

## BUT DU JEU

De votre vivant, vous avez vécu votre lot de misères mais vous étiez loin d'imaginer l'horreur sans nom qui vous attendait de l'autre côté du voile.

Cela fait des mois que vous êtes dans une file d'attente interminable, coincé entre Gérard et Dylan. Des mois que le premier vous ressasse son excitation à l'idée de rencontrer Johnny alors que le second vous abreuve de ses hauts faits vidéoludiques. Des mois que vous n'avez pour seule compagnie sensée que ce document administratif affichant ce nombre si stupidement élevé que vous n'arrivez toujours pas à vous le représenter.

Félicitations!
Vous venez de mourir!
Il est l'heure pour vous de démarrer
votre nouvelle et incroyable vie\*!

Votre temps d'attente est estimé à **423 673 417 998** minutes\*\*!

\* Offre soumise à conditions.
Voir moralités terrestres du défunt.

\*\*Les salariés de l'au-delà ™ ne peuvent être tenus responsables de tout retard ou autres troubles indépendants de leur volonté.
Cette estimation ne concerne pas les heureux détenteurs d'un pass VIP GOLD coupe-file premium.

Comme pour vous convaincre, vous lisez à voix haute l'offre alléchante située en bas de la page.

Votre attente est insoutenable ? Vos voisins d'infortune vous importunent ? Rejoignez-nous, l'équipe de l'au-delà ™ vous tend les bras!

Intégrez notre équipe de passeur\*
dès maintenant et obtenez à coup sûr
un pass VIP GOLD coupe-file premium\*\*!
Dites "3615 Intérim" deux fois de suite
pour rejoindre le programme!
Alors, qu'attendez-vous?

\*Passeur est une profession réglementée par la convention collective des passeurs de l'au-delà selon les modalités définies par l'article 3 du décret 14 du recueil 159 de Passe-Passe&co rédigé le 01/01/0000. \*\*Un seul pass VIP GOLD coupe-file premium sera délivré par décennie au plus performant d'entre vous.

"Moi! Toute ma vie que j'ai bossé à l'usine! Hors de question que je fasse du rab! Pis c'est pas tant que ça 423 6... Peu importe! Je vis au jour le jour, pour demain, pas pour hier!" bougonna Gérard.

"Ouais sans moi. J'ai peur du burnout devant tant de pression. Et je suis sûr que y'a pas la fibre! Je t'ai parlé de ma game de la ligue des légendes de juin 2019? J'étais dans la forêt quand..." entama une énième fois Dylan.

"3615 INTERIM! 3615 INTERIM!"
vous suppliez fou de rage.

## CONTENU DE LA BOÎTE



34 bouteilles d'eau



26 cœurs



18 sels



14 dés



44 monstres



37 événements



44 âmes errantes



15 personnages



15 plaques funéraires

et 1 dé noir



1 joueur actif



6 aides de jeu





## MISE EN PLACE







verso limbes



verso purgatoire

Mélangez les cartes tunnel (verso bleu) et faites-en une pile face cachée sur un coin de la table. Faites de même pour les cartes des limbes (verso jaune) et du purgatoire (verso rouge).

Mettez le dé noir au centre de la table.

### Chaque joueur:

pioche aléatoirement un personnage puis prend la plaque funéraire de son personnage avant de la lire à haute voix;

pioche 3 cartes de la pile tunnel (ou de la pile des limbes s'il est fossoyeur);

prend un dé 6 rouge et le place sur la valeur 3. Il servira à compter les points de vie;

prend une carte d'aide de jeu s'il en ressent le besoin: on ne juge pas dans l'au-delà.

Le dernier joueur ayant travaillé en intérim débute la partie. Donnez-lui la carte du joueur actif (Exemple de mise en place à la page suivante).































## DÉROULEMENT D'UN TOUR

### L'Errance

Le joueur actif pioche face cachée de 1 à X cartes (X étant le nombre de joueurs). Il peut piocher dans n'importe quelle pile de lieu pour effectuer le mélange de son choix.

