

4P FOURPLAY

JEU DE CARTES À COLLECTIONNER

GODDESS

THE CONVERGENCE

Livret de règles officiel

ÉDITION **v3.0.1** · INCLUANT L'ÈRE **DEMONIA**

SOMMAIRE

Table des matières

Du premier Souffle jusqu'au Trône

I **Présentation** 03

1.1 But du jeu · 1.2 Installation 03

1.3 Fonctionnement général 05

1.4 Les zones 10

1.5 Les cartes 15

II **Déroulement d'un tour** 17

2.1 Début du tour · 2.2 Actions & Réactions 17

2.3 Combats · 2.4 Fin du tour 20

III **Aptitudes de classes** 22

Exécutrices · Séductrices · Manipulatrices · Dominatrices 22

IV **Pouvoirs d'ères** 27

4.1 Cyberia · 4.2 Fantasia · 4.3 Sylvania · 4.4 Divinia 27

4.5 L'Ère Demonia : Le Portail Démoniaque NOUVEAU 29

V **Cas particuliers & index des termes** 32

> **MISE À JOUR V3.0.1** 2 CHANGEMENTS
>
> Cette édition intègre deux changements de règles, signalés par l'onglet **v3.0.1** dans les pages concernées. La ***résolution des combats*** se fait désormais au moment choisi par le joueur actif, et le ***combat forcé jusqu'à la mort*** disparaît. Détails au chapitre II (§2.3).

I. PRÉSENTATION

Le but du jeu

1.1 : Pénétrer le temple adverse

Cinq ères de déesses convergent vers Celestria. Menez les vôtres jusqu'au temple de votre adversaire, et scellez votre victoire.

La partie est remportée par le premier joueur qui pénètre dans le temple adverse en y plaçant une ou plusieurs déesses valant un total de 3 POINTS DE VICTOIRE : par exemple une déesse coûtant 2 points et une autre 1 point. Le *Village* permet lui aussi d'engranger des points de Victoire, en s'emparant du Trône (voir §1.4).

1.1 Les trois formats de partie

- **Partie rapide** : 10 à 20 min. Objectif **3 points**, deck de **20 cartes**.
- **Partie normale** : environ 30 min. Objectif **5 points**, deck de **30 cartes**.
- **Partie longue** : 45 min et plus. Objectif **7 points**, deck de **40 cartes**.

En cadre compétitif, un affrontement peut se dérouler en trois parties rapides successives (BO3).

1.2 L'installation

- En partie rapide, chaque joueur constitue un deck de **20 cartes uniques** (sans doublon), d'une seule ère ou d'ères mélangées.
- Un **tapis de jeu** par joueur, ou, à défaut, trois zones délimitées sur la table : centre, gauche et droite.

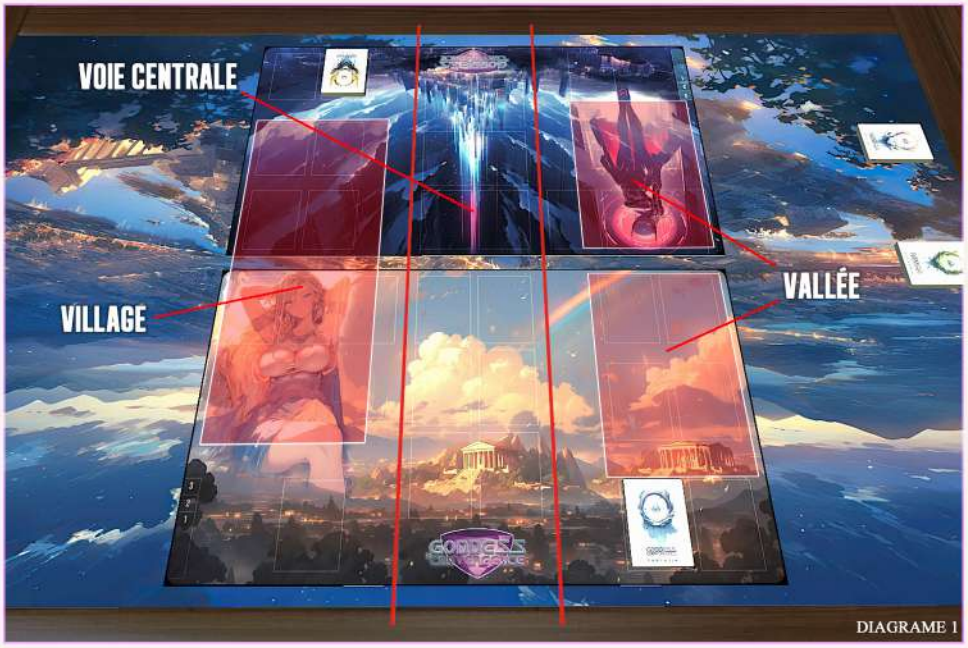
I. PRÉSENTATION

Les trois zones du plateau

1.2 : Vue d'ensemble

Le plateau se compose de trois territoires. La **Voie** occupe le centre ; le **Village** se trouve à gauche du premier joueur et reste commun aux deux camps ; la **Vallée** se trouve à droite et appartient à chaque joueur.

