

Les **Deus Ex** sans Origine peuvent être utilisées à n'importe quel moment, sans coûter de point d'Action.

Les cartes Deus Ex

Ces cartes ont des capacités spéciales, agissant sur les Croyants ou les Guides Spirituels en jeu, voire directement sur les Divinités. Leur effet est immédiat. Les Deus Ex sans Origine peuvent être utilisées à n'importe quel moment, sans coûter de point d'Action.

Un Guide Spirituel n'ayant plus de Croyants rattachés à lui (à la suite de sacrifices par exemple) est défaussé. Sa capacité spéciale de sacrifice n'est pas jouée. (Il est alors défaussé, et les Croyants qui y étaient attachés reviennent au centre de la table)

Un Guide Spirituel peut très bien guider des Croyants ayant une Cosmogonie (Jour/Nuit/Néant) différente de la sienne. Mais il ne peut guider que des Croyants ayant au moins un Dogme (Nature, Humain, Symboles, Chaos, Mystique) en commun avec lui. Un joueur ne peut pas utiliser un Guide Spirituel pour récupérer un carte de Croyants qu'il vient de créer ; c'est à partir de la phase de jeu du joueur suivant que la carte de Croyants sera utilisable.

Les Guides Spirituels

Lorsque les Croyants sont au milieu de la table, ils ne rapportent aucun point de Prière aux Divinités. Pour que celles-ci récupèrent les prières des Croyants, il faut qu'elles utilisent des Guides Spirituels.

Chaque Guide Spirituel peut ramener avec lui un groupe de plusieurs cartes de Croyants (le nombre est inscrit sur la carte) auprès d'une Divinité. Elle récupère alors les prières des Croyants en question.

Les Croyants

Les cartes de Croyants sont posées par les joueurs au centre de la table. Elles sont communes à tous.

Les cartes Apocalypse

Lorsqu'un joueur pose une carte Apocalypse, un bouleversement divin a lieu, qui interrompt la partie. Tous les joueurs additionnent alors le nombre de Croyants qu'ils possèdent (une carte de Croyants pouvant représenter plusieurs Croyants). Cela correspond aux points de Prière, la puissance reçue par la Divinité. Deux cas de figure se présentent alors :

- **4 joueurs ou plus** : le joueur ayant la plus faible puissance de Prière est éliminé de la partie. Si plusieurs joueurs sont les derniers à égalité, la carte Apocalypse est défaussée sans effet.

- **2 ou 3 joueurs** : le joueur ayant la plus forte puissance de Prière gagne la partie. Si plusieurs joueurs sont premiers à égalité, la carte Apocalypse est défaussée sans effet.

Il est interdit de jouer une carte Apocalypse durant le premier tour de la partie, ainsi que durant le tour qui suit une Apocalypse.

Après une Apocalypse, et si la partie n'est pas terminée, le joueur qui a posé la carte commence un nouveau tour de jeu. Les cartes présentes sur la table ne sont pas défaussées, à l'exception des Guides Spirituels du joueur qui s'est fait éliminer (les Croyants qui y étaient attachés reviennent au centre de la table).

De la même manière que pour les cartes Deus Ex, il existe des Apocalypses avec Origine (Jour, Nuit ou Néant) qui coûtent des points d'Action pour être posées, ainsi que des Apocalypses sans Origine, qui peuvent être posées à tout moment sans rien coûter.



Pandocréon Divinae, le jeu des luttes divines

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

Plus d'informations sur le site <http://www.pandocreon.com>.

On distingue 4 types de cartes d'Action différents : les cartes de Croyants, les Guides Spirituels, les Deus Ex et les Apocalypses. Pour chaque carte d'Action posée, il en coûte 1 point d'Action de même Origine (Jour, Nuit ou Néant) ; seule exception, les cartes d'Action d'Origine Néant qui peuvent être posées en échange de 2 points d'Action d'Origine Jour ou Nuit. Il existe des cartes d'Action sans Origine, qui se jouent sans coûter de point d'Action, et peuvent même être jouées pendant la phase de jeu d'un autre joueur.

Cartes d'Action

Le joueur qui a lancé le dé de Cosmogonie est celui qui aura commencé à jouer sur ce tour. Au tour suivant, c'est le deuxième joueur qui lance le dé et qui commence à jouer ; le premier joueur sera donc celui qui jouera en dernier ce tour-ci, et ainsi de suite.