Exemple : À 4 joueurs, le joueur peut effectuer les mélanges qu'il désire dont voici des propositions :

**le joueur modéré :** 2 cartes du tunnel, 1 carte des limbes et 1 carte du purgatoire;

**l'aventureux**: 0 carte du tunnel, 0 carte des limbes et 4 cartes du purgatoire;

**le curieux :** 1 carte du tunnel, 1 carte des limbes et 1 carte du purgatoire;

**le mou :** 1 carte du tunnel, 0 carte des limbes et 0 cartes du purgatoire;

Les lieux ne contiennent pas les mêmes cartes. Plus un lieu est dangereux, plus ses récompenses sont élevées.

Du moins dangereux au plus dangereux on trouve le tunnel, les limbes et le purgatoire.

Une fois toutes les cartes piochées, le joueur actif peut toutes les retourner et former une file de cartes nommée "**l'épreuve**".

Réorganisez "l'épreuve" en plaçant d'abord les

cartes d'événements puis celles de monstres et enfin toutes les autres cartes par type (Coeur, eau, sel, dé, âme errante).

### Pivotez le livret de règles

Sels Bouteilles Monstres Événements

### Le Dilemme

En commençant par le joueur à la gauche du joueur actif, chaque joueur va prendre non pas une mais deux décisions.

Tout d'abord, le joueur va pouvoir décider d'accompagner ou non le joueur actif. Tous les joueurs accompagnant le joueur actif affrontent les dangers de l'épreuve et se partagent les récompenses lors du "recueil". Pour indiquer que vous accompagnez le joueur actif, tournez votre carte de personnage d'un quart de tour.

## Si le joueur refuse d'accompagner le joueur actif, il gagne 2 points de vie.

Note : certains malus de personnages peuvent vous obliger à accompagner le joueur actif, et ce, même si vous avez déjà refusé de l'accompagner.

Puis, le joueur peut ajouter une carte de sa main à "**l'épreuve**". Si c'est un monstre, vous devrez le combattre et si c'est un événement, vous devrez le résoudre. Si c'est un autre type de carte, les autres joueurs peuvent vous remercier.

Note : un joueur peut ajouter une carte à "**l'épreuve**" même s'il n'accompagne pas le joueur actif.

On effectue un tour de table jusqu'à revenir au joueur actif. Celui-ci est obligé de participer. Il peut décider d'ajouter une carte de sa main à l'épreuve.

## L'Épreuve

Les joueurs qui ont décidé de participer vont maintenant devoir surmonter l'épreuve pour pouvoir se partager les récompenses. S'il n'y a ni événement, ni monstre, passez au recueil.

### En premier : Résolution des événements

Résolvez-les par ordre d'apparition dans l'épreuve. Pour résoudre un événement, le joueur actif lance le dé noir puis lit le texte inscrit sur la carte. Chaque joueur fait de même sauf si l'événement possède l'icône , auquel cas seul le joueur actif effectue le jet. Recommencez l'opération pour chaque événement de l'épreuve.

Note : si un événement apparaît durant l'épreuve: si les événements ont déjà été résolus, résolvez-le immédiatement; si les événements sont en cours de résolution, résolvez-le en dernier;

#### En second : Combattre les monstres

Affrontez-les par ordre d'apparition dans l'épreuve. Pour combattre un monstre, on commence par le joueur actif. Celui-ci lance le dé 6 noir dont le jet doit être supérieur ou égal à la valeur indiquée sur la carte de monstre. S'il réussit, le monstre perd 1 point de vie. S'il échoue, il perd autant de points de vie que les dégâts infligés par le monstre. On passe ensuite au joueur à sa gauche. Le combat se déroule

jusqu'à la mort des joueurs ou du monstre. Une fois le monstre vaincu, on passe au monstre suivant en gardant l'ordre des joueurs en cours.

