

Synthèse des règles

But du jeu

Les joueurs incarnent des chefs d'une secte maléfique adorant un dieu monstrueux. Seule une secte doit survivre :

- gagnez en invoquant votre dieu ;
- ou en éliminant l'ensemble des cultistes des sectes adverses.

Principe fondamental du jeu

Attention, ce jeu nécessite beaucoup de jets de dés. En général le but sera toujours de faire le plus petit score possible (sauf au moment de la construction de la secte). Certains jets de dés sont particulièrement ratés ou réussis (coup critique/échec critique).

- Si le résultat du jet de dé est 3, 4 ou 5 on dit qu'il DECHIRE. Si aucun effet n'est décrit sur la carte, cela signifie au pire une impossibilité pour la cible de se défendre.
- Si le résultat du jet de dé est 16, 17 ou 18 on dit qu'il FOIRE. Si rien n'est décrit sur la carte, cela signifie au mieux un échec de l'attaque.

Matériel du jeu

Des fiches représentant les membres de votre secte, les différentes capacités de votre secte (en sorcellerie, brutalité et invocation) et les points poulpiques.

Ses feuilles se lisent de bas en haut, et chaque ligne horizontale représente un pool de cultistes au service de la secte. Au début, on ne peut attaquer qu'avec les cultistes les plus faible (la première ligne) qui est la « ligne active ». Si tous meurent, on passe à la ligne suivante, etc. Les adversaires ne peuvent attaquer que les survivants de notre ligne active.

Des cartes se divisant en 6 types :

- Les cartes « Péripétie » [Bleu-gris]

Ces cartes doivent être jouées au début du tour, et ont un effet immédiat. Le joueur DOIT jouer toutes celles qu'il a actuellement en main, et les remplacer immédiatement par d'autres cartes. Si ce sont de nouvelles cartes péripétie qui sont piochées, le joueur les joue à nouveau jusqu'à obtenir autre chose.

- Les cartes « Evènement » [Rose]

Ces cartes peuvent être jouée à n'importe quel moment durant son tour, et sont toujours jouées contre un autre culte (sauf spécifications sur la carte). Il est possible qu'un jet de dé soit demandé pour la jouer, si rien est spécifié, c'est celui qui joue la carte qui doit l'effectuer. Il est possible que ces effets se poursuive au-delà du tour du joueur, il est alors nécessaire de laisser la carte sur la table, bien en vue.

- Les cartes « Sorcellerie » [Bleu]

Ces cartes sont très semblables aux cartes événement (jouée à n'importe quel moment durant son tour, toujours jouées contre un autre culte, possibilité de voir ses effets se poursuivre au-delà du tour du joueur...). Toutefois, il existe une différence majeure : un jet de dé (test de sorcellerie) est toujours nécessaire pour la jouer. Il faut réussir un jet de dé inférieur ou égal à sa compétence en sorcellerie, compte tenu des modificateurs éventuels.

- Les cartes « Brutalité » [Jaune]

Ces cartes sont nécessaire pour faire une attaque de type brutalité, et consiste en un bonus au combat (valeur s'ajoutant à la compétence).

- Les cartes « Invocation » [Violet]

Ces cartes sont nécessaires pour faire une attaque de type invocation. Il faut pour cela, invoquer le monstre de la carte par un jet de dé (test d'invocation). Sur les cartes d'invocation figurent deux nombre :

- Le premier est une valeur modifiant le test d'invocation, plus le monstre est puissant, plus il est difficile de la contrôler (le malus est fort).
- Le second est la valeur pour le test de défense de la cible. Il doit faire avec 3d6 un résultat strictement inférieur à ce chiffre.

- Les cartes « Défense » [Gris]

Elles sont de trois catégories différentes :

- Les cartes Signe des anciens – permet d'annuler une invocation.
- Les cartes Esquive – permet d'annuler une attaque brutalité (mais doit être joué AVANT le jet d'attaque).
- Les cartes C'était du bluff – permet de ressusciter un cultiste qui VIENT d'être tué.

