



Moines

Croyants

Sacrifice :
Donne un point d'Action d'Origine Jour.

2



Moines

Croyants

Sacrifice :
Donne un point d'Action d'Origine Jour.

2



Moines

Croyants

Sacrifice :
Donne un point d'Action d'Origine Jour.

2



Moines

Croyants

Sacrifice :
Donne un point d'Action d'Origine Jour.

2



Moines

Croyants

Sacrifice :
Donne un point d'Action d'Origine Jour.

2



Travailleurs

Croyants

Sacrifice :
Empêche une Divinité possédant le Dogme Nature ou Mystique de sacrifier une de ses cartes de Croyants durant ce tour.

2



Travailleurs

Croyants

Sacrifice :
Empêche une Divinité possédant le Dogme Chaos ou Mystique de sacrifier un de ses Guides Spirituels durant ce tour.

2



Travailleurs

Croyants

Sacrifice :
Vous piochez deux cartes au hasard dans la main d'une autre Divinité.

2



Ermite

Croyants

Sacrifice :
Impose le sacrifice d'un Croyant d'un autre joueur, qui choisit la carte. La capacité spéciale du sacrifice est jouée.

1

PANDOCRÉON
Divine



Ermite

Croyants

Sacrifice :
 Impose le sacrifice d'un Croyant d'un autre joueur, qui choisit la carte. La capacité spéciale du sacrifice est jouée.

1



Intégristes

Croyants

Sacrifice :
 Impose le sacrifice d'un Guide Spirituel d'un autre joueur, qui choisit la carte. La capacité spéciale du sacrifice est jouée.

1



Guerriers Saints

Croyants

Sacrifice :
 Un Guide Spirituel revient dans la main de sa Divinité. Ses Croyants reviennent au centre de la table.

4



Diplomates

Croyants

Sacrifice :
 Relancez le dé de Cosmogonie. Le tour se finit normalement sous la nouvelle influence.

4



Démons

Croyants

Sacrifice :
 Donne un point d'Action d'Origine Nuit.

2



Démons

Croyants

Sacrifice :
 Donne un point d'Action d'Origine Nuit.

2



Démons

Croyants

Sacrifice :
 Donne un point d'Action d'Origine Nuit.

2



Démons

Croyants

Sacrifice :
 Donne un point d'Action d'Origine Nuit.

2



Démons

Croyants

Sacrifice :
 Donne un point d'Action d'Origine Nuit.

2

PANDOCRÉON
Divine



Alchimistes

Croyants

Sacrifice :
Empêche une Divinité possédant le Dogme Humain ou Mystique de sacrifier une de ses cartes de Croyants durant ce tour de jeu.

2



Alchimistes

Croyants

Sacrifice :
Empêche une Divinité possédant le Dogme Humain ou Symboles de sacrifier un de ses Guides Spirituels durant ce tour de jeu.

2



Alchimistes

Croyants

Sacrifice :
Vous piochez deux cartes au hasard dans la main d'une autre Divinité.

2



Vampire

Croyants

Sacrifice :
Impose le sacrifice d'un Croyant d'un autre joueur. Celui-ci choisit le sacrifié. La capacité spéciale du sacrifice est jouée.

1



Vampire

Croyants

Sacrifice :
Impose le sacrifice d'un Croyant d'un autre joueur. Celui-ci choisit le sacrifié. La capacité spéciale du sacrifice est jouée.

1



Lycanthropes

Croyants

Sacrifice :
Retirez tous les Croyants attachés à l'un des Guides Spirituels d'une autre Divinité. Les Croyants retournent au milieu de la table, le Guide Spirituel est défusé.

4



Pillards

Croyants

Sacrifice :
Récupérez les points d'Action d'une Divinité n'ayant pas encore joué durant ce tour. Les points d'Action gardent leur Origine. La Divinité perd ses points.

4



Illusionnistes

Croyants

Sacrifice :
Vous bénéficiez de la capacité spéciale de sacrifice d'une carte de Croyants appartenant à une autre Divinité. La carte en question reste en jeu.

4



Esprits

Croyants

Sacrifice :
Donne un point d'Action d'Origine Néant.

2

PANDOCRÉON
Divine



Esprits

Croyants

Sacrifice :
Donne un point d'Action d'Origine Néant.

2



Esprits

Croyants

Sacrifice :
Donne un point d'Action d'Origine Néant.

2



Esprits

Croyants

Sacrifice :
Donne un point d'Action d'Origine Néant.