S'il n'y a plus de monstres, vous avez survécu à l'épreuve; bravo !

### Mort d'un joueur lors de l'épreuve

Lorsqu'un joueur perd son dernier point de vie, il meurt (encore...). Puis il :

défausse l'équivalent d'au moins 3 points en carte monstres et/ou événements;

récupère 3 points de vie;

ne participe plus à "**l'épreuve**" de ce tour. Il n'effectue plus de jet pour les événements et ne participe plus au combat contre les monstres. Il sera présent pour **le recueil**.

reste là bêtement en se demandant comment un mort a-t-il pu re-mourir.

### Le Recueil

Si au moins un joueur survit à l'épreuve, le recueil a lieu. Dans le cas contraire, mettez-les cartes de "**l'épreuve**" à la défausse.

Tous les joueurs ayant participé à "**l'épreuve**" (morts ou non) se partagent les cartes de l'épreuve.

Tout d'abord, le joueur actif choisit une carte et la place devant lui l'ajoutant ainsi à **son butin**. Puis c'est au tour du joueur à sa gauche et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de cartes à se partager.

Les cartes récupérées de cette manière s'ajoute à votre butin. Si elles possèdent des points, elles seront comptabilisées en fin de partie. S'il s'agit d'objets, vous pourrez les utiliser quand vous le souhaiterez. S'il s'agit de cœurs, défaussez la carte immédiatement et augmentez votre nombre de PV. Les cartes situées dans les butins sont visibles par tous.

Lors de la partie, certains effets comme le bonus de l'assoiffé, par exemple, vous permettent de prendre des cartes supplémentaires à votre butin.

Note : lors du recueil, on ne peut pas sauter son tour et refuser de prendre une carte sauf si l'on est l'aventurière.

### Fin de tour

Une fois le recueil terminé, le joueur à la gauche du joueur actif devient le nouveau joueur actif. Un nouveau tour peut commencer.

### Pioche d'un lieu vide

Si un lieu ne possède plus de carte, piochez les cartes qui devraient provenir de ce lieu dans la pile de difficulté directement supérieure.

### **VOTRE MAIN DE CARTES**

Dans l'au-delà bouteille, votre main ne vous appartient pas. Les cartes présentes dans votre main n'ont pour seule utilité que d'être ajoutées à l'épreuve. Par exemple, vous ne jouerez jamais du sel ou un cœur depuis votre main. Les seules cartes vous appartenant sont celles de votre butin que vous avez récupérées lors du recueil.

De fait, lorsqu'il vous est demandé de défausser des cartes, et s'il n'est rien précisé, vous devez défausser les cartes de votre butin et non les cartes de votre main.

Tout au long de la partie, les joueurs doivent avoir minimum 3 cartes en main. Si vous en avez moins de 3, piochez-en immédiatement jusqu'à en avoir de nouveau 3.

Sauf si un effet vous indique le contraire, vous piochez toutes vos cartes dans la pile tunnel.

## FIN DE LA PARTIE, DÉCOMPTE DES POINTS ET VICTOIRE

### La partie dure :

2 tours de table à 4 joueurs ou plus;

3 tours de table à 3 joueurs.

À la fin de la partie, chaque joueur compte les points de victoire en additionnant :

les points de ses événements et de ses monstres;

les points de ses âmes errantes passées dans l'au-delà (cf. p.19).

Exemple : L'âme errante "Le Cuisinier" ne rapporte aucun point puisqu'elle n'est pas passée dans l'au-delà. **Le total est donc de 11 points.** 



Le joueur possédant le plus de points à la fin de partie est déclaré victorieux. En cas d'égalité, le joueur ayant passé le plus d'âmes errantes dans l'au-delà est victorieux.

Et si y'a encore égalité, c'est la marave!

