DARK BLOOD

LIVRE DE REGLES





INTRODUCTION

Entrée 1 du journal de Barabas: Je suis Barabas

1647 ap. J.-C., Pendle Hill

Je m'appelle Barabas et je réside dans le petit village de Pendle Hill. Nous vivons une époque sombre, et il semble que le monde s'assombrisse encore plus de jour en jour. je rédige ce journal, non pas en tant qu'érudit ou homme instruit mais en tant que simple témoin des événements étranges et sinistres qui ont commencé à hanter notre maison autrefois tranquille.

Pendle Hill a toujours été une région paisible, cachée entre les montagnes escarpées et la forêt ombragée. Le dur labeur, l'entretien des champs et les soins à la famille occupent nos journées. Les cycles des saisons et la volonté des cieux nous lient en tant que peuple primitif. Mais depuis quelque temps, un étrange frisson s'est emparé de notre communauté, un soupçon tenace nous faisans dire que quelque chose d'étrange est en train de naître.

Au fil des saisons, nous avons commencé à remarquer des changements en cette année 1647. Les nuits sont plus sombres et plus inquiétantes, l'air est plus épais. Les anciens parlent de signes et de présages que personne n'ose exprimer à voix haute, et les chuchotements d'événements étranges se répandent dans la communauté comme des feuilles d'automne.

J'ai pris la décision de documenter ces événements, car je crains qu'ils ne se perdent dans les ténèbres qui se referment sur nous si je ne le fais pas. Peut-être que d'autres découvriront dans ces pages la vérité sur ce qui arrive à notre hameau et sur ce qui nous attend.

Cinq sites de Pendle Hill ont toujours eu une signification particulière pour nous. Nos ancêtres sont enterrés au Cimetière; notre religion est nourrie par l'Eglise; nous craignons le Puits de l'Enfer ; nos moyens de subsistance proviennent des Mines; et l'Ossuaire nous rappelle notre mortalité. Ces lieux, qui faisaient autrefois partie de notre vie quotidienne, semblent aujourd'hui dissimuler des dangers et des secrets qui n'existaient pas auparavant

Je vais vous rapporter ce que je vois et ce que j’entends, même si je n'ai aucune idée de ce qui nous attend. Quelque chose de terrible est sur le point de se produire. Que chacun d'entre nous soit en sécurité avec Dieu.

Barabas

TABLE DES MATIERES

INTRODUCTION 2

TABLE DES MATIERES 3

ELEMENTS DU JEU 4, 5

MISE EN PLACE

MISE EN PLACE DU PLATEAU DE JEU PRINCIPAL 6
MISE EN PLACE DE LA ZONE DU JOUEUR 7
POCHETTES DES JOUEURS 8
L'ARBRE DES DAMNES 9
CARTES D'OBJECTIF 9
CARTES D'EVENEMENT 9
STRUCTURE DU JEU 10
BUT DU JEU 10
FIN DE LA PARTIE 10

PHASE DE PREPARATION

TOKENS DE PRIORITE 11
TESSERES MAUDITES 11
RESOLUTION DES MALEDICTIONS 12
FLUX DES TÉNÈBRES 12
POSE DES PAYSANTS 13

PHASE DE PLACEMENT

POSE DES CULTISTES 14
L'EGLISE 15

PHASE DE RESOLUTION

ORDRE DE PRIORITE 16
ORDRE DE MAJORITE 17
CARTES DE LIEU 17
FAVEUR IMPIE 18
RECOLTE DES RESSOURCES 19
CORRUPTION 20
MONSTRUOSITE 21
LE MODULE DE L'INQUISITEUR 21
PROSÉLYTISME 22
SACRIFICE 23
SORTILEGES 24
INCANTATION 25
AMELIORATIONS DES RITUELS 26

RITUELS PASSIFS

RITUELS PASSIFS 27, 28

PHASE DE PROFANATION

ENCHERES SUR LES LIEUX 29
LIEU PROFANE 30

FIN DE LA PARTIE

CORRUPION TOTALE 31

MODE COOPERATIF

MISE EN PLACE DU PLATEAU DE JEU POUR LE MODE COOPERATIF 32
BUT DU JEU 33
MISE EN PLACE D'UNE PARTIE COOPERATIVE 33
REGLES SPECIALES 33, 34, 35
PHASES DE JEUX DU MODE COOPERATIF 36

SOLO

MODE SOLO 37, 38

REMERCIEMENTS 38

INDEX GLOSSAIRE 39

ELEMENTS DU JEU



Boite en forme de livre, avec une fermeture magnétique
Talle intérieure: 285 x 285 x 147 mm



1 x Livre de Règles
40 pages, 280 x 280 mm



1 x Livre d'Occulte et de Rituels (couverture rigide)
60 pages, 280 x 280 mm



1 x Plateau de jeu taillé sur mesure
560 mm (plié: 280 x 280 mm)



1 x Pochette Commune
140 x 140 mm



4 x Pochette due joueur
65 x 65 mm



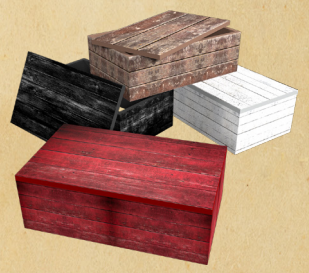
4 x Jeton de Priorité
30 x 28.5 mm



40 x Tessères de Rituel
40 x 2 mm



4 x Cercueil
72 x 39 x 20 mm



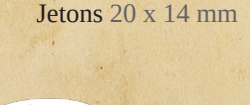
4 x Caisse
36 x 63 x 20 mm



4 x Livre de Rituel (triple couche)
500 x 280 mm



32 x Miniatures de crane 10 mm



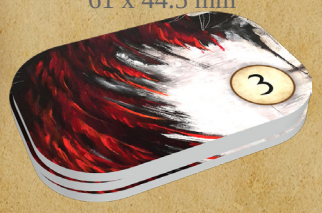
4 x Jeton de Points de départ
Jetons 20 x 14 mm



5 x Jeton de Profanation
61 x 44.5 mm



3 x Jeton de Grimoire
61 x 44.5 mm



3 x Jeton de Culte
61 x 44.5 mm



3 x Jeton de Sang
61 x 44.5 mm



29 x Tessères Maudites
38 x 3 mm



3 x Jeton de Faveur Impie
30 x 30 mm



10 x Carte d'évènement 44 x 67 mm



8 x Carte de Lieu
44 x 67 mm



4 x Carte de référence
180 x 280 mm



12 x Carte d'Objectif
44 x 67 mm

ELEMENTS DU JEU



20 x La Terre de Cimetière
13 x 18 mm



20 x La Poussière d'Enclume
20 x 12 x 6 mm



20 x L'Os en Poudre
20 x 6 mm



20 x Le Soufre 10 mm



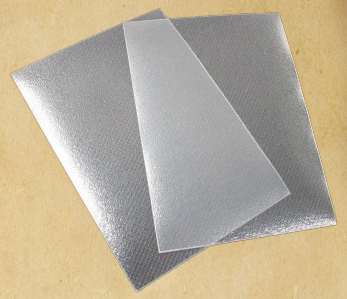
1 x Figurine d'Inquisiteur 64 mm
3 x Tessères Maudites d'Inquisiteur 38 x 3 mm



4 x Marque Page
210 x 50 mm



4 x Jeton de Position
30 x 28.5 mm



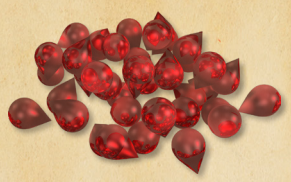
32 x Pochettes transparentes
44 x 67 mm, 200 microns



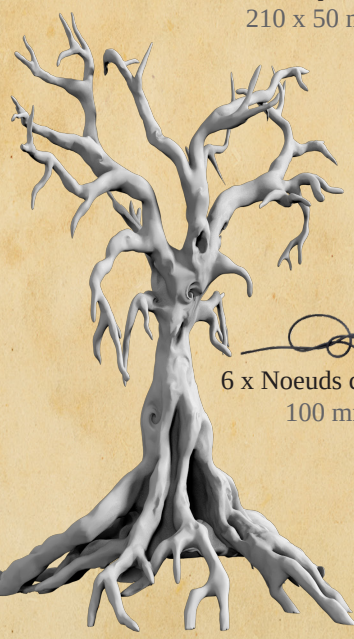
8 x Figurine de Paysan
32 mm



20 x Argent
20 x 9 x 6 mm



40 x Le Sang 10 mm



6 x Noeuds coulants
100 mm

1 x Figurine de l'Arbre des Damnés
128 mm



1 x Figurine de Lagneia
64 mm



8 x Figurine de Démonologiste
32 mm



8 x Figurine de Nécromancien
32 mm



8 x Figurine de Sorcier
32 mm



8 x Figurine d'Imprécateur
32 mm



1 x Figurine d'Eschatos
64 mm



1 x Figurine de Thanatos
64 mm



1 x Figurine de Strigla
64 mm

MISE EN PLACE

MISE EN PLACE DU PLATEAU DE JEU PRINCIPAL

Placez le plateau au centre de la table afin que tous les joueurs puissent l'atteindre facilement.



1. Emplacement pour les trois Jetons Grimoire.
2. Emplacement pour les trois Jetons de Sang.
3. Emplacement pour les trois jetons de Culte.
4. Emplacements pour les 5 Jetons de Profanation.
5. Emplacements pour les Tessères Maudites des Paysans, placés en dessous de chacun des trois premiers Jetons de Corruption. Si vous jouez avec le module Inquisiteur, placez par-dessus les trois Tessères Maudites d'Inquisiteur, dans l'ordre indiqué par le texte gris imprimé sur le plateau de jeu.
6. Emplacement pour l'Arbre des Damnés. Si vous possédez la miniature, posez-la à cet endroit.
7. Zone où déposer les cultistes lorsque vous désirez modifier votre position dans l'ordre de la Faveur Impie.
8. Emplacement pour un Sigil pour chaque culte. Ces emplacements forment l'ordre de la Faveur Impie.
9. Emplacements pour les 3 Jetons de Faveur Impie.
10. Zone d'un Lieu. Les figurines, telles que les Cultistes, les Paysans et les Monstruosités sont toutes placées dans ou autour de cette zone.
11. Emplacements pour les Jetons de Priorité.
12. Emplacements pour les Cartes de Lieu. Mélangez-les toutes ensemble et placez-en une au hasard, face visible, sur chacun de ces emplacement.
13. Emplacements réservé aux Tessères Maudites.
14. Icône imprimée correspondant à la ressource produite par le lieu.

MISE EN PLACE

MISE EN PLACE DE LA ZONE DU JOUEUR

Prenez le Livre des Rituels de votre secte et ouvrez-le devant vous.
C'est maintenant VOTRE Livre des Rituels.



1. Emplacement de votre Pochette.
2. Emplacement de votre cercueil (vous y placez vos Sigils).
3. Emplacement de votre caisse contenant vos Lingots d'Argent. Vous commencez la partie avec un Lingot.
4. Emplacement pour le Rituel de votre Monstruosité. Placez la figurine de votre Monstruosité à cet endroit.
5. Emplacements pour vos Cultistes actifs. Vous commencez avec 4 Cultistes actifs (vous ne pouvez utiliser que ceux qui sont actifs).
6. Emplacement pour vos cultistes inactifs. Vous commencez avec 4 cultistes inactifs et ne pouvez jamais dépasser ce nombre.
7. Emplacement servant à recevoir vos Cultistes lors de l'exécution de Rituels.
8. Emplacements pour les Tessères de Rituel. Placez chacune d'entre elle de façon à ce qu'elle corresponde à l'icône imprimée sur votre Livre des Rituels. Placez chaque Tessère avec, comme face visible, celle ne comprenant pas de trait de pinceau noir derrière le titre.
9. Zone pour les ressources utilisées pour améliorer un des deux Rituels adjacent
10. Zone de stockage où toutes les ressources collectées sont déposées. Utilisez ces ressources pour activer les Rituels qui ont un coût ou utilisez-les pour améliorer ceux-ci.
11. Espaces pour les quatre Rituels Passifs. Placez chacun d'entre eux de façon à ce qu'il corresponde à l'icône imprimée sur votre Livre des Rituels. Placez-y au-dessus une Tessère avec la marque de votre Culte (Tessère de Culte).

MISE EN PLACE



POCHETTE DES JOUEURS

Chaque culte dispose d'une Pochette posé sur son Livre des Rituels. Cette pochette sert à stocker secrètement les Gouttes de Sang accumulées lors des Rituels, principalement en sacrifiant des Paysans. Bien que les joueurs puissent essayer d'estimer le nombre de Gouttes accumulées par les autres, ils ne peuvent jamais en connaître la quantité exacte car la quantité initiale de chaque culte est gardé secrète. Voici comment cela fonctionne:

Toutes les Pochettes ont la même apparence et sont préparées de la manière suivante:

- Une des Pochette contient 5 Gouttes de Sang et un Jeton de Points de Départ d'une valeur de 0 Corruption (points de victoire).
- Une seconde Pochette contient 4 Gouttes de Sang et un Jeton de Points de Départ d'une valeur d'1 Corruption (points de victoire).
- La troisième Pochette contient 3 Gouttes de Sang et un Jeton de Points de Départ d'une valeur de 2 Corruptions (points de victoire).
- La dernière Pochette contient 2 Gouttes de Sang et un Jeton de Points de Départ d'une valeur de 3 Corruptions (points de victoire).

De plus, chaque Pochette reçoit un Jeton de Position choisi aléatoirement.

Les quatre Pochettes sont ensuite mélangées et distribuées au hasard aux joueurs.

Chaque joueur compte secrètement le nombre de Gouttes de Sang avec lequel il commencera la partie, sans le dévoiler aux autres joueurs. Il garde également secret son Jeton de Points de Départ. Cela a deux objectifs : équilibrer les différentes quantités de Sang au départ de la partie et servir de points de victoire cachés, ce qui maintient la tension jusqu'à la fin de la partie.

Les joueurs prennent ensuite le Jeton de Position de Départ dans leur Pochette. Ce jeton, visible par tous, indique la position de leur culte dans l'ordre des Faveurs Impie. Les joueurs placent l'un de leurs Sigils sur la position correspondante de la piste des Faveurs Impies imprimé sur le plateau de jeu. Ces jetons sont conservés car ils servent également de points de victoire à la fin de la partie. Cela permettant de compenser ainsi le désavantage d'un départ à une position inférieure dans l'ordre des Faveurs Impies.

