.

Quand vous entrez dans un Lieu **?**, piochez la première carte du paquet **DESTIN** et résolvez-la. Chaque carte détaille les règles nécessaires à sa résolution.

Certaines cartes Destin indiquent de piocher et de placer 1 **tuile-plan du Songe**. Ces tuiles vont venir agrandir le Site du Songe existant (respectez les règles de placement des tuiles en faisant correspondre leurs codes avec ceux du plateau). Après avoir pioché une tuile, si le Site du Rêve contient un **emplacement de Singularité** disponible, placez-y cette carte Destin (si plusieurs emplacements sont disponibles, choisissez).

Dans les autres cas, les cartes Destin résolues sont placées au bas de leur paquet.

Les cartes **DESTIN** qui contiennent une **Singularité** (appelées **cartes Singularité**) peuvent, selon la carte, créer de nouvelles options dans certaines cases du plan, ou encore affecter de façon positive comme négative tout le site.

JOUER DES CARTES DANS LE MONDE ONIRIQUE

La plupart du temps, les cartes Influence et les Objets servent principalement à l'intérieur des Songes/Rêves plutôt que sur la Mappemonde Onirique. Toutefois, il existe des exceptions. Certaines cartes traitent du déplacement sur la Mappemonde Onirique ou affectent la résolution des effets de Lieu.

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.

D'autres 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 Influence ou Objet lorsque vous vous trouvez sur la Mappemonde Onirique.

CARTES SAISON

Les cartes Saison modifient certaines règles lorsque vous voyagez dans le Monde Onirique. En règle générale, vous déclencherez une Saison positive si le Rêve s'achève sur une victoire. À l'inverse, échouer dans un Rêve provoquera une Saison négative. Les cartes Saisons contiennent des astuces qui vous permettent de déterminer quels effets, positifs comme négatifs, se produiront si vous réussissez ou échouez un Rêve. Notez que mourir ne cause pas de changement de Saison.

PHASE DELTA



Au bout d'un moment, vous finirez par tomber sur la dernière **TUILE DU SONGE**, dotée d'un **DOS VERT**. Il s'agit de la **PHASE DELTA**, qui permet aux Rêveurs de souffler un peu avant de replonger dans les profondeurs du Monde Onirique.

Lors de la résolution de cette tuile, les Rêveurs peuvent soit :

- Soigner toute leur **?**
- Desceller toutes leurs cartes
- Dévoiler toutes leurs cartes Progrès
- Remélanger leur paquet Influence
- Récupérer leur Masque

Les Heures sont réinitialisées en fonction du nombre de joueurs
- 1/2/3/4/5 joueurs = 5/4/3/2/1 Heures.

Ensuite, toutes les autres **TUILES DU SONGE DÉFAUSSÉES** sont remélangées et placées **au-dessus** de cette tuile afin de commencer un nouveau cycle.

Pour rappel, le site du Songe reste en place.

ACHATS

Si vous parvenez à découvrir un **LIEU ÉCHOPPE**, vous pourrez utiliser votre carte **ACHATS ! (II-41C)** qui permet à chaque Rêveur de choisir l'une des options suivantes :

ACHETER DES CARTES INFLUENCE - Piochez 3 cartes du **PAQUET MARCHÉ D'INFLUENCE** et achetez celles que vous voulez en payant le **COÛT** en **?** indiqué dans le coin supérieur droit de la carte. Placez ces cartes dans votre Défausse. Les cartes non acquises sont remises au bas du paquet Marché.

OU

ACHETER 1 OBJET - Piochez 1 Objet au hasard du **MARCHÉ DES OBJETS** et obtenez-le pour 2 **?** en le plaçant dans un emplacement d'**OBJET ACTIF** (défaussez l'Objet qui s'y trouve si nécessaire).

Si vous n'achetez ni de cartes ni d'Objets, gagnez 1 **?**. Renvoyez ensuite la carte Achats aux **SECRETS**. Vous aurez généralement l'occasion de la récupérer en terminant des Rêves.

CARTES NOTE

Généralement, les cartes Note sont à usage unique et servent dans une situation ou un Rêve spécifiques. Ces cartes sont recto verso et détaillent leurs propres conditions d'utilisation.

Toutes les cartes Note gagnées au cours de la partie sont placées dans les Archives. Elles peuvent être utilisées par n'importe quel Rêveur.