2



Esprits

Croyants

Sacrifice :
Donne un point d'Action d'Origine Néant.

2



Aliénés

Croyants

Sacrifice :
Empêche une Divinité possédant le Dogme Nature ou Mystique de sacrifier une de ses cartes de Croyants durant ce tour de jeu.

2



Aliénés

Croyants

Sacrifice :
Empêche une Divinité possédant le Dogme Mystique ou Chaos de sacrifier un de ses Guides Spirituels durant ce tour de jeu.

2



Aliénés

Croyants

Sacrifice :
Vous piochez deux cartes au hasard dans la main d'une autre Divinité.

2



Revenant

Croyants

Sacrifice :
Lancez le dé de Cosmogonie. Le tour se fini normalement, mais sous cette nouvelle influence.

1



Révolutionnaires

Croyants

Sacrifice :
Imposez le sacrifice d'une carte de Croyants à autant de Divinités que vous le voulez. Chaque Divinité choisit la carte à sacrifier. Les capacités spéciales sont jouées.

2

PANDOCRÉON
Divine

Croyants

Nihilistes

Sacrifice :
 Jusqu'à la fin du tour, plus aucune Divinité ne reçoit de points d'Action.

4

Guide Spirituel

Martyr

Sacrifice :
 Equivalent à la pose d'une carte Apocalypse.

2

Guide Spirituel

Martyr

Sacrifice :
 Equivalent à la pose d'une carte Apocalypse.

2

Guide Spirituel

Martyr

Sacrifice :
 Equivalent à la pose d'une carte Apocalypse.

2

Guide Spirituel

Clerc

Sacrifice :
 Fait gagner un nombre de points d'Action égal au nombre de cartes de Croyants rattachées. L'Origine des points d'Action est au choix du joueur.

2

Guide Spirituel

Clerc

Sacrifice :
 Fait gagner un nombre de points d'Action égal au nombre de cartes de Croyants rattachées. L'Origine des points d'Action est au choix du joueur.

2

Guide Spirituel

Clerc

Sacrifice :
 Fait gagner un nombre de points d'Action égal au nombre de cartes de Croyants rattachées. L'Origine des points d'Action est au choix du joueur.

2

Guide Spirituel

Clerc

Sacrifice :
 Fait gagner un nombre de points d'Action égal au nombre de cartes de Croyants rattachées. L'Origine des points d'Action est au choix du joueur.

2

Guide Spirituel

Clerc

Sacrifice :
 Fait gagner un nombre de points d'Action égal au nombre de cartes de Croyants rattachées. L'Origine des points d'Action est au choix du joueur.

2

PANDOCRÉON
Divine

Guide Spirituel

Clerc

Sacrifice :

Fait gagner un nombre de points d'Action égal au nombre de cartes de Croyants rattachées. L'Origine des points d'Action est au choix du joueur.

2

Guide Spirituel

Clerc

Sacrifice :

Fait gagner un nombre de points d'Action égal au nombre de cartes de Croyants rattachées. L'Origine des points d'Action est au choix du joueur.

2

Guide Spirituel

Clerc

Sacrifice :

Fait gagner un nombre de points d'Action égal au nombre de cartes de Croyants rattachées. L'Origine des points d'Action est au choix du joueur.

2

Guide Spirituel

Shaman

Sacrifice :

Sacrifie tous les Croyants d'Origine Néant d'une Divinité ayant le Dogme Humain. Les capacités spéciales sont jouées normalement.

3

Guide Spirituel

Anarchiste

Sacrifice :

Sacrifie un Guide Spirituel, si lui ou sa Divinité ne croit pas au Dogme Chaos. Les capacités spéciales sont jouées normalement.

3

Guide Spirituel

Paladin

Sacrifice :

Tous les Croyants, d'Origine Nuit ou Néant et ayant le Dogme Nature, actuellement sur la table sont défaussés. Les capacités spéciales ne sont pas jouées.

3

Guide Spirituel

Ascète

Sacrifice :

Sacrifie 2 cartes Croyants d'une Divinité ayant le Dogme Humain ou Symboles. Les capacités spéciales sont jouées normalement.

1

Guide Spirituel

Devin

Sacrifice :

Oblige une Divinité ayant le Dogme Nature ou Mystique à sacrifier l'un de ses Guides Spirituels.

1

Guide Spirituel

Exorciste

Sacrifice :

Une Divinité d'Origine Nuit ou ayant les Dogmes Mystique et Chaos reprend dans sa main l'un de ses Guides Spirituels. Les Croyants qui y étaient attachés sont défaussés.