Démarrage du jeu

1. Formation de la secte

Sur la fiche de cultiste chacun :

- invente un nom de culte
- invente un crédo
- invente un symbole (qui servira de signature)

2. Tirage des compétences

Chacun à l'aide de 2d6+3 tire les compétences **Sorcellerie, Invocation et Brutalité** de sa secte. Attention, tous les doubles sont **systématiquement rejetés**.

3. Tirage des cartes

Chacun prend 6 cartes.

➤ Description d'un round de jeu

1. Le favori des astres

Au début de chaque round chaque joueur lance un dé, celui qui possède le résultat le plus faible est désormais favorisé par les astres, et possède notamment un bonus de +2 à tous ses jets de dés (à ajouter au seuil de difficulté). En cas d'ex-aequo relancez les dés pour les départager.

Le joueur à droite du joueur favorisé commence le tour, et ainsi de suite jusqu'à finir par le joueur favorisé. On relance le dé, si ce dernier n'a pas gagné, pour savoir qui sera favorisé au tour prochain.

2. Avoir 6 cartes en main

➤ Description d'un tour de jeu

A son tour chaque joueur peut effectuer différentes actions :

1. Jouer des cartes Péripétie et les remplacer par d'autres cartes.
Puis dans l'ordre désiré par le joueur
2. Jouer une carte Evènement OU Sorcellerie contre un autre culte
3. Jouer pour chaque cultiste en vie de sa ligne active une attaque brutalité ET une attaque invocation (attention, les cibles ont la possibilité de se défendre et contre-attaquer)
4. Défausser autant de cartes que l'on veut
5. Invoquer son dieu

I Les attaques

Attention, la cible peut :

- Jouer une carte pour parer/annuler l'attaque (ou ses effets).
- Faire un jet de défense qui peut lui donner le droit de contre-attaquer.
- Faire une contre-attaque.

1. Les attaques de « Brutalité »

Il faut une carte Brutalité pour mener une telle attaque. Les cartes spécifient ce qu'il se produit au cas où le jet d'attaque DECHIRE ou FOIRE, si rien n'est spécifié voyez la règle générale.

A. L'attaque

- **Annoncez** : « *Ce cultiste (désignez-le) attaque ce cultiste (désignez-le) avec cette carte de Brutalité (montrez-là)* ».
- **Comptez vos points** : Ajoutez à votre Brutalité de base, le modificateur de Brutalité du cultiste attaquant, le modificateur de la carte, et tous les autres modificateurs éventuels.
- **Jetez 3D6 en prenant pour seuil la valeur comptabilisée.**
 - Soit le jet déchire -> l'adversaire n'a aucune défense possible (appliquer les effets décrits sur la carte s'il y en a).
 - Soit le jet est réussi (jet inférieur ou égal au seuil) -> l'adversaire peut faire un jet de défense.
 - Soit le jet est raté (jet strictement supérieur au seuil) -> l'adversaire peut faire un jet de défense.
 - Soit le jet est foiré -> l'adversaire n'a pas besoin de jet de défense et peut contre-attaquer immédiatement avec un bonus de +2.

B. La défense

Si l'adversaire n'a pas de contre-attaque automatique et le droit de se défendre, il peut faire un jet de défense.

- **Comptez vos points** : Ajoutez à votre Brutalité de base, le modificateur de Brutalité du cultiste visé, et tous les autres modificateurs éventuels.
- **Jetez 3D6 en prenant pour seuil la moitié de la valeur comptabilisée (arrondi au supérieur).**
 - Soit le jet déchire -> l'attaque a échoué, et la cible peut contre-attaquer avec un bonus de +2.
 - Soit le jet est réussi (jet inférieur ou égal au seuil) -> l'attaque a échoué, et la cible peut contre-attaquer.
 - Soit le jet est raté (jet strictement supérieur au seuil) -> l'attaque initiale a réussi, la cible est morte.
 - Soit le jet est foiré -> l'attaque a réussie, la cible est morte et l'attaquant peut conserver la carte brutalité qui n'est pas défaussée.

