

Konstantin Seleznev

# Culte

## RÈGLES DU JEU

**B**RAPÉLONNE



120 min



2 à 5 joueurs



14 ans +



IGROLOGY

# Culte

De puissantes entités résident dans les sombres recoins de notre monde. Vous devrez invoquer et renforcer votre déité plus vite que vos rivaux.

Pour mener à bien votre mission, rien ne doit vous arrêter. Envoyez vos Prêtres dans les Lieux de la Cité Éternelle afin qu'ils y recrutent des fidèles, qu'ils se livrent à de sombres rituels, qu'ils corrompent les officiels et provoquent la colère des Foules de fanatiques.

## Contenu du jeu

### Le plateau de jeu

Il représente la Cité Éternelle et ses 13 Lieux. Au cours de la partie, vous êtes amené à y placer vos jetons Prêtre afin de gagner le soutien de leurs habitants.

### 75 jetons Prêtre

(15 de chaque couleur : rouge, jaune, vert, bleu et noir)

Chaque couleur comprend 3 jetons Prêtre dotés d'une valeur d'Influence (de 1 à 5). Plus l'Influence d'un Prêtre est élevée, plus son culte a de chances de bénéficier des avantages d'un Lieu. L'autre côté d'un jeton Prêtre représente un Autel. Tous les Autels ont une valeur d'Influence égale à 4.

### 5 figurines Patriarche

(posées sur des socles rouge, jaune, vert, bleu ou noir)

Le Patriarche est le Prêtre le plus puissant de votre culte. Il est doté d'une Influence égale au nombre de vos Fidèles. Les effets qui modifient l'Influence d'un Prêtre, en l'augmentant ou en la diminuant, n'affectent pas le Patriarche.

Le Patriarche ne peut jamais être détruit.

### 45 pions Fidèles

(9 de chaque couleur : rouge, jaune, vert, bleu et noir)

Les citoyens ordinaires sont réticents à l'idée de laisser les représentants de sombres divinités circuler librement dans leur quartier. Cependant, grâce à l'appui des Fidèles, les Prêtres sont capables d'investir les Lieux les plus riches et les plus protégés de la Cité Éternelle. Plus un culte a de Fidèles, plus il a de possibilités.





### 33 cartes Miracle

Les cartes Miracle permettent à un culte de s'adapter à différentes situations en déplaçant des Prêtres, en augmentant leur Influence, en construisant des Autels, en recrutant des Fidèles ou des Foules de fanatiques et en accumulant des Pièces de monnaie. Les cartes Miracle sont conservées secrètement en main jusqu'à ce qu'elles soient jouées, et sont ensuite placées au-dessous de leur pile d'origine.



### 33 cartes Intrigue

Les cartes Intrigue permettent de nuire aux cultes adverses en leur volant des cartes ou des Pièces de monnaie, en affaiblissant leurs Prêtres, en tuant leurs Fidèles ou leurs Foules de fanatiques ou bien en détruisant leurs Autels. Ces cartes peuvent être échangées contre des Pièces de monnaie. Elles sont conservées secrètement en main jusqu'à ce qu'elles soient jouées ou vendues, puis placées au-dessous de leur pile d'origine.



### 33 cartes Privilège

Les cartes Privilège disponibles sur le marché peuvent être achetées grâce à des Pièces de monnaie ou obtenues gratuitement par celui qui a la mainmise sur le Palais. Chaque Privilège accorde à celui qui le possède un avantage permanent et/ou augmente l'Influence de son Patriarche. Ces cartes ne sont jamais gardées en main : dès qu'un joueur en obtient une, il doit la placer devant lui face visible.



### La carte Suprématie

Cette carte revient au joueur dont le culte a remporté la dernière lutte d'Influence au sein du Forum. Quand vous l'obtenez, l'Influence de votre Patriarche augmente de 7 points. Vous pouvez utiliser l'un de ses effets au cours du tour suivant son obtention.

### 8 Fiches de culte

Chaque Fiche de culte représente une sombre déité et renseigne sur les pouvoirs liés à son culte. Une Fiche a un recto Aspect de la Lumière et un verso Aspect des Ténèbres.



### 16 Foules de fanatiques

Les Foules de fanatiques constituent les forces les plus intrépides des sombres déités. Si un culte parvient à réunir 4 Foules de fanatiques, il peut prendre le contrôle de la Cité Éternelle et remporter la partie.



### 100 Pièces de monnaie

Les Pièces de monnaie sont utilisées pour acheter des cartes Privilège et déclencher différents effets.

### Un jeton Premier Joueur

### 5 cartes de Références



# Mise en place



1. Placez le plateau de jeu au centre de la table.
2. Mélangez la pile de cartes Miracle, puis placez-la face cachée sur les Ruines (Lieu 1).
3. Mélangez la pile de cartes Privilège, puis placez-la face cachée sur l'un des emplacements du Palais (Lieu 10). Piochez 3 cartes dans cette pile, puis placez-les face visible sur les emplacements restants.
4. Mélangez la pile de cartes Intrigue, puis placez-la face cachée sur le Quartier noble (Lieu 11).
5. Chaque joueur choisit une couleur, puis prend le Patriarche ainsi que 3 jetons Prêtre (un de chaque Influence : 1, 2 et 3) y correspondant. Placez ensuite l'ensemble des jetons restants dans la réserve commune.
6. Chaque joueur prend une Fiche de culte, que ce soit au hasard ou selon son choix. Il la place ensuite devant lui, l'Aspect de la Lumière visible.
7. Chaque joueur place 2 Fidèles de sa couleur et 5 Pièces de monnaie à côté de sa Fiche de culte. Placez l'ensemble des Fidèles et des Pièces de monnaie restants dans la réserve commune.

**Pour une première partie**, nous vous recommandons d'utiliser les cultes suivants :

- **À 2 joueurs** : Fafnir et Tiamat ;
- **À 3 joueurs** : Arachné, Cthulhu et Nirriti ;
- **À 4 joueurs** : Anubis, Athéisme, Cthulhu et Janus.

*Nous vous déconseillons de jouer votre première partie à 5 joueurs.*

*Il est également déconseillé de placer un joueur à l'envers du plateau au cours des premières parties afin que chacun puisse lire les effets des Lieux à tout moment sans attirer l'attention de ses rivaux.*

## Déterminer le Premier Joueur

Chaque culte possède une Puissance divine, indiquée dans le coin supérieur droit de sa Fiche de culte. Au cours du premier tour de jeu, le joueur doté de la plus grande Puissance divine est le Premier Joueur. Aux tours suivants, celui qui aura remporté le Lieu ayant la plus haute valeur (le dernier) deviendra le Premier Joueur (voir Phase de Résolution, page 7).



## But du jeu

Pour gagner, un joueur doit remplir l'une des conditions suivantes à la fin d'un tour :

- **Avoir 5 Autels de son culte sur le plateau ;**
- **Avoir 4 Foules de fanatiques ;**
- **Accomplir l'Invocation deux fois.**

Si un joueur parvient à remplir l'une de ces conditions de victoire, sa divinité s'empare du monde, le jeu prend fin et il remporte la partie. Si au cours du même tour de jeu plusieurs joueurs remplissent l'une de ces conditions de victoire, le vainqueur est celui qui possède la Puissance divine la plus élevée.

## Phases de jeu

Au cours d'un tour de jeu, chaque joueur participe à 2 phases de jeu :

- Durant la **Phase d'Intention**, tous les joueurs positionnent leurs Prêtres disponibles à tour de rôle sur les Lieux du plateau de jeu.
- Durant la **Phase de Résolution**, les effets des Lieux accueillant des Prêtres sont résolus du premier en haut à gauche au dernier en bas à droite. Le joueur dont l'Influence totale sur le Lieu est la plus haute bénéficie de l'effet de ce dernier. Les joueurs qui ont tenté d'en bénéficier obtiennent des Pièces de monnaie en compensation. Au cours de cette phase, les joueurs peuvent jouer des cartes et utiliser les aptitudes de leurs cultes.



