



Divine Corruption

RENAISSANCE

BUT DU JEU

● Dans Divine corruption : Renaissance vous incarnez un humain qui entame sa seconde et ultime vie au sein d'Aurae, le royaume et paradis des célestes. Récupéré par ces derniers et réduit au rang d'esclave, il ne tient qu'à vous de tout mettre en œuvre pour prouver votre valeur à vos maîtres et ainsi, à votre tour, rejoindre la caste céleste. Cependant, gardez à l'esprit qu'une vie d'esclave n'a que deux issues possibles, l'intronisation ou la mort.



CONTENU DE LA BOÎTE

LA BOÎTE CONTIENT 235 CARTES DONT :



44
MISSIONS



20 BONUS DE
PROFESSION



44 CARTES
DE RENOMS



72 CARTES
ACTIONS



32 CARTES
DE PROFESSIONS



12 CARTES
DE MAISONS



10 CARTES
D'ÉVÈNEMENTS



1 CARTES
DÉVIA NT



MISE EN PLACE DU JEU

1 - Effectuez une pile que nous appellerons "la pioche" contenant les cartes de bonus de professions, les cartes actions et la carte déviant (dos bronze). Mélangez ensuite les cartes et placez la pile au centre de la table.

2 - Effectuez une pile contenant les missions et les événements (dos violet). Mélangez ensuite les cartes et placez la pile au centre de la table.

3 - Placez ensuite les cartes de renoms (dos or) en les triant par valeur aux côtés des cartes de maisons (dos argent) et des cartes de profession (dos vert) de manière à ce que celles-ci soient accessibles tout au long de la partie.

4 - Distribuez 5 cartes de la pioche à chaque joueur.

5 - Chaque joueur choisit deux professions qu'il posera devant lui face visible. Il peut regarder sa main avant de prendre sa décision. Les joueurs choisissent l'un après l'autre leur profession et prennent chacun deux professions distinctes.

6 - Distribuez au hasard une carte de Maison à chaque joueur. Disposez-la sous l'une de vos cartes de profession, celle-ci sera doublée.

7 - Définissez le joueur qui commencera.

DÉROULEMENT D'UN ACTE

● On appelle un "acte" un tour de table complet. C'est-à-dire que chaque joueur a joué son tour.

● À chaque début d'acte, le joueur avec le moins de renom pioche et place au centre de la table autant de cartes de missions que de joueurs +1. Puis il décide quel joueur commence l'acte (lui-même ou un autre).

● Les joueurs jouent ensuite leur tour en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre.

● Au premier acte, défaussez les événements en prenant en compte le renom des joueurs.

DÉROULEMENT DU TOUR D'UN JOUEUR

● Au début de son tour, le joueur pioche jusqu'à deux cartes. Il ne peut avoir plus de cinq cartes en main sauf contre-indication par un pouvoir de maison.

● Il peut ensuite effectuer une seule de ces deux actions :

1 - Se défausser jusqu'à deux cartes et/ou piocher jusqu'à deux cartes.

2 - Effectuer une mission : Pour effectuer une mission, il faut que la somme des professions du ou des participant(s) soit au moins égale aux prérequis notés dans les fanions de la carte mission.

2a - Si le joueur peut réaliser la mission seul, il acquiert alors la première récompense de renom indiquée sur la carte. (*Repère a*)



2b - Si le joueur demande de l'aide afin de réaliser une mission qu'il n'aurait pas pu accomplir seul. Distribuer les récompenses de renom en fonction du nombre de joueurs ayant accompli la mission en suivant la valeur indiquée sur la carte. (*Repère b et c*)

Attention, le nombre de joueurs qui effectuent une mission ne peut dépasser la valeur indiquée sur la carte.

LES CARTES DE LA PIOCHE

Généralité :

● Le nombre maximum de cartes en main ne peut être supérieur à 5. Si vous piochez et dépassez votre limite, défaussez-vous immédiatement des cartes de votre choix afin de revenir à la limite maximale.

● Vous pouvez jouer vos cartes à n'importe quel moment, sauf si votre carte indique le contraire. La mention "Après avoir résolu une mission" est un exemple de carte contextuelle que vous trouverez sur la carte "Leader".

● Lorsqu'un joueur joue une carte contenant l'icône "Stop" (Icône de main), la partie s'arrête le temps que le joueur effectue l'effet de sa carte.



● Il existe des cartes et des pouvoirs de maison annulant l'effet d'autres cartes, vous pouvez les jouer sur les cartes avec l'icône "Stop".

● Les cartes ne contenant pas l'icône "Stop" peuvent être jouées en même temps.

● Vous ne pouvez pas jouer une carte demandant d'échanger, de donner ou de défausser des cartes si le ou les joueur(s) concerné(s) n'ont pas le nombre suffisant de cartes en main. "Mise en commun" ne répond pas à cette règle puisqu'il est précisé "Jusqu'à 2 cartes".