FIGURE 1 : INSTALLATION DU PLATEAU (DIAGRAMME 1)



1 La Voie : au centre, le champ des combats.

2 Le Village : à gauche, commun aux deux joueurs.

3 La Vallée : à droite, propre à chaque joueur.

Le plateau vu de dessus, prêt pour une partie à deux.

I. PRÉSENTATION

Fonctionnement général

1.3 : Souffles, Fatigue et pile de réactions

1.3.1 L'énergie : les Souffles

Dans ***Goddess : The Convergence***, l'énergie prend la forme de ***Souffles*** : les soupirs que les humains offrent aux déesses et qui font leur puissance. Les Souffles servent à jouer une carte, à piocher, à attaquer, à réagir : à presque toutes les actions du jeu. Ils sont limités : dépensez-les avec réflexion.

1.3.2 Activation et Fatigue

Une même déesse ne peut agir qu'une fois par tour. Pour entrer en jeu, attaquer, invoquer ou se déplacer, elle doit le plus souvent ***s'engager*** : on l'incline de 90° vers la gauche pour signaler qu'elle souffre de ***Fatigue***. Une déesse fatiguée ne peut plus rien faire, pas même Bloquer, jusqu'à ce qu'elle soit revigorée.

Les déesses engagées d'un joueur sont ***revigorées à la fin de son propre tour***, en les redressant dans leur position d'origine.

> **ASTUCE**
>
> Vos déesses fatiguées ne redeviennent libres qu'à la fin de ***votre*** tour. Réfléchissez avant d'en engager une pour réagir pendant le tour adverse : une carte engagée chez l'adversaire le restera aussi au début du vôtre.

FIGURE 2 : DÉESSE ACTIVE ET DÉESSE FATIGUÉE (DIAGRAMME 2)



À gauche : une déesse engagée (inclinée) ne peut plus agir ce tour-ci.

À droite : une déesse redressée est disponible pour agir.

I. PRÉSENTATION

Réactions, élimination et Harems

1.3 : La pile et les groupes

1.3.3 Les tours partagés et la pile

Vous pouvez utiliser vos Souffles pendant votre tour comme pendant celui de l'adversaire, pour certaines actions. Le jeu alterne donc des ***phases actives*** (quand vous jouez) et des ***phases réactives*** (quand c'est le tour adverse). Chaque action autorise une réaction : les réponses s'***empilent*** les unes sur les autres, et l'on résout les effets en commençant par la dernière réaction jouée, sans contrainte de vitesse ni de réflexes.

1.3.4 L'élimination des déesses

Vaincue au combat, par une incantation ou une malédiction, une déesse perd un point de **Vitalité**. Tant que sa Vitalité reste positive, elle demeure en place, notez la valeur restante avec un dé ou un marqueur. Réduite à zéro, elle rejoint le **Néant** : une zone de destruction définitive dont, en principe, aucune carte ne revient.

> **ATTENTION**
>
> Une seule exception au Néant existe dans tout le jeu : le ***Portail Démoniaque*** de l'ère Demonia, seul capable de rappeler des déesses (voir §4.5).

1.3.5 La constitution d'un Harem

Plusieurs cartes groupées forment un ***Harem***. Elles ne comptent alors que pour une seule et même carte : la ***Master***, première carte du groupe. Les aptitudes de classe des ***Soutiens*** ne s'appliquent plus (sauf pour les ères Fantasia et Divinia, §4.2 et §4.4).

I. PRÉSENTATION

Les Harems

1.3.5 : Une entité, plusieurs déesses

- L'**Attaque** du Harem = somme de toutes les Attaques du groupe (Master et Soutiens), **plafonnée à 9**.
- La **Défense** = somme de toutes les Défenses, **plafonnée à 9**.
- La **Vitalité** = somme de toutes les Vitalités, **sans limite** ; à chaque blessure, vous choisissez quelle déesse perd un point.
- Le **Coût** = somme de tous les Coûts, **sans limite**.

Un Harem est donc plus difficile à cibler, à contrer et à éliminer. Si sa Master meurt, la deuxième carte de la pile devient la nouvelle Master. S'il pénètre le temple adverse, le joueur ne marque que le Coût de la ***Master*** en points de Victoire, pas la totalité du groupe. Enfin, un Soutien ne souffre jamais de Fatigue lorsqu'il rejoint sa Master.

> **MISE À JOUR V3.0.1 : CALCUL DE L'ATTAQUE DES HAREMS** V3.0.1
>
> L'Attaque d'un Harem est désormais la ***somme de toutes les Attaques*** du groupe (Master et Soutiens), et non plus l'Attaque de la Master augmentée de 1 par Soutien. Attaque et Défense restent ***plafonnées à 9*** ; Vitalité et Coût, eux, s'additionnent sans limite.

FIGURE 3 : DEUX HAREMS (DIAGRAMME 3)



À gauche : un Harem d'une Master et trois Soutiens.

À droite : un Harem d'une Master et un Soutien.

I. PRÉSENTATION

Les zones, la Voie et le Village

1.4 : Deux territoires, deux stratégies

La Voie centrale

La Voie rassemble les chemins que les déesses empruntent vers le temple adverse. C'est là que se livrent les combats, le terrain de prédilection des ***Exécutrices***. Une déesse s'y pose face visible (***En Marche***) ou face cachée (***Dans l'Ombre***). La Voie accueille au maximum **six emplacements** par joueur (déesse seule ou Harem).