LA MAPPEMONDE ONIRIQUE DANS ETHERFIELDS 2.0

Vos premiers déplacements sur la Mappemonde Onirique vont vous sembler simples et dirigistes. Ne vous inquiétez pas, le monde va évoluer au cours de la partie !

CARTES FAIBLESSE



Lorsque le jeu vous indique de gagner une **CARTE FAIBLESSE**, piochez une carte du **PAQUET FAIBLESSE** et placez-la au sommet de votre Défausse. Ces cartes infligent divers effets négatifs et viennent encombrer votre paquet Influence.

Quand vous piochez une carte Faiblesse de votre paquet Influence, vous devez la résoudre immédiatement. Selon la carte, certaines seront ensuite placées dans votre Défausse, tandis que d'autres iront rejoindre votre zone de Progrès (générant un effet négatif continu). Ces dernières ne comptent pas dans votre limite de cartes Progrès actives.

La plupart des cartes Faiblesse peuvent être retirées de votre paquet Influence contre paiement (généralement 1 **?**), après quoi elles sont renvoyées au bas du paquet Faiblesse.

Pour rappel, les cartes Faiblesse sont ignorées lorsque vous devez Sceller des cartes. Elles sont ensuite remises au sommet de votre paquet Influence (voir **Sceller/Desceller des cartes** page 8).

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).

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 (pourant 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.



Petits Séparateurs



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.



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

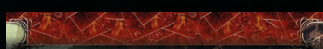
Le paquet Saison apparaîtra au cours de la campagne.

Grands Séparateurs :



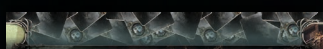
Tuiles Retirées

Indique les tuiles qui ont été retirées du jeu.

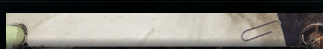


Paquet Songe

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.

SAUVEGARDER 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' qui 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, qui lui permet de gagner 1 lors de la mise en place de la partie suivante.

Résolvez les étapes 1 à 3 de la carte Réveil.

- 1] Défaussez toutes les cartes Influence (paquet, main et zone de Progrès)
- 2] Soignez toute la et Descellez toutes les cartes.
- 3] Défaussez toutes les Clés et les

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 (II-41 S).
- Toutes les cartes de l'Équipe dans les Archives (cartes Note).
- Le paquet Tour
- Le paquet Destin
- Le paquet Faiblesse
- Le paquet tuile-plan du Songe
- Le paquet Songe
- Le paquet Saison (conservez la Saison active au sommet du paquet)
- Les tuiles de Portail du Rêve doivent être rangées dans l'enveloppe spéciale
- Les pions Signe qui sont encore disponibles
- Les autres éléments doivent être rangés séparément dans des sachets

Quand vous sauvegardez, si vous êtes toujours dans un Rêve, considérez qu'il s'agit d'une « Mort du Rêveur » (carte Secret II-42 I).

AJOUTER UN NOUVEAU RÊVEUR

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).

VARIANTES

LE 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 pour obtenir un effet relatif aux **Métamorphes** / / / /Heures ou cartes **Scellées**.

Mélangez le paquet de cartes classique et piochez 3 cartes au hasard : ce sont vos **cartes Fortune**. Consultez ces cartes et décidez si vous voulez tenter votre chance ou non. Si vous le faites, piochez 3 nouvelles cartes au hasard : ce sont vos **cartes Infortune**. Si le total* de vos cartes Fortune est supérieur à celui de vos cartes Infortune, résolvez l'effet positif de l'effet sur lequel vous souhaitez influencer. Sinon, résolvez l'effet négatif.

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

	EFFET POSITIF	EFFET NÉGATIF
MÉTAMORPHES	Défaussez tous les Métamorphes d'une Entité	Ajoutez 2 Métamorphes sur une Entité
	Gagnez toutes les disponibles (répartissez-les entre les Rêveurs)	Les Rêveurs défaussent toutes leurs
HEURES	Ajoutez 2 Heures	Perdez toutes les Heures
	1 Rêveur au choix se soigne de 2	1 Rêveur au choix subit 1
CARTES SCÉLLÉES	Chaque Rêveur Descelle 5 cartes	Chaque Rêveur Scelle 5 cartes