1

PANDOCRÉON
Divine

Guide Spirituel

Sorcier

Sacrifice :

Echangez l'un de vos Guides Spirituels avec un d'une autre Divinité. Vous choisissez les deux guides Spirituels en question. Les Croyants restent attachés aux mêmes cartes.

3

Guide Spirituel

Tyran

Sacrifice :

Défausse tous les Croyants ayant le Dogme Mystique actuellement au centre de la table.

3

Guide Spirituel

Messie

Sacrifice :

Le joueur pose le dé de Cosmogonie sur la face qu'il désire et commence un nouveau tour de jeu.

3

Deus Ex

Colère Divine

Sacrifice :

Détruit une carte Guide Spirituel d'Origine Nuit ou Néant, dont la capacité spéciale n'a pas effet. Les Croyants attachés reviennent au centre de la table.

Deus Ex

Colère Divine

Sacrifice :

Détruit une carte Guide Spirituel d'Origine Jour ou Néant, dont la capacité spéciale n'a pas effet. Les Croyants attachés reviennent au centre de la table.

Deus Ex

Stase

Sacrifice :

Protège un Guide Spirituel et ses Croyants jusqu'à ce que cette carte soit annulée ou jusqu'à la prochaine tentative d'Apocalypse.

Deus Ex

Ordre Céleste

Sacrifice :

Vous récupérez un des Guides Spirituels posés devant une autre Divinité et le placez devant vous avec les Croyants qui y sont attachés.

Deus Ex

Fourberie

Sacrifice :

Sacrifiez 2 cartes Croyants d'une autre Divinité. Les capacités spéciales ne sont pas jouées.

Deus Ex

Diversion

Sacrifice :

Prenez 3 cartes dans la main d'un autre joueur et incluez-les à votre main.

PANDOCRÉON
Divine



Concentration

Deus Ex

Sacrifice :

Vous récupérez un des Guides Spirituels posés devant une autre Divinité et le placez devant vous avec les Croyants qui y sont attachés.



Trou Noir

Deus Ex

Sacrifice :

Aucun autre joueur ne gagne de points d'Action durant ce tour.



Phoenix

Deus Ex

Sacrifice :

Permet de bénéficier de la capacité spéciale de l'un de vos Croyants ou Guides Spirituels sans sacrifier la carte.

Influence Jour

Deus Ex

Sacrifice :

Annule la capacité spéciale d'une carte d'Action d'Origine Nuit ou Néant.

Influence Nuit

Deus Ex

Sacrifice :

Annule la capacité spéciale d'une carte d'Action d'Origine Jour ou Néant.

Influence Néant

Deus Ex

Sacrifice :

Annule la capacité spéciale d'une carte d'Action d'Origine Jour ou Nuit.

Influence Nulle

Deus Ex

Sacrifice :

Annule la capacité spéciale d'une autre carte d'Action.

Influence Nulle

Deus Ex

Sacrifice :

Annule la capacité spéciale d'une autre carte d'Action.

Transe

Deus Ex

Sacrifice :

Permet de récupérer les effets bénéfiques d'une carte d'Action posée par une autre Divinité. S'il s'agit d'une carte Croyants ou Guide Spirituel, vous posez la carte devant vous.

PANDOCRÉON
Divine

Miroir

Deus Ex

Sacrifice :

Retourne les effets d'une carte d'Action sur la Divinité qui l'a posée.

Bouleversement

Deus Ex

Sacrifice :

Relancez le dé de Cosmogonie. Le tour de jeu se terminera normalement, mais sous la nouvelle influence.

Inquisition

Deus Ex

Sacrifice :

Choisissez un des Guides Spirituels d'un autre joueur, et l'un des vôtres. Lancez le dé de Cosmogonie. Sur Jour, le Guide adverse est sacrifié, sur Nuit le votre est sacrifié, sur Néant rien ne se passe. Les



Apocalypse

Apocalypse



Apocalypse

Apocalypse



Apocalypse

Apocalypse



Brewalen



Apocalypse

Apocalypse

Apocalypse

Apocalypse

Premier enfant du Jour, Brewalen cherche à représenter une certaine image de l'harmonie, et tente de mettre en place un statu quo entre les Divinités.

Capacité :

Peut empêcher l'utilisation d'une carte Apocalypse. La carte est défaussée.

Divinité

PANDOCRÉON
Divine



Slingua



Divinité

Perceuse et reorser, Slingua est une Divinité que toutes les autres détestent.