Même dans les parties avec moins de joueurs (deux ou trois), il est préférable d'assembler toutes les Pochettes (comme pour une partie à quatre joueurs) et d'utiliser uniquement le nombre requis tout en en laissant une ou deux Pochettes inutilisées. De cette façon, il est plus difficile pour les joueurs de deviner le nombre de points de victoire et le nombre de Gouttes de Sang du ou des adversaires.



MISE EN PLACE

L'ARBRE DES DAMNES

Veuillez suivre les étapes indiquées sur les photos pour assembler l'Arbre des Damnés.



1. Prenez une extrémité du cordon et donnez-lui une forme de U.
2. Réalisez une seconde forme de U juste après la première. Cela doit ressembler à un S.
3. Prenez l'extrémité inférieure de la forme en S et croisez-la sous la première forme en U.
4. Bouclez l'extrémité inférieure autour de la première forme en U.
5. Continuez à tourner en boucle, de 4 à 6 fois.
6. Prenez l'extrémité inférieure et faites-la passer dans la boucle supérieure qui a été créée.
7. Tenez la boucle et tirez sur l'extrémité inférieure pour la serrer.
8. Votre nœud de pendu est créé.
9. Placez le nœud de pendu autour du cou du Paysan.
10. Serrez le nœud.
11. Les paysans peuvent désormais être pendus à l'Arbre des Damnés.

**Vous pouvez détacher le socle de la figurine lorsque le Paysan est suspendu.*

CARTES D'OBJECTIF

Lors de la mise en place du jeu, mélangez et distribuez 2 Cartes d'Objectif à chaque joueur. Chaque joueur en conserve une et défausse l'autre, face cachée. Ces cartes indiquent les objectifs secrets à atteindre avant la fin de la partie. S'ils sont atteints, ils rapportent des points de victoire. Après le cinquième tour, toutes les Cartes d'Objectif sont révélées et les points de victoire sont attribués. En cas d'égalité, c'est le joueur placé le plus haut dans l'ordre des Faveurs Impies qui l'emporte.

Par exemple, si un joueur est à égalité avec un autre joueur en ayant, comme objectif, d'avoir le plus grand ou le plus petit Culte, cela sera le joueur le plus haut dans l'ordre des Faveurs Impies qui gagnera cet objectif.

CARTES D'EVENEMENT

Module optionnel

Les Cartes d'Evénement font parties d'un module spécial et optionnel qui peut être ajouté au jeu de base. Ces cartes introduisent de nouvelles règles et de nouveaux effets qui ajoutent de la variété et de l'imprévisibilité au jeu. En incorporant les Cartes d'Evénement, les joueurs doivent adapter leurs stratégies d'un tour à l'autre et d'une partie à l'autre pour tirer le meilleur parti de leurs puissants effets.

Une mise en garde s'impose : les Cartes d'Evénement peuvent introduire un élément de chance et d'imprévisibilité, ce qui peut affecter la nature purement compétitive du jeu. Certains effets peuvent favoriser certains styles de jeu ou certaines situations, donnant aux joueurs un avantage significatif. Si vous préférez jouer avec un minimum de chance, nous vous conseillons d'utiliser ces cartes d'événement avec parcimonie.

À partir du deuxième tour, vous pouvez tirer une Carte d'Evénement au hasard pendant la Phase de Préparation et la placer à un endroit où tous les joueurs peuvent la lire. L'effet de la carte dure pendant l'intégralité du tour au cours duquel elle a été tirée et doit être défaussée immédiatement après la Phase de Profanation. En fonction de l'influence que vous souhaitez donner aux Cartes d'Evénement, vous pouvez choisir d'en tirer une au début de chaque tour, sauf le premier, à condition que tous les joueurs sachent dès le début de la partie combien de cartes Événement seront tirées et à quel tour. Gardez à l'esprit que plus vous choisirez de tirer des Cartes d'Evénement, plus vous augmenterez la variabilité de votre session de jeu.



Carte d'Objectif



Carte d'évènement

MISE EN PLACE

STRUCTURE DE LA PARTIE

Chaque partie comporte cinq manches. Chaque tour comporte quatre phases.

Phase de Préparation
Pendant la Phase de Préparation, effectuez dans l'ordre les étapes suivantes:

1. Placez, au hasard, les 4 Jetons de Priorité.
2. Tirez au hasard et placez 2 Tessères (piochées au hasard dans la Pochette Commune) dans chaque emplacement prévu à cet effet sur le plateau de jeu.
3. Résolvez immédiatement les Malédictions, comme les Malédictions de Culte, les Malédictions des Paysans ou encore les Malédictions de l'Inquisiteur.
4. Placez tous les Paysans disponibles.

Phase de Placement

- ✝ Pendant la phase de placement, tous les joueurs effectuent un tour de jeu complet.
- ✝ L'ordre des tours est basé sur l'ordre de la piste des Faveurs Impies.
- ✝ Les joueurs, l'un après l'autre, peuvent placer certains de leurs Cultistes sur un des Lieux disponible.

Phase de Résolution

- ✝ Chaque Lieu est résolu dans l'ordre des Jetons de Priorité.
- ✝ Dans chacun des Lieux, les joueurs activent leurs Cultistes dans l'ordre de la Majorité.
- ✝ Chaque Cultiste peut être assigné à une action qui sera ensuite résolue.

Phase de Profanation
(Sauter cette étape lors du premier tout)

- ✝ Le lieu comprenant le plus de Sigils est le lieu qui sera profané.
- ✝ Tous les joueurs enchérissent secrètement des Gouttes de Sang. Chaque Sigil posé dans un Lieu compte pour 2 Gouttes de Sangs.
- ✝ Le joueur avec l'enchère la plus élevée profane le lieu.
- ✝ Les joueurs qui ont perdu l'enchère récupèrent une partie de leur Gouttes de Sang.
- ✝ Toutes les miniatures des différents Cultes retournent dans leur Livre des Rituels respectif.
- ✝ Toutes les Tessères sont retournées dans la Pochette Commune.
- ✝ Les 4 Jetons de Priorité sont retirés des lieux.

(Si c'est le tour 5, profanez également le lieu avec la priorité 5, l'Eglise, immédiatement après qu'un Culte ait profané le lieu de priorité 4).



BUT DU JEU

À la fin de la partie, le Culte qui a le plus de Points de Corruption (points de victoire) gagne. Vous gagnez des Points de Corruption grâce à différents jetons obtenus pendant ou à la fin de la partie. Vous trouverez des détails sur les jetons et la façon de les gagner à la page 31, au chapitre « Fin de partie : La Corruption totale ».
La plus grosse partie de la corruption provient de la Profanation des Lieux, ce que vous faites en remportant une enchère lors de la Phase de Profanation. Pour remporter une enchère, additionnez les Gouttes de Sang que vous avez enchéri secrètement et les Sigils (1 Sigil = 2 Gouttes) que vous avez posé sur ce Lieu.
Vous gagnez des Gouttes de Sang grâce au Rituel de Sacrifice et augmentez vos chances de corrompre les Lieux grâce au Rituel de Corruption. Pour réaliser ces actions, vous avez besoin de Cultistes. Plus vous avez de Cultistes, plus vous pouvez effectuer de Rituels. Augmentez le nombre de vos Cultistes avec le Rituel de Prosélytisme. N'oubliez pas que vos Rituels deviennent de plus en plus puissants au fur et à mesure que vous les améliorez, n'oubliez donc pas d'allouez vos Cultistes à la collecte de ressources.

FIN DE LA PARTIE

La partie se termine après le cinquième tour, les deux derniers lieux ayant été Profanés. L'Eglise, avec la priorité 5, est la dernière à être profanée. Une fois que tous les Lieux ont été profanés, les joueurs reçoivent les jetons restants et révèlent leur carte d'objectif et éventuellement les Points de Corruption associé à cette cartes en cas de réussite de l'objectif. Ils additionnent l'intégralité de leur Corruption et comparent les totaux. Le joueur qui a la plus grosse quantité de Corruption remporte la partie.



PHASE DE PREPARATION



Le Jeton de Priorité 3 est associé à un Lieu. Ce Lieu sera le troisième à être résolu.



Deux Tessères Maudites sont placées dans le Lieu avec le Jeton de Priorité 2. La Tessère des Paysans, représentant deux paysans est placé là où se trouve l'icône de la Terre de Cimetière, et la Tessère de valeur 2 est placée là où se trouve l'icône d'Argent.

JETONS DE PRIORITE

Au début de chaque phase de Préparation, placez au hasard les quatre Jetons de Priorité, numérotés de 1 à 4. Commencez par les mélanger, face cachée avant de les assigner au hasard à chacun des Lieux. Chaque Lieu comporte un emplacement spécifique pour y placer le jeton. Une fois assignés, révélez le jeton et placez-le face visible.

Pendant la Phase de Résolution, l'ordre de résolution des lieux suit l'ordre des Jetons de Priorité. L'église est toujours résolue en dernier puisque celle-ci a un Jeton de Priorité 5 directement imprimé sur le plateau, il vous est donc impossible de placer un Jeton de Priorité sur ce Lieu.

TESSERES

Pendant la phase de préparation, tirez au hasard dans la Pochette Commune des Tessères et placez-lez dans chacun des emplacements prévu à cet effet sur chacun des Lieux. Vous commencez toujours par l'emplacement de gauche puis celui de droite. Chaque Lieu permet d'obtenir deux ressources. Par exemple, la Mine produit de la Poussière d'Enclume et des Lingots d'Argent. Le type de ressource produit par chaque Lieu est indiqué par un petit cercle imprimé comportant une icône de ressource.

La quantité des ressources disponibles pour les joueurs est déterminée par les Tessères placées dans les emplacements adjacents à l'icône de ressource. Ces Tessères portent des numéros allant de 1 à 4, indiquant la quantité de ressources disponibles à chaque tour.

Au début du jeu, la Pochette Commune ne contient que des Tessères Maudites numérotés. En avançant dans le jeu, d'autres types seront ajoutés. Lorsque le premier Lieu est profané, la Tessère des Paysans, qui se trouve sous le jeton attribué au Culte qui a profané ce Lieu est placée dans la Pochette Commune. Si vous jouez avec le module Inquisiteur, l'une des trois Tessères Maudites comportant un symbole de croix (la Tessère d'Inquisiteur) sera également placée dans a Pochette Commune. De plus, au cours de la partie, les Cultes utiliseront leurs Rituels pour corrompre les terres, en plaçant leurs Tessères provenant de leur Livres des Rituels dans la Pochette Commune.

Activation des Tessères Maudites

Certains effets vous demandent d'activer une des Tessères Maudites (comme le Rituel « La Vérité de Cassandre » de l'Imprécateur). Cela signifie qu'après avoir pioché et sélectionné la Tessère que vous voulez activer, vous résolvez la Malédiction qui lui est associée. Une Malédiction de Culte place un Sigil, la Malédiction des paysans vous demande de placer deux Paysans, la Malédiction de l'Inquisiteur déplace l'Inquisiteur, et les Tessères Numérotées vous gratifient de ressource du même type que celle que peut produire le Lieu à partir duquel elle a été piochée (le Lieu où l'effet a été activé) et égal au nombre indiqué. Une fois activé, replacez cette Tessère dans la Pochette Commune.



PHASE DE PREPARATION





RESOLUTION DES MALEDICTIONS

Lorsque des Tessères sont placées sur le plateau de jeu, leurs malédictions sont résolues de la manière suivante:

- Tessères Numérotées: Elles restent sur le plateau de jeu et indiquent la quantité de ressources qu'un lieu peut potentiellement fournir pour ce tour.
- Tessères des Paysans: Elle comprend un symbole représentant deux paysans, et la malédiction associée permet d'attirer de pauvres âmes, même contre leur gré. Placez immédiatement deux figurines de Paysan sur ce Lieu. S'il n'y a pas assez de figurines disponibles, placez-en autant que possible ou n'en placez aucune. Une fois fait, replacez cette Tessère dans la Pochette Commune.
- Module Inquisiteur: Si vous jouez avec ce module et qu'une Tessère d'Inquisiteur est dévoilée, placez la figurine de l'Inquisiteur sur cet emplacement et replacez cette Tessère dans la Pochette Commune.
- Tessère de Culte: Si la Tessère d'un culte est piochée, le Culte à qui appartient cette Tessère place un de ses Sigils sur ce Lieu, le corrompant. La Tessère est ensuite replacée sur le Livre des Rituels du Culte ad-hoc et ce dans l'emplacement le plus à droite possible.
- Après avoir résolu ces Tessères, les emplacements qu'elles occupaient sont maintenant vides. Chacun de ces emplacements comprend la valeur 1 imprimée, ce qui signifie que le Lieu produira toujours 1 ressource, même en étant dépourvu d'une Tessère Maudite.

FLUX DES TÉNÈBRES

Au cours de la partie, chaque Lieu corrompu est Profané, ceci est représenté en retournant la Carte de Lieu face cachée. Dans les Lieux Profanés, seuls les Tessères des Paysans ou numérotées peuvent être placées. Des règles spéciales s'appliquent lorsque l'on place la Tessère d'Inquisiteur ou une Tessère de Culte dans un Lieu Profané:

- Si vous êtes sur le point de placer une Tessère d'Inquisiteur ou une Tessère de Culte sur un Lieu Profané, passez ce Lieu.
- Placez la Tessère sur le lieu suivant en respectant l'ordre des Jetons de Priorité.
- Si l'emplacement suivant est également Profané, passez au suivant jusqu'à ce que vous trouviez un emplacement qui n'est pas Profané et qui dispose d'un emplacement disponible pour la Tessère.
- Après avoir placé la Tessère, continuez à placer les suivantes comme d'habitude dans l'emplacement initialement prévu du Lieu Profané.