# La Phase d'Intention

Au cours de la Phase d'Intention, les cultes ont deux options : **Prêcher** ou **Prier**. Si un culte décide de Prêcher, il envoie des Prêtres sur un Lieu afin de persuader ses habitants de rallier sa cause. Chaque Prêtre présent sur un Lieu augmente l'Influence de son culte de la valeur inscrite sur son jeton. Le culte ayant l'Influence cumulée la plus élevée pourra bénéficier de l'effet principal d'un Lieu au cours de la Phase de Résolution à venir.

Si un culte décide de Prier, il ne peut plus envoyer de Prêtre au cours de la Phase d'Intention car il s'en remet à sa divinité. Une fois qu'un culte a Prié, il ne peut plus le faire de nouveau ni Prêcher au cours de ce tour de jeu.

## Prêcher

Lorsqu'un joueur annonce que son culte Prêche, il peut envoyer des Prêtres disponibles (ou son Patriarche s'il l'est) sur n'importe quel Lieu dès lors qu'il a le nombre de Fidèles requis pour y accéder.

Au début de la partie, chaque culte possède seulement 2 Fidèles. Il n'est donc possible de placer des Prêtres que sur les Lieux de 1 à 6. Les lieux de 7 à 13 ne seront disponibles que lorsque votre culte aura davantage de Fidèles.

Cette contrainte ne s'applique qu'au cours de la Phase d'Intention.



Les Prêtres sont placés un par un, en commençant par le Premier Joueur et en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre. Un joueur qui décide de Prêcher ne peut placer qu'un de ses Prêtres disponibles (ou son Patriarche s'il l'est toujours) sur l'un des Lieux.

**Un Prêtre disponible** est un Prêtre qui vous appartient et qui se trouve près de votre Fiche de culte. Lorsqu'un Prêtre est placé sur un Lieu ou directement sur la Fiche de culte, il n'est plus considéré comme « disponible ». Notez que les jetons Prêtre dans la réserve n'appartiennent à personne. Rappelez-vous que **votre Patriarche est un Prêtre**.

Durant les tours de Prêche, les trois premiers placements de Prêtre ne coûtent rien. Cependant, à partir du quatrième placement, chaque fois qu'un culte souhaite placer un Prêtre de plus, il perd l'un de ses Fidèles et doit le remettre dans la réserve. S'il ne possède plus de Fidèle à renvoyer, il ne peut tout simplement pas placer de Prêtre supplémentaire et doit par conséquent Prier. Cette règle n'est valable que durant la Phase d'Intention.

## Prier

Si un joueur décide de Prier, il ne peut plus Prêcher ou Prier une seconde fois au cours de ce tour. Cela signifie qu'il ne peut plus placer de Prêtre sur le plateau de jeu. Vous pouvez bien sûr Prier sans avoir Prêché auparavant.

Quand un joueur Prie, il couche la figurine de son Patriarche. Tout joueur dont la figurine du Patriarche est couchée ne peut plus réaliser d'action au cours de la Phase d'Intention.

Lorsqu'un culte Prie, il profite immédiatement de l'effet d'un Lieu en fonction du nombre de Foules de fanatiques dont il dispose :



Le joueur bénéficie de l'effet du Lieu comme s'il avait remporté une lutte d'Influence au cours de la Phase de Résolution.

**Note :** Dans les Bas-fonds, même s'il a le nombre requis de Foules de fanatiques, un joueur doit avoir un Prêtre de n'importe quelle valeur présent pour bénéficier de l'effet du Lieu car celui-ci requiert qu'un Prêtre soit déplacé depuis cette localisation.

En outre, une fois qu'un culte a bénéficié d'un Lieu grâce à ses Foules de fanatiques, son joueur peut réaliser autant de transactions qu'il le souhaite. Ces dernières permettent de gagner ou de dépenser des Pièces de monnaie. Deux types de transaction sont possibles :

- Vendre une ou plusieurs de ses cartes Intrigue. La carte vendue est alors placée au-dessous de la pile Intrigue, puis le vendeur récupère autant de Pièces de monnaie que la valeur indiquée sur la carte.
- Acheter une ou plusieurs cartes Privilège présentes face visible au Palais. Le montant indiqué sur la carte doit être payé avant que cette dernière ne soit placée devant le joueur.

Après que chaque culte a Prié et que les joueurs ont reçu le bénéfice d'un Lieu et réalisé leurs transactions, la Phase d'Intention est terminée.

# La Phase de Résolution

Au début de cette phase, tous les Patriarches sont remis debout.

Durant cette phase, chaque Lieu est résolu un par un, en commençant par le Lieu 1 (Les Ruines). Le Lieu en cours de résolution est appelé Lieu actif. Seuls les Lieux avec au moins 1 Prêtre (ou 1 Patriarche) ou 1 Autel sont résolus. Les Lieux non occupés ne deviennent pas actifs, et personne ne bénéficie de leurs effets.

Au cours de la résolution d'un Lieu actif, le culte possédant le plus d'Influence l'emporte et bénéficie de l'effet inscrit sur le plateau de jeu. Tous les autres cultes présents sur ce Lieu gagneront l'Aumône, c'est-à-dire qu'ils récupéreront chacun autant de Pièces de monnaie qu'indiqué sur la droite du texte du Lieu. Ces gains sont obtenus après que le texte du Lieu actif a été résolu.

Avant de déterminer le vainqueur d'un Lieu actif, chaque joueur (y compris ceux qui ne sont pas présents sur ce Lieu), en commençant par le Premier Joueur et en continuant dans le sens des aiguilles d'une montre, peut réaliser l'une des actions suivantes :

- Jouer 1 carte Miracle ;
- Jouer 1 carte Intrigue ;
- Déclencher l'un des pouvoirs de son culte.

**Note :** Les aptitudes des cultes ont soit un coût appelé Rituel qui exige des Prêtres disponibles d'une certaine Influence, soit un coût appelé Sacrifice qui nécessite des Fidèles, des Prêtres, des Pièces de monnaie ou des Foules de fanatiques à remettre dans la réserve. Les aptitudes des cultes sont décrites en page 15.

## Fin de tour

Une fois que tous les Lieux possédant de l'Influence ont été résolus, la Phase de Résolution se termine. Si au moins un joueur remplit alors l'une des conditions de victoire (voir page 5), la partie s'achève. Si ce n'est pas le cas, un nouveau tour de jeu commence, en plaçant de nouvelles cartes Privilège face visible proches du Palais (voir page 12). Tout Prêtre présent sur une Fiche de culte redevient disponible. Le joueur qui a remporté le Lieu avec le numéro le plus élevé devient le nouveau Premier Joueur. Il s'empare du jeton Premier Joueur. Un nouveau tour débute.

Ces trois types d'action possible sont susceptibles de bouleverser la situation sur le Lieu actif. Même les joueurs des cultes absents du Lieu actif peuvent réaliser l'une de ces actions et changer le résultat de la résolution d'une lutte d'influence.

Une fois que chaque joueur a eu la possibilité d'effectuer l'une de ces actions, chaque culte calcule son Influence sur le Lieu actif. Les joueurs additionnent pour cela l'Influence de leurs Prêtres et Autels en y ajoutant si besoin les modifications dues à tout autre effet. Le culte qui a l'Influence la plus élevée remporte le bénéfice du Lieu actif. En cas d'égalité, c'est le culte avec la Puissance divine la plus élevée qui remporte cet avantage.

Le gagnant peut, s'il le souhaite, bénéficier de l'effet du Lieu. S'il ne peut pas ou ne veut pas en profiter, aucun autre culte présent ne peut en revendiquer le bénéfice, qui est alors perdu pour tout le monde. Tous les joueurs des autres cultes présents sur le Lieu remportent l'Aumône indiquée sur le plateau de jeu.