ROUNDS STRUCTURÉS

Si vous souhaitez un ordre du Tour plus structuré, vous pouvez commencer par le Premier Joueur, puis continuer dans le sens horaire avec le joueur suivant : chaque Rêveur effectue un round qui comprend 1 action de Rêve (Action de tuile-plan, interaction avec une tuile d'Entité ou de Rêve) et autant d'actions (Déplacement, actions de Base, actions des cartes Influence/Objet, etc.) et d'activités (placer des cartes Progrès, gagner des Gemmes Brillantes, etc.) qu'il le souhaite. Vous pouvez passer pour le round en cours et agir de nouveau au suivant. Chaque joueur effectue un nombre de rounds à sa convenance, jusqu'à ce que tout le monde n'ait plus de cartes à jouer ou passe d'affilée. Le Premier Joueur reçoit le marqueur Premier Joueur. Il est chargé de résoudre tout conflit ou indécision entre les joueurs. Au début de chaque nouveau Tour, ce marqueur est passé dans le sens horaire au joueur suivant.

FAQ/CLARIFICATIONS

CARTES INFLUENCE

– Dans la plupart des cas, les actions/effets qui apparaissent sur les cartes Influence se produisent simultanément, à l'exception de certains timings précis ou d'étapes progressives.

MAPPEMONDE ONIRIQUE

– Quand vous « Relocalisez le marqueur d'Équipe », le marqueur doit être placé dans un Lieu différent.

– Tout effet ou action « Une fois par Tour » ne peut être utilisé qu'une seule fois lors de chaque voyage entre des Songes/Rêves sur la Mappemonde Onirique.

ENTITÉ

– Sont considérés comme Entités tous les pions/figurines d'Entité dotés d'un nom spécifique, ainsi que tous les Changeformes. Les figurines placées par les Rêveurs (par le biais de cartes Influence ou Note) ne comptent PAS comme des Entités, sauf spécification contraire.

– Si vous êtes à portée de plusieurs pions/figurines d'une même Entité, celle-ci ne vous affecte qu'une seule fois (à moins que les effets soient basés sur leur nombre).

– Le nombre maximal d'Entités utilisant des figurines d'Humains/ Créatures Changeformes est 4, car le jeu ne contient que 4 figurines de chaque catégorie. La tuile d'Entité indique lesquelles utiliser.

– Lorsqu'une Entité, au moment de se Déplacer, se trouve à égale distance de plusieurs Rêveurs éligibles, les joueurs choisissent vers lequel elle se Déplace.

CARTE TOUR

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 tout de suite.

GESTION DU PAQUET

Les paquets ne sont remélangés que lorsqu'un élément de jeu vous indique de le faire.

JEU EN SOLITAIRE

Lorsque vous jouez en solo, il est possible que vous trouviez certaines cartes moins adaptées aux parties en solitaire. Si vous le souhaitez, vous pouvez retirer ces cartes de la partie 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 PREMIERS SOUVENIRS

Ces cartes sont à usage unique. Une fois leur condition remplie et leur effet résolu, retirez-les de la partie.

COMPAGNONS

Les Compagnons sont des êtres amicaux auxquels les Rêveurs peuvent faire appel lors des Songes/Rêves.

Les Compagnons ne sont ni des Rêveurs ni des Entités. Ils comptent toutefois dans la limite de pions/figurines dans une case. Ils sont ignorés par toutes les actions/effets des Rêveurs, Rêves ou Entités, à moins que leur carte Progrès/Note n'indique le contraire.

LISTE DES COMPAGNONS

- Armoire
- Chat Ailé
- Chevalier Carton
- Fantôme
- Loup de l'Éther
- Pingouin
- Sibylle

MODES DE JEU OPTIONNELS

Vous trouverez ci-après les règles de 3 modes de jeu optionnels.

Les cartes et tuiles de chaque mode sont rangées au bas de leurs paquets Secret respectifs : la **carte SR** (carte Sagesse Sieste Régénérante), la **tuile EEO** (tuile de Système de Sauvegarde EEO), et la **tuile MRC** (Tuile de Songe Mode Rêve Continu)

SIESTE RÉGÉNÉRANTE

Mode Optionnel

Le Mode Sieste Régénérante rend le jeu un moins punitif, en vous permettant de recommencer les Rêves dans lesquels vous avez échoué sans avoir à trouver de nouvelles Clés. Ce mode est conseillé aux groupes qui trouvent la difficulté de certains Rêves trop élevée ou qui veulent simplement explorer l'histoire.

Mise en Place :

- Placez une carte Sagesse Sieste Régénérante dans le porte-cartes.