L'Eglise, avec le Jeton de Priorité 5 déjà imprimé sur le plateau de jeu est toujours le dernier Lieu à être Profané. Si l'Eglise possède déjà des jetons à cause du Flux des Ténèbres et qu'il n'y a donc pas de place pour placer une Tessère d'Inquisiteur ou de Culte, ces Tessères sont retirées définitivement du jeu (remettez-les dans la boîte du jeu). Si une Tessère de Culte est éliminée, le culte ne place pas de Sigil mais reçoit 1 Goutte de Sang qu'il place dans sa Pochette en guise de compensation. Ce culte est désormais plus puissant et dispose d'un plus grand nombre de Rituels Passifs, de manière permanente. Prenons comme exemple l'image ci-dessus: des Tessères ont déjà été placées dans le Lieu comportant le Jeton de Priorité 1 et sont maintenant placées dans le Lieu avec le jeton de priorité 2, qui est déjà Profané.

Placement des Tessères Numérotées

La Tessère de valeur 2 est placée en premier. Comme il s'agit d'une Tessère Numérotée, elle peut être placée normalement et ce même dans un lieux Profané.

Placement d'une Tessère non numérotée

- Lorsque que la Tessère des Démonologistes est piochée, elle ne peut pas être placée puisque le Lieu est Profané.
- Au lieu de cela, elle est placée dans le prochain Lieu disponible en suivant l'ordre des Jetons de Priorité. Cela sera donc dans l'emplacement gauche du Cimetière.

Poursuite de la mise en place

- Après avoir placé la Tessère des Démonologistes, continuez à placer des Tessères dans le Lieu avec le jeton de priorité 2.
- La Tessère suivante est placée dans l'emplacement de droite du lieu Profané (Jeton de Priorité 2), le seul encore vide.
- Si cette Tessère est numérotée ou est une Tessère des Paysans, elle sera placée à cet endroit et résolue si besoin.
- S'il s'agit d'une Tessère d'Inquisiteur ou de Culte, elle sera placée suivant la règle du Flux des Ténèbres, c'est à dire dans le Lieu avec le Jeton de Priorité 3, dans l'emplacement de droite.

PHASE DE PREPARATION



Le dernier Paysan disponible est placé sur le Lieu avec le Jeton de Priorité 4.

POSE DES PAYSANS

La dernière étape de la phase de préparation consiste à placer tous les Paysans disponibles (représentés par des miniatures). Il y a, au total, huit Paysans disponibles dans le jeu, initialement tous placés sur le plateau. Certains vont quitter le jeu dû aux sacrifices des Cultistes, tandis que d'autres peuvent revenir en jeu lors de phases précédentes en raison de l'apparition de Tessères des Paysans qui placent deux Paysans sur un Lieu.

Les Paysans restants sont placés comme suit : en commençant par le lieu possédant le Jeton de Priorité 5 et en allant jusqu'au premier (par ordre décroissant), une miniature de Paysan est placée sur chaque Lieu.

Il y a cependant une exception pour les paysans pendus à l'Arbre des Damnés. Les Paysans placés à cet endroit quittent définitivement le jeu, ce qui réduit le nombre de Paysans disponibles jusqu'à la fin de la partie.

Exemple

Les 8 Paysans sont initialement placés sur le plateau de jeu. Lors d'un des tours du jeu, quatre Paysans sont sacrifiés quittent donc la partie.

Lors de la phase préparation du tour suivant, la Tessère des Paysans apparaît sur un lieu. Ce Lieu reçoit deux des quatre Paysans disponibles.

Lors de la dernière étape de la Phase de Préparation, au cours de laquelle vous placez des Paysans, il ne vous en reste donc plus que deux. Le premier sera placé sur le Lieu avec le Jeton de Priorité 5 (qui est toujours l'Eglise) et le dernier sera placé sur le Lieu qui a le Jeton de Priorité 4. S'il y avait un troisième Paysan disponible, il serait placé sur le Lieu avec le Jeton de Priorité 3, et ainsi de suite.





PHASE DE PLACEMENT



Un Démonologiste est déjà présent au Cimetière.



Lors de votre tour, vous pouvez y placer 2 de vos Cultistes Imprécateur.



S’activant après vous, le Nécromancien place 3 de ses Cultistes. Personne ne peut plus placer de Cultistes dans le Cimetière.

POSE DES CULTISTES

Lors de la Phase de Placement, les joueurs placent à tour de rôle un ou plusieurs de leurs Cultistes actifs sur un Lieu. L'ordre d’activation des joueurs lors d’un tour est déterminé par l'ordre des Faveurs Impies. Le joueur dont le Sigil est placé le plus haut sur la piste commence, suivi par le joueur suivant, et ainsi de suite.

Les règles de placement des cultistes sont les suivantes:

- Premier placement: Si un Lieu n'a pas de Cultiste, vous ne pouvez y placer qu'un seul Cultiste.
- Deuxième placement: S'il y a déjà un Cultiste, vous devez en placer exactement deux Cultistes.
- Troisième placement: S'il y a déjà deux Cultistes, vous devez placer exactement trois cultistes.
- Aucun Lieu ne peut avoir plus de six Cultistes au total.

Ces règles s'appliquent à tous les Cultes, quel que soit le nombre de Cultistes déjà présents. Vous pouvez donc rajouter des Cultistes dans un Lieu où vous en aviez déjà placé, toujours en suivant les règles de placement ci-dessus. Cela signifie que si vous avez placé votre premier Cultiste dans un Lieu, vous pouvez en placer deux autres lors de votre prochain tour, ce qui revient à en placer trois en tout.

Si un joueur n'a plus de Cultiste à placer, il passe son tour et le joueur suivant en place un ou plusieurs. Ce processus se poursuit jusqu'à ce que tous les joueurs n'aient plus de Cultistes actifs à placer.

Imaginons par exemple que vous contrôlez le Culte des Imprécateurs et que vous cherchez à collecter de la Terre de Cimetière. Si un Démonologiste est déjà présent dans le cimetière, vous devez placer deux de vos Cultistes Imprécateur pour obtenir une majorité temporaire. Cependant, le Nécromancien, qui joue ensuite, peut placer trois de ses Cultistes et prendre ainsi la Majorité. Avec six Cultistes dans le Cimetière, personne d'autre ne peut en rajouter. Pour en savoir plus sur l'importance de la Majorité, reportez-vous à la page 17.



PHASE DE PLACEMENT



Un Imprécateur est déjà placé dans l’Eglise.



Lors de votre tour, vous pouvez y placer un de vos Sorcier.



S’activant après vous, l’Imprécateur place un autre de ses Cultistes. Il n'y a pas de limite au nombre de Cultistes pouvant être placés sur ce Lieu

L’EGLISE

Le placement de Cultistes dans l'Église suit des règles différentes.

Pendant votre tour, vous ne pouvez placer qu'un seul Cultiste dans ce Lieu, quel que soit le nombre de Cultiste qui s'y trouve déjà.

Il n'y a pas de limite au nombre de Cultistes pouvant y être placés et vous pouvez donc dépasser la limite de placement de tous les autres lieux (qui est de 6).



PHASE DE RESOLUTION



Dans cette Manche, l'Ossuaire se trouve être le Lieu avec le Jeton de Priorité 1. Il sera le premier à être résolu. Comme aucun Cultiste n'est présent dans ce Lieu, vous pouvez continuer avec le Lieu qui a le Jeton de Priorité 2.



ORDRE DE PRIORITE

Lors de la Phase de Résolution, tous les joueurs assignent une action à leurs Cultistes. Chaque Lieu est résolu l'un après l'autre. Le premier Lieu est sélectionné, tous les Cultistes de ce Lieu sont activés avant de passer au second Lieu et ainsi de suite.

L'ordre de résolution est le suivant:

- Le premier Lieu à être résolu est celui qui a le Jeton de Priorité 1.
- Le second Lieu est celui avec le Jeton de Priorité 2, et ainsi de suite, dans l'ordre croissant de priorité.
- Le dernier lieu à être résolu est toujours l'Eglise.

Bases Amovibles

Les paysans ont des bases amovibles qui peuvent donc être enlevées lorsqu'ils sont accrochés à l'Arbre des Damnés.



PHASE DE RESOLUTION



Le Culte des Nécromanciens est majoritaire dans ce Lieu.

IMPORTANCE DE LA MAJORITE

Obtenir davantage de ressources: Si vous avez la Majorité dans un Lieu, un de vos Cultistes peut récolter les ressources du Lieu en premier. Tous les Cultistes peuvent collecter des ressources, mais le premier à le faire en collectera davantage.

Utiliser les Paysans de ce Lieu: Les Paysans sont une « ressource » rare pour les Cultes, utile pour le Rituel de Prosélytisme ou même des sacrifices. Activer votre Cultiste en premier vous permet d'utiliser un Paysan, en en privant les autres Cultes.

Effectuer des Rituels sur d'autres Cultistes: Au lieu de collecter des ressources ou d'interagir avec les Paysans, vous pouvez accomplir des Rituels sur d'autres Cultistes présents sur le Lieu. Ce mécanisme, « Take that » (littéralement « Prends-toi cela »), est une caractéristique sombre et impitoyable du jeu.

Carte de Lieu: Chaque Lieu dispose d'une carte spéciale offrant une capacité instantanée, disponible uniquement pour le Culte qui y est majoritaire. Cette capacité change à chaque partie, puisque les cartes sont assignées au hasard aux différents Lieux. Cette modularité améliore la rejouabilité.



ORDRE DE MAJORITE

Dans chaque Lieu, les Cultistes sont activés dans l'ordre de la Majorité. Cela signifie que le premier Cultiste à être activé sera celui appartenant au Culte ayant placé le plus grand nombre de Cultistes. Le deuxième Cultiste à être activé sera celui appartenant au Culte arrivant second en terme de Cultistes placés sur le Lieu et ainsi de suite. Une fois tous les Cultes présents activés, le deuxième Cultiste appartenant au Culte dont le nombre de Cultiste est le plus élevé est activé, et ainsi de suite.

Dans notre exemple, dans le Cimetière, il y a trois Nécromanciens, deux Imprécateurs et un Démonologiste. Les Nécromanciens sont majoritaires, suivis par les Imprécateurs et enfin par le Démonologiste.

Cela signifie que le premier Cultiste à être activé est un Nécromancien, suivi d'un Imprécateur et enfin d'un Démonologiste. Après ces activations, il ne reste plus que trois Cultistes : deux Nécromanciens et un Imprécateur. L'ordre se poursuit et le prochain Nécromancien est activé, suivi de l' Imprécateur. Enfin, le Nécromancien restant est activé.

Dans le cas où un nombre égal de Cultistes se trouvent sur un même Lieu, le Culte qui est le plus haut sur la piste de Faveur Impie est considéré comme ayant la Majorité.

Prenons comme exemple la Mine où l'Imprécateur à placé initialement un Cultiste. Plus tard, lors de son tour, il y place deux autres Cultistes pour un total de trois Imprécateurs dans ce lieu. Lorsque c'est au tour du Sorcier, il place trois de ses Cultistes, en suivant les règles de placement, ce qui donne un total de six Cultistes dans ce Lieu : 3 Imprécateurs et 3 Sorciers.

Dans ce cas, comme les Imprécateurs sont plus haut sur la piste Faveur Impie, on considère qu'ils ont la Majorité dans la Mine.

Dans certaines situations, le nombre de Cultistes peut changer lorsqu'ils sont activés, certains peuvent être éliminés ou tués. Cependant, cela ne change pas l'ordre dans lequel ils sont activés : on conserve la règle de la majorité en se basant sur le nombre de Cultistes présents au début de la Phase de Résolution.

Par exemple, supposons qu'il y ait 3 Imprécateurs

et 3 Sorciers : l' Imprécateur s'active en premier. Un Sorcier effectue ensuite un Rituel pour éliminer l'un des Imprécateur restants, ce qui laisse 1 Imprécateur et 2 Sorciers à activer. Même s'il y a maintenant plus de Sorciers, le prochain à être activé sera l'Imprécateur, puisque vous conservez l'ordre initial de la Majorité.

CARTES DE LIEU

Une raison importante d'obtenir la Majorité dans un Lieu est la présence de Cartes de Lieu. Ces cartes donnent une capacité supplémentaire que seul le Culte ayant le plus de membres dans ce Lieu peut utiliser et ce une fois par tour. Cette capacité ne peut être utilisée qu'avant que le premier Cultiste de ce Lieu ne soit activé.



PHASE DE RESOLUTION



L'Imprécateur était initialement en tête sur la piste de Faveur Impie, suivi par le Démonologiste en deuxième position et le Nécromancien en troisième. Tout d'abord, le Démonologiste s'est emparé de la première place, reléguant l'Imprécateur à la seconde. Ensuite, le Nécromancien s'est hissé à la deuxième place, reléguant L'Imprécateur à la troisième.



FAVEUR IMPIE

Tous les Cultes ne bénéficient pas des mêmes faveurs de la part des puissances obscures qu'ils vénèrent. Seul des actes ignobles peuvent améliorer leur statut aux yeux de ces puissances. Le statut de chaque Culte sur la piste des Faveurs Impies est indiqué, sur cette piste, par un Sigil. Pendant la Phase de Placement, les cultistes sont placés en fonction de la position de leur Culte sur cette piste, connue sous le nom de la Faveur Impie.

Avoir une position élevée sur la piste des Faveurs Impies donne à un Culte un avantage significatif, puisqu'il rompt toute égalité avec les Cultes situés plus bas qu'eux sur cette piste. Cet avantage s'applique lors de la détermination de l'ordre de Majorité, lors du calcul de la Corruption (Points de Victoire) ou dans toute situation où une égalité doit être résolue. Si vous jouez avec le module Inquisiteur, le culte situé en bas de la piste des Faveurs Impies est considéré comme le plus malchanceux et verra son Sigil retiré par l'Inquisiteur s'il visite un Lieu comprenant ce symbole.

De plus, l'ordre sur la piste des Faveurs Impies offre des Points de Victoire supplémentaires à la fin de la partie : le culte placé le plus haut gagne 6 Points de Victoire, le deuxième 4 Points de Victoire et le troisième 2 Points de Victoire.

Pour progresser sur la piste des Faveurs Impies, vous devez faire une offrande aux puissances obscures. Lorsque vous activez un Cultiste, vous pouvez le déplacer sur l'une des trois positions inoccupées à côté de l'Arbre des Damnés. Si toutes les positions sont occupées, vous ne pouvez pas augmenter votre position sur l'échelle des Faveurs Impies lors de ce tour.