Le Village

Le Village réunit quatre quartiers communs aux deux joueurs, le terrain des ***Séductrices***. Un quartier est ***conquis*** par le joueur dont la **somme des Vitalités** présentes y est strictement supérieure à celle de l'adversaire ; en cas d'égalité, le quartier reste neutre. Un nombre illimité de déesses peut occuper un quartier (grâce aux Harems), mais seules les Séductrices actives (non fatiguées) en déclenchent l'effet.

> **ATTENTION**
>
> Les cartes ***En Marche*** empruntent chacune un chemin unique et ne peuvent pas se soutenir entre elles. Seule une carte ***Dans l'Ombre*** peut rejoindre une alliée ***En Marche*** pour la Soutenir.

I. PRÉSENTATION

Les quatre quartiers

1.4 : Les avantages du Village

- **Les Bains publics** : *1 Souffle supplémentaire* au début du tour du joueur actif.
- **L'Autel des Prières** : *1 point de Vitalité régénéré* au début du tour, au choix du joueur actif. Seules les déesses de coût 2 ou 3 peuvent y être placées. La Vitalité imprimée reste un plafond : l'Autel ne peut que guérir des blessures déjà infligées.
- **L'Expiatoire** : *−1 point de Vitalité pour l'adversaire* au début du tour, cible au choix de l'adversaire. Réservé aux déesses de coût 3.
- **Le Trône** : *X points de Victoire*, X étant la Vitalité de la déesse assise. Une seule déesse (jamais un Harem). On n'y accède qu'en possédant déjà les trois autres quartiers avec une déesse non fatiguée.

> **ASTUCE : LES POINTS « FLOTTANTS » DU TRÔNE**
>
> Les X points du Trône ne sont comptés que ***tant que*** vous occupez le Trône et tenez les trois autres quartiers ; si l'une de ces conditions tombe, ils sont temporairement retirés du décompte. Comme la déesse arrive inclinée, l'adversaire garde une fenêtre de riposte : si personne ne réagit, elle se redresse en fin de tour et les points de victoire s'activent. Une déesse de Vitalité 3 sur le Trône remporte ainsi à elle seule une partie rapide.
>
> Les points acquis en traversant la Voie centrale (déesses entrées dans le temple de l'adversaire), eux, sont acquis définitivement, seuls les points du Trône sont réversibles.

FIGURE 4 : LES QUATRE QUARTIERS (DIAGRAMME)



I. PRÉSENTATION

La Vallée

1.4 : Le domaine des Manipulatrices

La Vallée est une étendue paisible de hautes herbes où ***aucun combat*** ne peut avoir lieu. Les ***Manipulatrices*** s'y rendent pour préparer de puissantes incantations, qu'elles seules peuvent lancer. Chaque Vallée compte **six emplacements** (deux colonnes de trois rangées : Nord, Centre, Sud) : une Master par case, mais chaque case peut porter un Harem entier.

Trois incantations existent, dont la portée dépend de la position des Manipulatrices :

- **1er sort** : lancé depuis l'une des deux cases au ***Nord*** de la Vallée.
- **2e sort** : deux Manipulatrices sur une ***même rangée*** (deux cases adjacentes).
- **3e sort** : trois Manipulatrices sur une ***même colonne*** (trois cases alignées verticalement).

Les règles détaillées des incantations figurent au chapitre III (§3.3).

FIGURE 5 : LES INCANTATIONS DE LA VALLÉE (DIAGRAMME 4)



Sort 1 : une case Nord.

Sort 2 : deux déesses adjacentes.

Sort 3 : trois déesses alignées.

I. PRÉSENTATION

Les cartes

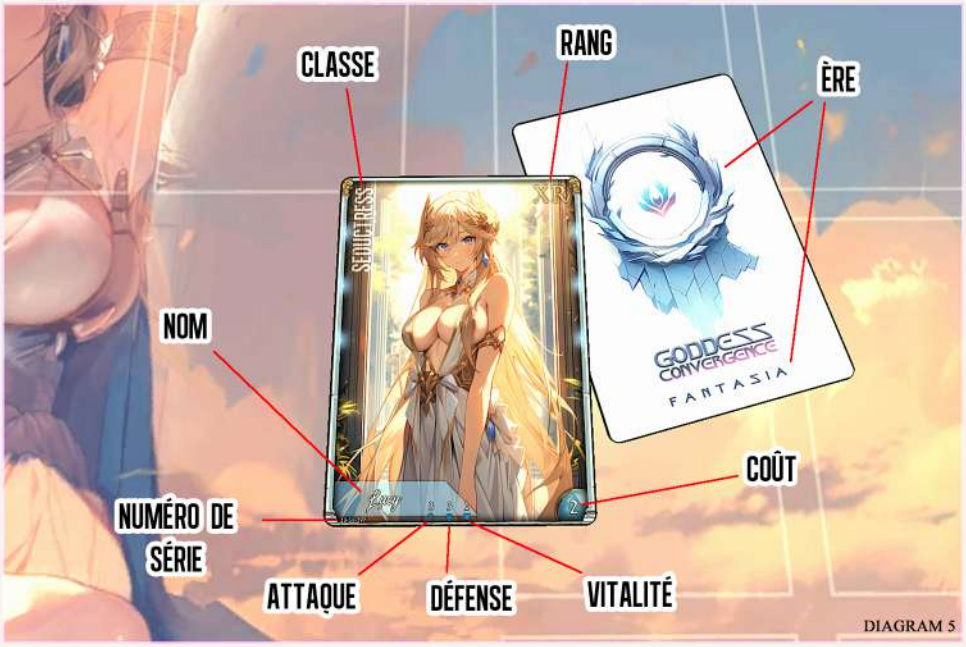
1.5 : Sept informations, une déesse unique