Sauvegarde de la Partie

– À la fin de chaque partie, si la Sieste Régénérante se trouve sur une tuile de Portail, placez-la, avec la tuile de Portail correspondante, en première position dans l'enveloppe.

SYSTÈME DE SAUVEGARDE

Mode Optionnel

Le système de sauvegarde a été conçu pour ceux qui souhaitent une expérience plus accessible. Il ne requiert pas l'utilisation des règles de Réveil pour sauvegarder ou reprendre une partie. À la place, il utilise un élément qui a déjà fait ses preuves : la Fiche de Sauvegarde.

Pour sauvegarder votre partie, utiliser la Fiche de Sauvegarde jointe. Si elle a déjà été utilisée, vous pouvez la télécharger au format PDF à l'adresse suivante :

awakenrealms.com/download/

Avant de sauvegarder votre partie, quittez immédiatement le mode Chevalier des Épines.

MODE RÊVE CONTINU

Mode Optionnel

Les joueurs aguerris qui souhaitent une expérience de jeu plus condensée peuvent opter pour le mode Rêve Continu, qui permet de raccourcir le temps passé entre chaque Rêve, au détriment cependant de l'impact des Songes et de la Mappemonde Onirique sur vos parties. Ce mode est plutôt conseillé aux joueurs qui privilégient les longues sessions de jeu constituées de plusieurs Rêves.

Ce mode n'est pas recommandé pour les joueurs débutants, ni pour ceux dont les sessions ne comprennent généralement qu'un seul Rêve.

Avant que vous ne décidiez d'utiliser ce mode, nous vous invitons à consulter quelques conseils et astuces sur la manière d'approcher les Songes dans Etherfields.

– Au début de votre partie, vos Rêveurs ne sont pas encore « construits » : il vous faut placer des cartes Progrès, récolter des Gemmes Brillantes et gagner de l'Éther. Les Songes constituent le moyen idéal d'y parvenir.

– La plupart des Songes peuvent être Évités si vous ne vous sentez pas prêt à les affronter. Le coût pour les Éviter est généralement inférieur à celui du Songe dans son intégralité.

– Si vous savez ce qu'est la Délivrance (si ce n'est pas le cas, vous le découvrirez tôt ou tard), essayez de comprendre ce que vous devez affronter et utilisez vos connaissances pour faire les bons choix. Vous pourrez ainsi vous débarrasser des Songes les plus indésirables.

– Planifiez votre victoire : si vous gagnez lors du bon Tour, vous pourrez acquérir le Butin dont vous avez besoin (par exemple soigner votre Déesse ou acquérir de l'Éther).

Mise en Place :

Placez la tuile « Mode Rêve Continu » dans l'emplacement du Portail du Rêve.

Au début d'un Songe, après avoir consulté le recto de la tuile du Songe, vous pouvez décider de la défausser et de résoudre la tuile « Mode Rêve Continu » à la place. Considérez-la comme une tuile de Songe normale.

Dès que vous entrez dans un Rêve, défaussez cette carte ainsi que tous les pions qui s'y trouvent. Remettez-la après la fin du Rêve.

SOLUTIONS ET CONSEILS

Vous trouverez des errata, conseils, ainsi que des guides pour les Rêves et énigmes qui vous donnent du fil à retordre à l'adresse suivante :

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

Cette app créée par la communauté vous aidera à faire vos premiers pas dans le jeu :

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

BREF GUIDE STRATÉGIQUE



Lorsque vous vous retrouvez coincé, vérifiez si l'un des conseils ci-dessous peut vous débloquer :

- Vos cartes en main (à la fois pour leur Détermination et leurs actions).
- L'action spéciale de votre Rêveur, si visible au sommet de votre paquet Influence.
- Les actions indiquées sur votre carte Actions de Base (comme défausser 3 cartes pour gagner 1 Gemme Brillante, retirer des pions Métamorphe, étudier une carte Secret).
- Renforcer votre Détermination en lançant le dé de Chance.
- Utiliser vos Gemmes Brillantes.
- Utiliser la capacité de votre Masque.
- Utiliser les cartes Sagesse en votre possession.
- Utiliser vos cartes Progrès placées.
- Utiliser les Objets actifs (à la fois pour leur Détermination et leurs actions).
- Utiliser l'Horloge (soit pour vous Déplacer, soit pour ajouter 1 carte Tour).
- Chercher la correspondance d'un pion Signe.
- Chercher des indices dissimulés dans le Site du Rêve (textes et illustrations).