Il y a trois positions avec des exigences spécifiques:

Position supérieure: Sacrifiez un Paysan et offrez une ressource (Poussière d'Enclume, Soufre, Os en Poudre ou Terre de Cimetière).

Position intermédiaire: Sacrifiez un Paysan et offrez un Lingot d'Argent.

Position inférieure: Sacrifiez un Paysan et offrez une Goutte de Sang.

Le Lieu où votre Cultiste a été activé doit comporter un Paysan qui sera sacrifié. Retirez le Paysan de ce Lieu et placez-le dans la zone de l'Arbre des Damnés. Pour offrir une Ressource, vous devez la posséder sur votre Livre des Rituels (dans la Zone des Ressources pour les matériaux, dans votre Caisse pour les Lingots d'Argent, ou dans votre Pochette pour les Gouttes de Sang).

Les Paysans qui sont sacrifiés sur l'Arbre des Damnés y restent et ne réapparaissent pas pendant la Phase de Préparation, réduisant de façon permanente le nombre de Paysans disponibles (huit au début de la partie) à chaque fois qu'un d'entre eux est sacrifié.

Si vous possédez la figurine de l'Arbre des Damnés, vous pouvez physiquement y accrocher les figurines de Paysans.

Lorsque vous remontez sur la piste des Faveurs Impies, échangez votre Sigil avec celui placé sur l'emplacement supérieur, plaçant le Culte précédemment supérieur en dessous de vous. Vous ne pouvez pas dépasser la position la plus élevée sur la piste, mais vous pouvez continuer à faire des offrandes pour satisfaire les puissances obscures, privant par là même à vos ennemis de potentielles positions et les empêchant d'abaisser votre rang.

PHASE DE RESOLUTION



Le Sorcier, placé dans le Cimetière, sera activé pour collecter deux doses de Terre de Cimetière.



RECOLTE DES RESSOURCES

L'amélioration et l'exécution des rituels nécessitent des ressources, ce qui fait de la collecte de celles-ci un aspect crucial à ne pas sous-estimer ou négliger.

Les quatre ressources principales sont les suivantes:

- La Poussière d'Enclume: collectée dans la Mine.
- Le Soufre: collecté dans le Puit de l'Enfer.
- L'Os en Poudre: recueilli dans l'Ossuaire.
- La Terre de Cimetière: recueillie dans le Cimetière.

En outre, l'Église vous permet de collecter n'importe quelle combinaison de ressources. Tous ces lieux fournissent également des Lingots d'Argent, bien qu'il ne soit pas considéré comme une ressource.

Notez également que même si certains Cultistes considèrent les Paysans ou leur sang comme des ressources, ils ne sont pas officiellement classés comme tels.

Lorsque vous activez un Cultiste pour collecter une ressource, vous ne pouvez collecter qu'une seule des deux ressources disponibles dans ce Lieu. Déplacez votre Cultiste de la zone du Lieu pour le placer sur l'une des deux Tessères. Vous collecterez alors la ressource dans la quantité indiquée sur celle-ci.

Par exemple, si vous activez votre Sorcier dans le Cimetière et que vous le déplacez sur une Tessère de valeur 2, vous collectez deux ressources « Terre de Cimetière ». Placez les ressources collectées dans la Zone des Ressources de votre Livre des Rituels, située dans la zone centrale de la page de droite.

D'autres cultistes, y compris le vôtre, peuvent tenter de collecter d'autres ressources dans la même zone. Si la Tessère est occupée, placez votre Cultiste à côté d'elle et ne récoltez qu'une seule ressource. Vous pouvez toujours récolter une ressource, quel que soit le nombre de Cultistes l'ayant déjà fait.

Si aucune Tessère Maudite n'est présente sur un Lieu, la valeur imprimée sur le plateau est, par défaut, de 1. Cela signifie que vous pouvez toujours collecter un ressource mais que vous n'en gagnerez qu'une seule unité.

Lorsque vous effectuez des Rituels ou que vous sacrifiez des Paysans pour une Faveur Impie à l'Arbre des Damnés, vos Cultistes sont retirés du Lieu et sont placés soit sur votre Livre des Rituels ou sur l'Arbre des Damnés. Cependant, lors de la collecte de ressources, les Cultistes restent sur le Lieu, ce qui en fait des cibles valables pour les Cultistes activés par la suite, puisque vous ne pouvez cibler que les Cultistes des Cultes qui partagent un Lieu avec vous.

Note

Pendant votre tour, vous pouvez échanger deux ressources quelconques contre une ressource de votre choix et ce autant de fois que vous le souhaitez.

PHASE DE RESOLUTION



Le Nécromancien active son Cultiste pour effectuer le Rituel « Appel de l'Abîme ». Il prend la Tessère la plus à gauche de son Livre des Rituels et la place dans la Pochette Commune. Cette action révèle le Rituel Passif « Revanche Vampirique ». Le Nécromancien lit les deux faces du jeton du Rituel Passif et décide quelle face il va utiliser.

ASTUCE

Corrompre la terre vous mènera à la victoire. Placer un Sigil compte pour deux Sangs pendant la Phase de Profanation et vous aide à gagner les Points de Corruption (points de victoire) nécessaires pour gagner la partie. Plus important encore, plus tôt vous révélerez vos Rituels Passifs, plus vous en tirerez de bénéfices. Commencez à corrompre autant que possible dès le premier tour.

CORRUPTION

Le Rituel le plus important pour tous les Cultes est le seul qui soit également le même pour tous : le Rituel de Corruption.

Lorsque vous activez vos Cultistes, placez-en un sur votre Livre des Rituels, dans l'une des deux positions adjacentes au Rituel de Corruption.

Rituels de Corruption

Démonologiste



Sorcier



Nécromancien



Doomsayer



En accomplissant le Rituel de Corruption, vous prenez l'une des quatre Tessères Maudite arborant votre icône de Culte (Tessère de Culte), située la plus à gauche possible et la placez à l'intérieur de la Pochette Commune.

Cela a trois effets importants:

- Corrompre les terres : lors de la prochaine Phase de Préparation, lorsque vous piochez dans la Pochette Commune et placez deux Tessères dans chaque emplacement de chaque Lieu, il y a maintenant une chance que votre la Tessère Maudite de votre Culte soit piochée. Si cela se produit, vous corromprez les terres de ce Lieu, ce qui vous permettra d'y placer un de vos Sigil. Vous replacez ensuite la Tessère dans votre Livre des Rituels.
- Révéler les Rituels Passifs : en plaçant l'une vos Tessères dans la Pochette Commune, vous révélez le Rituel Passif qu'elle dissimule. Cette capacité passive vous est maintenant accessible et active. La Tessère de Rituel Passif comprend deux faces. Vous pouvez immédiatement les lire et choisir celle qui vous convient le mieux. Replacez-la avec la face choisie visible. Vous ne pourrez plus changer de face pendant ce tour. Cependant, au début des prochains tours, pendant la Phase de Préparation, vous pourrez de nouveau regarder les deux faces de vos Rituels Passifs et choisir la face qui sera visible et donc active.
- En améliorant votre Rituel de Corruption, vous pouvez invoquer votre Monstruosité comme décrit à la page 21.

PHASE DE RESOLUTION

MONSTRUOSITE

Chaque culte possède une Monstruosité unique qui peut être invoquée en effectuant le Rituel de Corruption amélioré. Voici comment cela fonctionne:

- Lorsque vous pratiquez un Rituel de Corruption amélioré, prenez votre Monstruosité, posée au centre de la page gauche de votre Livre des Rituels et placez-la sur la Zone du Lieu où votre Cultiste a été activé.
- Si vous réalisez de nouveau votre Rituel de Corruption, vous pouvez (ou non) déplacer votre Monstruosité sur le nouvel emplacement.
- Votre Monstruosité reste sur le plateau pour le reste du tour et sera replacée dans votre Livre des Rituels à la fin de celui-ci, avec tous vos Cultistes.

Lorsque votre Monstruosité est invoquée, votre Rituel de Monstruosité est révélé. Vous pouvez lire les deux faces de ce Rituel et décider quelle face sera visible. Le rituel restera tel quel jusqu'à ce que votre Monstruosité soit à nouveau invoquée.

ASTUCE

Votre Rituel de Monstruosité est très puissant et doit être utilisé aussi souvent que possible. Dans la plupart des cas, il vaut la peine d'améliorer le Rituel de corruption dès que possible pour tirer le meilleur parti de votre Monstruosité.



Les Cultistes Imprécateurs invoquent leur Monstruosité dans le Puits de l'Enfer.

LE MODULE DE L'INQUISITEUR

Nous vous recommandons de ne pas utiliser ce module tant que vous n'êtes pas très familier avec le jeu. Le module de l'Inquisiteur ajoute de la difficulté en « restreignant » les emplacements et en augmentant le caractère aléatoire pour ceux qui veulent plus de surprises dans le jeu.

Le module de l'Inquisiteur comprend trois Tessères appelées Tessères d'Inquisiteur. Elles sont placées sous les Tessères des Paysans sur le plateau de jeu, l'ordre n'ayant pas d'importance.

Lorsqu'un lieu est Profané, les premières Tessères des Paysans et la Tessère d'Inquisiteur sont placées dans la Pochette Commune (page 30).

Si la Tessère d'Inquisiteur est piochée de la Pochette Commune pour un lieu et est donc résolue, déplacez la figurine de l'Inquisiteur sur ce lieu (page 12).

L'inquisiteur a deux fonctions:

1. Lorsque l'Inquisiteur se déplace vers un Lieu, il détruit immédiatement un Sigil qui s'y trouve. Choisissez le Sigil du Culte qui est le plus bas sur la piste de la Faveur Impie. Le Sigil est replacé sur le Livre des Rituels de son propriétaire. Si plusieurs Tessères d'Inquisiteur sont tirées dans des lieux différents ou au même endroit, l'Inquisiteur répète cette action pour chacune des Tessères.
2. L'Inquisiteur tuera le dernier Cultiste de chaque lieu qu'il a visité après que ce Cultiste ait effectué son action. Par exemple, s'il y a six Cultistes dans un Lieu, le sixième Cultistes, le dernier à s'activer, est renvoyé dans le Livre des Rituels du Culte ad-doc, dans la Zone des Cultistes Inactifs, tant qu'il y a de la place libre et ce après que le Cultiste ai récolté des ressources ou effectué un Rituel.

L'utilisation du module Inquisiteur rend la Faveur Impie plus importante. Les cultes s'efforceront non seulement d'être plus haut sur la piste, mais aussi de ne pas être les derniers. De plus, il introduit un élément « Vil Héroïque » dans le jeu, permettant éventuellement aux Cultistes de se sacrifier à l'Inquisiteur pour obtenir une ressource importante ou accomplir un rituel crucial dans un Lieu clé.



PHASE DE RESOLUTION



Un nouveau Sorcier a rejoint les rangs du Culte et sera disponible au prochain tour.

ASTUCE

Le Rituel de Prosélytisme est crucial car il vous permet d'effectuer plus d'actions que vos adversaires au cours du tour suivant. De plus, à la fin de la partie, le fait d'avoir le plus grand culte vous donnera plus de Corruption (points de victoire).



PROSÉLYTISME

Chaque culte dispose d'une méthode unique pour renforcer ses rangs. Cela se fait principalement en convertissant des Paysans en Cultistes.

Pour ce faire, lorsque vous activez l'un de vos Cultistes dans un lieu, déplacez-le dans votre Livre des Rituels sur l'une des deux positions adjacentes au Rituel de Prosélytisme.

Vous effectuerez ensuite le Rituel de Prosélytisme et gagnerez un Cultiste. Cela signifie que vous déplacez un Cultiste de l'une des quatre positions inférieures du côté gauche de votre Livre des Rituels vers l'une des positions supérieures. Ce Cultiste sera disponible lors du prochain tour.

Rituels De Prosélytisme

Démonologiste



Consumez un de vos Lingots d'Argent et retirez l'un des Paysans présent sur votre Lieu pour gagner un Cultiste.



Retirez l'un des Paysans présent sur votre Lieu pour gagner un Cultiste.

Sorcier



Retirez l'un des Paysans présent sur votre Lieu pour gagner un Cultiste.



Retirez jusqu'à deux Paysans présent sur votre Lieu pour gagner jusqu'à deux Cultiste.

Nécromancien



Consumez un de vos Lingots d'Argent et une de vos dose d'Os en Poudre pour gagner un Cultiste.



Consumez un de vos Lingots d'Argent pour gagner un Cultiste.

Imprécateur



Consumez la ressource produite dans ce Lieu dans la quantité indiquée par la Tessère Maudite et retirez un Paysan pour gagner un Cultiste.



Consumez la ressource produite dans ce Lieu (quantité de 1) et retirez un Paysan pour gagner un Cultiste.

PHASE DE RESOLUTION

SACRIFICE

Lors de la phase de Profanation, vous misez secrètement des Gouttes de Sang que vous avez réussi à accumuler pour être celui qui Profanera un lieu corrompu. Pour obtenir des Gouttes de Sang, vous sacrifiez des Paysans disponibles sur votre lieu. S'il n'y a pas de Paysans présents, vous ne pouvez pas effectuer ce Rituel.
Lorsque vous activez l'un de vos Cultistes dans un lieu, déplacez-le sur votre Livre des Rituels, sur l'une des deux positions adjacentes au Rituel de Sacrifice.

Retirez ensuite un Paysan de ce Lieu. Effectuez le Rituel de Sacrifice pour gagner des Gouttes de Sang. En suivant ces étapes, vous pouvez accumuler les gouttes nécessaires pour enchérir et espérer profaner des lieux corrompus, et ainsi avancer sur le chemin de la victoire.

Les Cultistes Sorciers se sacrifient eux-mêmes, pas les paysans. Voici comment cela fonctionne:

Lors de l'activation de l'un de vos Cultistes Sorcier dans un Lieu, vous pouvez le déplacer dans votre Livre des Rituels sur l'une des deux positions adjacentes au Rituel de Sacrifice, mais, au lieu de sacrifier un paysan, vous sacrifiez le Cultiste. À la fin de la Manche, replacez le Sorcier sacrifié dans l'une des quatre positions inférieures sur la page de gauche de votre Livre des Rituels, il sera indisponible lors des tours suivant.