Lorsque l'effet du Lieu actif a été (ou non) appliqué puis que l'Aumône a été récoltée, chaque joueur en retire ses Prêtres et les place à côté de sa Fiche de culte. Ces Prêtres sont maintenant « disponibles ». Ils peuvent être utilisés pour s'acquitter d'un Rituel ou d'un Sacrifice. Les Autels ne sont jamais retirés de la Cité Éternelle. Leurs jetons demeurent à leur emplacement sur le plateau.



# Les Lieux



## Les Ruines

Les exilées, les ermites, les mystiques et les lunatiques habitent des ruines anciennes. Ces endroits sont le domaine des rumeurs, des commérages et des signes divins.

**Effet : Le vainqueur pioche 1 carte Miracle du dessus de la pile Miracle.**

**Aumône : Chaque autre joueur présent gagne 1 Pièce de monnaie.**

Voir page 11 pour avoir plus de détails sur les cartes Miracle.



## Les Bas-fonds

Voleurs, escrocs, contrebandiers et autres sortes de criminels occupent les faubourgs de la ville. Ici, le tintement des Pièces de monnaie résout de nombreux problèmes.

**Effet : Le vainqueur peut payer de 3 à 13 Pièces de monnaie et remporter le Lieu dont le numéro est égal à la somme investie (quand ce Lieu sera résolu).**

**Aumône : Chaque autre joueur présent gagne 1 Pièce de monnaie.**

Après avoir remporté ce Lieu et payé l'investissement voulu, le joueur déplace l'un de ses Prêtres ou son **Patriarche** présent sur les Bas-fonds vers le Lieu visé. Il place ensuite sur ce jeton les Pièces de monnaie investies. Au moment de déterminer celui qui remporte le Lieu visé, le joueur qui possède le Prêtre ou le Patriarche avec les Pièces de monnaie investies est déclaré vainqueur. Ces dernières sont alors remises dans la réserve. Si le Prêtre avec les Pièces de monnaie quitte le Lieu avant que le gagnant n'ait été déterminé, ces Pièces seront placées dans la réserve, puis le vainqueur déterminé comme d'habitude.

Si celui qui remporte ce Lieu n'a pas de Prêtre présent (c'est-à-dire s'il le remporte grâce à un Autel ou à l'effet d'une carte Intrigue), il ne peut bénéficier de l'effet du Lieu.

Il est possible que plusieurs joueurs bénéficient de l'effet de ce Lieu au cours d'un même tour. Si deux Prêtres se trouvent sur le même Lieu visé avec des Pièces de monnaie, ils sont tous deux renvoyés à leur culte respectif. Leurs Pièces de monnaie sont alors rangées dans la réserve.



## Les Taudis

Ce bidonville débordant de cahutes et de cabanes en tous genres est l'endroit rêvé pour un culte maléfique qui peut facilement recruter de nouveaux adeptes parmi les pauvres, les nécessiteux et les désespérés.

**Effet : Le vainqueur gagne 1 Fidèle.**

**Aumône : Chaque autre joueur présent gagne 1 Pièce de monnaie.**

Le vainqueur prend 1 Fidèle de sa couleur dans la réserve et le place sur sa Fiche de culte. Un joueur ne peut pas avoir plus de 9 Fidèles.



## Le Forum

C'est l'endroit des rencontres, des discussions, des débats publics et des exploits. Le culte qui gagne la joute oratoire devient le plus populaire et le plus influent... jusqu'à la prochaine joute.

**Effet : Le vainqueur s'empare de la carte Suprémie.**

**Aumône : Chaque autre joueur présent gagne 2 Pièces de monnaie.**

Après avoir remporté ce Lieu, le vainqueur prend la carte Suprémie dans la réserve, ou à son précédent détenteur, et la place devant lui.

Voir en page 14 pour plus de détails concernant la carte Suprémie.



## Les Temples

Les prêtres et les acolytes peuplent ce quartier qui regorge de temples antiques ou modernes. Il n'existe pas de meilleur endroit pour recruter de nouveaux Prêtres pour votre culte.

**Effet : Le vainqueur gagne 1 Prêtre d'Influence 1, ou augmente de 1 l'Influence d'un de ses Prêtres disponibles.**

**Aumône : Chaque autre joueur présent gagne 2 Pièces de monnaie.**

Si vous choisissez de gagner un nouveau Prêtre, prenez un jeton Prêtre de votre couleur avec une Influence de 1 dans la réserve et ajoutez-le à votre réserve de Prêtres disponibles. S'il n'y a plus de

(Les Temples suite)

Prêtre dans la réserve, il n'est pas possible d'en obtenir un nouveau.

Si vous voulez augmenter l'Influence d'un Prêtre disponible de 1 point, son jeton est renvoyé dans la réserve et remplacé par celui d'un Prêtre de la même couleur à l'Influence voulue issu de la réserve de Prêtres disponibles. S'il n'y a pas de jeton correspondant dans la réserve pour réaliser cette action, le Prêtre choisi ne peut pas voir son Influence augmenter.

À titre d'exception, il est possible d'augmenter l'Influence d'un Prêtre présent dans le quartier des Temples, mais vous ne pouvez pas augmenter l'Influence de votre Patriarche de cette façon.

L'Influence maximale d'un Prêtre ne dépasse jamais 5, même avec la résolution de ce Lieu.



## Le Marché

*Ce quartier abrite des marchands, des prêteurs sur gages, des négociants et des citoyens prospères de basse extraction. Les cultes influents peuvent y obtenir de généreux dons.*

**Effet : Le vainqueur gagne 6 Pièces de monnaie.**

**Aumône : Chaque autre joueur présent gagne 2 Pièces de monnaie.**



## Le Quartier des artisans

*Ce secteur est le lieu d'activité des artisans, des constructeurs, des maçons et de bien d'autres travailleurs qualifiés. Moyennant un prix raisonnable, un culte peut y organiser la construction d'un Autel.*

**Effet : Le vainqueur, moyennant un paiement de 5 Pièces de monnaie, peut construire un Autel sur un Lieu où se trouve l'un de ses Prêtres.**

**Aumône : Chaque autre joueur présent gagne 2 Pièces de monnaie.**

Pour construire un Autel, l'un des Prêtres présents sur n'importe quel Lieu est retourné pour être transformé en Autel. Le Prêtre perdu est devenu le garant du fonctionnement de l'Autel, conférant 4 points d'Influence permanents en ce Lieu. Cela prend effet immédiatement et peut affecter la détermination du vainqueur de la lutte d'Influence pour ce Lieu.

Il n'est pas possible d'avoir plus d'un Autel par joueur sur un Lieu. Les Autels ne sont pas retirés du plateau de jeu une fois que le vainqueur du Lieu actif a été

(Le Quartier des artisans suite)

déterminé ou à la fin du tour. Ils peuvent cependant être détruits par une carte Intrigue ou une aptitude de culte.

Un Autel possède une Influence permanente dans un Lieu. Il n'est pas sujet aux restrictions visant le placement des Prêtres au cours de la Phase d'Intention. Il est possible de remporter le bénéfice d'un Lieu sur lequel un joueur a un Autel mais aucun Prêtre. Néanmoins, un Autel n'est pas un Prêtre et ne peut pas être affecté par une carte ou un effet visant ces derniers.

Les Prêtres sont retirés des Lieux actifs au terme de leur résolution. Par conséquent, seuls les Lieux de 7 à 13 peuvent accueillir un Autel grâce au Quartier des artisans au cours de la Phase de Résolution. Il existe cependant d'autres façons de construire un Autel sur un Lieu. Par exemple, un joueur qui posséderait 3 Foules de fanatiques à la fin de la Phase d'Intention peut recourir au Quartier des artisans pour construire un Autel avant la Phase de Résolution. Certaines cartes Miracle et certains pouvoirs de culte vous permettent également de construire un Autel sur le Lieu actif.