N'oubliez pas votre Masque

Les effets des Masques vous permettent d'éviter certaines pénalités à un coût généralement raisonnable. Lors du réveil, vous pouvez changer votre Masque pour un autre en votre possession, notamment s'il s'accorde mieux avec vos cartes ou s'il peut vous aider dans le prochain Rêve.



Équilibrez votre Paquet

Quand vous jouez avec 1 ou 2 Rêveurs, il est conseillé de ne pas trop spécialiser son jeu : par exemple un paquet agressif, centré sur , risque d'avoir du mal contre des créatures qui font appel à . N'oubliez pas de modifier votre paquet lors du Réveil si c'est nécessaire.



Identifiez les cartes inutiles

Certaines cartes ne vont pas contribuer à la synergie de votre paquet. Quand vous gagnez une nouvelle carte, voyez si elle vous est utile et si elle est adaptée à votre style de jeu. Plus votre paquet contiendra de cartes, plus il vous sera difficile de tirer la bonne carte au moment où vous en aurez besoin. À l'inverse, si votre paquet est trop petit, il sera épuisé rapidement, ce qui vous exposera plus souvent à des effets négatifs. La taille recommandée est de 30 cartes. Souvenez-vous aussi que plus vous modifierez votre paquet, moins vous aurez accès à l'action spéciale de votre Rêveur (au dos des cartes).

GEMMES BRILLANTES

Les  vous permettent de relancer N'IMPORTE QUEL dé (y compris le dé de Déplacement des Entités). Vous pourrez par exemple ralentir une Entité redoutable. Si vous vous retrouvez avec trop de cartes inutiles en main, pensez que vous pouvez en défausser 3 pour gagner 1 . Plus en avant dans la campagne, vous découvrirez une carte Sagesse qui vous permettra d'encore plus optimiser vos Gemmes.

ÉTHER

L'  ne sert pas qu'à acheter des cartes Influence. Vous pouvez le dépenser pour défausser des Métamorphes particulièrement vicieux sur une Entité ou pour retirer des Faiblesses de votre paquet. Les Objets que vous n'avez pas trouvés dans les Rêves sont envoyés au Marché des Objets. Vous pourrez les acquérir en dépensant de l' .

OBJETS

Non seulement les Objets procurent un montant de Détermination conséquent, mais ils disposent aussi de toute une panoplie d'effets allant de la génération de Clés supplémentaires à la possibilité d'ignorer des Songes trop pénibles. Notez qu'à moins de les défausser pour leur Détermination, la plupart des Objets ne sont pas défaussés après utilisation.

RENFORCER VOTRE DÉTERMINATION

Renforcer votre Détermination grâce au dé de Chance peut se révéler payant. Il existe de nombreux effets qui vous permettent de relancer le dé, donc n'hésitez pas.

NAVIGUER DANS LES SONGES

Les Songes, en particulier les plus simples, constituent d'excellentes occasions de préparer votre zone de Progrès en vue de Rêves futurs. Tous les Songes ne vous contraindront pas à affronter des adversaires. Utilisez les forces de votre Rêveur à son avantage.

Les cartes Tour contiennent des informations visibles : servez-vous-en pour planifier le temps nécessaire pour terminer le Songe en remportant le meilleur Butin possible, tout en évitant les effets négatifs. Si vous pensez que le jeu n'en vaut pas la chandelle, envisagez d'éviter le Songe. Cette option entraîne souvent des effets négatifs moins néfastes que si vous tentiez d'affronter une Entité au-dessus de vos forces.

Un nouveau mécanisme de jeu, appelé Délivrance, apparaîtra en cours de partie. Il vous permettra de modifier ou de retirer certains Songes.

RÊVES

Une exploration minutieuse des Rêves vous permettra de mieux en comprendre le sens et d'amasser des connaissances sur l'univers d'Etherfields. Consulter vos cartes Notes, y compris celles de Rêves passés, peut vous aider à terminer certains Rêves ou à gagner des récompenses particulières.

N'oubliez pas d'étudier le verso de la tuile de Portail du Rêve. Elle peut contenir des indices ou des règles qui vous ont échappé.

Prendre quelques notes sur un bout de papier peut vous aider à résoudre les énigmes les plus complexes.

