**Entités du jeu :**

Divinités : Jour / Nuit / Aube / Crépuscule

Dogmes : Nature / Humain / Symbole / Mystique / Chaos

Valeurs du dé : Jour / nuit / néant

Cartes Action : Croyants / Guides Spirituels / Deux Ex / Apocalypses

* Utilisation d’un PA du type concerné ou de 2 PA jour / nuit pour cartes néant

**Lancement de Dé :**

Face Jour => 2 PA jour divinité Jour

1 PA jour divinité Aube

Face Nuit => 2 PA jour divinité Nuit

1 PA jour divinité Crépuscule

Face Néant => 1 PA néant pour Aube et Crépuscule

Possibilité de cumuler les PA

**Actions du joueur :**

* Pendant son tour :
* Se défausser d’une ou plusieurs cartes
* Compléter sa main
* Utilisation d’une ou plusieurs cartes action
* Sacrifice d’une carte Croyant ou Guide Spirituel
* A tout instant sauf lors du lancement d’une carte apocalypse: (actions multi thread)
* Utilisation de la capacité de la divinité
* Sacrifice d’une carte Deux Ex
* Utilisation d’une carte apocalypse sans origine

**Eléments importants :**

* **Divinité :**

Capacité de la divinité utilisable UNE fois par partie.

* **Guides spirituels :**

Guide les croyant s’ils ont au moins un dogme en commun (nb max de carte croyant pouvant être ajouté)

Impossible de récupérer les croyants que l’on vient de poser

Peut être sacrifié lorsqu’il a des croyants mais remet les croyants au milieu de la table

Guide sans croyant est défaussé

* **Croyant :**

Placés au centre de la table lorsqu’ils sont posés.

Peuvent être sacrifié par le joueur lorsqu’ils sont rattachés à un guide spirituel

* **Apocalypse :**

On connait tous la règle, ça tue des gens et puis voila …

Interrogations :

* Guides spirituels avec des croyants placés de façon visible ou caché ?

Réponse : aucune idée, plus de difficulté s’ils sont cachés.

* Obligation d’aller chercher des croyants dès que le guide spirituel est invoqué ?

Réponse : non car un guide sans croyant est défaussé.

* Peut-on sauvegarder des PA différents de l’origine de la divinité qu’on a ?

Réponse : ça peut être marrant