Capacité :

Peut imposer le sacrifice d'un Guide Spirituel ayant le Dogme Symboles ou Nature.



Llewella



Divinité

Divinité machiavélique et manipulatrice, Killinstred cherche à influencer et contrôler ses ennemis.

Capacité :

Peut obliger un joueur à poser une carte Apocalypse s'il en possède une.



Drinded



Divinité

Défenseur des hommes, quelles que soient leurs croyances, Drinded protège les chefs religieux.

Capacité :

Peut empêcher le sacrifice d'un des Guides Spirituels de n'importe quel joueur.



Gorra



Divinité

Divinité joueuse et espiègle, Gorra aime gêner ses concurrents dans leur recherche de puissance.

Capacité :

Peut récupérer les points d'Action d'une autre Divinité en plus des siens. L'autre Divinité ne reçoit aucun point d'Action ce tour-ci.



Pri-Tara



Divinité

Pri-Tara est la Divinité sur laquelle l'influence de la Nuit s'est faite la plus forte.

Capacité :

Peut détruire toutes les cartes de Croyants au centre de la table d'Origine Jour.



Yarstar



Divinité

Dernier pur du jour, Yarstar combat le Néant sous toutes ses formes.

Capacité :

Peut détruire toutes les cartes de Croyants au centre de la table d'Origine Néant.



Romtec



Divinité

Romtec est une Divinité individualiste, pour qui chaque être vivant doit garder son libre arbitre.

Capacité :

Peut empêcher un jour de créer un Guide Spirituel. La carte est défaussée.



Gwenghelen



Divinité

Première Divinité à recevoir l'influence du Néant, Gwenghelen est celle qui en a reçu le plus de puissance.

Capacité :

Récupère autant de points d'Action supplémentaires d'Origine Néant que le nombre de Guides Spirituels que la Divinité possède.



Killinstred



Divinité

Divinité machiavélique et manipulatrice, Killinstred cherche à influencer et contrôler ses ennemis.

Capacité :

Peut obliger un joueur à poser une carte Apocalypse s'il en possède une.

PANDOCRÉON
Divine



Jour



Aube



Néant



Crépuscule



Nuit



Nature



Humain



Chaos



Mystique



Symboles



Jour



Aube



Néant



Crépuscule



Nuit



Nature



Humain



Chaos



Mystique



Symboles



Jour



Aube



Néant



Crépuscule



Nuit



Nature



Humain



Chaos



Mystique



Symboles



Jour



Aube



Néant



Crépuscule



Nuit



Nature



Humain



Chaos



Mystique



Symboles



Jour



Aube



Néant



Crépuscule



Nuit



Nature



Humain



Chaos



Mystique



Symboles



Jour



Aube



Néant



Crépuscule



Nuit



Nature



Humain



Chaos



Mystique



Symboles

PANDOCRÉON
Divine

PANDOCRÉON
Divine

PANDOCRÉON
Divine

PANDOCRÉON
Divine

PANDOCRÉON
Divine

PANDOCRÉON
Divine



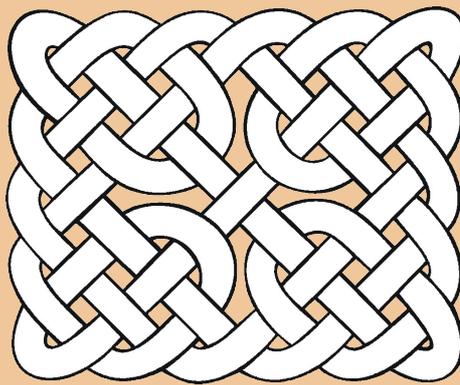
PANDOCRÉON Divinæ



PANDOCRÉON Divinæ



Le jeu des luttres divines



Le jeu des luttres divines

Durée
20-60 mn

Age
8 ans +

Joueurs
2 à 6

Dans le monde de Pandocréon, les hommes prient le Haut Dieu, chacun à leur manière ; certains vénèrent la lumière du soleil, d'autres les voies du surnaturel. Toutes ces prières et ces croyances remontent au Haut Dieu et lui donnent sa puissance.