Conflit :

● Si deux cartes sont jouées à la suite et qu'il y a conflit entre les joueurs, il vous faudra vous départager en fonction de vos professions. Le joueur ayant la plus haute diplomatie l'emporte. Si la valeur de leur profession de diplomatie est égale, on compare ensuite la profession de marchand et ainsi de suite en suivant le schéma ci-dessous.

Diplomatie > **Marchand** > **Soldat** > **Espion**

Exemple :

Deux joueurs souhaitent utiliser "Assignment forcée" alors qu'il ne reste qu'une place dans la mission. Le joueur avec le plus de diplomatie déclenche l'effet de sa carte alors que l'autre joueur se défausse de la sienne.

● Pour toutes les autres cartes de pioche où le cas du conflit ne s'applique pas, résolvez les cartes dans l'ordre où elles ont été jouées.

Carte d'action de profession:

● Certaines cartes nécessitent de posséder un certain niveau de profession pour pouvoir être utilisées. Il vous faut donc posséder le prérequis afin de pouvoir les jouer.

Cas pratique de la carte action « Approvisionnement » :

Cette carte possède l'icône "Stop". Le cercle jaune avec un "1" indique qu'il s'agit d'une carte de classe. Il faut donc au moins 1 marchand pour pouvoir jouer cette carte. Il existe des cartes de valeurs 1 et 2 pour les 4 professions. Les bonus temporaires de profession et les maisons sont comptabilisés pour activer l'effet.



Les cartes de « soldat » ont une couleur **rouge**.
Les cartes d'« espion » ont une couleur **verte**.
Les cartes de « marchand » ont une couleur **jaune**.
Les cartes de « diplomate » ont une couleur **bleue**.

LES MISSIONS

Toutes les missions ont un cumul de profession nécessaire à leur réalisation. Ici, il vous faudra cumuler au moins 1 Espion, 3 Marchands et 1 soldat. Additionnez les professions de tous les joueurs participant à la mission en comptant les maisons et bonus temporaires afin de réaliser celle-ci.



En bas de la carte se trouve le renom gagné en fonction du nombre de participants. Le chiffre en-dessous indique le nombre de renoms gagnés pour chaque joueur ayant participé. (30 seul, 10 à deux, 5 à trois).

À noter :

● Il est interdit de demander de l'aide à un joueur en indiquant que nous possédons en main des cartes de bonus temporaire qui pourraient nous donner les prérequis de la mission. Il faut d'abord jouer ces bonus temporaires, puis demander de l'aide.

Par exemple : "Thomas, veux-tu m'aider, si je joue ma carte de soldat, nous aurons assez." Ceci est interdit, jouez d'abord vos cartes, puis demandez de l'aide. Libre aux joueurs de refuser afin de vous faire gaspiller vos cartes bonus.

LES MAISONS

● Toutes les maisons vous confèrent un pouvoir supplémentaire que vous pouvez utiliser quand bon vous semble en tenant compte des limitations indiquées sur la carte.

● Vous avez, au début de la partie, placé votre carte de maison sous la profession de votre choix afin de doubler sa valeur. Si vous êtes amené à changer de maison, aléatoirement ou non, durant la partie, vous pouvez alors déplacer votre carte de maison sous une profession différente si cela vous arrange.

GAIN DE PROFESSION

● Lorsqu'un joueur atteint 25 puis 50 de renom, il peut choisir une profession supplémentaire parmi les deux qu'il possède déjà.

INTRONISATION, VICTOIRE ET FIN DE PARTIE

● Lorsqu'un joueur atteint 75 de renom, il est intronisé et gagne la partie. La partie s'arrête alors à la fin de l'acte en cours. Tous les joueurs ayant atteint 75 de renom à la fin de cet acte gagnent la partie. Le joueur avec la carte "Déviant" en main perd la partie.



VARIANTE DE JEU : MENTOR (NB DE JOUEURS PAIR)

● Lorsque les joueurs maîtrisent les règles, vous pouvez utiliser cette variante.

● Si un joueur atteint les 50 de renom, il doit alors prendre le joueur avec le moins de renom et sans mentor sous son aile. À partir de ce moment, le mentor a pour obligation d'assister son poulain en toutes circonstances. À noter, le mentor et le poulain ne peuvent utiliser des cartes qui viseraient à entraver l'autre.

● Pour simplifier, si le poulain demande de l'aide à son mentor pour effectuer une mission durant son tour, celui-ci doit obligatoirement l'assister sans possibilité de refus. De même, si le mentor effectue une mission à son tour et que son poulain souhaite le rejoindre, il doit obligatoirement se plier à sa décision.

● La partie s'arrête dès qu'un mentor et son poulain ont tous deux passé 75 de renom. Terminez l'acte comme vous le faites habituellement.



ÉQUIPE - ÂME SŒUR (NB DE JOUEURS PAIR)

● Lorsque les joueurs maîtrisent les règles et sont en nombre pair, vous pouvez utiliser cette variante.

● Les joueurs se regroupent par paires (2c2 ou 2c2c2).

● Chaque paire possède une maison commune (une seule carte pour les deux joueurs). L'un des deux joueurs est alors défini comme référent de la Maison et il sera le seul habilité à utiliser ou appliquer le pouvoir de la maison (ex : pour la maison de La Compassion, seul le référent verra sa main et sa pioche augmenter).