Chaque déesse porte sept informations qui, réunies, la rendent unique :

- L'**ère** : Divinia, Fantasia, Cyberia, Sylvania ou *Demonia*.
- La **classe** : Séductrice, Manipulatrice, Dominatrice ou Exécutrice.
- Le **rang** : de C (Commun) jusqu'à LXR (Legendary Extra Rare).
- L'**Attaque** (de 1 à 9), la **Défense** (de 1 à 5), la **Vitalité** (de 1 à 3).
- Le **Coût** en Souffles (de 1 à 3).

Le *numéro de série* garantit l'authenticité de chaque carte : il indique l'année d'impression, puis le numéro de la saison, puis celui de la déesse.

FIGURE 6 : ANATOMIE D'UNE CARTE (DIAGRAMME 5)



En haut : classe, rang, ère.

Au centre : nom et illustration.

En bas : numéro, Attaque, Défense, Vitalité, Coût.

> **ASTUCE**
>
> Une déesse à plusieurs points de Vitalité n'est pas détruite dès sa première blessure : tant qu'il lui reste de la Vitalité, elle demeure en jeu. Gardez de quoi noter (dé, jeton, feuille) la Vitalité restante de vos déesses.

II. DÉROULEMENT D'UN TOUR

Le début du tour

2.1 : Qui commence, et les Souffles

2.1 Déterminer le premier joueur

En partie amicale, chaque joueur pioche une carte au hasard : la déesse à la plus forte poitrine ouvre la partie. En compétition, on préfère la déesse au ***Coût le plus élevé***, ou un simple lancer de dé. ***En cas d'égalité, on repioche jusqu'au départage.***

Le joueur qui commence pioche **5 cartes** ; son adversaire en pioche **6**.

2.1.1 Les Souffles

Chaque joueur récolte, au début de son tour, un nombre de Souffles ***égal au numéro du tour en cours*** : 1 au premier, 2 au deuxième, et ainsi de suite. Chaque camp suit sa propre progression, symétrique. Un Souffle non dépensé se conserve indéfiniment d'un tour à l'autre.

> **ASTUCE**
>
> Le Souffle sert à agir pendant votre tour, mais aussi à ***réagir*** pendant celui de l'adversaire. Pensez à en garder quelques-uns en réserve pour parer une urgence.

2.1.2 Ressources supplémentaires

Les cartes et les zones qui octroient des avantages (quartiers du Village, par exemple) déclenchent ensuite leurs effets.

II. DÉROULEMENT D'UN TOUR

Actions & Réactions

2.2 : Ce que vous pouvez faire, et quand

Réalisez ces actions autant de fois que vous le souhaitez, dans n'importe quel ordre, tant que vous pouvez en payer le coût en Souffles.

ACTION	COÛT	PHASE
2.2.1 Piocher une carte	**1**	*active*
2.2.2 Poser une carte, face visible	**X**	*active*
2.2.3 Poser une carte, face cachée	**1**	*active*
2.2.4 Avancer	**1**	*active*
2.2.5 Bloquer	**gratuit**	*réactive*
2.2.6 Déplacer une carte	**gratuit**	*active / réactive*
2.2.7 Lancer une invocation	**X**	*active / réactive*
2.2.8 Grouper des cartes	**X**	*active / réactive*
2.2.9 Dégrouper des cartes	**1 / carte**	*active*
2.2.10 Utiliser une compétence de classe	**variable**	*variable*
2.2.11 Utiliser un pouvoir d'ère	**variable**	*variable*

Poser une carte (§2.2.2 – 2.2.3)

Face visible (***En Marche***), on paie le Coût de la carte et on la place le plus loin possible sur la Voie. Face cachée (***Dans l'Ombre***), la pose coûte 1 Souffle et la carte se place au plus près de son temple ; son Coût sera payé ***à la révélation***. Le coût total d'une pose Dans l'Ombre est donc de **1 + X** : plus élevé qu'une pose directe.

> **ASTUCE : LE BLUFF EST PERMIS**
>
> Une déesse ***Dans l'Ombre*** jamais révélée n'aura coûté que 1 Souffle. Vous pouvez donc « bluffer » à 1 Souffle avec une carte que vous n'avez pas les moyens de révéler, un vrai choix tactique.

II. DÉROULEMENT D'UN TOUR

Avancer, Bloquer, Grouper

2.2 : Les actions clés

Avancer (§2.2.4)

Seule une déesse ***En Marche*** peut avancer. Si personne ne l'arrête, elle pénètre le temple adverse : placez-la dans la zone des points de Victoire et marquez immédiatement l'équivalent de son Coût. Si une déesse adverse la ***Bloque***, les deux entrent ***En Combat***.