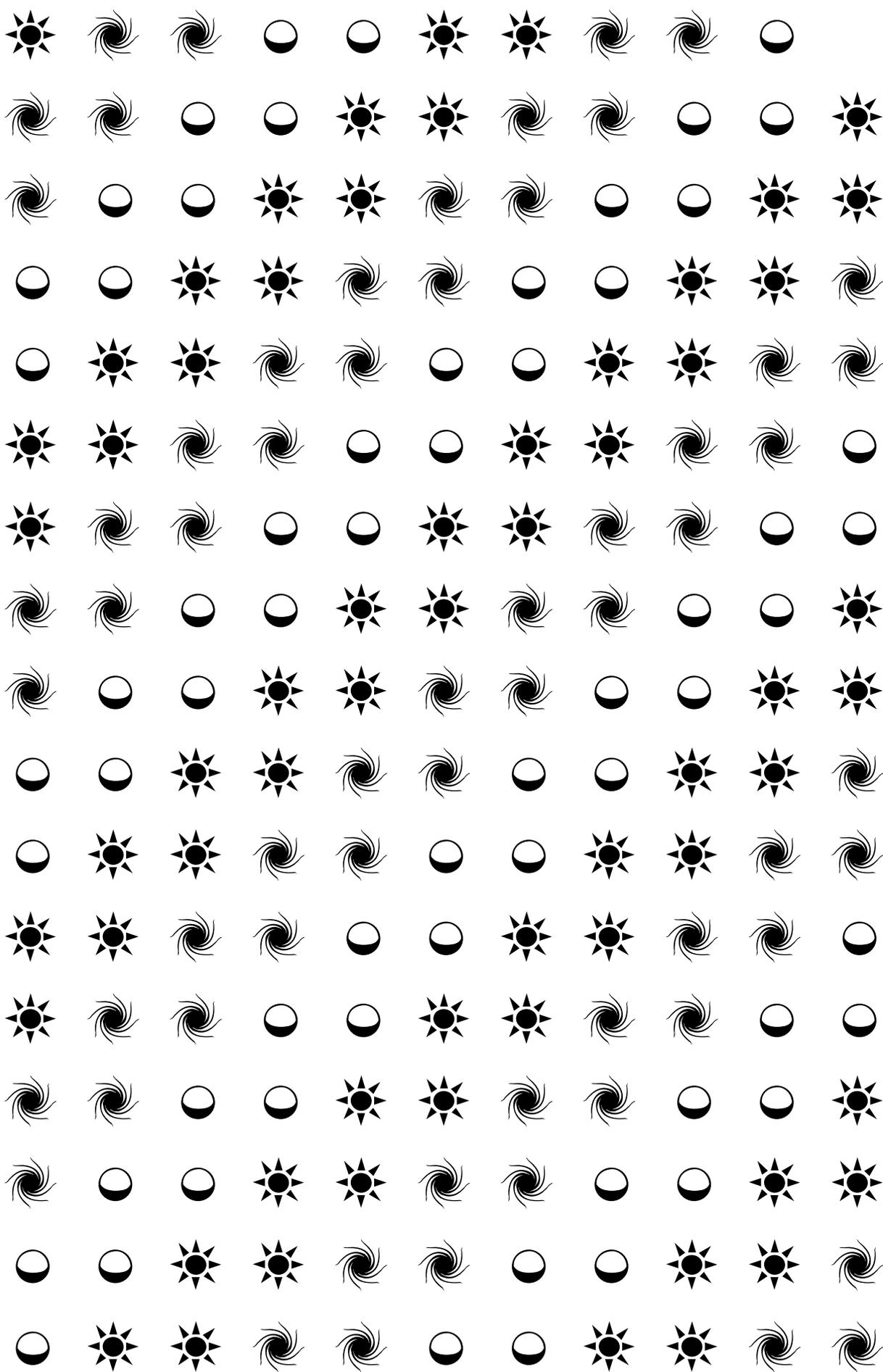
Néanmoins, dans l'ombre de ce Tout-Puissant, de nombreuses Divinités mineures essayent de récupérer à leur avantage les prières des hommes pour prendre le pas les unes sur les autres.

PANDOCRÉON Divinæ est un jeu de société dans lequel tous incarnez des Divinités qui, par le biais de Guides Spirituels et en s'aidant de nombreux pouvoirs, tentent de récupérer les prières des croyants pour leur seule puissance.

www.pandocreon.com

Copyright © 2002-2003, Amaury Bouchard

Copyright © : les éléments de cette oeuvre sont libres. Vous pouvez la redistribuer et/ou la modifier selon les termes de la Licence Art Libre (<http://www.artlibre.org>).