C. La contre-attaque

Si l'adversaire n'est pas mort, et a le droit a une contre-attaque, il procède a une attaque normale. Attention, seul(s) le (ou les) cultiste(s) visé(s) peuvent attaquer, et il(s) ne peuvent viser que le cultiste qui attaquait.

Toutefois, il n'est pas nécessaire d'avoir une carte pour cette contre-attaque, et le cultiste qui contre-attaque peut le faire avec la compétence de son choix (Invocation ou Brutalité).

Il ne se passe rien si le jet FOIRE ou DECHIRE.

Il n'est pas possible de se défendre contre cette attaque.

Il n'y aura pas de contre-contre-attaque.

2. Les attaques d' « Invocation »

Il faut une carte d'Invocation pour mener une telle attaque. Attention, même si les cartes ne le spécifient pas, les jets peuvent foirer ou déchirer.

A. L'attaque

- **Annoncez :** « *Ce cultiste (désignez-le) attaque ce cultiste (désignez-le) avec cette carte d'Invocation (montrez-là)* ».
- **Comptez vos points :** Ajoutez à votre Invocation de base, le modificateur d'Invocation du cultiste attaquant, le modificateur de la carte (le premier chiffre du couple sur la carte), et tous les autres modificateurs éventuels.
- **Jetez 3D6 en prenant pour seuil la valeur comptabilisée.**
 - Soit le jet déchire -> La victime est tuée, elle n'a pas de jet de défense.
 - Soit le jet est réussi (jet inférieur ou égal au seuil) -> La victime doit faire un jet de défense.
 - Soit le jet est raté (jet strictement supérieur au seuil) -> Rien ne se passe (pas de jet de défense)
 - Soit le jet est foiré -> Le monstre se retourne contre votre cultiste, il doit faire un jet de défense (peut importe la réussite ou l'échec de ce jet, la carte sera toujours défaussée).

B. La défense

Si l'adversaire n'est pas immédiatement mort, ou si le monstre ne c'est pas retourné contre vous, le joueur cible peut faire un jet de défense. Contrairement au cas de l'attaque Brutalité, ici le seuil est fixé par la seconde valeur sur la carte du monstre : le jet de défense consiste avec 3D6 à faire un jet strictement inférieur à la seconde valeur sur la carte Invocation.

- Soit le jet déchire -> L'attaque a échoué, et la cible peut contre-attaquer.
- Soit le jet est réussi -> L'attaque a échoué, mais il n'y a pas de contre-attaque.
- Soit le jet est raté -> L'attaque initiale a réussi, la cible est morte.
- Soit le jet est foiré -> L'attaque a réussie, la cible est morte et l'attaquant peut conserver la carte Invocation qui n'est pas défaussée.

C. La contre-attaque

Si la cible a le droit à une contre-attaque, elle peut le faire avec la compétence de son choix (Invocation ou Brutalité). Attention, seul(s) le (ou les) cultiste(s) visé(s) peuvent attaquer, et il(s) ne peuvent viser que le cultiste qui attaquait.

Toutefois, il n'est pas nécessaire d'avoir une carte pour cette contre-attaque.

Il ne se passe rien si le jet FOIRE ou DECHIRE.

Il n'est pas possible de se défendre contre cette attaque.

Il n'y aura pas de contre-contre-attaque.

Quand l'attaque ou la contre-attaque réussie, la victime meurt. Sa case est marquée du signe du culte de son assassin, et ce dernier récupère les points poulpiques associés à sa victime.

II Invocation de son dieu

Pour invoquer son Dieu, il faut d'abord avoir la faveur des astres durant ce round. Ensuite, il faut un certain nombre de points poulpiques au début du round (et au moment de l'invocation). Ce nombre dépend du nombre de joueur :

- 2 joueurs : 25 points
- 3 joueurs : 20 points
- 4 joueurs ou plus : 15 points

Enfin, il faut toujours commencer son tour par jouer les cartes Péripétie.