## LES DIFFÉRENTS TYPES DE CARTE

## Les personnages et les plaques funéraires





Donné à chaque joueur au début de la partie, chaque personnage s'accompagne d'une plaque funéraire indiquant son bonus et son malus. Prenez-en bien connaissance, les joueurs aguerris sauront adapter leur stratégie en fonction de ces caractéristiques.

### Les cœurs



Ces cartes vous permettent de récupérer instantanément autant de points de vie que la valeur inscrite sur la carte. Utilisez votre dé 6 rouge pour compter les points de vie qu'il vous reste. Vous ne pouvez dépasser 6 points de vie. Vous ne pouvez pas garder de cartes de coeur dans votre butin.

### Le sel



Le sel est un agent abrasif vous permettant, lors d'un combat, d'infliger des dégâts aux monstres au lieu de lancer votre dé. Une fois utilisé, il est défaussé.

### L'eau

Cette ressource pure et rare est l'élément le plus important du jeu. Elle vous permet de passer des âmes errantes dans l'au-delà et donc d'accumuler de nombreux points. Une fois utilisé, elle est défaussée.



### Les dés



Les cartes possédant un dé vous permettent de modifier le résultat lorsque vous lancez votre dé. Certains événements dévastateurs peuvent mettre en pièce votre stratégie. Ne négligez pas ces cartes, surtout si vous êtes de nature à défier les lois de la probabilité. Une fois utilisé, elle est défaussée.

### Les événements



Lors de l'épreuve, les événements sont toujours résolus avant les monstres. Pour résoudre un événement, il vous suffit de lancer votre dé et de lire le texte correspondant à votre résultat. Un joueur récupérant un événement lors du recueil se verra attribuer des points de victoire.

### Les monstres

Lors de l'épreuve, les monstres sont combattus après avoir résolu les événements. Un joueur récupérant un monstre lors du recueil se verra attribuer des points de victoire.

Les monstres possèdent un pouvoir se déclenchant à certains moments précis du tour et durant



jusqu'à leur mort ainsi que les éléments suivants :



un nombre de points de vie;



un nombre de dégâts infligés lorsque le joueur rate son jet;



une valeur à égaler ou surpasser pour le blesser.

### Les âmes errantes



Les âmes errantes sont des fantômes ayant perdu l'esprit à force d'attendre leur tour. Il faut dire que c'est long 426 734 ... Mince!

En plus d'être mignonne, chacune d'entre elles possède un pouvoir unique.

Note : les âmes errantes n'ont pas de points lorsqu'elles sont en jeu. Vous ne pouvez donc pas les utiliser pour payer la pénalité de mort.

## Passage dans l'au-delà

Une âme errante peut être passée dans l'au-delà à **n'importe quel moment du jeu** en payant son coût en eau. Placez l'âme errante sous votre plaque funéraire pour indiquer qu'elle est à présent hors du jeu. Cette âme errante ne vous accorde plus son pouvoir mais vous apporte des points supplémentaires à la fin de partie. Vous ne pouvez plus perdre cette âme errante de quelque manière que ce soit.

### Calcul d'eau des passages dans l'au-delà

Lorsque vous passez plusieurs âmes errantes dans

l'au-delà, vous devez vous acquitter de la valeur totale d'eau nécessaire. L'eau excédentaire est perdue si elle n'est pas utilisée dans l'instant. Une seule carte d'eau de plusieurs litres peut être utilisée pour passer plusieurs âmes errantes dans l'au-delà.

Pour rappel, vous ne pouvez plus perdre cette âme errante de quelque manière que ce soit.

Par exemple, pour 2 âmes errantes avec un coût total de 3 litres :



1L + 2L = 3L



Exemple 1



Exemple 2 **OK** 



Exemple 3
OK mais 1L
sera perdu!

## **RÈGLES AVANCÉES**

### Résolution des effets

Si un effet ne peut se résoudre pour une raison quelconque, celui-ci est nul. Certains effets sont utilisables lorsque vous le souhaitez. D'autres se déclenchent à des moments précis du tour. Les effets commençant par "Au début de" se déclenchent au tout début de la phase en question.