Bloquer (§2.2.5)

Pendant le tour adverse, quand une déesse ennemie avance, vous pouvez la Bloquer avec une déesse ***En Marche*** (en l'engageant, sans coût), ou avec une déesse ***Dans l'Ombre*** (en payant son Coût pour la révéler et l'engager). N'importe quelle déesse de votre Voie peut bloquer, ***quelle que soit sa position*** : les « chemins » ne servent qu'à interdire le Soutien entre cartes ***En Marche***.

Déplacer (§2.2.6)

Une déesse se déplace librement à l'intérieur de sa zone, jamais d'une zone à l'autre (sauf les Dominatrices de Divinia, §4.4). Le déplacement est gratuit mais engage la déesse pour ce tour.

Grouper et dégrouper (§2.2.8 – 2.2.9)

On forme un Harem en posant plusieurs cartes ensemble, en faisant rejoindre une carte Dans l'Ombre à une carte ***En Marche***, par l'invocation Appel de la Nature, ou par la Téléportation d'une Dominatrice de Divinia. On dégroupe un Harem non encore engagé pour 1 Souffle par Soutien quittant le groupe ; la Master, elle, ne peut pas être dégroupée.

> **ATTENTION**
>
> Sur la Voie, on ne peut pas poser une carte depuis la main directement sur une carte ***En Marche*** pour former un Harem. Seules les cartes ***Dans l'Ombre*** (ainsi que la Téléportation et l'Appel de la Nature) le permettent. En revanche, on peut Soutenir librement une carte du Village ou de la Vallée depuis la main.

II. DÉROULEMENT D'UN TOUR

Les combats

2.3 : Déroulement et résolution

2.3.1 Le déroulement

Une déesse qui avance et se fait Bloquer entre ***En Combat***. Le joueur actif déclare ses combats librement pendant son tour. Avant la résolution, le joueur réactif peut appeler du Soutien depuis ses cartes Dans l'Ombre ; le joueur actif peut alors renforcer son attaque à son tour. À tour de rôle, tant que l'un des deux continue de soutenir, l'autre peut répondre. Le coût de chaque carte révélée est payé normalement.

> **MISE À JOUR V3.0.1 : LA RÉSOLUTION AU MOMENT CHOISI** V3.0.1
>
> La résolution d'un combat intervient désormais ***au moment choisi par le joueur actif***, à n'importe quel instant de son tour, et non plus obligatoirement en fin de tour. Une fois la résolution annoncée, ***plus aucun Soutien*** ne peut être ajouté à ce combat. Ce changement est décisif pour Cyberia : l'Enchaînement des Exécutrices se déclenchant après une blessure, résoudre tôt permet d'enchaîner puis de continuer à jouer.

2.3.2 La résolution

Les deux déesses frappent ***simultanément*** : ni attaquante, ni défenseuse. On compare l'Attaque de chacune à la Défense de l'autre. Si la Défense est ***supérieure ou égale*** à l'Attaque, le coup ne passe pas ; sinon, il inflige une blessure. Une déesse réduite à zéro Vitalité rejoint le Néant ; sinon elle reste en place.

Si l'une des deux est une ***Exécutrice***, elle frappe la première : si elle tue, sa cible ne riposte pas. Deux Exécutrices, en revanche, frappent bel et bien simultanément.

> **MISE À JOUR V3.0.1 : FIN DU COMBAT FORCÉ** V3.0.1
>
> Le combat forcé « jusqu'à la mort » ***disparaît***. À la résolution, les survivantes se séparent : elles ne restent plus verrouillées l'une à l'autre d'un tour sur l'autre. Elles demeurent simplement fatiguées jusqu'au redressement normal. Pour se battre à nouveau, il faudra déclarer un nouveau blocage.

II. DÉROULEMENT D'UN TOUR

La fin du tour

2.4 – 2.6 : Passer la main

2.4 Fin du tour du joueur actif

Quand un joueur termine son tour, il quitte la phase active et entre en phase réactive ; son adversaire devient actif. Avant de passer la main, il ***revigore*** toutes ses déesses fatiguées en les redressant dans leur position d'origine.

2.5 Tour de l'adversaire

L'adversaire répète l'ensemble des phases 2.1 à 2.4.

2.6 Tour suivant

Au tour suivant, chaque joueur récolte de nouveau un nombre de Souffles égal au numéro du tour, et le déroulement reprend normalement.

> **ASTUCE : LA PIOCHE VIDE**
>
> Si votre Pioche est épuisée, il ne se passe rien de grave : vous ne pouvez simplement plus piocher, et la partie continue. Aucune défaite n'est liée à un deck vide. L'invocation Appel de la Nature échoue alors sans effet.