S'il n'y a pas assez d'espaces vides dans les quatre positions inférieures, vous ne pouvez pas sacrifier de Cultiste, car vous ne pouvez jamais avoir plus de quatre Cultistes inactifs.

Les Nécromanciens ne reçoivent pas d'Os en Poudre puisqu'ils les animent pour en faire des cultistes. Si un nécromancien accomplit ce rituel et n'a pas de cultiste inactif, il ne gagne que les Gouttes de Sang du rituel.



Un Paysan malchanceux est sur le point d'être sacrifié.

Rituels De Sacrifice

Démonologiste



Consumez un de vos Lingots d'Argent et retirez un Paysan présent sur votre Lieu pour gagner une Goutte de Sang et une dose d'Os en Poudre.



Consumez un de vos Lingots d'Argent et retirez un Paysan présent sur votre Lieu pour gagner deux Gouttes de Sang et une dose d'Os en Poudre.

Sorcier



Consumez un de vos Lingots d'Argent pour gagner une Goutte de Sang et une dose d'Os en Poudre.



Consumez un de vos Lingots d'Argent et retirez un de vos Cultistes pour gagner deux Gouttes de Sang et une dose d'Os en Poudre.

Nécromancien



Consumez deux de vos Lingots d'Argent et retirez un Paysan présent sur votre Lieu pour gagner une Goutte de Sang et un Cultiste.



Consumez deux de vos Lingots d'Argent et retirez un Paysan présent sur votre Lieu pour gagner deux Gouttes de Sang et un Cultiste.

Imprécateur



Consumez la ressource produite dans ce Lieu dans la quantité indiquée par la Tessère, ou par le nombre imprimé sur le plateau de jeu, si aucune Tessère n'est assignée à ce Lieu. Retirez également un Paysan de ce Lieu pour gagner une Goutte de Sang et une dose d'Os en poudre.

Consommez exactement une ressource du type qui est produite dans ce Lieu et retirez un Paysan pour gagner deux Gouttes de Sangs et une dose d'Os en poudre.

ASTUCE

Le sang gagne le jeu. Tout est dit.

PHASE DE RESOLUTION

SORTILEGES

Les Sortilèges sont des Rituels uniques disponibles pour chaque Culte. Il n'y a qu'un seul emplacement adjacent au Sort dans le Livre des Rituels. Vous ne pouvez donc l'exécuter qu'une seule fois par tour.

Tuer Des Cultistes
Retirez le Cultiste ennemi et replacez-le dans le Livre des Rituels de son Culte.
S'il y a des emplacements disponibles dans la zone du Cultiste inactif, déplacez-y le Cultiste. Sinon, déplacez-le dans la zone des cultistes actifs.
Sa position sur le Lieu est maintenant libre et permet l'arrivée d'un autre Cultiste.

Renvoyer Des Cultistes
Retirez le Cultiste ennemi et replacez-le dans le Livre des Rituels ennemi. Placez le Cultiste retourné dans la zone des Cultiste actifs.
Sa position sur le Lieu est maintenant libre et permet l'arrivée d'un autre Cultiste.

ASTUCE

Tuer ou renvoyer les cultistes ennemis empêchera son seulement votre adversaire d'agir, mais peut aussi ruiner sa stratégie. N'hésitez pas à détruire leurs plans et à contrôler ainsi le cours du jeu.



Un Sorcier effectue un rituel vaudou pour tuer un cultiste ennemi.

Sortileges

Démonologiste



Consumez une de vos Gouttes de Sang pour tuer un Cultiste ennemi présent sur votre Lieu. Vous gagnez un Cultiste.



Consumez une de vos doses de Soufre pour tuer un Cultiste ennemi présent sur votre Lieu. Vous gagnez un Cultiste.

Sorcier



Consumez une de vos doses de Poussière d'Enclume pour tuer un Cultiste ennemi présent sur votre Lieu.



Consumez une de vos dose de Poussière d'Enclume pour tuer jusqu'à deux Cultistes ennemi présents sur votre Lieu.

Nécromancien



Consumez une dose de Terre de Cimetière et renvoyez jusqu'à deux Cultistes ennemi présents sur votre Lieu.



Renvoyez jusqu'à trois Cultistes ennemi présents sur votre Lieu.

Imprécateur



Déplacez un Paysan présent sur votre Lieu vers un autre Lieu ou ramenez-en-un d'un autre Lieu vers votre Lieu. Gagnez l'une des ressources produite dans un de ces deux Lieux.



Déplacez jusqu'à deux Paysans présents sur votre Lieu vers un autre Lieu ou ramenez-en jusqu'à deux d'un autre Lieu vers votre Lieu. Gagnez deux des ressources produite dans ces deux lieux.



PHASE DE RESOLUTION



Un Démonologue effectuant un Rituel d'Atrocité place un de ses Sigil sur son Lieu.

ASTUCE

Vous devriez toujours essayer d'exécuter un Rituel d'Incantation car ce sont les Rituels utilitaires les plus puissants.



INCANTATION

Similaires aux Sortilèges, les Incantations sont des Rituels propres à chaque Culte. Les Incantations mettent l'accent sur les pouvoirs uniques de chaque Culte et ont une utilité très précieuse.

Rituels D' Incantations

Démonologiste



Consumez une de vos Gouttes de Sang pour placer un de vos Sigils sur ce Lieu.



Consumez une de vos dose de Soufre pour placer un de vos Sigils sur ce Lieu.

Sorcier



Sélectionnez un Cultiste ennemi présent dans le même Lieu que vous et détruisez jusqu'à trois ressources de n'importe quel type dans la Zone des Ressources du Livre des Rituels de son joueur.



Sélectionnez un Cultiste ennemi présent dans le même Lieu que vous et volez jusqu'à trois ressources de n'importe quel type dans la Zone des Ressources du Livre des Rituels de son joueur.

Nécromancien



Consumez une de vos doses d'Os en Poudre et un de vos Lingots d'Argent pour gagner une Goutte de Sang.



Consumez un de vos Lingots d'Argent pour gagner deux Gouttes de Sang.

Imprécateur



Piochez deux Tessères Maudites de la Pochette Commune. Choisissez l'une d'entre elles et recevez des ressources du même type que celles produites par le Lieu, égales au nombre affiché sur la Tessère sélectionnée. Vous pouvez également choisir d'activer n'importe quel autre Tessère piochée, comme une Tessère de votre Culte pour placer un Sigil, ou la Tessère des Paysans pour placer des Paysans additionnels (voir page 11).



Piochez quatre Tessères de la Pochette Commune. Choisissez l'une d'entre elle et recevez des ressources du même type que celles produites par le Lieu, égales au nombre affiché sur.la Tessère sélectionnée. Vous pouvez également choisir d'activer n'importe quel autre Tessère piochée, comme une Tessère de votre Culte pour placer un Sigil, ou la Tessère des Paysans pour placer des Paysans additionnels (voir page 11).

PHASE DE RESOLUTION



Le sorcier a suffisamment de ressources dans sa Zone des Ressources pour améliorer le rituel de Sorcellerie ou le rituel de La voie d'Eve.



Les ressources nécessaires sont déplacées dans le triangle adjacent aux deux Rituels et il est décidé d'améliorer le Rituel "La Voie D'Eve" en "Eidolon".

AMELIORATIONS DES RITUELS

Chaque Rituel peut être amélioré en une version plus puissante. Pour améliorer vos Rituels, suivez les étapes suivantes:

Rassemblez les ressources: Rassemblez les ressources nécessaires dans la Zone des Ressources centrale, sur la page de droite de votre Livre des Rituels. À côté de cette zone, il y a cinq espaces triangulaires avec trois icônes chacun, indiquant les ressources nécessaires pour améliorer l'un des deux Rituels adjacents.

Processus d'amélioration:
Lors votre tour, vous pouvez améliorer un nombre quelconque de rituels, à condition d'avoir suffisamment de ressources.

- Le nombre et le type de ressources nécessaires est imprimé dans cet espace, déplacez les ressources nécessaires.
- Choisissez l'un des deux rituels adjacents à améliorer en retournant sa Tessère et en révélant son verso.
- Si vous disposez de ressources supplémentaires, vous pouvez répéter ce processus dans le même triangle pour améliorer le second Rituel adjacent.
- Une fois que les ressources sont placées dans un des triangles, elles ne peuvent plus être retirées ou utilisées à d'autres fins, y compris pour réaliser des rituels, améliorer d'autres rituels, être détruites ou encore êtres volées.

Jeton Grimoire

Dès que vous avez amélioré votre dernier Rituel et donc entièrement amélioré votre Livre des Rituels, n'oubliez pas de prendre un des Jetons Grimoire. Prenez toujours le Jeton disponible comportant le plus grand nombre de Points de Corruption.

ASTUCE

Les Rituels constituent le cœur du jeu. L'amélioration des Rituels ajoute de la valeur aux actions de vos Cultistes, car ils exécuteront des versions plus puissantes de chacun d'entre eux. De plus, au plus vous améliorez votre Livre des Rituels, plus vous recevez de Points de Corruption (points de victoire).



RITUELS PASSIFS

RITUELS PASSIFS

Votre Culte possède 4 Rituels Passifs recto-verso situés au bas de votre Livre des Rituels, sur la page de droite. Au début de la partie, ces Rituels sont inactifs et recouverts par les Tessères de votre Culte. Ils restent inactifs tant qu'ils sont couverts. Lorsque vous utilisez le Rituel de Corruption, retirez la Tessère placés sur le Rituel Passif le plus à gauche et placez-la dans la Pochette Commune. Contrairement aux autres Rituels, ces Rituels Passifs ne peuvent pas être améliorés. Vous pouvez choisir la face du Rituel Passif que vous souhaitez activer et placer sa Tessère conformément à votre choix sur votre Livre des Rituels. Le Rituel Passif reste actif tant qu'il est découvert, et vous pouvez choisir laquelle de ses faces est visible à chaque fois que vous retirez la Tessère le recouvrant ou à la fin de chaque Phase de Préparation Lors de la prochaine utilisation du Rituel de Corruption, si vous avez un ou plusieurs Rituels Passifs non couverts, retirez la Tessère de l'emplacement le plus à gauche et activez le Rituel Passif placé en dessous.

Ces Rituels Passifs sont numérotés de 1 à 4, chaque niveau offrant des capacités de plus en plus puissantes. Plus vous placez de Tessères dans la Pochette Commune, plus votre Culte devient puissant. Cela compense le facteur chance d'avoir vos Tessères piochées pendant la phase d'entretien en vous accordant une puissante capacité à utiliser lors du prochain tour, au lieu de pouvoir placer un Sigil.

Rituels Passifs

Démonologiste

Blasphème



Lorsque vous perdez une enchère pendant la phase de Profanation, vous pouvez déplacer un de vos Sigils du lieu Profané vers un autre lieu qui n'a pas encore été Profané.



Lorsque vous remportez une enchère pendant la phase de Profanation, vous pouvez déplacer l'un de vos Sigils du lieu qui a été Profané vers un autre lieu qui n'a pas encore été Profané.

Désacralisation



Avant d'enchérir, vous pouvez choisir un lieu non Profané qui sera Profané ce tour, brisant ainsi la règle des Jetons de Priorité. Vous ne pouvez pas choisir de profaner l'Eglise.



Lorsque vous placez une de vos Tessère de Culte dans la Pochette Commune, en utilisant par exemple le Rituel de Corruption, vous pouvez en placer une seconde.

Revanche Diabolique



Lorsque vous êtes attaqué par un autre Culte, vous pouvez placer un de vos Sigils dans le Lieu où l'attaque a eu lieu à condition que le Lieu ne soit pas Profané.



Lorsque vous êtes attaqué par un autre Culte, piochez dans la Pochette Commune jusqu'à ce que vous trouviez une Tessère appartenant au Culte qui vous a attaqué, ou jusqu'à ce que la Pochette Commune soit vide. Replacez cette Tessère dans le Livre des Rituels de son propriétaire et remettez toutes les autres dans la Pochette Commune.

Limbes



Lors du calcul des enchères, vos Sigils comptent pour trois Gouttes de Sang au lieu de deux.



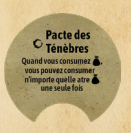
Au début de la phase de Profanation, sélectionnez un Culte ennemi. Tous ses Sigils ne compteront que pour une seule Goutte de Sang au lieu de deux lors du calcul des enchères.

Sorcier

Pacte des Ténèbres



Lorsque vous gagnez exactement une ressource de n'importe quel type, vous en gagnez une seconde de ce type.



Lorsque vous consumez des ressources, vous pouvez remplacer une des ressources par une ressource d'un autre type. Vous ne pouvez utiliser cet effet qu'une seule fois par action.

Eclipse



Lorsque vous améliorez un Rituel, gagnez deux Gouttes de Sang.



Lorsque vous avez la Majorité dans un Lieu, vous pouvez consumer une Goutte de Sang pour placer un de vos Sigils. Vous ne pouvez utiliser cet effet qu'une seule fois par Lieu et par Tour.

Un Œil pour un Œil



Lorsque vous êtes attaqué par un Culte ennemi, le Culte qui vous a attaqué subira le même effet que celui que votre Culte devra subir.



Lorsque vous êtes attaqué, vous pouvez améliorer l'un de vos Rituels, si vous le pouvez.

Alchimie



Lorsque vous enchérissez des Gouttes de Sang pour Profaner un lieu, vous pouvez utiliser trois ressources de n'importe quel type au lieu d'une Goutte. Vous pouvez le faire autant de fois que vous le souhaitez. Vous devez utiliser cette capacité avant que les enchères ne soient révélées.



Lorsque vous enchérissez des Gouttes de Sang pour Profaner un lieu, vous pouvez utiliser deux Lingots d'Argent au lieu d'une Goutte. Vous pouvez le faire autant de fois que vous le souhaitez. Vous devez utiliser cette capacité avant que les enchères ne soient révélées.

RITUELS PASSIFS

NÉCROMANCIEN

Soif de Sang



Lorsque vous remportez une enchère pendant la Phase de Profanation, vous gagnez une Goutte de Sang.



Lorsque vous perdez une enchère pendant la Phase de Profanation, vous gagnez deux Gouttes de Sang en plus des Gouttes de Sang qui vous sont normalement rendues.