Il faudra découper ces marqueurs pour en faire des tuiles à distribuer lors du lancé de dé.
Il faudra en réserver 6 (2 de chaque sorte) pour les coller sur un dé à 6 faces



PANDOCRÉON

Divinæ

Le jeu des
littes Divines



Dans le monde de Pandocréon, les hommes prient le Haut Dieu, chacun à leur manière ; certains vénèrent la lumière du soleil, d'autres les voies du surnaturel. Toutes ces prières et ces croyances remontent au Haut Dieu et lui donnent sa puissance.

Néanmoins, dans l'ombre de ce Tout-Puissant, de nombreuses Divinités mineures essayent de récupérer à leur avantage les prières des hommes pour prendre le pas les unes sur les autres.

Pандокреон Divinæ est un jeu de cartes utilisant un dé. Vous incarnez des Divinités qui, par le biais de Guides Spirituels et en s'aidant de nombreux pouvoirs, essaient de récupérer les prières des Croyants pour leur seule puissance.

Contenu de la boîte :

- 2 livrets de règles
- 10 cartes de Divinités
- 80 cartes d'actions
- 6 cartes récapitulatives
- 1 dé de Cosmogonie

Joueurs 2 à 6

Age 8 ans et +

Durée 20-60 mn

Plus d'informations sur Internet :

<http://www.pandocreon.com>



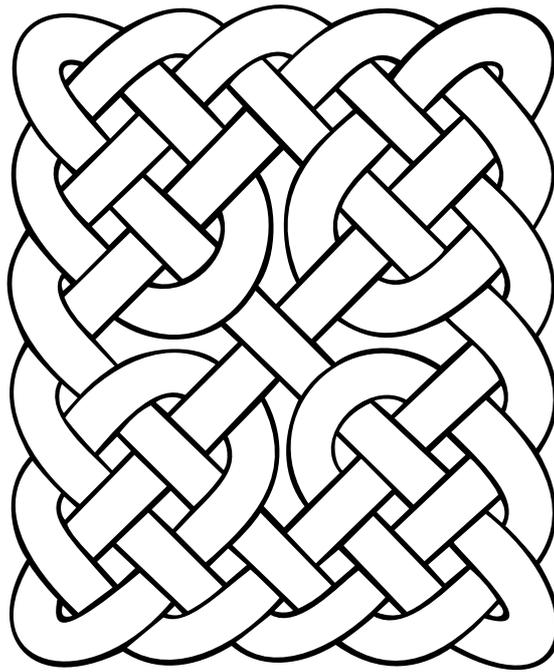
Copyright © 2002-2003, Amaury Bouchard
Copyleft © : cette oeuvre est libre, vous pouvez la redistribuer et/ou la modifier selon les termes de la Licence Art Libre <http://www.artlibre.org>

Divinæ

PANDOCRÉON



Le jeu des Littes Divines



Un jeu de cartes avec un dé

Version 1.0.0

PANDOCRÉON

Divinæ

Manuel de montage

Matériel nécessaire

- une imprimante couleur, une bonne paire de ciseaux
- trois feuilles de papier au format A4 (pour la jaquette et les règles)
- onze feuilles de carton au format A4, 80 g/m² minimum (pour les cartes de jeu)
- une étiquette autocollante pouvant être imprimée (ou à défaut une feuille et de la colle)
- un dé à 6 faces (si possible à faces lisses, sans inscription)
- un boîtier de cassette vidéo VHS (qui servira de boîte de jeu)

Réalisation des cartes

Commencez par imprimer les cartes : 80 cartes d'Action (5 cartes Apocalypse, 37 cartes Croyants, 18 cartes Deus Ex, 20 cartes guide) et 10 cartes Divinités. Vous n'êtes pas obligé d'imprimer le dos des cartes. Vous pouvez utiliser du papier bristole ou encore mieux du papier 250g.

Armez-vous maintenant de patience et découpez les 96 cartes.

Dé de cosmogonie

Pour la réalisation du dé, vous allez coller sur un dé à 6 faces des pastilles. Suivant la taille de votre dé, imprimez la page désirée du fichier adéquat sur une étiquette autocollante. Découpez les pastilles puis collez-les sur le dé. Si vous n'avez pas d'étiquette autocollante, imprimez sur du papier puis utilisez de la colle.

Jaquette et boîtier

Imprimez la jaquette puis insérez-la dans la partie transparente d'un boîtier de cassette vidéo VHS. Vous avez maintenant votre jeu complet avec sa boîte prête à accueillir les différents éléments. Un conseil : un petit élastique pour empêcher les cartes de bouger dans la boîte, et tout sera parfait.