



Moines

**Croyants**

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

2



Moines

**Croyants**

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

2



Moines

**Croyants**

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

2



Moines

**Croyants**

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

2



Moines

**Croyants**

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

2



Travailleurs

**Croyants**

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

2



Travailleurs

**Croyants**

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

2



Travailleurs

**Croyants**

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

2



Ermite

**Croyants**

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

1



**Croyants**

**Ermite**

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

1



**Croyants**

**Intégristes**

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

1



**Croyants**

**Guerriers Saints**

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

4



**Croyants**

**Diplomates**

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

4



**Croyants**

**Démons**

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

2



**Croyants**

**Démons**

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

2



**Croyants**

**Démons**

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

2



**Croyants**

**Démons**

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

2



**Croyants**

**Démons**

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

2



**Croyants**

**Alchimistes**

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

**2**



**Croyants**

**Alchimistes**

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

**2**



**Croyants**

**Alchimistes**

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

**2**



**Croyants**

**Vampire**

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

**1**



**Croyants**

**Vampire**

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

**1**



**Croyants**

**Lycanthropes**

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

**4**



**Croyants**

**Pillards**

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

**4**



**Croyants**

**Illusionnistes**

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

**4**



**Croyants**

**Esprits**

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

**2**



Esprits

**Croyants**

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

2



Esprits

**Croyants**

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

2



Esprits

**Croyants**

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

2



Esprits

**Croyants**

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

2



Aliénés

**Croyants**

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

2



Aliénés

**Croyants**

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

2



Aliénés

**Croyants**

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

2



Revenant

**Croyants**

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

1



Révolutionnaires

**Croyants**

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

2

Croyants

Nihilistes

**Sacrifice :**

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

4

Guide Spirituel

Martyr

**Sacrifice :**

Equivalent à la pose d'une carte Apocalypse.

2

Guide Spirituel

Martyr

**Sacrifice :**

Equivalent à la pose d'une carte Apocalypse.

2

Guide Spirituel

Martyr

**Sacrifice :**

Equivalent à la pose d'une carte Apocalypse.

2

Guide Spirituel

Clerc

**Sacrifice :**

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

2

Guide Spirituel

Clerc

**Sacrifice :**

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

2

Guide Spirituel

Clerc

**Sacrifice :**

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

2

Guide Spirituel

Clerc

**Sacrifice :**

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

2

Guide Spirituel

Clerc

**Sacrifice :**

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

2



## Guide Spirituel

Clerc

### Sacrifice :

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

2

## Guide Spirituel

Clerc

### Sacrifice :

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

2

## Guide Spirituel

Clerc

### Sacrifice :

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

2

## Guide Spirituel

Shaman

### Sacrifice :

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

3

## Guide Spirituel

Anarchiste

### Sacrifice :

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

3

## Guide Spirituel

Paladin

### Sacrifice :

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

3

## Guide Spirituel

Ascète

### Sacrifice :

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

1

## Guide Spirituel

Devin

### Sacrifice :

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

1

## Guide Spirituel

Exorciste

### Sacrifice :

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

1

## Guide Spirituel

### Sorcier

#### Sacrifice :

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

3

## Guide Spirituel

### Tyran

#### Sacrifice :

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

3

## Guide Spirituel

### Messie

#### Sacrifice :

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

3

## Deus Ex

### Colère Divine

#### Sacrifice :

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

## Deus Ex

### Colère Divine

#### Sacrifice :

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

## Deus Ex

### Stase

#### Sacrifice :

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

## Deus Ex

### Ordre Céleste

#### Sacrifice :

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

## Deus Ex

### Fourberie

#### Sacrifice :

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

## Deus Ex

### Diversion

#### Sacrifice :

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



## Concentration

Deus Ex

### Sacrifice :

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

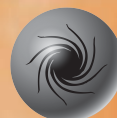


## Trou Noir

Deus Ex

### Sacrifice :

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



## Phœnix

Deus Ex

### Sacrifice :

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

## Influence Jour

Deus Ex

### Sacrifice :

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

## Influence Nuit

Deus Ex

### Sacrifice :

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

## Influence Néant

Deus Ex

### Sacrifice :

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

## Influence Nulle

Deus Ex

### Sacrifice :

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

## Influence Nulle

Deus Ex

### Sacrifice :

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

## Transe

Deus Ex

### Sacrifice :

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



Deus Ex

Miroir

**Sacrifice :**

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

Deus Ex

Bouleversement

**Sacrifice :**

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

Deus Ex

Inquisition

**Sacrifice :**

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

Apocalypse

Apocalypse



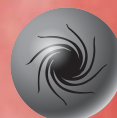
Apocalypse

Apocalypse



Apocalypse

Apocalypse



Apocalypse

Apocalypse

Apocalypse

Apocalypse

Brewalen



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

**Capacité :**

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

Divinité






shingua

Pertorse et retorse, Shingua est une Divinité que toutes les autres détestent.

**Divinité**

**Capacité :**

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






Llewella

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

**Divinité**

**Capacité :**

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







Drinded


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

**Divinité**

**Capacité :**

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







Gorpa

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

**Divinité**

**Capacité :**

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

Pui-Tara

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

**Divinité**

**Capacité :**

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






Yarstur

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

**Divinité**

**Capacité :**

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






Rowtec

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

**Divinité**

**Capacité :**

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






Gwengbelen

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

**Divinité**

**Capacité :**

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






Killinstred

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

**Divinité**

**Capacité :**

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