Si vous manquez de temps, n'hésitez pas à utiliser l'Horloge afin de bénéficier de Tours supplémentaires (notamment en solitaire). Souvenez-vous également que vous pouvez dépenser des Heures pour vous Déplacer. Vous pouvez ainsi vous mettre hors de portée d'une Entité si vous n'avez plus de cartes pour l'affronter.

LA MAPPEMONDE ONIRIQUE

Planifiez avec soin vos voyages sur la Mappemonde Onirique. Notez les voies qui offrent le plus de récompenses et qui comportent le moins de dangers. Certains Objets et actions qui ne fonctionnent que sur la Mappemonde peuvent également se révéler utiles. N'oubliez pas les effets potentiels (positifs comme négatifs) que les Saisons peuvent exercer sur vos voyages.

Essayez de planifier le moment où vous allez entrer dans la Phase Delta, de façon à totalement récupérer avant d'entrer dans un nouveau Rêve. Si vous vous retrouvez dans une impasse, n'hésitez pas à utiliser le Réveil. Parfois, il vaut mieux perdre vos cartes Progrès placées que subir un montant important de Détresse et devoir Sceller de nombreuses cartes.







































INDEX

Acheter de nouvelles cartes Influence 10,15,16
Acheter de nouvelles cartes Objet 11,15
Action de tuile-plan 6, 9
Actions de Base 9
Actions de Base Assaut 10
Actions de Base Contact 10
Actions de Base Effort 9
Actions des Rêveurs 9, 10, 11
Actions Graduelles 10
Ajout un nouveau joueur 16
Archives 4
Assaut 9, 10, 12
Bloquer 1 Étape 12
Bonus de Pioche 7
Butin 12, 14
Carte Destin 2, 15
Carte Destin emplacement 5
Carte Destin Singularité 14, 15
Carte Faiblesse 2, 15
Carte Faiblesse emplacement 5
Carte Influence 9
Carte Influence achat 10
Carte Influence Desceller 8
Carte Influence Détermination 9, 10
Carte Influence paquet 4
Carte Influence piocher 8
Carte Influence Progrès 10
Carte Influence remélanger 8
Carte Influence renvoyer 10
Carte Influence retirer 10, 17
Carte Influence Sceller 8
Carte Influence limites du paquet 10
Carte Influence taille maximale de main 8
Carte Influence utiliser sur la Mappemonde Onirique 15
Carte Influence verso 10
Carte Influence Voiler une carte 10
Carte Influence zone de Progrès 10
Carte Note 15
Carte Progrès 10
Carte Sagesse 13
Carte Saison 15
Carte Saison emplacement 5
Carte Secret 2, 3
Carte Secret carte Note 15
Carte Secret carte Superposition 15
Carte Secret code et mise en place 3
Carte Secret révéler 5
Carte Singularité 14, 15
Carte Superposition 15
Carte Tour 12
Carte Tour dans le Rêve 12
Carte Tour dans le Songe 12
Carte Tour nombre 12
Cartes Classiques 16
Case 6
Case Bloquée 7, 11
Case du Site du Rêve 6
Chevalier des Épines 16
Choix multiples 5
Contact 10, 12
Coût en Clés 6
Dé de Chance 3, 11
Dé de Déplacement 3, 12
Défausse Tour emplacement 5
Défausser un Objet 11
Délivrance 14
Déplacement des Rêveurs 11
Déplacement et Relocalisation 11
Desceller une carte Influence 8
Désorienté 14
Détermination 9, 10
Détermination renforcer 9, 11, 18
Détresse 3, 7, 8, 9
Détresse coût d'action 9
Détresse limite 7