La voie de Caïn



Lorsque qu'une Tessère des Paysans est piochée pour un Lieu, un seul Paysan est placé dans ce Lieu et vous gagnez un Cultiste.



Lorsque qu'une Tessère des Paysans est piochée pour un Lieu, aucun Paysan n'est placé dans ce Lieu et vous gagnez une Goutte de Sang.

Revanche Vampirique



Lorsqu'il est attaqué par un Culte ennemi, le Nécromancien vole une Goutte de Sang dans la Pochette du joueur de ce Culte ennemi.



Lorsqu'il est attaqué par un Culte ennemi, le Nécromancien détruit deux Gouttes de Sang dans la pochette du joueur de ce Culte ennemi.

Le Pari de Lilith



Lorsque les enchères des différents Cultes sont révélées, vous pouvez modifier votre offre en ajoutant ou en soustrayant jusqu'à trois Gouttes de Sang.



Lorsque vous placez un Sigil, vous gagnez également une Goutte de Sang.

IMPRÉCATEUR

Trente pièces d'argent



Lorsque vous déplacez un Paysan avec l'un de vos Rituels, vous pouvez gagner un Lingot d'Argent au lieu de la ressource correspondante au Lieu.



Lorsque vous piochez une Tessère grâce à l'un de vos Rituels ou une Carte de Lieu, vous pouvez gagner des Lingots d'Argent à la place des ressources, autant qu'indiqué par le nombre sur la Tessère.

Ouroboros



Vous pouvez consumer un Lingot d'Argent à la place d'une des ressources que vous devriez dépenser. Il n'y a pas de limite au nombre de fois où vous pouvez utiliser cette capacité.



Lorsque vous piochez des Tessères grâce à l'un de vos Rituels ou une Carte de Lieu, vous pouvez renvoyer une des Tessères de l'un des Cultes ennemi que vous auriez piochée dans le Livre des Rituels de ce Culte.

Seaux de l'Apocalypse



Lorsque vous êtes attaqué, vous pouvez piocher quatre Tessères de la Pochette Commune. Choisissez l'une d'entre elles et recevez un nombre de ressources égal au nombre affiché par la Tessère choisie. Les ressources doivent être du même type que celle produite par le Lieu où l'attaque s'est déroulée.



Lorsque vous êtes attaqué, vous pouvez déplacer jusqu'à deux Paysans de ce Lieu vers n'importe quel autre Lieu. Vous gagnez ensuite deux ressources provenant du Lieu où l'attaque s'est produite ou du Lieu dans lequel les Paysans se sont déplacés. Même si vous n'avez pas déplacé de Paysans, vous gagnez tout de même les ressources provenant du Lieu où l'attaque s'est déroulée.

Les Cadeaux de Pandore



Lorsque vous déplacez au moins deux Paysans avec l'un de vos Rituels vers un Lieu non Profané, placez-y un Sigil.



Lorsque vous déplacez un Paysan avec l'un de vos Rituels vers un lieu Profané, gagnez 1 Goutte de Sang.

ASTUCE

Les Rituels passifs sont généralement en synergie avec vos autres Rituels ou avec la collecte de ressources. Essayez de les activer avant d'utiliser une autre action pour en tirer le meilleur parti.

PHASE DE PROFANATION



Le Nécromancien a corrompu le Cimetière avec 3 Sigils, tandis que le Sorcier en a placé 2. Cela équivaut à 6 Gouttes de Sang contre 4.



Le Nécromancien enchérit 4 Gouttes de Sang pour un total de 10. Le Sorcier enchérit 5 Gouttes de Sang pour un total de 9. Le Nécromancien profanera ce lieu.

ENCHERES SUR LES LIEUX

La phase de Profanation se déroule lors des tours 2, 3, 4 et 5, au cours desquels les Cultes font une offre de Gouttes de Sang pour déterminer qui profanera le lieu. Lors du 5e tour, les deux derniers lieux seront profanés. Une enchère aura lieu pour le quatrième Lieu, suivie immédiatement d'une autre enchère pour la profanation de l'Eglise.

Détermination du lieu:
Identifiez le Lieu le plus corrompu c'est-à-dire celui qui possède le plus de Sigils. En cas d'égalité ou d'absence de Sigils, le lieu parmi les lieux à égalité ayant le Jeton de Priorité le plus bas sera profané.

Processus d'enchères:

- Les joueurs rassemblent secrètement des Gouttes de Sang parmi celles qu'ils ont accumulé dans leur Pochette.
- Ils décident ensuite secrètement de la quantité de Gouttes de Sang qu'ils vont enchérir et place le montant de l'enchère au creux de leur main fermée et remettent le reste dans leur Pochette.
- Tous les joueurs révèlent simultanément leur enchère en tendant leur bras et en ouvrant leur main.
- Pour chaque Sigil qu'un joueur possède dans le Lieu, il ajoute 2 Gouttes de Sang à son enchère totale.

Détermination du vainqueur:

- Comparez les enchères : Gouttes de Sang et bonus pour les Sigils.
- Le culte du joueur ayant le total le plus élevé Profane le lieu.
- En cas d'égalité, l'Ordre de la Faveur Impie détermine le vainqueur.

ASTUCE

Planifiez stratégiquement où enchérir et où simuler une enchère. Essayez d'être plus malin que votre adversaire en gagnant des enchères avec le moins de Gouttes de Sang possible. Bien que les deux derniers lieux offrent plus de Corruption, n'hésitez pas à essayer d'obtenir les jetons correspondant aux premiers lieux, car vous pourriez avoir besoin de beaucoup moins de sang pour dépasser l'enchère de votre adversaire.

PHASE DE PROFANATION



La Faveur Impie permettra de départager l'égalité



Le retour de Gouttes de Sang est un mécanisme de rattrapage facile.

LIEU PROFANE

Une fois que le Culte qui profanera le lieu est déterminé, suivez les étapes suivantes:

Retournez la Carte de Lieu

- Retournez la Carte de Lieu face cachée. Cela désactive la capacité spéciale de ce Lieu, ce qui le rend moins attractif pour les Cultistes.
- Les Tessères qui seraient posées sur ce Lieu suivent maintenant la règle du Flux des Ténèbres (voir page 12).

Distribuez le Jeton de Profanation

- Le culte qui a profané le Lieu reçoit le Jeton de Profanation correspondant à ce tour.
- Les Jetons de Profanation offrent des Points de Corruption (points de victoire) de plus en plus élevés : le premier lieu profané offre 2 Points de Corruption, le suivant 3, etc.

Placez le(s) Tessère(s) dans la Pochette Commune

- Placez le(s) Tessère(s) disponible(s) sous le jeton (Tessère des Paysans et, si vous utilisez le module inquisiteur, Tessère de l'Inquisiteur) dans la Pochette Commune.

Défaussez les Gouttes de Sang enchéries

- Le Culte qui a Profané le Lieu perd toutes les Gouttes qu'il a enchéri et remet ses Sigils dans son cercueil, sur son Livre des Rituels.

Récupérez une partie de votre enchère

- Les Cultes qui ont perdu l'enchère récupèrent la moitié des Gouttes de Sang qu'ils ont enchéris (arrondi à l'entier supérieur).
  Par exemple, si vous enchérissez une Goutte de Sang et que vous perdez, vous récupérez cette Goutte.
- Ils gagnent également une Goutte de Sang pour chacun de leurs Sigils, qui sont eux retirés et replacés dans leur Livre des Rituels.

Exemple:

- Le Nécromancien enchérit 4 Gouttes de Sang et possède 2 Sigils. Son enchère est donc de 8.
- L'Imprécateur enchérit 6 Gouttes de Sang et possède 1 Sigil. Son enchère est également de 8.
- Le Culte le plus élevé sur la piste de Faveur Impie profanera le Lieu.

En supposant que l'Imprécateur soit plus haut sur la piste et remporte l'enchère:

- L'Imprécateur perd toutes les Gouttes de Sang engagées et ramène son Sigil dans son Livre des Rituels
- Le Nécromancien récupère la moitié de ses Gouttes de Sang engagées (2) plus 1 Goutte de Sang pour chacun de ses Sigils (2). Le Culte récupère donc 4 Gouttes de Sang.

ASTUCE

N'oubliez pas que les Gouttes de Sang restantes dans votre Pochette après la dernière enchère vous rapporteront également des Points de Corruption (points de victoire). Parfois, la meilleure stratégie consiste à inciter votre adversaire à s'engager à fond dans une enchère pour le pousser à dépenser ses ressources inutilement.

FIN DE LA PARTIE



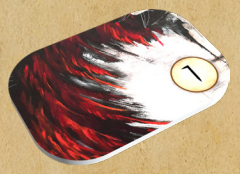
2 Points pour un Jeton de Profanation

+



4 Points pour un second Jeton de Profanation

+



1 Point pour le Jeton de Culte

+



3 Points pour le Jeton de Grimoire

+



2 Points pour le Jeton de Sang

+



4 Points pour le Jeton de Faveur Impie

+



1 Point pour le Jeton de Position

+



3 Points bonus (obtenus au début de la partie)

+



2 Points pour la Carte d'Objectif

---

22 Points de Corruption (point de victoire)

CORRUPION TOTALE

À la fin de la partie, comptez la Corruption (les points de victoire) que vous avez accumulé pour déterminer le vainqueur. Voici comment calculer le total de Corruption:

Lieux Profanés
Chaque lieu Profané vous rapporte un Jeton de Profanation dont la valeur de Corruption varie de 2 à 5.

Nombre de cultistes
Comptez le nombre de cultistes actifs que possède chaque Culte. Le culte ayant le plus d'adepte reçoit le Jeton de Culte valant 3 Points de Corruption, le suivant reçoit celui comptant pour 2 Points et le troisième reçoit le dernier (1 Point). La piste de Faveur Impie départage les égalités.

Jetons de Grimoire
Le premier Culte à améliorer les cinq Rituels de son Livre des Rituels reçoit un Jeton de Grimoire valant 3 Points de Corruption et ce directement après l'amélioration de son dernier Rituel. Le second Culte reçoit 2 Points et ainsi de suite. S'il reste des Jetons de Grimoire à la fin de la partie, ils sont attribués au culte ayant le plus grand nombre de rituels améliorés à la fin de la partie, de manière décroissante. La piste de Faveur Impie départage les égalités.

Gouttes de Sang
Comparez le nombre de Gouttes de Sang restant dans la Pochette de chaque Culte. Le culte qui a le plus de Gouttes restant reçoit le Jeton de Sang qui lui confère 3 Points de Corruption, et ainsi de suite. La Faveur Impie permet de départager les égalités.

Jetons de Faveur Impie
Votre position sur la piste de Faveur Impie vous confère un grand nombre de Points de Corruption. Le Culte le plus haut placé reçoit le jeton lui conférant 6 Points de Corruption, le second 4 et ainsi de suite.

Jetons de position
Comme les Cultes sont placés aléatoirement sur la piste des Faveurs Impies au début de la partie, cela est compensé par le nombre de Points de Corruption indiqués sur leur Jeton de Positon.

Jetons de Points de Départ
Les Jetons de Points de Départ distribués aléatoirement équilibrent les cultes qui ont commencé avec moins de sang, en offrant plus de Corruption au Culte.

Cartes d'Objectifs
Les cartes d'objectif cachées offrent des Points de Corruption supplémentaires si les objectifs décrits sur ces cartes ont été remplis par le Culte.

Le total de ces Points de Corruption détermine le vainqueur.

Il sera impossible, avant la fin de la partie, de savoir qui sera le vainqueur. Grâce aux mécanismes de rattrapage, le vainqueur ne l'emporte généralement que de justesse. N'abandonnez donc jamais et battez-vous jusqu'au dernier moment. La victoire peut être plus proche que vous ne le pensez.

MODE COOPERATIF

MISE EN PLACE DU PLATEAU DE JEU POUR LE MODE COOPERATIF



1. Emplacement pour le Jetons Grimoire de valeur 3 (1 seul token dans ce mode)
2. Emplacement pour le Jetons de Sang de valeur 3 (1 seul token dans ce mode).
3. Emplacement pour le Jetons de Culte de valeur 3 (1 seul token dans ce mode).
4. Emplacements pour la figurine de l'Inquisiteur.
5. Dans ces deux emplacement, placez respectivement deux Tessères des Paysans en dessous du deuxième et du troisième Jeton de Profanation et placez ensuite, au-dessus de ces Jetons, les deux Tessères d'Inquisiteur dans l'ordre indiqué.
6. Emplacement pour les 5 Jetons de Profanation, en les plaçant d'après la position indiquée en gris sur le plateau de jeu.
7. Retirez les Tessères Numérotées suivantes de la Pochette Commune : 1, 2, 3 et 4. Mélangez-les et placez-les face cachée sur les deuxième, troisième, quatrième et cinquième Jetons de Profanation. Elles seront utilisées plus tard pendant la phase de Corruption. Aucune Tessère n'est associée au premier Jeton de Corruption
8. Emplacement pour l'Arbre des Damnés. Si vous possédez la miniature, posez-la à cet endroit.
9. Les trois emplacement où déposer vos cultistes lorsque vous désirez modifier votre position dans l'ordre de la Faveur Impie.
10. Placez une Goutte de Sang sur les trois cases pour vous rappeler que vous devez payer une Goutte de Sang supplémentaire à chaque fois que vous sacrifiez un paysan, en plus des ressources imprimées.
11. Chaque Culte va placer ici un Sigil pour former la piste des Faveurs Impies. Les joueurs décident collectivement de la position du Sigil de chaque joueur sur la piste.
12. Laissez vide les espaces pour les 3 Jetons de Faveur Impie; ils ne sont pas utilisés en mode coopératif.
13. Zone d'un Lieu : Les figurines, telles que les Cultistes, les Sigils, les Paysans, les Monstruosités ou encore l'Inquisiteur sont placées dans ou autour de cette zone.
14. Emplacements pour les Jetons de Priorité.
15. Icône imprimée de la ressource produite par le lieu.
16. Emplacements réservés aux Tessères.
17. Emplacements pour les Cartes de Lieu. Mélangez-les toutes ensemble et placez-en une au hasard, face visible, sur chacun de ces emplacement.