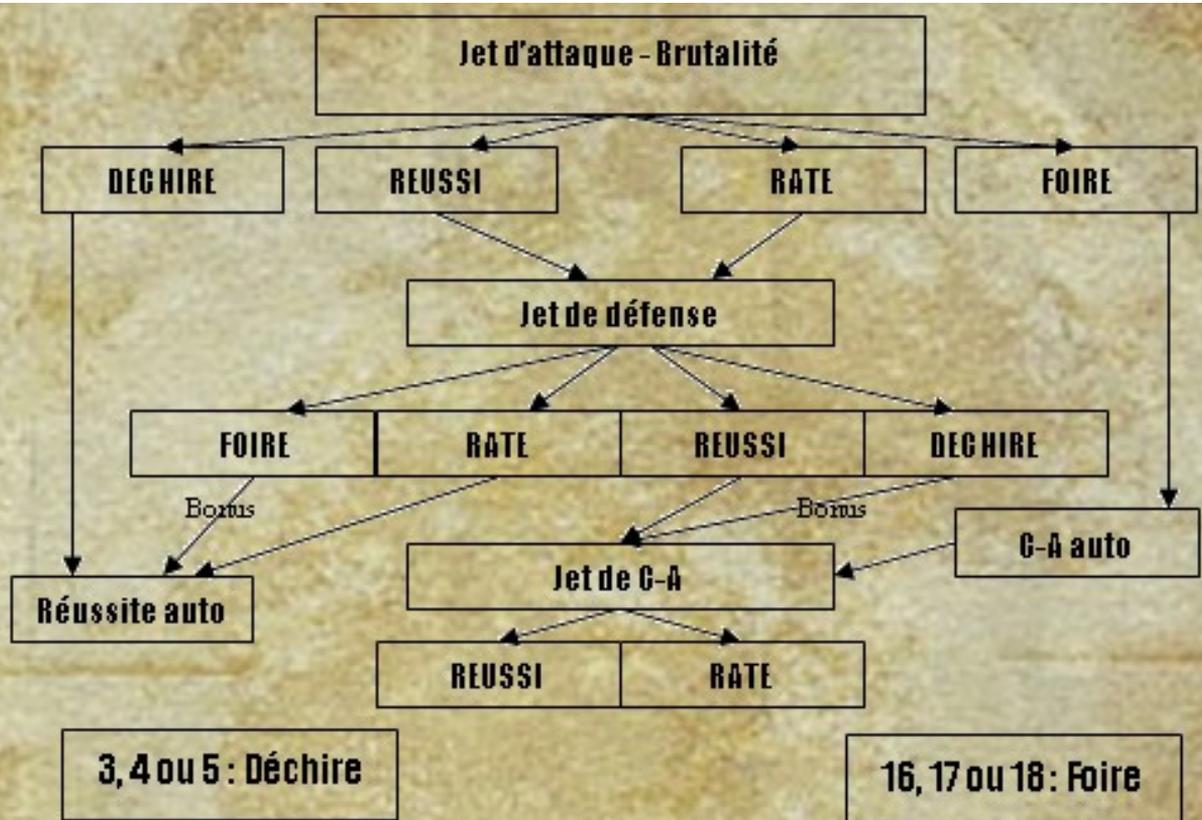
1. Annoncez ce que vous comptez faire.

2. Faites un teste de Sorcellerie : vous devez obtenir un résultat de 3D6 inférieur ou égal à votre compétence. N'oubliez pas tous les modificateurs éventuels.

- Soit le jet déchire -> Vous avez gagné.
- Soit le jet est réussi -> Vous avez gagné.
- Soit le jet est raté -> Vous perdez tous les points poulpiques nécessaires à cette invocation ratée, et votre tour s'arrête immédiatement.
- Soit le jet est foiré -> Votre secte est dévorée par votre dieu mécontent.

III Utilisation des points poulpiques

A n'importe quel moment, et pour n'importe quel jet, il est possible d'obtenir un bonus sur un jet de dé en dépensant des points poulpiques. Le ratio est de 2 points pour un bonus de +1. Il n'y a aucune limite au nombre de bonus accumulés ainsi, mais il est impossible d'avoir un nombre négatif de points poulpiques.