Lorsqu'un Autel est construit, il faut avoir au moins un Prêtre présent sur le Lieu. Ce jeton est alors retourné. Il est interdit de construire un Autel en utilisant un Patriarche. Si le Prêtre désigné est accompagné de Pièces de monnaie (voir les Bas-fonds en page 8), celles-ci sont renvoyées dans la réserve. Le vainqueur est déterminé comme d'habitude.

**Note :** À n'importe quel moment de la partie, il est possible d'échanger un Autel par un autre en réserve. Cela peut être utile lorsqu'il n'y a plus de jeton Prêtre d'une certaine Influence dans la réserve (voir les Bas-fonds en page 8, ou l'Académie ci-dessous).

Si un joueur possède 5 Autels sur le plateau à la fin d'un tour de jeu, il peut prétendre à la victoire.



## L'Académie

*C'est une institution ancienne et prestigieuse où les étudiants apprennent à maîtriser les sciences et où les chercheurs étudient la nature. En payant des frais d'inscription raisonnables, un culte peut y faire instruire ses Prêtres et ainsi gagner en respect.*

**Effet : Le vainqueur peut payer 5 Pièces de monnaie pour augmenter de 2 l'Influence d'un Prêtre disponible, ou payer 11 Pièces de monnaie pour l'augmenter de 4.**

**Aumône : Chaque autre joueur présent gagne 2 Pièces de monnaie**

(L'Académie suite)

Les règles pour augmenter l'Influence d'un Prêtre sont les mêmes que pour les Temples. Vous pouvez augmenter l'Influence d'un Prêtre présent à l'Académie, mais pas s'il se trouve dans un Lieu d'un numéro supérieur ou sur votre Fiche de culte.



## Le Port

*Ce quartier abrite des tavernes, des bordels, des maisons de jeu et pléthore d'établissements louches. Les cultes les plus riches peuvent y trouver de nouveaux adeptes parmi les marins, pirates, bardes, fêtards et marchands de toutes sortes.*

**Effet : Le vainqueur peut payer 5 Pièces de monnaie pour gagner 2 Fidèles, ou 11 Pièces de monnaie pour en gagner 4.**

**Aumône : Chaque autre joueur présent gagne 2 Pièces de monnaie.**

Les Fidèles supplémentaires sont pris dans la réserve, puis placés près de la Fiche de culte. Un joueur ne peut pas avoir plus de 9 Fidèles.



## Le Palais

*Le couple royal, ainsi que de nombreux courtisans, des ministres et des fonctionnaires, occupent cet édifice majestueux. Au Palais, un culte influent peut renforcer sa position en obtenant de nouvelles exonérations et faveurs.*

**Effet : Le vainqueur peut prendre gratuitement l'une des cartes Privilège présentes au Palais.**

**Aumône : Chaque autre joueur présent gagne 3 Pièces de monnaie.**

Sur ce Lieu se trouvent 3 cartes Privilège retournées face visible. Le joueur qui remporte le bénéfice du Lieu peut prendre l'une d'entre elles et la placer devant lui sans s'acquitter de son coût. S'il n'y a aucune carte Privilège présente au Palais (car elles ont déjà toutes été acquises), rien ne se passe.

Les cartes Privilège sont redistribuées à la fin de chaque tour si nécessaire. Voir page 12 pour plus de détails les concernant.



## Le Quartier noble

*Les nobles habitants de ce quartier sont plongés au cœur de vendettas, d'intrigues et de luttes de pouvoir. Cet endroit est une source de danger pour n'importe quel culte, à moins que ce dernier ne se mêle aux intrigues.*

**Effet : Le vainqueur pioche 2 cartes Intrigue, puis place l'une d'elles sur le dessus de la pioche Intrigue.**

**Aumône : Chaque autre joueur présent gagne 3 Pièces de monnaie.**

Voir page 13 pour plus de détails concernant les cartes Intrigue.



## La Caserne

*Les régiments de la Garde Royale occupent cet endroit. Ils ont pour mission de surveiller la Faille des Ténèbres et de réprimer les émeutes. Un culte influent peut armer ses fidèles ici.*

**Effet : Le vainqueur peut sacrifier 2 Fidèles pour gagner 1 jeton Foule de fanatiques.**

**Aumône : Chaque autre joueur présent gagne 3 Pièces de monnaie.**

Lorsqu'un joueur acquiert un jeton Foule de fanatiques, il le place sur sa Fiche de culte. Durant la Phase d'Intention, ses Foules de fanatiques lui permettent de bénéficier de l'effet de l'un des Lieux.

À la fin du tour, si un joueur possède 4 Foules de fanatiques, il peut prétendre à la victoire.



## La Faille des Ténèbres

*Dans cette fissure mystérieuse, d'antiques ténèbres trouvent leur chemin vers le monde des vivants. En concentrant toute son Influence sur ce lieu, un culte peut invoquer sa divinité pour lui permettre de gouverner le monde.*

**Effet : L'Invocation du dieu peut avoir lieu si le culte a l'Influence requise.**

**Aumône : Chaque autre joueur présent gagne 3 Pièces de monnaie.**

Pour réaliser l'Invocation de la déité de son culte, le total de l'Influence du vainqueur dans la Faille des Ténèbres doit en outre être supérieur ou égal à la Puissance divine de son culte. Dans le cas contraire, sa tentative d'Invocation échoue.

Si l'Influence totale est suffisante et que la Fiche de culte est face Aspect de la Lumière visible, elle est retournée afin de présenter l'Aspect des Ténèbres. À la suite de cela, la Puissance divine du culte augmente et ses aptitudes changent.

Si la Fiche de culte présente déjà l'Aspect des Ténèbres, le joueur peut prétendre à la victoire.

L'Aspect des Ténèbres a toujours une Puissance divine plus importante que l'Aspect de la Lumière.

# Les cartes Miracle

Les cartes Miracle s'obtiennent normalement dans les Ruines. Elles peuvent être jouées durant la Phase de Résolution, au moment de résoudre un Lieu.



Les cartes les plus efficaces sont marquées dans leur coin supérieur gauche d'un sceau noir. Elles ne peuvent être jouées que par un joueur dont la Fiche de culte se trouve en Aspect des Ténèbres.

Après avoir joué ou défaussé une carte Miracle, cette dernière est placée sous le dessous de sa pile.

Lorsqu'une carte Miracle est jouée, l'ensemble de ses effets sont appliqués. Si cela est impossible (par exemple parce qu'il n'y a pas suffisamment de Fidèles pour ce faire), la carte ne peut pas être jouée.



## Effets des cartes Miracle



Placez l'un de vos Prêtres disponibles sur le Lieu actif, mais seulement si vous avez suffisamment de Fidèles pour cela (voir page 6).



Déplacez l'un de vos Prêtres du Lieu actif vers n'importe quel Lieu d'un numéro supérieur si vous avez suffisamment de Fidèles pour cela (voir page 6).



Augmentez temporairement l'Influence de l'un de vos Prêtres sur le Lieu actif, de 2 à 7. Le jeton n'est pas échangé avec un autre pour signifier cette variation d'Influence.



Retirez un de vos Prêtres du Lieu actif afin de gagner 7 Pièces de monnaie.



Perdez 3 de vos Fidèles pour construire un Autel sur le Lieu actif (retournez l'un de vos jetons de Prêtre présent sur le Lieu actif pour cela).



Perdez 4 de vos Fidèles afin de gagner 1 Foule de fanatiques.



Gagnez 1 à 2 Fidèles ou 4 à 7 Pièces de monnaie (selon votre choix).