Détresse remélanger 8
Détresse subir 8
Effort 9
Emplacement de Singularité 15
Empoisonné 14
Entité 12, 14
Entité Délivrance 14
Entité Déplacement et dé de Déplacement 12
Entité effets des Entités 12
Entité emplacement 5
Entité Éviter 14
Entité fin du Songe 14
Entité Génération 12, 14
Entité Grandes Entités 7
Entité Interactions 12
Entité Métamorphes 3, 13
Entité mise en place 12, 14
Entité nombre maximal par case 7
Entité tuile d'Entité du Rêve 12
Entité tuiles de Songe 14
Entité valeur de Déplacement 12
Entrée des Rêveurs 6, 19
Escaliers 7
Étape de Pioche 7, 8
Éther 3, 18, 19
Éther achat de nouvelles cartes 10, 15
Éther Coût 9, 10
Éther sauvegarder et reprendre la partie 16
Éviter 14
Faiblesse défausser 15
Faiblesse retirer 15
Faiblesse Sceller 8, 15
Fin du Songe 14
Gain de Butin 12, 14
Gemme Brillante 3
Gemme Brillante coût d'action 9
Gemme Brillante emplacement 7
Génération 12, 14
Grande Entité 7
Heures 5, 13
Horloge 5, 13
Horloge Heures 5, 13
Influence Défausse 4, 8, 9, 10
Interactions 12
Lancer le dé de Déplacement des Entités 12
Lieux 14
Limites du paquet Influence 10
Mappemonde Onirique 5, 14, 15
Mappemonde Onirique effet des Raccourcis 14
Mappemonde Onirique Lieux 14
Mappemonde Onirique Raccourcis 14
Mappemonde Onirique Voies 14
Marché d'Influence 5, 10
Marché des Objets 5, 11, 15
Marqueur d'Équipe 2, 13, 14
Marqueur de Premier Joueur 2, 16
Marqueur Universel 3
Marqueurs de Détermination 10
Masque 2, 13
Masque défausser 13
Masque récupérer 13
Métamorphe 3, 13
Modes de jeu Optionnels 17
Mort d'un Rêveur 8, 9, 16
Mur 11
Nombre maximal d'Entités par case 7
Nombre maximal de figurines par case 7
Objet 11
Objet emplacement actif 11
Objet récupérer 11
Objet utiliser sur la Mappemonde Onirique 15
Objets emplacement actif 11
Paralysé 14
Pénurie d'éléments 7
Phase de Site du Rêve 8, 12
Phase des Rêveurs 8, 20
Piège 7

Pion Affliction 3, 14
Pion Bloqué 3, 6, 19
Pion Histoire 3
Pion Menace 3
Pion Personnel 3
Pion Personnel des Rêveurs 3
Plateau 2, 4, 5, 6, 14
Plateau de Rêveur 4
Plus de Tours 8, 12, 14
Portée 11
Portée illimitée 11
Raccourci 14
Rapide action/effet 9
Récupérer un Masque 13
Récupérer un Objet 11
Règle Volante 7, 19
Relance 11
Relocalisation 11
Remélanger le paquet Influence 8
Renforcer votre Détermination 9, 11, 18
Renvoyer une carte au Marché d'Influence 10
Renvoyer une carte au Marché des Objets 10
Rêve 5, 6
Rêve après la fin 14
Réveil 5, 13, 14
Révéler une carte/tuile Secret 5
Rêveur 4
Round 16
Sauvegarder 16
Sceller une carte Influence 8
Site du Rêve 6, 7, 14
Songe 5
Songe après la fin 13
Songe emplacement de tuile-plan 5
Songe paquet 5
Songe Phase de Site du Rêve 12
Songe Site du Rêve 5
Songe tuile 14
Songe tuile d'Entité 5, 14
Songe tuile-plan 14
Sonné 14
Subir de la Détresse 8
Symbole du Nombre de Joueurs 5, 19
Symboles du Site du Rêve 7
Taille de main maximale 8
Terrain pions/symboles 3, 7
Tour ajouter des Tours 12
Tour Couleurs 6, 12
Tour emplacement du paquet 5
Tour étape de Défausse 8
Tour Ordre du Tour 8
Tuile d'Entité du Rêve 5, 12
Tuile de Portail du Rêve 6
Tuile de Portail du Rêve code de tuile Secret 6
Tuile de Portail du Rêve coût en Clés 6
Tuile de Portail du Rêve emplacement 5
Tuile de Portail du Rêve introduction 6
Tuile de Portail du Rêve mise en place 6
Tuile Secret 2, 3
Tuile Secret révéler 5
Valeur de Déplacement 12
Voie 14
Voiler une carte 10
Zone de Progrès 10

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 Tours
-  - Effet de Métamorphe
-  - Effet de Base
-  - Effet Spécial
-  - Règle Volante

RÉSUMÉ DES RÈGLES

ORDRE DU TOUR

PHASE DES RÊVEURS


1] Étape de Pioche

Piochez 4 cartes, sans dépasser votre taille maximale de main (6 cartes par défaut). Vous ne pouvez jamais avoir plus de cartes que cette limite.

– Si vous atteignez votre taille maximale de main, arrêtez de piocher.