● Une fois le référent défini et en début d'acte, celui-ci devra placer sa carte de maison sous la profession dont il souhaite doubler la valeur (voir « les maisons »). Le référent partagera sa profession doublée avec son âme sœur, et ce même s'ils ne partent pas en mission ensemble.

Ex : Thomas est référent. Thomas est 1 marchand et 2 espions (1 espion + bonus de maison). Claire n'est pas référente.

Si Thomas effectue une mission seul, on comptabilise alors ses professions normalement.

Si Claire et Thomas effectuent une mission ensemble, on cumule alors les professions normalement.

Si Claire effectue une mission seule, elle ajoute l'espion 2 de Thomas à ses professions.

● Vous pouvez changer de référent à chaque début d'acte et de ce fait modifier la profession qui lui est associée.

● À noter, il est tout à fait possible de révéler votre main à votre âme sœur et de discuter stratégie sans aucune limite.

● Pour gagner, les âmes sœurs doivent atteindre 200 de renom cumulé et avoir un minimum de 75 de renom chacun. Si l'un des deux joueurs est Déviant, le duo perd la partie.



MAÎTRE DE SON DESTIN

● Une variante simple qui vous permet de choisir votre maison d'entrée.

● Pour plus de stratégie, vous pouvez considérer tout changement de maison aléatoire comme un changement pour la maison de votre choix.

JOUEURS EXPÉRIMENTÉS

● Vous n'êtes plus bridés à deux professions. Vous pouvez choisir une troisième et quatrième profession à 25 et 50 de renom.



PÉRIODE DIFFICILE

● Lorsque les joueurs maîtrisent les règles, vous pouvez utiliser cette variante.

● Au début de la partie, le premier joueur place au centre de la table un nombre de missions égal à la moitié des joueurs (arrondi à la valeur supérieure).

● À chaque fois qu'une mission est accomplie, remplacez-la par une nouvelle.

● Si vous dépérez l'événement « Le temps manque », ne le remplacez pas. Le reste de la partie s'effectuera avec une mission de moins.

● Vous ne vous défaussez pas des missions restantes à la fin de l'acte.

VERS LA GLOIRE ET AU-DELÀ

● Lorsque les joueurs maîtrisent les règles, vous pouvez utiliser cette variante.

● Le jeu se déroule en 3 parties de 3 actes chacune. Le joueur ayant accumulé le plus de renoms à la fin des 3 parties gagne.

● Si vous finissez la partie avec le déviant en main, votre renom est divisé par 2.



Note globale : Il est tout à fait possible de mixer les variantes et d'expérimenter avec le jeu. Nous vous invitons d'ailleurs à le faire et à venir partager vos idées avec nous sur facebook: @PariaEdition.

REMERCIEMENTS

● Un grand merci à toi "Joueur" de faire confiance à deux frères qui ont le rêve fou de vivre de leurs créations.

● Un autre grand merci à Shredderdima qui illustre à la perfection nos jeux (retrouvez-le sur <https://www.fiverr.com/shredderdima>) et à Maco pour son travail de graphiste sur la boîte et toutes les cartes (retrouvez-la à cette adresse <https://maco.design/>).

● Dans le désordre le plus total et incompréhensible, merci à tous les testeurs. Que ce soit à l'étape de prototype, en salon, à la maison, en association, etc. Tous vos retours nous permettent de progresser et d'avancer. Merci en particulier à Johan et Ben d'être toujours présents pour tripoter du bout de papier. Merci à tous ceux qui nous ont kickstartés. Merci à tous ceux qui nous suivent sur les réseaux sociaux et qui forment une superbe communauté toujours à l'écoute, toujours volontaire.

● Un dernier merci à notre famille qui nous encourage et nous soutient au quotidien.

Retrouvez tout notre univers sur :
www.paria-edition.fr

PARIA

LE ROMAN DIVINE CORRUPTION

Divine corruption : Déviance est le premier tome d'une série de fantasy. Il retrace les déboires d'un soldat au premier royaume, un plan divin où les humains sont à la fois esclaves et salvation de la lignée céleste. L'univers mélange magie, politique, psychologie et froideur. Il reflète notre perception du monde en extrapolant la partie que l'on essaie parfois d'oublier. L'ambition, la cruauté, l'orgueil, autant de péchés qui peuvent faire basculer une vie et un royaume.

« Joseph est un soldat humain tricentenaire ambitieux à la recherche d'une opportunité rare, rejoindre la caste céleste. Pour ce faire, il entre au service d'un archange manipulateur et avide de pouvoir qui l'entraîne dans une course pour sa survie. Fier et déterminé, il accepte sans hésitation la tâche qui lui est confiée, loin d'imaginer toute la portée de cette décision.

Que devient-on à notre mort terrestre ? Un paradis, un dieu aimant et bienveillant attendant patiemment notre venue, facétie ou vérité ? Derrière la beauté se cache parfois la pire des cruautés. »