MODE COOPERATIF

Dans une partie coopérative, 2 à 4 joueurs travaillent ensemble contre l'Inquisiteur. Votre objectif commun est de collecter suffisamment de Corruption pour réussir à corrompre le village, tandis que l'Inquisiteur et son armée de Paysans tentent de déjouer vos sinistres plans. Chaque joueur choisit un Culte et, après la mise en place initiale, commence à placer ses Cultistes en respectant les règles normales de Dark Blood. Mais attention, les Paysans agissent également dans ce mode de jeu, avec des effets potentiellement dévastateurs !

BUT DU JEU

Pour gagner dans une partie coopérative de Dark Blood, vous devez collecter suffisamment de Corruption en fonction du nombre de joueurs.

Nombre de joueurs:	2	3	4
Corruption:	15	18	20

Vous pouvez collecter de la Corruption en remplissant les objectifs suivants:

1. Profaner les lieux - Chaque lieu vous rapporte de la Corruption.
2. Collecter les jetons de Grimoire, de Sang et de Culte - Chacun de ces jetons vous donne droit à 3 Points de Corruptions, Vous trouverez plus d'informations sur la façon de gagner ces jetons dans les règles spéciales.
3. Sacrifier des Paysans sur l'Arbre des Damnés - Chaque Paysan que vous sacrifiez avec succès sur l'Arbre des Damnés vous rapporte 1 Point de Corruption.
4. Le maximum de Corruption que vous pouvez accumuler est de 34 (9 pour les jetons Grimoire, de Sang et de Culte, 8 pour les Paysans sacrifiés, et 17 pour tous les Jetons de Profanation).

MISE EN PLACE D'UNE PARTIE COOPERATIVE

- Chaque joueur choisit un Culte de son choix, prend son Livre des Rituels, ses Cultistes et sa Monstruosité. Tout est assemblé comme d'habitude avec les différences listées ci-dessous.
- Ne pas utiliser de Pochette pour les joueurs car la quantité de Gouttes de Sang de chaque joueur est une information publique.
- Placez les Rituels Passifs comme indiqué sur l'image, vous ne pouvez pas les retourner lorsque vous retirez la Tessère placée au-dessus ni pendant la Phase de Préparation.
- Chaque joueur commence avec 1 Goutte de Sang et 1 Lingot d'Argent.
- Retirez de la Pochette Commune les Tessères Numérotées suivantes : 1, 2, 3, 4.
- Mélangez ces Tessères et placez-les face cachée sur les deuxième, troisième, quatrième et cinquième Jeton de Profanation. Ils seront utilisés plus tard lors de la Phase de Profanation. Le premier Jeton de Profanation n'a pas de Tessère qui lui est associé.
- Placez les Tessères d'Inquisiteur comme indiqué sur le schéma de mise en place (page précédente, point 5), sur les deux Tessères des Paysans.
- Placer toutes les autres Tessères dans la Pochette Commune.
- Deux joueurs retirent leurs Tessères de Culte les plus à gauche, sur leur Livre des Rituels et les placent dans la Pochette Commune. Concertez-vous en équipe pour décider quels joueurs effectuent cette action.
- La Pochette Commune doit maintenant contenir un total de 10 Tessères : 1 Inquisiteur, 1 Paysans, les 6 Tessères numérotées et 2 Tessères de Culte.
- Placez toutes les Cartes de Lieu normalement.
- Placez tous les Paysans normalement.



Le faces des rituels passifs utilisées pour le coopératif.

REGLES SPECIALES

- Les Tessères placées sur les jetons de Profanation représentent une valeur cachée qui s'ajoute à la difficulté des enchères, vous devrez donc calculer et enchérir avec un certain risque pendant la Phase de Profanation. Retournez-les face visible pour révéler leur valeur après que tous les joueurs aient enchéri pendant la phase de Profanation. La valeur de la Tessère est additionnée à la difficulté d'enchère du lieu. Après avoir révélé ces Tessères, replacez-les dans la Pochette Commune avec les Tessères Maudites situés en dessous du Jeton de Profanation.
- La difficulté d'enchère du lieu est calculée de la manière suivante : additionnez la valeur de la Tessère Maudite + la valeur de Profanation inscrit sur le Jeton de Profanation + le nombre de joueurs + le sang éventuellement stocké sur le Jeton de Profanation. Si la valeur de votre enchère collective dépasse la difficulté de l'enchère, vous gagnez le jeton de Profanation. Tous les joueurs gagnent ou perdent une enchère collectivement.
- Les joueurs enchérissent ensemble lorsqu'ils profanent un lieu. Mettez en commun toutes les Gouttes de Sang de tous les joueurs et ajoutez la valeur correspondante aux Sigils de ce lieu: c'est votre valeur d'enchère collective.
- Lorsque les joueurs remportent une enchère, toutes les Gouttes de Sang enchéries sont perdues et tous les Sigils sont replacés dans les Livres des Rituels des différents Cultes, comme dans une partie classique.
- Lorsque les joueurs perdent une enchère, chaque joueur récupère la moitié des Gouttes de Sang qu'il a misé lors de l'enchère collective, toujours arrondie à l'unité supérieure. Ils gagnent également une Goutte de Sang pour chacun

MODE COOPERATIF



Paysans placés et déplacés par la Tessère des Paysans

de leurs Sigils, qui sont retirés et replacés dans leurs Livres des Rituels.

- La Tessère Maudite des Paysans déplace deux Paysans sur le Lieu où le jeton est apparu et ce de la manière suivante : Vous vérifiez d'abord s'il y a des Paysans disponibles et vous les placez sur le lieu où la Tessère des Paysans est apparue puis, si vous n'avez pas placé assez de Paysans, vous prenez le reste sur le Lieu avec le Jeton de Priorité le plus élevé qui ne possède pas de Tessère des Paysans. Répétez ce processus jusqu'à ce que vous ayez placé deux paysans ou que vous soyez à court de lieux pouvant fournir des Paysans.
- Les Paysans sont considérés à la fois comme des Cultistes ennemis et des Paysans pour tous les effets. Lorsqu'un effet vous demande de tuer ou de renvoyer un ou plusieurs Cultistes ennemis, vous retirez temporairement ce nombre de Paysans du jeu.
- Sacrifier des Paysans à l'Arbre des Damnés coûte 1 sang supplémentaire.
- Lorsque les joueurs perdent une enchère de Lieu, ce Lieu devient Consacré. Placez le Jeton de Profanation sur le dessus de la carte de lieu pour indiquer qu'il s'agit d'un lieu Consacré.
- Les paysans d'un Lieu Consacré ne peuvent pas être sacrifiés sur l'Arbre des Damnés et la Carte Lieu ne peut plus être activée.
- Les Tessères d'Inquisiteur et des Paysans sont considérées comme des Tessères ennemies pour n'importe quelle raison et n'importe quel effet.
- Lorsqu'une capacité vous demande de détruire les ressources d'un autre joueur, prenez ces ressources dans la réserve générale et placez-les près de votre Livres des Rituels. La prochaine fois qu'un joueur récupère des ressources d'un Lieu, il gagne également une de ces ressources.
- Lorsqu'une capacité vous demande de voler des ressources à un autre joueur, prenez ces ressources dans la réserve générale.
- Pour le reste des règles, appliquez celles du jeu de base.

Jetons d'Objectifs

Les Grimoire, Sang et Culte fonctionnent comme des jalons dans le mode coopératif et sont attribués immédiatement dès qu'une condition est remplie par l'un des joueurs.
Une fois l'étape franchie, vous ne pouvez plus perdre ces points, même si la condition n'est plus remplie à l'avenir.

- **Jeton de Grimoire:** Le joueur qui améliore le premier tous ses rituels reçoit ce jeton.
- **Jeton de Sang:** Le joueur qui a collecté 10 Gouttes de Sang reçoit ce jeton.
- **Jeton de Culte:** Le joueur qui contrôle ses 8 Cultistes reçoit ce jeton.

Règles d'activation des Paysans

Les joueurs activent leurs Cultistes normalement en suivant les règles de Majorité et de Faveur Impie. Une fois que tous les joueurs ont résolu leur premier Cultiste, un des Paysan s'active. Pour activer un Paysan, placez sa figurine dans l'emplacement du Rituel d'Incantation libre du dernier joueur sur la piste des Faveurs Impies. Si cet emplacement est occupé, placez le Paysan dans l'emplacement du Rituel de Sortilège. Si les deux emplacements sont occupés, le Paysan passe au joueur suivant sur la piste des Faveurs Impies. Lorsqu'un Paysan est placé dans un emplacement d'Incantation ou de Sortilège, l'effet de l'incantation ou du sort est immédiatement activé. Si tous les emplacements sont occupés, le Paysan n'est pas activé.

Activation des incantations et des sorts par les Paysans

- Si une incantation ou un sort a pour effet de faire gagner des Gouttes de Sang à un paysan, ajoutez ces gouttes lors de la prochaine enchère de Lieu.
- Si l'effet place un Sigil, ajoutez 2 Gouttes de Sang lors de la prochaine enchère de lieu.
- Les Paysans peuvent voler et détruire les ressources d'un autre joueur dans le Lieu où ils se trouvent mais ne peuvent jamais les collecter. Ils ciblent toujours le joueur du Lieu où il se trouvent qui a le plus de ressources.
- Les Paysans ne peuvent pas gagner de Cultistes, d'autres Paysans ou des ressources; ces effets sont ignorés.
- Lorsqu'ils piochent des Tessères Maudites, les Paysans peuvent replacer les Tessères de Culte dans les Livres des Rituels ad-hoc.



MODE COOPERATIF

Mouvement et actions de l'inquisiteur

- Lorsque vous effectuez une action impliquant un Paysan, l'Inquisiteur se déplace d'un Lieu vers l'endroit où cette action s'est produite en suivant les Jetons de Priorité. Par exemple, si vous sacrifiez un Paysan dans la Zone 1 et que l'Inquisiteur est dans la Zone 3, il se déplacera dans la Zone 2. Cette action se produit avant la résolution de l'effet, ce qui signifie que le Paysan avec lequel vous allez interagir est toujours dans le Lieu, ce qui permet à l'Inquisiteur de détruire un Sigil et de tuer ce Cultiste s'il est le dernier à agir dans ce à cet endroit. Il doit y avoir une Tessère Maudite d'Inquisiteur ou un Paysan dans le Lieu où se trouve l'Inquisiteur pour qu'il puisse tuer le dernier Cultiste qui effectuera une action.
- Lorsque l'Inquisiteur se déplace, s'il traverse un Lieu comprenant au moins un Paysan ou une Tessère d'Inquisiteur, il détruit un Sigil présent dans ce Lieu.
- L'inquisiteur tue le dernier cultiste du Lieu où il se trouve après qu'il ait effectué son action, s'il y a au moins un Paysan ou Tessère d'Inquisiteur présente.
- La Tessère d'Inquisiteur désactive la collecte de ressources dans le lieu où il apparaît. Laissez ce jeton sur le dessus de la zone du Lieu pour vous souvenir de cet état de fait. Les capacités qui renvoient les Tessères d'un Culte ennemi peuvent renvoyer cette Tessère dans la Pochette Commune, permettant ainsi à la collecte de ressources de reprendre sur ce Lieu.



L'inquisiteur se rend sur le Lieu 2, détruit le Sigil et tu le Cultiste après que celui-ci ai interagi avec le Paysan.



L'inquisiteur se déplace du Lieu 4 au lieu 3, car c'est le lieu le plus proche de l'endroit où le Cultiste a interagi avec le Paysan.

MODE COOPERATIF

PHASES DE JEUX DU MODE COOPERATIF

Phase de Préparation

Pendant la Phase de Préparation, effectuez les étapes suivantes (dans l'ordre, comme d'habitude):

1. Placez au hasard les 4 Jetons de Priorité.
2. Piochez au hasard, dans la Pochette Commune, 2 Tessères Maudite pour chaque Lieu et placez-lez dans les emplacements prévus.
3. Résolvez immédiatement les Tessères, Tessères de Culte, Tessères d'Inquisiteur et les Tessères des Paysans.
4. Placez tous les paysans disponibles.
5. Déplacez l'Inquisiteur sur chaque Lieu comprenant une Tessère d'Inquisiteur, en suivant l'ordre des Jetons de Priorité, et détruisez les Sigils si nécessaire.

Phase de Placement

Une fois que vous avez terminé la Phase de Préparation, vous pouvez commencer à placer vos cultistes dans chaque Lieu, comme d'habitude. Les autres joueurs vous limitent quant au nombre de cultistes que vous pouvez placer sur un Lieu, comme ils le feraient dans une partie compétitive. Les Paysans n'affectent pas le placement de vos cultistes.

Phase de résolution

Collectez des ressources, effectuez des Rituels et interagissez avec les Paysans de chaque Lieu dans l'ordre indiqué par les Jetons de Priorité. N'oubliez pas que les Paysans sont considérés comme des Cultistes ennemis à tous égards.

Phase de Profanation

Comme dans une partie normale, le premier tour n'a pas de Phase de Profanation.

Après le premier tour

Lorsque le premier tour est terminé, replacez toutes les Tessères disponibles dans la Pochette Commune, à l'exception des deux Tessères de Culte qui ont été placés dans la Pochette Commune au début de la partie ; elles retourneront dans les Livres des Rituels respectifs après avoir été résolus lors de la Phase de Préparation, comme c'est le cas normalement. Suivez ensuite les règles normalement en remélangeant les Jetons de Priorité et les Tessères. Si aucun joueur n'a utilisé de Rituels, il est possible que la Pochette Commune contienne moins de 10 Tessères Maudites. Dans ce cas, laissez les emplacements restants vides après avoir vidé la Pochette.

Phase de Profanation

Lorsque vous atteignez la Phase de Profanation, chaque joueur décide du nombre de Gouttes de Sang qu'il souhaite enchérir. Les enchères de tous les joueurs sont regroupées pour former l'Enchère Collective. Ensuite, vous révélez la Tessère placée sur Jeton de Profanation et calculez la difficulté d'enchère du lieu. Si l'enchère collective est supérieure à la difficulté de l'enchère, vous remportez l'enchère et réussissez à profaner le lieu. Les joueurs perdent toujours en cas d'égalité. Si vous remportez l'enchère, prenez le Jeton de Profanation (et donc les Points de Corruption). Rappelez-vous que les joueurs gagnent ou perdent ensemble.