– Quand vous piochez, vous ne pouvez 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.

– À tout moment, si votre paquet est épuisé pendant que vous piochez (y compris hors étape de Pioche), remélanguez votre Défausse pour un nouveau paquet et piochez les cartes qui vous manquent. Subissez 1  OU Scellez 3 cartes.

2] Étape de Carte et d'Action

Les joueurs effectuent leurs actions librement, jusqu'à ce tout le monde n'ait plus de cartes ou choisisse de passer :

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

– Actions de Déplacement

– Actions de Base

– Actions de cartes Influence

– Actions de cartes Objet Actif

– Autres activités :

– Placer des cartes Progrès

– Gagner des Gemmes Brillantes

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.

DÉPLACEMENT

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

PORTÉE


– Portée 0 : la case occupée par votre Rêveur.


– Portée 1 : les cases adjacentes et/ou votre case.


– Une portée de 1 ou plus indique la portée maximale. Vous pouvez cibler des cases situées en deçà de cette portée.


« La Portée est toujours calculée au moment au début de l'action. Vous ne pouvez pas calculer une portée en traversant un Mur. »


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 et appliquez le résultat.




 L'Entité ignore le dé de Déplacement.

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.

RENFORCER VOTRE DÉTERMINATION

Une fois par Tour, si vous payez au moins 1 Détermination (même si ce montant est inférieur au coût de l'action), vous pouvez choisir, après avoir payé, de lancer le dé de Chance pour tenter d'ajouter de la Détermination supplémentaire à cette action, 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 1/2/3 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.

MÉTAMORPHES


Les **MÉTAMORPHES**, appliqués lors de l'étape  des **CARTES TOUR**, ont pour effet de renforcer les **ENTITÉS**, leur procurant divers avantages tant que le pion correspondant se trouve sur la **TUILE DE L'ENTITÉ**. Quand vous devez ajouter des **PIONS MÉTAMORPHE**, Piochez-en le nombre indiqué au hasard et placez-les, face visible, sur la tuile de l'ENTITÉ. Pour cette opération, il est recommandé d'utiliser un petit sac opaque ou une tasse. Pour rappel, vous pouvez, en tant qu'action de Base, retirer 1 Métamorphe en dépensant 1  ou 1 Clé.


 +1 Chaque effet d'ENTITÉ qui inflige  inflige 1  supplémentaire.


 +2 SCELLER Chaque effet d'ENTITÉ qui Scelle vos cartes Scelle 2 cartes supplémentaires.




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

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

 MASQUES Les **MASQUES** de tous les Rêveurs sont inactifs. Tous les effets sont appliqués immédiatement (par exemple, une réduction de la taille de votre main ou de la limite de vos cartes Progrès entraîne une défausse immédiate).

 PROGRES Les cartes Progrès placées de tous les Rêveurs sont inactives. Tous les effets sont appliqués immédiatement. Vous pouvez toujours en placer de nouvelles, mais elles seront inactives.

 RELANCE Les Rêveurs ne peuvent pas relancer de dé, de quelque façon que ce soit.


 REBOND Les Rêveurs ne peuvent pas utiliser leurs  pour effectuer une relance (mais peuvent toujours en gagner). Ils peuvent toutefois payer des effets dont le coût est exprimé en .



PIONS AFFLICTION


Au cours du jeu, les Rêveurs comme les Entités peuvent être affectés par différentes Afflictions.

Les pions Affliction sont placés à côté de la figurine/Entité ciblée et n'affectent que celle-ci.

Si vous devez placer un pion Affliction particulier et que la réserve n'en contient pas, l'effet est ignoré. Il y a peu de pions Afflictions, et chacun représentent deux Afflictions différentes (une sur chaque face) ce qui limite le nombre de ces pions pouvant être placés.

 **DÉSORIENTÉ** – La portée maximale des Effets de l'Entités/Actions du Rêveur est réduite à 1 jusqu'à la fin du Tour/Phase des Rêveurs.

 **SONNÉ** – Ce Tour-ci, toute  infligée par des effets émanant de la cible Sonnée est ignorée.

 **PARALYSÉ** – L'Entité/Rêveur affecté ne peut pas se Déplacer/Relocaliser jusqu'à la fin du Tour/Phase des Rêveurs.

 **EMPOISONNÉ** – L'Entité affectée ne peut plus gagner de nouveaux Métamorphes jusqu'à la fin du Songe/Rêve.