Souvent, plusieurs effets devront se résoudre au même moment. Résolvez les effets de chaque joueur en suivant l'ordre du tour de table.

## Ça va trancher chérie!

Si un effet discordant se déclenche lors de la partie, le joueur actif tranche pour le groupe.

## Dé lancé, dé joué!

Un jet ne peut être inférieur à 1 ou supérieur à 6. De plus, nous vous conseillons de subir les conséquences de vos lancers de dé. Par exemple:

je combat le léviathan (Monstre du purgatoire) qui me fait perdre une carte d'eau si je rate mon jet de dé;

je possède une carte de 5L et des âmes

errantes;

je peux donc passer mes âmes errantes avant d'effectuer mon jet de dé;

en revanche, si je décide de lancer le dé et que j'échoue lamentablement, je ne peux pas passer mes âmes errantes avant de subir l'effet du leviathan.

### Embrasser le chaos!

Il est plus que probable que le jeu devienne si chaotique que certains effets soient oubliés. Comme on dit par chez nous, souffler n'est pas jouer. Embrassez simplement le chaos et profitez de cette expérience ludique sans vous soucier du passé. Après tout, vous avez l'éternité devant vous.

### REMERCIEMENTS

Une pensée chaleureuse pour Maco, notre source de joie quotidienne et graphiste de l'équipe. Un merci à Isley qui a aidé à peaufiner ce jeu. Un grand merci à Marie qui a aidé à la relecture du manuel. Un merci aux contributeurs de la campagne de financement ainsi qu'aux partenaires qui ont grandement participé à sa réussite.

# DIVINE CORRUPTION: RENAISSANCE

Tiré du roman éponyme, Divine Corruption : Renaissance, vous propose de vous plonger dans cet univers sombre et fascinant le temps d'une partie de cartes. Chaque joueur y incarne un humain au service d'un maître belliqueux. Esclave, vous devrez faire vos preuves pour espérer devenir céleste et ainsi échapper à l'échafaud.

Vous devrez donc, tout au long de la partie, réaliser seul ou en coopération des missions nécessitant certaines compétences (Soldat, espion, marchand et diplomate). Chaque mission réussie vous accordera alors sa part de renom afin de vous attirer les faveurs de votre détenteur. Il ne tient qu'à vous de tisser des liens avec vos congénères pour vous frayer un chemin jusqu'à la victoire. Mais serez-vous tous en mesure d'échapper à la mort?

En effet, dans ce jeu semi-coopératif, la victoire et la défaite ne tiennent parfois qu'à une simple décision. Tous les joueurs sont en capacité de gagner la partie, mais l'inverse est tout aussi probable.

www.paria-edition.fr



### **GLOSSAIRE**

PV: Points de vie des monstres ou des joueurs.

**L'Errance**: Première phase d'un tour consistant à piocher des dans le tunnel, les limbes et/ou le purgatoire (cf. p.8).

**Le Dilemme** : Deuxième phase d'un tour où l'on choisit d'accompagner le joueur actif et/ou d'ajouter une carte à **L'Épreuve**. (cf. p.10).

**L'Épreuve** : Résolvez les événements puis affrontez les monstres (cf. p.11).

**Le butin**: Désigne toutes les cartes possédées par un joueur. Elles se trouvent sur la table devant lui et sont visibles par tous. (cf. p.13).

**Le sel** : Permet d'infliger des dégâts aux monstres (cf. p.17).

**Les coeurs** : Permettent aux joueurs de récupérer des PVs (cf. p.16).

**Les événements** : Déclenchent des effets aléatoires positifs ou négatifs (cf. p.18).

**Les monstres** : Sont combattus après avoir résolu les événements (cf. p.18).

**Les âmes errantes** : Les âmes errantes sont des fantômes ayant perdu l'esprit (cf. p.19).