III. APTITUDES DE CLASSES

Les Exécutrices

3.1 : Frapper la première

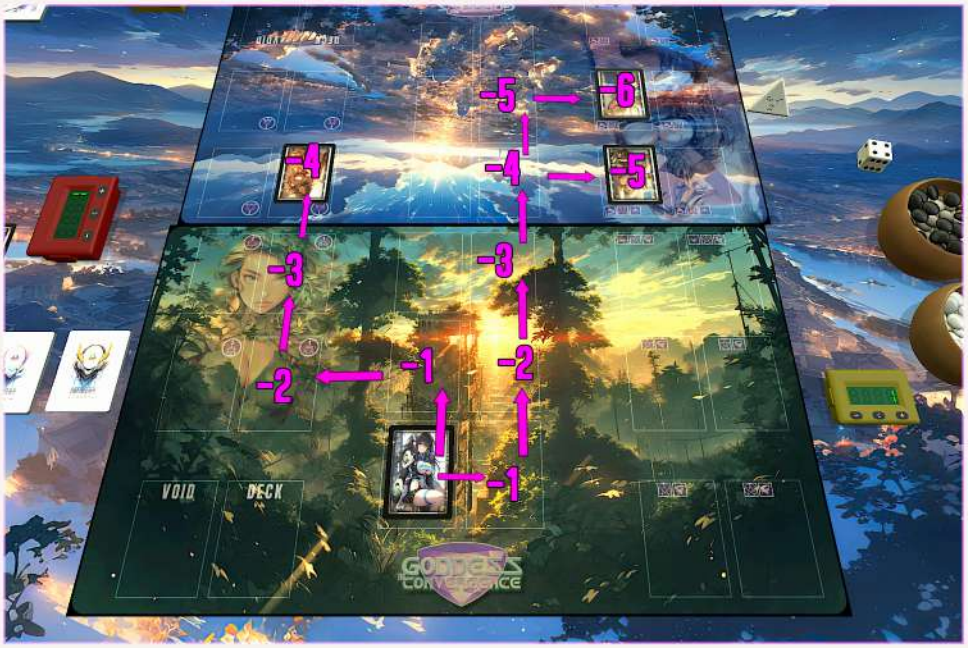
Chaque classe possède des aptitudes propres, valables pour toutes ses déesses quelle que soit leur ère. En règle générale, les attaques d'un combat sont simultanées. Les ***Exécutrices***, mieux entraînées, frappent toujours ***avant*** la riposte : si leur cible meurt du premier coup, elle ne ripostera pas, l'Exécutrice survit même à un coup qui l'aurait tuée. Deux Exécutrices face à face, en revanche, frappent simultanément.

CARACTÉRISTIQUE	ZONE DE PRÉDILECTION
Attaque	**La Voie**

Règle optionnelle, l'Assassinat (version bêta)

Encore en test, cette règle ne se joue qu'avec l'accord des deux joueurs. Une ***Exécutrice Dans l'Ombre*** peut tenter un Assassinat : révélez-la en payant son Coût et désignez sa cible n'importe où sur le playmat. Dès lors, l'adversaire ne peut plus la neutraliser ni déplacer la cible, mais peut encore la Soutenir. Retirez la ***distance*** (en comptant les slots adjacents) qui sépare les deux déesses de votre valeur d'Attaque : si le résultat dépasse strictement la Défense adverse, la cible est tuée quelle que soit sa Vitalité. Réussi ou non, l'Assassinat renvoie l'Exécutrice sous le deck.

FIGURE 7 : L'ASSASSINAT (DIAGRAMME)



III. APTITUDES DE CLASSES

Les Séductrices

3.2 : Charmer les humains

Au Village, les ***Séductrices*** attisent le désir des humains, qui leur vouent un culte et leur offrent des avantages. Si, dans un quartier, un joueur possède plus de Vitalité que son adversaire, le quartier est ***conquis*** ; et si la déesse (ou la Master d'un Harem) est une Séductrice ***active***, elle en récolte l'avantage.

CARACTÉRISTIQUE	ZONE DE PRÉDILECTION
Vitalité	**Le Village**

> **ASTUCE**
>
> Une déesse non-Séductrice peut occuper un quartier pour le conquérir, ou empêcher l'adversaire de le faire, mais elle n'en tirera aucun bénéfice. Seules les Séductrices actives déclenchent les avantages des quartiers.

Les avantages des quartiers

Bains publics : 1 Souffle en plus. Autel des Prières : 1 blessure soignée. Expiatoire : 1 blessure infligée à l'adversaire. Trône : X points de Victoire (voir §1.4 pour le détail et les conditions d'accès).

III. APTITUDES DE CLASSES

Les Manipulatrices

3.3 : Les trois incantations

Dans la Vallée, les ***Manipulatrices*** lancent trois incantations, selon leur position et leur nombre.

1er sort, Racines paralysantes (phase active ou réactive)

Une seule Manipulatrice, sur une case Nord. Coût : 1 Souffle. Elle engage une déesse adverse ***non-engagée*** dans n'importe quelle zone (hors Soutiens et cartes Dans l'Ombre), de quoi annuler une attaque, une incantation ou une occupation de quartier. Le Coût de la Manipulatrice doit être au moins égal à celui de sa cible.

2e sort, Appel de la Nature (phase active ou réactive)

Deux Manipulatrices côte à côte. Coût : 2 Souffles. Invoque immédiatement la prochaine déesse de la ***Pioche*** dans n'importe quelle zone, seule ou en Soutien, face visible ou cachée. La déesse invoquée ne souffre pas de Fatigue.

3e sort, Fureur de la Nature (phase active uniquement)

Trois Manipulatrices alignées verticalement. Coût : 3 Souffles. Cible une zone adverse ; jusqu'à trois déesses peuvent y être frappées (hors Soutiens et cartes Dans l'Ombre), leur Coût devant être inférieur ou égal à celui des Manipulatrices engagées. Si le Village est visé et qu'une déesse alliée s'y trouve, l'une des cibles ***doit*** être cette alliée : le cataclysme est aveugle.