Fin de la partie et décompte des points

La partie se termine au cinquième tour, après l'enchère pour le dernier lieu, l'Eglise. Calculez toute la Corruption que vous avez collectées en tant qu'équipe. Si vous n'avez pas réussi à collecter suffisamment de Corruption pour votre nombre de joueurs, vous perdez la partie. N'oubliez pas que les Cultes qui travaillent ensemble gagnent ensemble!

Conseils et règles fréquemment posées

- Lors de la Phase de Préparation, si la Tessère d'Inquisiteur apparaît dans un emplacement à gauche et que la Tessère de Culte se trouve à droite, l'inquisiteur est d'abord déplacé dans cet emplacement, puis le Sigil du Culte y est placé, ce qui le rend insensible aux destructions de l'Inquisiteur. Si les Jetons sont placés dans l'ordre inverse, le Sigil est détruit.
- Le Tessère d'Inquisiteur ne désactive la collecte de ressources que pour la ressource de l'emplacement spécifique qu'elle occupe, et non dans les deux emplacements.
- Il est possible de se débarrasser d'une Tessère d'Inquisiteur d'un Lieu pour rouvrir la collecte de ressources dans ce Lieu et protéger les Sigils et les Cultistes de la colère de l'Inquisiteur.
- N'oubliez pas que l'Inquisiteur ne se déplace que d'un Lieu vers celui où vous avez interagi avec un Paysan. Ayez toujours quelques coups d'avance pour piéger l'Inquisiteur dans un Lieu où il n'y a pas de Cultistes ou de Sigils.
- N'oubliez pas que le Tessère d'Inquisiteur utilise les règles du Flux des Ténèbres.
- Depuis les lieux 1 et 5, l'Inquisiteur ne peut se rendre que dans les lieux 2 et 4, respectivement.
- Retirer des Paysans d'un Lieu par n'importe quel moyen (les renvoyer, les tuer, les sacrifier pour des rituels, etc.), sauf en les sacrifiant à l'Arbre des Damnés, les retire temporairement du jeu et les rend disponibles pour être placés à nouveau.
- Sacrifier des Paysans sur l'Arbre des Damnés les élimine du jeu, jusqu'à la fin de la partie. Cela signifie que l'Inquisiteur aura plus de mal à détruire vos Sigils et vos Cultistes, et qu'il y aura moins de Paysans disponibles pour effectuer des actions.
- Les Rituels « En cas d'attaque » se déclenchent à la fois lorsque l'Inquisiteur détruit un Sigil ou tue un Cultiste et à chaque fois que les Paysans effectuent une action considérée comme une attaque selon les règles normales.



SOLO

MODE SOLO

Dans une partie solo, vous affrontez tous les Cultes ennemis qui n'utilisent pas les règles normales pour placer des Cultistes et corrompre un lieu. Ce mode solo est conçu pour être joué avec n'importe lequel des quatre Cultes et vous demandera de remplir 3 conditions de victoire avec un système de score centré sur les Jetons de Corruption. Gardez à l'esprit que chaque culte a son propre style de jeu, ce qui peut renouveler l'expérience de jeu.

Le but du jeu:
Pour gagner le solo de Dark Blood, vous devrez remplir 3 conditions de victoire à la fin de la partie.

1. Améliorer complètement tous vos Rituels.
2. Terminer la partie avec vos 8 Cultistes actifs.
3. Atteindre la position la plus élevée sur la piste des Faveurs Impies.

Ensuite, vous comptez votre score en ajoutant les Jetons de Profanation que vous avez réussi à gagner pendant la phase de Profanation. Le score maximum dans ce mode de jeu est de 17. Si vous ne remplissez pas l'une de ces conditions, vous êtes considéré comme ayant perdu la partie et c'est du coup inutile de compter votre score.

Difficulté
Le mode solo peut être joué sur 4 difficultés:
Facile: Placez seulement 1 Tessère de Culte ennemi en dessous chaque Jeton de Corruption.
Moyen: Placez 2 Tessères de Culte ennemi en dessous de chaque Jeton de Corruption.
Difficile: Placez 3 Tessères de Culte ennemi en dessous de chaque Jeton de Corruption.
Cauchemar: Placez les 4 Tessères de Culte ennemis en dessous de chaque Jeton de Corruption.

Mise en place

- Choisissez un votre difficulté.
- Sélectionnez un Culte de votre choix, prenez son Livre des Rituels, ses Cultistes et la Monstruosité, mettez-les en place comme d'habitude.
- Commencez avec 2 Gouttes de Sang et 1 Lingot d'Argent.
- Retirez de la boîte de jeu les Tessères suivantes : 1, 2, 3 et 4.
- Mélangez-les et placez-les face cachée sur les deuxième, troisième, quatrième et cinquième Jetons de Profanation. Ils seront utilisés plus tard lors de la Phase de Profanation. Le premier Jeton de Profanation n'a pas de Tessère.
- Placez les Tessères ennemies en dessous de chaque Jeton de Profanation en fonction de la difficulté. S'il reste des Jetons non placés, retirez-les du jeu.
- Placez toutes les autres Tessères Maudites dans la Pochette Commune.
- Retirez votre Tessère de Culte la plus à gauche et placez-la dans la Pochette Commune.
- La Pochette Commune doit maintenant contenir un total de 10 Tessères : les 3 Tessères des Paysans, toutes les autres numérotées et une des vôtres.
- Placez un de vos Sigils en bas de la piste des Faveurs Impies.
- Placez un Sigil ennemi dans la deuxième position en partant du haut sur la piste des Faveurs Impies. Tant que ce Sigil est plus haut que le vôtre, vous perdez toute égalité.
- Placez toutes les Cartes de Lieu comme d'habitude.
- Placez tous les Paysans comme d'habitude.

Règles spéciales

- Les Tessères placées sur les Jetons de Corruption représentent une valeur cachée qui s'ajoute à la difficulté de l'enchère. Vous devrez donc calculer, enchérir et prendre un certain risque pendant la phase de Corruption. Retournez-les face visible pour révéler leur valeur après avoir enchéri pendant la phase de Corruption. Cette valeur est additionnée à la difficulté d'enchère du lieu. Une fois l'enchère terminée, placez ces Tessères Maudites dans la Pochette Commune accompagné des Tessères ennemies se trouvant en dessous du Jeton de Profanation.
- La Difficulté d'Enchère du lieu est calculée de la façon suivante : additionnez la valeur de la Tessère + la quantité de Gouttes de Sang provenant des Sigils ennemis + la valeur inscrite sur le Jeton de Profanation. Si la valeur de votre enchère est supérieure à la Difficulté d'Enchère, vous gagnez le Jeton de Corruption. Les égalités sont résolues normalement en fonction de la position sur la piste des Faveurs Impies.
- Lorsqu'une Tessère des Paysans est piochée, placez 2 Cultistes ennemis au lieu des 2 Paysans que vous auriez normalement placés dans cet emplacement.
- Règles Solo spéciales pour le placement des Cultistes : Un maximum de 6 Cultistes peut occuper un même lieu. S'il y a 1 cultiste ennemi, vous pouvez placer 2 cultistes comme d'habitude. S'il y a 2 Cultistes ennemis, vous pouvez placer 1 ou 3 Cultistes. Pour placer un cultiste dans un Lieu où il y a 3 Cultiste ennemis ou plus, vous devez placer suffisamment de Cultiste pour que le nombre total de Cultiste présents sur le Lieu soit de 6. Exemple : S'il y a 4 Cultistes ennemis dans le Puits de l'Enfer, vous pouvez placer 2 Cultistes dans ce Lieu, car 4 Cultistes ennemis + 2 de vos Cultistes = 6 Cultistes au total.
- Vous avez la Majorité si vous avez placé plus de Cultistes dans un Lieu que de de Cultistes ennemis. Bien que vous jouiez toujours en premier puisque les Cultistes ennemis ne collectent pas de Ressources et n'effectuent pas d'autres actions, la Majorité est toujours une chose importante pour vous en vous permettant d'activer la Carte de Lieu.
- Le rôle principal des Cultistes ennemis est de restreindre le nombre de Cultistes que vous pouvez placer dans chaque Lieu et de vous faire lutter pour la Majorité.
- A la fin de chaque tour, retirez tous les Cultistes ennemis sauf un sur chaque Lieu, en supposant qu'il y en ait au moins un.
- Pour le reste des règles, suivez les mêmes règles que pour un jeu normal.

Phase de Préparation
Pendant la Phase de Préparation, effectuez les étapes suivantes (dans l'ordre, comme d'habitude):

1. Placez au hasard les 4 jetons de priorité.
2. Piochez au hasard et placez 2 Tessères Maudites dans chaque emplacement de chaque Lieu.
3. Résolvez immédiatement les Tessères, les Tessères de Culte et les Tessères des Paysans.
4. Placez les Paysans disponibles.

SOLO

Phase de Placement
Une fois que vous avez terminé la mise en place du jeu et la Phase de Préparation, vous pouvez commencer à placer vos Cultistes dans chaque Lieu en suivant les règles spéciales du mode Solo. Comme dans un jeu normal, vous pouvez placer 1 de vos Cultistes dans un lieu vide, puis 2 autres, et ainsi de suite. Cela fonctionne même si 2 Cultistes ennemis viennent occuper un Lieu, car vous pouvez placer 1 Cultistes puis 3 Cultistes, pour un total de 6 Cultistes. Le nombre maximum de Cultistes dans chaque Lieu est de 6.

Phase de Résolution
Collectez des Ressources, effectuez des Rituels et interagissez avec les Cultistes et les Paysans ennemis de chaque Lieu dans l'ordre indiqué par les Jetons de Priorité, comme vous le feriez dans une partie classique.

Phase de Profanation
Comme dans une partie normale, le premier tour ne comporte pas de phase de profanation.

Après le premier tour
Lorsque le premier tour se termine, replacez toutes les Tessères disponibles dans la Pochette Commune, à l'exception de votre Jeton qui a été placé dans la Pochette Commune au début de la partie; cette Tessère retourne dans votre Livre des Rituels une fois qu'elle a été résolue lors de la phase de Préparation, comme d'habitude. Ensuite, suivez les règles spéciales du mode solo pour retirer les Cultistes et continuez jusqu'à la Phase de Préparation du deuxième tour comme d'habitude en remélangeant les jetons de priorité et les Tessère Maudites.

Phase de Profanation
Lorsque vous atteignez la Phase de Profanation, enchérissez n'importe quelle quantité de Gouttes de Sang et ajoutez vos Sigils comme vous le feriez dans une partie normale. Ensuite, révélez la Tessère placée face cachée sur le Jeton de Profanation et calculez la Difficulté de l'Enchère. Si vous remportez l'enchère, vous obtenez le Jeton de Profanation et ses Points de Corruption. Les égalités sont résolues normalement en fonction des positions sur la piste des Faveurs Impies.

Fin de la partie et score
La partie se termine à la cinquième manche, après l'enchère pour le dernier lieu, l'Eglise. Si vous n'avez pas réussi à remplir les trois conditions de victoire, vous perdez la partie. Ajustez votre stratégie et réessayez la prochaine fois!



REMERCIEMENTS

Nous tenons à exprimer notre profonde gratitude aux personnes extraordinaires qui nous ont aidés à donner vie à ce jeu.

À notre directeur de la création inspiré: Geps

A notre chef de projet qui travaille dur: Ember

À nos sculpteurs 3D innovateurs: Alexis Rydas and Vaggelis Theodoridis

A notre Community Manager bien-aimée: Hera

À nos ardents gestionnaires des médias sociaux: Xenia and Ina

À nos testeurs de jeu dévoués
Nikos Taloumis, Antonis Voultsios, Konstantina Faka, Paulos Georgiadis, Matt, Diana, Vermel, Anna, Konstantina, Fenia, Jordan, Marianthi, Maria, Popi Antali, Vaggelis Theodoridis, Ismini Kiose, Meimaridis Stelios, Gannis Kotsifos, Elina Ellinis, Sofia Tsahoulidou, Alexandros Altalikis, Kona Sparow, Eleni Dalampira, Marina Sidiropoulou, Dimitris Palaskas, Chris, et nos nombreux autres testeurs aveugles.

Aux amis de l'histoire: Yellowbyte Studios

À notre spécialiste du marketing événementiel: Ioannis Laskaris

À notre fidèle compagnon: Sixty

*Enfin, je tiens à **remercier tout particulièrement** Ilias Anastasiadis, Sofia Tsaxoulidou, **et surtout**, VantoN.*

À tous nos amis et à notre famille qui nous ont soutenus par leurs encouragements et leur patience tout au long de ce voyage.

Et surtout, à tous nos donateurs dévoués. Votre foi en ce projet nous a inspirés et nous a guidés à chaque étape. Sans vous, ce projet n'aurait pas été possible.

Maintenant, allez-y et menez votre Culte à la victoire!

INDEX GLOSSAIRE

Arbre des Damnés 9

Argent (Ligot d') 7, 19

Caisse 7

Carte d'Objectif 9

Carte de Location 17

Cartes d'Evènements 9

Cercueil 7

Corruption 31

Cultistes 14

Enchère 29

Faveur Impie 18

Flux des Ténèbres 12

Icones des Ressources 11, 19

Incantation 25

Inquisiteur 12, 21

Jeton de Culte 31

Jeton de Points de Départ 8, 31

Jeton de Position 8, 31

Jeton de Priorité 11

Jeton de Sang 31

Jetons d'Objectif 34

Jetons de Faveur Impie 31

Jetons de Profanation 30, 31

Jetons Grimoire 31

Lieu 17, 29, 30

Livre des Rituels 7

Majorité 17

Monstruosité 21

Ordre de la Faveur Impie 8, 18

Paysan 13

Phase de Placement 14, 15

Phase de Préparation 11-13

Phase de Profanation 29, 30

Phase de Résolution 16-26

Pochette Commune 11

Pochette du Joueur 14, 15

Rituels 20-28

Rituels Passifs 27, 28

Sacrifice 23

Sang (Gouttes de) 23, 29, 30

Sigils 29

Sortilèges 24

Tessère 12

Tessère d'Inquisiteur 12, 21, 34-36

Tessère des Paysans 12

Tessères de Rituel 7, 20-28

Tessères Maudites 11, 12

Zone des Ressources 7