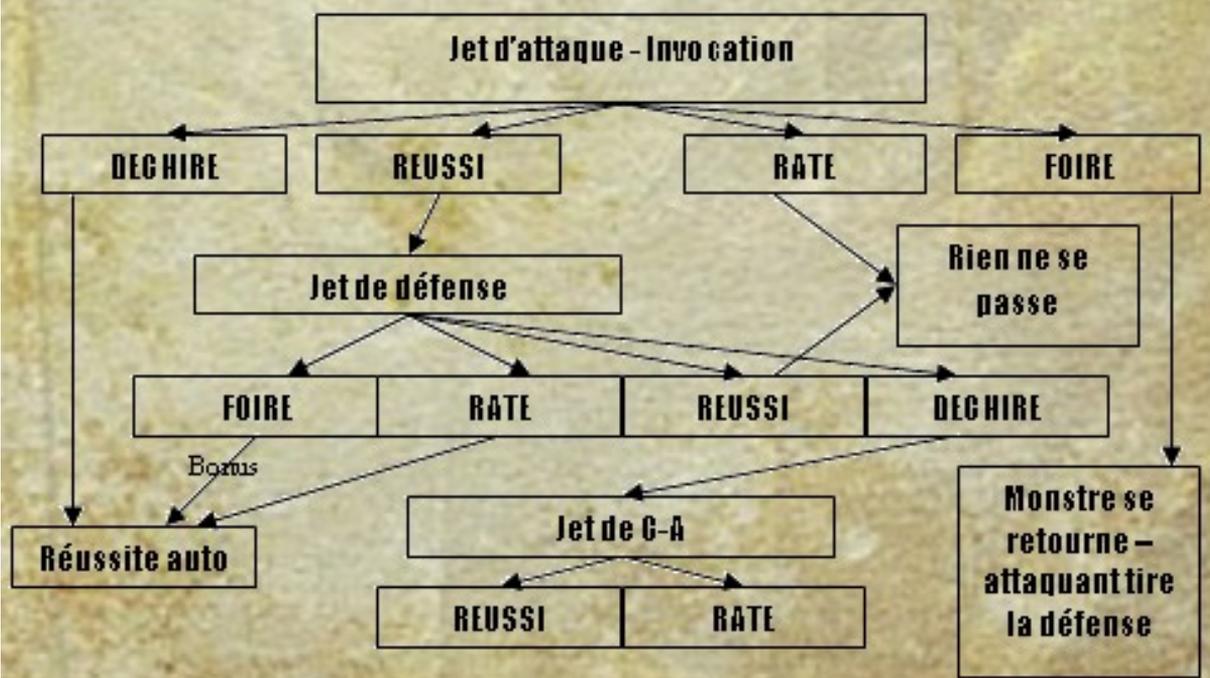


Round :

1. Le plus petit score au dé = « favorisé par les astres » [bonus de +2, possibilité d'invocation]
2. Tirez des cartes pour en avoir 6 en main.
3. Le joueur à droite du Favoris commence, on termine par le favorisé

Tour :

1. Jouer toutes les cartes Péripétie et les remplacer par d'autres cartes.
- Puis dans l'ordre désiré par le joueur :
- Jouer une carte Evènement ou Sorcellerie
 - Faire pour chaque cultiste en vie de sa ligne active, une attaque Invocation ET Brutalité
 - Défausser des cartes
 - Invoquer son Dieu



Points Pouliquies	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50											
	Brute																																																												
	+5	+4	+3	+2	+1	0	-1	-2	-3	-3	-3	-3	-3	-3	-3	-3	-3	-3	-3	-3	-3	-3	-3	-3	-3	-3	-3	-3	-3	-3	-3	-3	-3	-3	-3	-3	-3	-3	-3	-3	-3	-3	-3	-3	-3	-3	-3	-3	-3	-3	-3	-3	-3								
	Brutalité																																																												
	Invocation																																																												
	Invocateur																																																												

Brutalité

Sorcellerie

Invocation