# Les Cartes Privilège

Il est possible d'obtenir des cartes Privilège en les achetant au Palais. À la différence des cartes Miracle et Intrigue, celles-ci ne gagnent jamais la main d'un joueur. Elles sont placées devant les joueurs face visible et ne sont pas considérées comme faisant partie de leur main. Il est néanmoins possible de défausser une carte Privilège afin d'utiliser l'un des pouvoirs de sa Fiche de culte. La carte ainsi défaussée est placée au-dessous de la pile Privilège.

Outre son effet permanent, chaque carte Privilège accroît l'Influence du Patriarche du joueur qui la possède (de 1, 2 ou 3, selon la valeur indiquée).

À la fin du tour, si au moins l'un des emplacements prévus pour les cartes Privilège sur le plateau de jeu est vide, l'ensemble des cartes face visible restantes sont mises sous la pile Privilège, puis 3 nouvelles cartes de cette même pile sont piochées et disposées aux emplacements désormais vides.

## Effets des cartes Privilège

**Sauf-conduit (avec les valeurs 4, 5 ou 6).** Ce Privilège permet au joueur de ne pas perdre de Fidèles lorsque le quatrième, cinquième ou sixième Prêtre (cela dépend du chiffre sur la carte) d'un joueur est posé sur le plateau de jeu au cours de la Phase d'Intention. Par exemple, un joueur avec Sauf-conduit 5 ne perd aucun Fidèle s'il joue son cinquième Prêtre mais en perd s'il joue le quatrième.

**Communautés (d'un certain Lieu).** Ce Privilège permet au joueur de bénéficier de l'effet du Lieu concerné même s'il n'a pas remporté ledit Lieu. Pour bénéficier de l'effet, il faut avoir au moins 1 d'Influence sur le lieu. Le joueur bénéficie de l'effet directement après le gagnant du Lieu, mais il n'est pas obligé de le faire (auquel cas il ne remporte rien, pas même l'Aumône). Il existe des cartes Privilège pour tous les lieux, excepté pour le Forum.

**Personnalités.** Ce Privilège permet au joueur d'accéder à certains Lieux durant la Phase d'Intention, et ce même s'il ne dispose pas de suffisamment de Fidèles :

- **Le Ménestrel** permet d'accéder au Quartier des artisans (Lieu 7).
- **Le Guérisseur** permet d'accéder à l'Académie (Lieu 8).
- **L'Amiral** permet d'accéder au Port (Lieu 9).
- **Le Mentor** permet d'accéder au Palais (Lieu 10).
- **L'Inquisiteur** permet d'accéder au Quartier noble (Lieu 11).
- **Le Général** permet d'accéder à la Caserne (Lieu 12).
- **L'Oracle** permet d'accéder à la Faille des Ténèbres (Lieu 13).

**Dîmes (d'un certain Lieu).** Ce Privilège permet au joueur de taxer les Prêtres de ses adversaires placés sur les Lieux indiqués par la carte. Chaque fois que l'un d'eux place un Prêtre sur l'un de ces Lieux durant la Phase d'Intention, il doit immédiatement lui payer 1 Pièce de monnaie. Si un adversaire n'a pas d'argent, il place son Prêtre sans payer la dîme. Les Autels ne peuvent pas être taxés.

**Exilés.** Lorsqu'une carte Intrigue est jouée, le joueur gagne 1 Fidèle.

**Noviciats.** Les Autels du joueur ont une influence augmentée de 1.

**Magus aulique.** Lorsqu'une carte Miracle est jouée, le joueur gagne 3 Pièces de monnaie.

# Les cartes Intrigue



Les cartes Intrigue s'obtiennent normalement dans le Quartier noble. Elles sont jouées durant la Phase de Résolution, au moment de la résolution du Lieu actif.

La Couronne poursuit les intrigants. Si un joueur le souhaite, il peut dénoncer une conspiration auprès des autorités et obtenir une récompense. Pour cela, il peut procéder à une transaction et vendre une carte Intrigue au cours de la Phase d'Intention. Il gagne ainsi le nombre de Pièces de monnaie indiqué au centre de la carte.

Après avoir joué ou vendu une Intrigue, cette carte est placée au-dessous de la pile Intrigue. S'il est impossible d'appliquer l'effet d'une Intrigue (si, par exemple, il n'y a pas de cible valide), cette carte ne peut pas être jouée.



Plusieurs cartes portent dans leur coin supérieur gauche un sceau noir. Elles ne peuvent être jouées que par un joueur dont la Fiche de culte se trouve en Aspect des Ténèbres. Il est toujours possible de la vendre.

## Effets des cartes Intrigue



**Chantage.** Le joueur prend la moitié de ses Pièces de monnaie, arrondi au nombre supérieur, au participant le plus riche. S'il est le joueur le plus riche, il ne gagne rien. Si plusieurs joueurs possèdent le même montant et sont les plus riches, il ne peut pas jouer cette carte.



**Exorcisme.** Chaque Prêtre présent sur le Lieu actif perd 2 d'Influence (c'est-à-dire qu'il passe de 5 à 3, de 4 à 2 ou de 3 à 1). Le jeton du Prêtre concerné est échangé avec un autre de la réserve de la même couleur mais avec l'Influence modifiée. S'il n'y a pas de jetons disponibles dans la réserve pour cela, cette carte ne peut pas être jouée.



**Complot déjoué.** Le culte avec le plus de cartes perd 1 Foule de fanatiques, 1 Autel et 2 Fidèles.



**Massacre.** Chaque culte présent sur le Lieu actif perd 2 Fidèles. Si un culte ne possède qu'un seul Fidèle, il le perd quand même.



**Disperser les Fanatiques.** Chaque culte présent sur le Lieu actif perd 1 Foule de fanatiques.



**Larcin.** Chaque adversaire possédant de l'Influence en ce Lieu doit vous donner 1 carte de son jeu (Miracle ou Intrigue).



**Intimidation.** Le joueur prend 1 carte Privilège appartenant au culte détenant le Patriarche le plus influent. Si c'est lui qui le possède, il ne gagne rien. S'il y a égalité entre plusieurs Patriarches, cette carte ne peut pas être jouée.



**Vandalisme.** S'il n'y a pas d'Autels sur les Lieux supérieurs au Lieu actif, tous les Autels situés sur ce dernier sont détruits.



**Traquenard.** Un Prêtre avec de l'argent est retiré du lieu visé. Le culte qui a joué cette carte récupère les Pièces de monnaie. Le jeton Prêtre retourne auprès de son propriétaire.



**Inquisition.** Aucun des joueurs présents sur le Lieu actif ne bénéficie de son effet ou de l'Aumône.



**Prise de contrôle.** Tous les Prêtres présents sur le Lieu actif sont repris par leur propriétaire. Le culte qui a joué cette carte remporte le bénéfice du Lieu.

# La carte Suprématie



Lorsqu'un joueur obtient cette carte, son Patriarche gagne un bonus de 7 points en Influence. Cet effet est immédiat, ce qui signifie que, si le Lieu dans lequel se trouve ce Patriarche n'a pas encore été résolu, cela peut modifier le dénouement.

**Malgré sa taille, la carte Suprématie compte comme une carte.** Il est donc possible de s'en défausser pour utiliser l'une des aptitudes de culte. Dans ce cas, la carte Suprématie est simplement remise dans la réserve.

Si un joueur possède la carte Suprématie dès le début du tour, il peut décider de ne pas réaliser ses actions habituelles et d'organiser à la place une

célébration en l'honneur de sa divinité. Cette décision doit être prise au début de la Phase d'Intention, avant de choisir de Prêcher ou de Prier.

