

## Mise en place

Séparez les différentes cartes par type, en vous fiant à leur dos.

- 1 carte **Exemple de partie**
- 12 cartes **Instructions** numérotées
- 1 carte **Tour de jeu**
- 1 carte **X**
- 8 cartes **Contexte**
- 8 cartes **Rituel**
- 10 cartes **Choix final**  
(5 cartes **Loyauté**, 5 cartes **Trahison**)
- 19 cartes **Acte I**
- 19 cartes **Acte II**
- 1 carte **Rituel final**

Également inclus :

- 1 enveloppe **Dernier Acte**
- 1 carte promotionnelle pour le jeu  
**Donjons & Siphons**

## Exemple de partie

Lisa, Blandine et Sylvain ont terminé de lire les cartes **Instructions**. Ils ont décidé de jouer avec la carte **Contexte** « Antiquité, Bassin Méditerranéen » et la carte **Rituel** « Invoquer une entité ancienne qui nous a promis la vie éternelle ».

Lisa tire la première carte dans le paquet **Acte I**. Elle la lit à voix haute :

« Le culte est une nouvelle famille pour toi. Que t'offre-t-il que tu n'as pas trouvé ailleurs ? »

Elle réfléchit un instant puis répond :

« Mon personnage est une jeune égyptienne, née d'une union secrète. Elle aurait dû passer sa vie dans la rue mais son père, un noble, a utilisé ses contacts pour la faire rentrer dans le culte et ainsi rejoindre le clergé. »

Elle voit ensuite le pictogramme en bas de la carte.

« Avez-vous des questions à me poser à ce sujet ? »

Sylvain lui demande : « Sais-tu si ça lui a coûté quelque chose ? Ou risque-t-il quelque chose d'avoir agi ainsi ? »

— Lisa : « Je n'en sais rien, je ne suis pas une dirigeante du culte. »

— Blandine : « Ton père, l'est, lui ? »

— Lisa : « Il l'était. Malheureusement, il est mort dans de mystérieuses circonstances. Et pour info, vous ne savez pas qu'il était mon père. C'était un secret qu'il emportera dans sa tombe... pas d'autre question ? »

— Sylvain et Blandine : « Non, c'est bon ! »

— Lisa : « Dans ce cas, c'est à toi de tirer la prochaine carte, Blandine. »

# I

Le jeu se déroule de la manière suivante :  
en tournant dans le sens des aiguilles  
d'une montre, nous piochons à tour de rôle  
une carte et en lisons le texte à voix haute.

Nous commençons par les cartes  
**Instructions** qui expliquent comment jouer.  
S'il s'y trouve une instruction à réaliser,  
nous la réalisons immédiatement.

Une fois la carte lue et ses instructions  
réalisées, nous la défaussons, sauf s'il est  
indiqué de la conserver au centre de la table.

II

Nous jouons des personnages qui appartiennent tous au même culte et vénèrent une puissance surnaturelle au pouvoir incommensurable.

En son nom, nous pratiquons des cérémonies et des rites mystiques dans le plus grand secret. Notre culte nous a chargés d'une mission capitale : préparer le rituel qui sera l'accomplissement de toutes nos recherches ésotériques. Si nous parvenons à l'exécuter correctement, le monde en sera à jamais changé.

Nous plaçons cette carte face visible au centre de la table.



Décidons maintenant du contexte de notre histoire en choisissant parmi 3 cartes **Contexte** celle qui nous inspire le plus.



Variante: nous pouvons aussi inventer ce contexte en choisissant ensemble le lieu et l'époque dans lesquels nous souhaitons voir prendre place cette histoire.

Si nous avons choisi une carte **Contexte**, nous la plaçons au centre de la table.

## IV

Décidons maintenant de l'objectif du rituel en choisissant parmi 3 cartes **Rituel** celle qui nous inspire le plus.



Variante: nous pouvons aussi inventer ce rituel en le choisissant ensemble.  
Ou ne pas le préciser pour le moment: il émergera alors en cours de récit, à chaque fois qu'un joueur aura besoin de le préciser un peu plus.

Si nous avons choisi une carte **Rituel**, nous la plaçons au centre de la table.

# V

Une fois toutes les cartes **Instructions** lues, nous continuerons de jouer à tour de rôle avec les cartes **Acte**, qui sont rédigées sous forme de questions. Elles sont divisées en 2 paquets. Nous répondrons aux questions des cartes **Acte I** avant de passer aux questions des cartes **Acte II**.



Ces questions nous permettront d'imaginer ensemble une histoire centrée sur notre culte, de préciser notre rôle dans son organisation et le rituel que nos alter ego ont décidé d'accomplir.

## VI

Quand c'est ton tour, lis la carte que tu as tirée à voix haute et réponds à la question posée. Invente tous les détails dont tu estimes avoir besoin pour justifier ta réponse (personnages, lieux, événements).

**Important :** utilise les questions des cartes pour tisser des liens entre ton personnage et ceux des autres joueurs. Vous créerez ainsi une histoire riche en rebondissements.

## VII

Après avoir écouté la réponse d'un joueur à une carte **Acte**, nous lui posons autant de questions que nous le souhaitons pour développer ce qui vient d'être dit et enrichir ainsi notre récit. Quand plus personne n'a de question, nous passons au joueur suivant.

Cette phase est au cœur du jeu, c'est pourquoi elle est rappelée sur chacune des cartes **Acte** par cette signalétique :



## VIII

Posons la carte **X** au centre de la table, où chacun peut facilement s'en saisir. Si une carte, une question, une suggestion ou une réponse ne te plaît pas, touche cette carte pour retirer ce contenu du jeu. Si une carte **Acte** qui vient d'être piochée est ainsi retirée, la personne dont c'est le tour en tire une nouvelle.



A ton tour, tu peux aussi passer la carte **Acte** que tu viens de piocher au joueur suivant, qui peut en faire de même. Le tour continuera alors à partir de la personne qui décidera de répondre à une carte.

# IX

À la fin du paquet de cartes **Acte II**, une personne tirera et lira à voix haute la carte **Rituel final**.



Cette carte indique que nous entrons dans le dernier acte de notre histoire. Nous ouvrirons alors l'enveloppe **Dernier Acte**.



Dans ce **Dernier Acte**, nous déciderons individuellement si nous essayons de faire réussir ou échouer ce rituel, en fonction de l'histoire que nous avons racontée et de l'évolution de la position de notre personnage vis-à-vis du culte.

X

Nous utiliserons alors les cartes **Choix final** « Loyauté » et « Trahison » pour indiquer notre choix.



Comme indiqué sur l'aide de jeu **Dernier Acte**, le résultat du vote déterminera l'issue de notre récit et nous amènera à raconter ensemble la fin de notre récit.

La partie sera alors terminée.

# XI

Mise en place : avant de commencer la partie, chaque joueur prend deux cartes **Choix final** : une « Loyauté » et une « Trahison ».

Nous mélangeons séparément les paquets de cartes **Acte I** et **Acte II**. Pour une partie d'environ 60 minutes, nous enlevons 10 cartes de chaque paquet, 5 pour une partie d'environ 120 minutes.

Nous plaçons la carte **Rituel final** au centre de la table, puis posons par-dessus, face cachée, le paquet de cartes **Acte II** puis le paquet de cartes **Acte I**, afin de commencer par ces dernières.

## XII

Rappelons maintenant le contexte de l'histoire et, le cas échéant, le **Rituel** choisi.

Ensuite, le joueur qui le souhaite tire la première carte **Acte I** et l'histoire commence.