Les déesses ciblées encaissent des dommages bruts (sans tenir compte de la Défense), égaux au Coût de la Manipulatrice qui la cible. Les 3 Manipulatrices peuvent ainsi viser la même déesse adverse ou des déesses différentes, tant que leur Coût reste supérieur ou égal à celui de leur cible.

Exemple : Une Manipulatrice de Coût 3 infligera 3 dégâts bruts à sa cible. Une autre de Coût 2 infligera 2 dégâts, mais uniquement sur une cible de Coût 2 au maximum.

CARACTÉRISTIQUE	ZONE DE PRÉDILECTION
Coût	**La Vallée**

III. APTITUDES DE CLASSES

Les Dominatrices

3.4 : L'art de la Métamorphe

Plus anciennes, plus pures, les ***Dominatrices*** ont conservé leurs pouvoirs ancestraux. Elles possèdent la ***Métamorphose*** : en entrant en jeu, elles changent gratuitement de classe. Une Dominatrice peut ainsi devenir Manipulatrice en rejoignant la Vallée. La Métamorphose lui donne les aptitudes de la nouvelle classe, mais lui fait perdre celles de Dominatrice, un détail qui compte pour l'ère Divinia (§4.4). Pour les autres ères, c'est un simple changement définitif de classe.

CARACTÉRISTIQUE	ZONE DE PRÉDILECTION
Défense	**Toutes**

> **PROMOTION DE MASTER**
>
> Quand la Master d'un Harem meurt, la deuxième carte devient Master : la promotion est ***transparente***. Combat en cours, engagement, position et zone, tout persiste. Seule l'identité de la Master change.

IV. POUVOIRS D'ÈRES

Cyberia & Fantasia

4.1 – 4.2 : La guerre et le charme

§ 4.1 L'ère Cyberia

l'art de la mort

Les Exécutrices de Cyberia gagnent la compétence ***Enchaînement (X)*** : après avoir infligé une blessure, elles attaquent aussitôt de nouveau, X fois (X = leur Coût). Ces attaques ne coûtent aucun Souffle et n'infligent la Fatigue qu'une fois toutes terminées.

ATTENTION

Après une blessure ou une élimination, l'adversaire ne peut plus choisir de Bloquer ou non les attaques d'enchaînement suivantes. Une seule réponse vaut pour l'ensemble des attaques, même si elles visent des cibles différentes.

§ 4.2 L'ère Fantasia

le charme démultiplié

Les Séductrices de Fantasia ne récoltent pas l'avantage d'un quartier une seule fois, mais ***autant de fois qu'il y a de Séductrices*** sur ce quartier (Master et Soutiens compris). Trois Séductrices sur les Bains publics rapportent ainsi trois Souffles au lieu d'un.

De même, l'Autel peut soigner plusieurs points répartis sur une ou plusieurs déesses, et l'Expiatoire infliger plusieurs blessures. Le Trône, lui, reste réservé à une seule déesse pour toutes les ères.

IV. POUVOIRS D'ÈRES

Sylvania & Divinia

4.3 – 4.4 : La magie et l'origine

§ 4.3 L'ère Sylvania

la maîtrise des éléments

Durant leur phase active, les Manipulatrices de Sylvania lancent ***toutes leurs invocations gratuitement***, sans payer de Souffles. Elles restent sujettes à la Fatigue en incantant ; seul le coût est annulé, et uniquement pendant la phase active.

§ 4.4 L'ère Divinia

l'ère d'origine

Téléportation : une fois par phase active, une Dominatrice de Divinia se téléporte dans une autre zone, sans Souffle ni Fatigue ; elle peut agir aussitôt. Elle peut aussi se téléporter en Soutien, et emmener son Harem si elle en est Master.

Métamorphose innée : la Métamorphose reste toujours disponible, même après une première transformation. Gratuite à l'entrée en jeu, elle coûte ensuite 1 Souffle à chaque réutilisation (par exemple pour retrouver la Téléportation, réservée aux Dominatrices).

Multi-classage : Master d'un Harem, une Dominatrice de Divinia gagne les classes de tous ses Soutiens et peut utiliser leurs compétences comme les siennes.

IV. POUVOIRS D'ÈRES

L'Ère Demonia

4.5 : Le Portail Démoniaque

Demonia ne meurt jamais tout à fait : les déesses tombées peuvent revenir du Néant grâce à la Reine des Démons, la Matriarche.

La force de Demonia est le ***Portail Démoniaque*** : jamais de deck vide, jamais à court de cartes, des renforts gratuits, et un ultimatum lancé dès le premier tour. L'ère est faible en début de partie, redoutable en milieu de partie, puis s'essouffle en fin de partie lorsque son avantage s'estompe.

4.5.1 L'installation

Avant la partie, Demonia désigne sa ***Matriarche*** : la Reine des Démons, n'importe quelle carte du deck à son choix, et la révèle à l'adversaire, puis la met de côté. Le joueur pioche sa main de 5 ou 6 cartes comme d'ordinaire. Le reste du deck se divise alors en deux piles égales : la ***Pioche*** (sur la case Deck) et le ***Cimetière*** (sur la case du Néant, face visible), qui incarne le Portail. En cas de nombre impair, la carte supplémentaire va au Cimetière : de cette façon, le Cimetière contient toujours 7 cartes. La Matriarche se place tout au fond du Cimetière (dernière position).