Lorsqu'un joueur décide de célébrer sa divinité, il bénéficie de **l'un** des effets listés sur la carte Suprématie. La carte est alors retournée et l'effet appliqué immédiatement. Le culte de ce joueur ne participe plus à ce tour de jeu, car il est trop occupé par la célébration. À son tour, un joueur ne peut donc pas placer de Prêtres sur les Lieux, réaliser des transactions, jouer des cartes ou utiliser les pouvoirs de son culte. Il ne peut pas bénéficier de l'effet d'un Lieu en raison de son nombre de Foules de fanatiques (car il ne peut pas Prier). Il ne gagne pas d'Aumônes, et ce même s'il possède des Autels sur un Lieu. Les Lieux sur lesquels il a des Autels ne deviennent pas actifs, à moins qu'un autre joueur y possède de l'Influence. En revanche, les effets des cartes Intrigue de ses adversaires ainsi que leurs aptitudes de culte l'affectent normalement.

Si un joueur perd la carte Suprématie alors que son culte est en pleine célébration au cours du tour de jeu, il ne peut plus rien faire jusqu'au prochain tour. Le nouveau propriétaire de la carte la place devant lui.

## Les Fiches de culte

Chaque Fiche de culte comporte le nom et l'illustration d'une sombre divinité. La Puissance divine du culte est indiquée dans le coin supérieur droit. À la droite de la Fiche de culte se trouvent deux aptitudes uniques que le joueur peut déclencher au cours de la Phase de Résolution.

Chaque Fiche de culte possède deux faces : une face dite Aspect de la Lumière et une face dite Aspect des Ténèbres. Les pouvoirs et la Puissance divine sont différents d'une face à l'autre.

Toutes les aptitudes affectent les éléments de jeu sur un Lieu actif ou ceux appartenant à un culte, à moins qu'il ne soit explicitement mentionné le contraire.

Avant de déterminer le vainqueur sur un Lieu actif, chaque joueur peut avoir recours à une aptitude de son culte. Ces aptitudes peuvent être sollicitées tout au long de la partie mais elles ne peuvent l'être qu'une fois par Lieu actif.

À la fin d'un tour, tous les jetons Prêtre sur la Fiche de culte redeviennent des Prêtres disponibles.

Un joueur peut utiliser son Patriarche quand il paie un Rituel. Cependant, il ne peut pas le choisir pour un Sacrifice.

# Les cultes et leurs aptitudes

Les pages qui suivent couvrent les aptitudes de chaque culte. Celles de l'Aspect de la Lumière se trouvent sur fond clair, tandis que celles de l'Aspect des Ténèbres sont sur fond noir.



## Anubis

### Rite d'initiation

Sacrifice : 1 Prêtre disponible d'Influence au moins égale à 2 est renvoyé dans la réserve.

**Vous gagnez autant de Fidèles qu'il y a de Prêtres sur le Lieu actif.**

Renvoyez l'un de vos Prêtres disponibles avec une Influence de 2 ou plus dans la réserve, et prenez dans celle-ci un nombre de Fidèles de votre couleur égal au nombre de Prêtres, quel que soit leur culte, présents sur le Lieu actif. Vous ne pouvez pas avoir plus de 9 Fidèles.

### Drain de vie

Sacrifice : 1 Fidèle est renvoyé dans la réserve.

**1 Prêtre présent sur le Lieu actif est retiré du plateau, puis son Influence est augmentée de 2. Vous gagnez 2 Pièces de monnaie.**

Renvoyez l'un de vos Fidèles dans la réserve. Choisissez ensuite l'un de vos Prêtres présents sur le Lieu actif dont vous souhaitez augmenter l'Influence de 2. Renvoyez-le dans la réserve et remplacez-le par un Prêtre de la nouvelle valeur. Placez ensuite ce dernier parmi vos Prêtres disponibles. Prenez 2 Pièces de monnaie dans la réserve.

### Momification

Sacrifice : 1 Prêtre disponible d'Influence au moins égale à 1 est renvoyé dans la réserve.

**Chaque culte en Aspect de la Lumière perd 1 Foule de fanatiques. Piochez 1 carte Miracle.**

Renvoyez l'un de vos Prêtres disponibles avec une Influence de 1 dans la réserve. Chaque culte qui se trouve en Aspect de la Lumière doit renvoyer 1 Foule de fanatiques dans la réserve. Piochez 1 carte du dessus de la pile Miracle et ajoutez-la à votre main.

### Résurrection des justes

Sacrifice : 2 Fidèles sont renvoyés dans la réserve.

**Vous gagnez 1 Prêtre d'une Influence égale au nombre de vos Prêtres disponibles.**

Renvoyez 2 de vos Fidèles dans la réserve. Prenez dans celle-ci un Prêtre avec une Influence égale à votre nombre de Prêtres disponibles, puis ajoutez-le à ceux dont vous disposez déjà. S'il n'y a pas de Prêtre adéquat dans la réserve, vous ne pouvez obtenir le gain du Sacrifice. Notez que vous pouvez peut-être régler ce problème en échangeant l'un de vos Autels avec un Prêtre en réserve à n'importe quel moment.



# Cthulhu

## Rituel des Abysses

Sacrifice : 1 Prêtre disponible est renvoyé dans la réserve.

**Vous augmentez l'Influence d'un Prêtre présent sur le Lieu actif d'une valeur égale à l'Influence du Prêtre sacrifié.**

Renvoyez l'un de vos Prêtres disponibles dans la réserve. Choisissez l'un de vos Prêtres présents sur le Lieu actif dont vous souhaitez augmenter l'Influence d'une valeur égale à celle de l'Influence du Prêtre sacrifié. Renvoyez-le dans la réserve et remplacez-le par un Prêtre de la nouvelle valeur. Placez ensuite ce dernier sur le Lieu actif. L'Influence d'un Prêtre ne peut dépasser 5.

## Sanctification

Sacrifice : 5 Fidèles et tous vos Prêtres disponibles sont renvoyés dans la réserve.

**Vous construisez un Autel sur le Lieu actif.**

Renvoyez l'ensemble de vos Prêtres disponibles et 5 de vos Fidèles dans la réserve. Retournez le jeton de l'un de vos Prêtres présents sur le Lieu actif pour construire un Autel. Si vous ne disposez pas de Prêtres disponibles, vous pouvez tout de même utiliser cette aptitude.

## Le Réveil

Sacrifice : Vous vous défaussez de 2 cartes.

**Vous gagnez 2 Fidèles. Chaque culte possédant au moins 7 Pièces de monnaie en perd 7.**

Défaussez-vous de 2 cartes. Chaque joueur (vous y compris) avec au moins 7 Pièces de monnaie doit en donner 7 à la réserve. Prenez 2 Fidèles de votre couleur dans la réserve. Vous ne pouvez pas avoir plus de 9 Fidèles.

## Volonté de l'Ancien

Sacrifice : 5 Fidèles sont renvoyés dans la réserve.

**Chaque culte en Aspect de la Lumière perd 1 Foule de fanatiques et doit vous donner 1 carte de son choix.**

Renvoyez 5 de vos Fidèles dans la réserve. Chacun de vos adversaires dont la Fiche de culte se trouve en Aspect de la Lumière doit renvoyer 1 Foule de fanatiques dans la réserve et vous donner 1 carte de son choix.



# Fafnir

## Ode à la convoitise

Sacrifice : Vous perdez 6 Pièces de monnaie.  
**Vous augmentez l'Influence d'un Prêtre présent sur le Lieu actif de 1, puis vous le déplacez sur le Lieu suivant.**

Payez 6 Pièces de monnaie à la réserve.  
Choisissez l'un de vos Prêtres présents sur le Lieu actif et échangez-le avec un Prêtre de la réserve possédant une Influence supérieure de 1. Placez ensuite ce Prêtre sur le lieu suivant. Vous ne pouvez pas choisir votre Patriarche ou un Prêtre possédant une Influence de 5.