- sacrifier une carte Croyants ou Guide Spirituel

Chaque joueur peut ensuite, à son tour de jeu :

1. se défausser de tout ou partie de ses cartes
2. compléter sa main à 7 cartes
3. jouer les deux phases suivantes tant que ses cartes le lui permettent

Les points d'Action ont une Origine (Jour, Nuit ou Néant), qui va décider des cartes d'Action que la Divinité pourra jouer.

donner aux joueurs des points d'Action :

- face Jour : donne 2 points. **Jour** aux Divinités d'Origine Jour donne 1 point. **Jour** aux Divinités d'Origine Aube
- face Nuit : donne 2 points. **Nuit** aux Divinités d'Origine Nuit
- face Néant : donne 1 point. **Néant** aux Divinités d'Origine Crépuscule

Déroulement d'un tour de jeu

Chaque tour de jeu commence par le lancement du dé de Cosmogonie pour connaître la manière dont va être influencé ce tour. Le résultat du jet de dé va donner aux joueurs des points d'Action :

Début de partie

PANDOCRÉON

Divinae

Livret de Règles

Mythologie

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, d'autres encore sont athées et ne croient qu'en l'espèce humaine. 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, et surtout pour prendre la place du Haut Dieu. Pour cela, elles envoient des émissaires, des Guides Spirituels qui vont habilement canaliser les prières de leurs adeptes pour en récolter la puissance.

Les Divinités sont issues des forces originelles du Jour et de la Nuit. Certaines ont vu leur apparition se placer sous l'influence du Néant qui, combiné à l'action du Jour ou de la Nuit, les a fait émerger de l'Aube ou du Crépuscule.

Présentation du jeu

Vous incarnez des Divinités, qui sont caractérisées par leur Origine (Jour, Nuit, Aube ou Crépuscule) qui exprime leur filiation, et leurs Dogmes (3 parmi : Nature, Humain, Symboles, Mystique, Chaos) qui définissent leurs croyances. Chaque Divinité possède une capacité spéciale, un pouvoir utilisable une unique fois pendant la partie.

Le but du jeu est d'éliminer les autres Divinités et de prendre la place du Haut Dieu en récupérant les prières d'un maximum de Croyants.

Pour cela, les joueurs vont créer des Croyants, qui seront mis en commun au milieu de la table. Par la suite, les joueurs pourront créer des Guides Spirituels, dont le rôle est d'amener à une Divinité un nombre variable de cartes de Croyants. A cela s'ajoute des cartes Deus Ex qui modifient les rapports de force en cours de partie.

Lorsqu'une carte Apocalypse est posée, un joueur est éliminé (4 joueurs ou plus) ou un joueur gagne la partie (2 ou 3 joueurs) en fonction des points de Prière apportés par les Croyants de chaque Divinité.

Dogmes de la Divinité

Nom de la Divinité

Origine de la Divinité



Capacité spéciale de la Divinité

Dogmes des Croyants

Nom de la carte de Croyants

Origine de la carte de Croyants



Capacité de sacrifice de la carte

Nombre de Croyants représentés par la carte

Origines / Cosmogonie :

- Jour
- Aube
- Néant
- Crépuscule
- Nuit

Dogmes du Guide Spirituel

Nom du Guide Spirituel

Origine du Guide Spirituel



Capacité de sacrifice de la carte

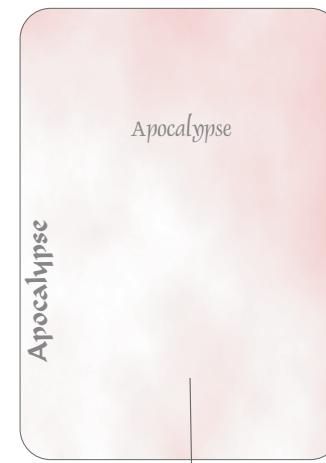
Nombre de cartes de Croyants pouvant être rattachées à ce Guide

Nom de la carte Deus Ex

Origine de la carte Deus Ex



Capacité spéciale de la carte



Carte Apocalypse sans Origine

Dogmes :

- Nature
- Humain
- Symboles
- Mystique
- Chaos