> **EXEMPLE DE MISE EN PLACE (PARTIE RAPIDE, 20 CARTES)**
>
> La Matriarche comptant parmi les 20 cartes : le joueur qui commence retire 1 Matriarche et 5 cartes de main, soit 14 restantes → ***Pioche 7 / Cimetière 7***. Si le joueur ne débute pas la partie, il retire 1 Matriarche et 6 cartes pour sa main, laissant donc 13 cartes → ***Pioche 6 / Cimetière 7***. Le Cimetière contient toujours 7 cartes.

IV. POUVOIRS D'ÈRES

Le fonctionnement du Portail

4.5 : Le sablier des morts

4.5.2 Activer le Portail

Au début de son tour, avant tout autre effet, le joueur active le Portail. La carte visible du dessus du Cimetière emprunte alors l'un de deux chemins, à son choix : elle traverse le Portail et rejoint la ***main*** (une pioche gratuite), ou elle glisse dans le royaume des Ombres et rejoint l'***escorte*** de la Matriarche, sous la pile. Le Cimetière se vide un peu plus à chaque tour.

Les déesses Demonia détruites en cours de partie rejoignent également le Cimetière, sous la pile, derrière la Matriarche : elles s'ajoutent à son escorte.

> **LE PORTAIL EST UNE DISCIPLINE**
>
> Le Portail s'active à chaque début de tour, avant votre première action. Si vous ***omettez*** de l'activer avant d'agir, le bénéfice est perdu pour ce tour, pas de rattrapage. Et si votre main est déjà pleine (9 cartes, plafond absolu), vous ne pouvez pas activer le mode pioche : choisissez le mode escorte, ou passez.

4.5.3 La pioche volontaire

En plus du Portail, le joueur peut piocher volontairement en payant le coût habituel (1 Souffle). Il choisit alors la ***Pioche*** ou le ***Portail***, selon la carte visible au sommet du Cimetière, mais uniquement la carte du dessus, jamais en fouillant la pile, et la carte va toujours en main. Piocher dans le Portail accélère l'arrivée de la Matriarche, mais affaiblit son escorte.

IV. POUVOIRS D'ÈRES

L'arrivée de la Matriarche

4.5 : L'ultimatum

4.5.4 Le déferlement

Lorsque la dernière carte quitte le Cimetière, que ce soit par l'activation du Portail ou par une pioche volontaire payée en plein tour, la ***Matriarche et toute son escorte arrivent immédiatement et gratuitement*** sur le champ de bataille. Le joueur les place où il veut, dans n'importe quelle zone, y compris en renfort, dans le respect des règles habituelles.

Les arrivantes débarquent ***fatiguées*** : elles s'installent mais n'agiront qu'après le redressement. Elles peuvent se poser Dans l'Ombre sur la Voie, la pose est alors gratuite, mais leur révélation future coûtera le prix normal.

4.5.5 Après l'arrivée

Un nouveau Cimetière se reconstitue au fil des morts, et le Portail continue de s'activer chaque tour, mais en ***pioche gratuite uniquement*** : plus d'escorte à constituer, plus de seconde vague. Si la Matriarche elle-même meurt, elle se rend dans le Néant comme les autres.

> **DECK PUR UNIQUEMENT**
>
> Le Portail Démoniaque, la Matriarche et toutes les mécaniques propres à Demonia n'existent que pour un deck ***pur Demonia***. Dès qu'un deck mêle Demonia à une autre ère, le pouvoir d'ère est perdu : pas de Portail, pas de Cimetière-source, pas de Matriarche. Les cartes Demonia y meurent alors au Néant comme les autres. De même, l'invocation Appel de la Nature pioche toujours dans la Pioche, jamais dans le Portail.

V. CAS PARTICULIERS

Cas particuliers & index

5 : Précisions et lexique

Exécutrices, Dominatrices et Enchaînement

Une Exécutrice (ou une Dominatrice métamorphosée) Master d'un Harem possède un nombre d'Enchaînements égal à ***son seul Coût***, et non au Coût du Harem complet.

Index des termes

Souffle
L'énergie du jeu. On en récolte un nombre égal au numéro du tour.

Vitalité
Les points de vie d'une déesse (1 à 3). Zéro = Néant.

Fatigue
État d'une déesse engagée (inclinée). Redressée à la fin de son tour.

En Marche
Carte posée face visible sur la Voie.

Dans l'Ombre
Carte posée face cachée. Coût payé à la révélation.

Harem
Groupe Master + Soutiens comptant pour une seule carte.

Master
Première carte d'un Harem ; porte ses caractéristiques.

Néant
Zone de destruction définitive (case Void).

Trône
4e quartier ; octroie des points de Victoire flottants.

Portail Démoniaque
Le Cimetière de Demonia ; seul moyen de sortir du Néant.

Matriarche
La Reine des Démons ; déclenche l'arrivée de son escorte.

Escorte
Les déesses stockées sous la Matriarche, déployées à son arrivée.

> **RAPPEL : LES DEUX CHANGEMENTS DE LA V3.0.1**
>
> 1. La résolution des combats se fait au moment choisi par le joueur actif (§2.3.1). 2. Le combat forcé jusqu'à la mort disparaît : les survivantes se séparent, simplement fatiguées (§2.3.2).