## Ode à la supercherie

Sacrifice : Vous vous défaussez de 1 carte et perdez 2 Pièces de monnaie.  
**Vous piochez 1 carte Intrigue et la revendez immédiatement.**

Remettez 2 Pièces de monnaie dans la réserve et défaussez-vous de 1 carte. Révélez la première carte de la pile Intrigue et remportez autant de Pièces de monnaie que la valeur indiquée au centre de la carte. Placez ensuite cette carte au-dessous de la pile.

## Raid

Sacrifice : 2 Fidèles sont renvoyés dans la réserve.  
**Vous prenez jusqu'à 7 Pièces de monnaie à chaque culte qui se trouve en Aspect de la Lumière.**

Renvoyez 2 de vos Fidèles dans la réserve. Chacun de vos adversaires dont la Fiche de culte se trouve en Aspect de la Lumière doit vous donner 7 Pièces de monnaie. S'il en possède moins de 7, un adversaire doit tout vous donner.

## Saccage

Sacrifice : Vous perdez 15 Pièces de monnaie.  
**Vous gagnez 1 Foule de fanatiques et piochez 2 cartes Miracle.**

Remettez 15 Pièces de monnaie dans la réserve.  
Prenez 1 Foule de fanatiques dans celle-ci.  
Piochez 2 cartes sur le dessus de la pile Miracle.



# Janus

## Calice de clarté

Sacrifice : Vous vous défaussez de 2 cartes.

**Vous gagnez 1 Fidèle. Le culte avec la plus faible Influence remporte le Lieu actif.**

Défaussez-vous de 2 cartes. Prenez 1 Fidèle de votre couleur dans la réserve. Quand arrive le moment de déterminer le vainqueur du Lieu actif, le joueur avec la plus faible Influence devient le gagnant. Ce joueur doit avoir au moins 1 Prêtre ou 1 Autel sur le Lieu actif. Si plusieurs sont à égalité, le gagnant est celui dont la Puissance divine est la plus faible. Si un culte a placé un Prêtre avec des Pièces de monnaie dans le Lieu actif, il remporte le Lieu même si vous avez déclenché le pouvoir du Calice de clarté. Vous gagnez tout de même 1 Fidèle. Vous ne pouvez pas avoir plus de 9 Fidèles.

## Mystère des vertus

Sacrifice : Vous perdez 7 Pièces de monnaie.

**Vous piochez 1 carte Miracle pour chaque Prêtre présent sur le Lieu actif.**

Remettez 7 Pièces de monnaie dans la réserve. Piochez un nombre de cartes Miracle égal au nombre de Prêtres de n'importe quel culte présent sur le Lieu actif.

## Mystère des vices

Sacrifice : 1 Prêtre disponible est renvoyé dans la réserve.

**Vous piochez un nombre de cartes Intrigue égal à l'Influence du Prêtre sacrifié.**

Renvoyez l'un de vos Prêtres disponibles dans la réserve. Piochez un nombre de cartes Intrigue égal à l'Influence de ce Prêtre.

## Calice de la folie

Sacrifice : Vous vous défaussez de 9 cartes.

**Vous gagnez 2 Foules de fanatiques. Vous détruisez tous les Autels présents sur le Lieu actif.**

Défaussez-vous de 9 cartes. Prenez 2 Foules de fanatiques dans la réserve. Renvoyez dans celle-ci tous les Autels présents sur le Lieu actif.



## Nirriti

### Voie de la loyauté

Sacrifice : 2 Fidèles sont renvoyés dans la réserve.  
**Vous prenez 3 cartes du dessous de la pile Miracle.**

Renvoyez 2 de vos Fidèles dans la réserve.  
Piochez 3 cartes du dessous de la pile Miracle.  
Avant d'utiliser ce pouvoir, assurez-vous que le joueur précédent a réalisé toutes ses actions car il est susceptible de jouer ou de se défausser d'une carte Miracle.

### Chemin de la tentation

Sacrifice : Vous vous défaissez de 2 cartes.  
**Vous choisissez 1 carte Privilège face visible au Palais que vous pourriez acheter et vous la prenez gratuitement.**

Défaussez-vous de 2 cartes. Choisissez n'importe quelle carte Privilège disponible au Palais d'un coût inférieur ou égal au nombre de Pièces de monnaie que vous possédez. Placez gratuitement cette carte à côté de votre Fiche de culte.

### Chemin de l'Iniquité

Sacrifice : 1 Prêtre disponible d'Influence égale ou inférieure à 4 est renvoyé dans la réserve.  
**Vous piochez et jouez les 3 cartes du dessus de la pile Intrigue.**

Renvoyez l'un de vos Prêtres disponibles avec une Influence de 4 ou moins dans la réserve. Une par une, révélez et jouez 3 cartes de la pile Intrigue. Après la résolution d'une carte, placez-la sous la pile Intrigue. Si vous ne pouvez résoudre l'effet d'une carte, placez-la sous la pile Intrigue sans la jouer, puis passez à la suivante.

### Voie du triomphe

Rituel : Votre Patriarche disposant d'une Influence au moins égale à 16 est placé sur la Fiche de culte.  
**Vous gagnez 1 Prêtre d'une Influence de 5 et le placez sur le Lieu actif. Vous gagnez 1 Foule de fanatiques.**

Vous ne pouvez utiliser ce pouvoir que si votre Patriarche est disponible et qu'il a une Influence d'au moins 16. Placez-le alors sur votre Fiche de culte. Prenez dans la réserve un Prêtre avec une Influence de 5 et placez-le sur le Lieu actif. Prenez 1 Foule de fanatiques dans la réserve



# Tiamat

## Duplicité

**Sacrifice :** Vous vous défaussez de 1 carte et perdez 3 Pièces de monnaie.

**Jouez une carte avec un sceau noir.**

Payez 3 Pièces de monnaie à la réserve et défaussez-vous de 1 carte. Jouez une carte Miracle ou Intrigue avec un sceau noir, même si votre Fiche de culte n'est pas face Aspect des Ténèbres visible.

## Incarnation

**Rituel :** 1 Prêtre disponible dont l'Influence est au moins égale à 3 est placé sur la Fiche de culte.

**Vous détruisez 3 Prêtres parmi vos Prêtres disponibles. Vous gagnez un Prêtre d'Influence 5 et le placez sur le Lieu actif.**

Placez l'un de vos Prêtres disponibles avec au moins 3 en Influence sur votre Fiche de culte et renvoyez 3 de vos Prêtres disponibles dans la réserve. Prenez dans celle-ci un Prêtre avec une Influence de 5 de la couleur de votre culte et placez-le sur le Lieu actif. Si vous ne disposez pas de Prêtres disponibles, vous pouvez tout de même utiliser cette aptitude.

## Attaque des dragons

**Sacrifice :** Vous vous défaussez de 3 cartes. **Chaque culte avec de l'Influence sur le Lieu actif perd 1 Foule de fanatiques.**

Défaussez-vous de 3 cartes. Chaque joueur avec au moins un Prêtre (ou un Patriarche) ou un Autel sur le Lieu actif doit renvoyer 1 Foule de fanatiques dans la réserve.

## Moisson du chaos

**Rituel :** 1 Prêtre disponible d'Influence 5 est placé sur la Fiche de culte.

**Vous jouez 1 carte Miracle, puis en piochez 2.**

Placez l'un de vos Prêtres disponibles avec une Influence de 5 sur votre Fiche de culte. Jouez 1 carte Miracle de votre main. Piochez les 2 premières cartes de la pile Miracle. Vous ne pouvez pas utiliser cette aptitude si vous ne pouvez pas jouer de carte Miracle.



## Arachné

### Ordination d'un prêtre

Sacrifice : Jusqu'à 5 Fidèles sont renvoyés dans la réserve.

**Vous gagnez un Prêtre d'une Influence égale au nombre de Fidèles sacrifiés et le placez sur le Lieu actif.**

Renvoyez de 1 à 5 Fidèles dans la réserve. Prenez dans celle-ci un Prêtre de votre couleur dont l'Influence est égale au nombre de Fidèles que vous venez de sacrifier. Placez ce Prêtre sur le Lieu actif.

### Veuve noire

Rituel : 1 Prêtre disponible d'Influence 3 est placé sur la Fiche de culte.

**Vous déplacez l'un de vos Prêtres présents sur le Lieu actif vers le Lieu suivant et gagnez 1 Pièce de monnaie.**

Placez sur votre Fiche de culte l'un de vos Prêtres disponibles avec une Influence de 3. Choisissez l'un de vos Prêtres sur le Lieu actif et déplacez-le sur le lieu suivant. Gagnez 1 Pièce de monnaie.

### Étreinte de l'araignée

Sacrifice : Vous perdez 2 Pièces de monnaie et vous vous défaissez de 2 cartes.

**Vous placez au moins 4 de vos Prêtres sur le Lieu actif.**

Payez 2 Pièces de monnaie à la réserve et défaissez-vous de 2 cartes. Placez au moins 4 de vos Prêtres disponibles sur le Lieu actif. Vous ne pourrez pas utiliser ce pouvoir si vous en avez moins de 4.

### Touché par la déesse

Sacrifice : 1 Prêtre disponible d'Influence au moins égale à 3 est renvoyé dans la réserve.

**Vous gagnez 3 Pièces de monnaie. Vous piochez 1 carte Miracle, 1 carte Intrigue et 1 carte Privilège. Vous placez la carte Privilège devant vous.**

Renvoyez l'un de vos Prêtres disponibles d'une Influence au moins égale à 3 dans la réserve. Piochez la carte du dessus de chaque pile, c'est-à-dire Intrigue, Miracle et Privilège. Mettez gratuitement la carte Privilège devant vous et placez les autres cartes dans votre main. Prenez 3 Pièces de monnaie dans la réserve.



# L'Athéisme

## Triomphe de la science

Rituel : 1 Prêtre disponible d'Influence au moins égale à 4 est placé sur la Fiche de culte.

**S'il n'y a pas de Prêtre rival sur le Lieu actif, vous gagnez 1 Fidèle.**

Placez sur votre Fiche de culte l'un de vos Prêtres disponibles d'une Influence égale ou supérieure à 4. Prenez un Fidèle de votre couleur dans la réserve. Vous ne pouvez utiliser cette aptitude que s'il n'y a pas de Prêtre rival sur le Lieu actif, mais il peut y avoir des Autels. Vous ne pouvez pas avoir plus de 9 Fidèles.

## Politique de la terreur

Sacrifice : 2 Fidèles sont renvoyés dans la réserve.

**Vous jouez une carte Intrigue, puis piochez 1 carte Intrigue et gagnez 3 Pièces de monnaie.**

Renvoyez 2 de vos Fidèles dans la réserve. Jouez une carte Intrigue de votre main. Piochez 1 carte Intrigue et gagnez 3 Pièces de monnaie de la réserve. Vous ne pouvez pas utiliser ce pouvoir si vous ne pouvez pas jouer de carte Intrigue.

## Démystification

Rituel : Votre Patriarche disposant d'une Influence au moins égale à 15 est placé sur la Fiche de culte.

**Chaque culte qui se trouve en Aspect de la Lumière doit vous donner 1 carte.**

Vous ne pouvez utiliser ce pouvoir que si votre Patriarche est disponible et qu'il a une Influence au moins égale à 15. Placez le Patriarche sur votre Fiche de culte. Chacun de vos adversaires qui se trouvent en Aspect de la Lumière doit vous donner 1 carte de son choix.

## Nihilisme

Sacrifice : Vous vous défaissez de 3 cartes.

**S'il n'y a pas d'Autels sur le Lieu actif, vous en construisez un.**

Défaussez-vous de 3 cartes. Retournez le jeton de l'un de vos Prêtres présents sur le Lieu actif pour construire un Autel. Vous ne pouvez pas utiliser ce pouvoir s'il y a déjà au moins 1 Autel, quel que soit son culte, sur le Lieu actif.



# IGROLOGY

**Developed by Igrology :**

[www.igrology.ru](http://www.igrology.ru)

Concepteur du jeu :

**Konstantin Seleznev**

Producteur : **Timofey Bokarev**

Artiste : **Anton Kvasovarov**

Éditeur : **Petr Tyulenev**

Graphiste : **Andrey Shestakov**

Supervision des tests  
et du développement :

**Vladislav Goldakovsky**

Correcteur-réviseur :

**Gaming Rules! - Paul Grogan**



# Bragelonne

**Président :** Alain Névant

**Directeur de la Publication :**

Stéphane Marsan

**Directrice générale adjointe, pôle Image :**

Claire Renault Deslandes

**Directeur commercial :** Raoul Tixier

**Responsable Marketing & Commercial :**

Gaëlle Buecheler

**Responsable d'édition :** Sébastien Célerin

**Relation Conventions**

**& Communauté ludique :**

Emmanuel Beiramar

**Traduction & adaptation :**

Emmanuel Beiramar & Alain Touffait

**Correction :** Marcelle Guerrot

**Mise en pages :**

Sébastien Lhotel & Yoann Dolomieu

Titre original : *Cult*

**Bragelonne remercie** tous les joueurs rencontrés au cours de parties tests au Festival International des Jeux de Cannes, à Ludinord, à Imaj'nères, à Genève, à Osny joue, à Paris est Ludique, au Festival Ludique International de Parthenay et à LudiCon sans qui cette édition n'aurait pas été la même.

© Bragelonne 2018, pour la présente traduction

**Bragelonne**

60-62, rue d'Hauteville - 75010 Paris

E-mail : [info@bragelonne.fr](mailto:info@bragelonne.fr)

Site Internet : [www.bragelonne.fr](http://www.bragelonne.fr)



## Effets des cartes Miracle



Si vous avez suffisamment de Fidèles, placez l'un de vos Prêtres disponibles sur le Lieu actif. (Voir page 6.)



Déplacez l'un de vos Prêtres du Lieu actif vers un Lieu supérieur si vous avez suffisamment de Fidèles pour placer un Prêtre dans ce Lieu. (Voir page 6.)



Augmentez temporairement l'Influence de l'un de vos Prêtres présents sur le Lieu actif de 2 à 7 (son jeton reste inchangé).



Retirez 1 de vos Prêtres du Lieu actif pour gagner 7 Pièces de monnaie.



Perdez 3 de vos Fidèles pour construire un Autel sur le Lieu actif (retournez l'un des jetons Prêtre présent sur sa face Autel).



Sacrifiez 4 de vos Fidèles pour gagner 1 Foule de fanatiques.



Gagnez de 1 à 2 Fidèles ou de 4 à 7 Pièces de monnaie, selon votre choix.



Vous ne pouvez jouer ce type de carte Intrigue et Miracle que si votre Fiche de culte se trouve en Aspect des Ténèbres.

## Effets des cartes Privilège



Augmentez l'Influence de votre Patriarche de 1, 2 ou 3.



Durant la Phase d'Intention, vos adversaires doivent vous payer 1 Pièce de monnaie chaque fois qu'ils placent un Prêtre sur le Lieu correspondant.



Bénéficiez de l'effet du Lieu correspondant même si vous n'avez pas remporté ce lieu.



Durant la Phase d'Intention, vous pouvez placer vos Prêtres sur le lieu correspondant même si vous n'avez pas suffisamment de Fidèles.



Vous ne perdez pas de Fidèles après avoir placé votre quatrième, cinquième ou sixième Prêtre durant la Phase d'Intention.



Chaque fois que vous jouez une carte Intrigue, vous gagnez 1 Fidèle.



L'Influence de votre Autel augmente de 1 point.



Chaque fois que vous jouez une carte Miracle, vous gagnez 3 Pièces de monnaie.