

VAMPIRES VS GOULES

# Requiem

mills ledroit  
chevalier vampire



KINIGAME!  
dices

Un jeu de Youri Faja & Antoine Riot





*Bienvenue sur Résurrection,  
double négatif de la Terre  
où les pires criminels se réincarnent  
en monstres sanguinaires.*

*Suivant les règles du karma :  
ils seront Vampires, Goules, Zombies,  
Loups Garous, Dragons, Lémures ...  
Ici la guerre est éternelle pour un peu plus  
de pouvoir, de richesse, de plaisir,  
de vengeance...*

*Engagez votre faction  
dans un combat sans merci !  
Ruinez les terrains autour de vous,  
améliorez vos soldats  
et repoussez votre adversaire  
dans ses derniers retranchements.*





## Avant Propos

Ce livret de règles correspond à l'édition **Goules Pirates VS Vampires Resurrectionnistes**. Il est adapté au matériel de ces deux factions. Si vous jouez avec d'autres factions, il vous faudra vous référer au livret de règles qui leur correspond pour plus de précisions.

Nous vous conseillons de commencer par les règles d'initiation à 2 joueurs afin de vous familiariser avec la "gymnastique" du jeu. Ensuite vous pourrez passer aux règles "normales" à 2 ou 4 joueurs.

Pour simplifier la lecture, les règles qu'il vous faut connaître pour une partie d'initiation sont écrites en page de gauche, avec parfois des exemples en page de droite.

Les règles complémentaires pour jouer "normalement" sont décrites dans des encadrés, en général à droite.

Vous pouvez donc vous passer de les consulter lors de votre première partie, vous y reviendrez avant de jouer avec les règles "normales".

## Principe du Jeu

Sur un plateau composé de cases aléatoires, déplacez vos soldats pour exploiter des terrains et vous placer stratégiquement.

Ces terrains vous rapportent des ressources qui vous serviront à activer des cartes de développement. Vous pourrez ainsi améliorer vos soldats ou recruter des Héros.

Les cartes sont connues de tous les joueurs dès le début de la partie ne laissant que peu de place au hasard.

## Buts du Jeu

Si à la fin d'un tour, il y a un de vos personnages sur la case d'une capitale de l'adversaire et aucun personnages adverses, vous gagnez.

Si à la fin d'un tour vous n'avez plus de personnage en jeu, vous perdez !





Si vous ouvrez une boîte de jeu Requiem Chevalier Vampire pour la première fois, ne mélangez pas le paquet de cartes. Vous allez commencer par une partie d'initiation et les cartes sont déjà triées dans ce but.

Première surprise : les cartes ont la particularité de se tenir comme des losanges et non des carrés.

### Les cases du plateau

Prenez le paquet bord blanc visible, les 21 premières cartes sont les cases du plateau d'initiation.

Si vous aviez déjà mélangé les cartes voici l'ordre de ces 21 cases :

*Monastère des Ténèbres,*

*Thanatos,*

*Les Limbes,*

*Havre Noir,*

*Champs de Bataille,*

*Faubourg,*

*Lonava,*

*Tour des Damnés,*

*Lonava,*

*Champs de Bataille,*

*Glissement Dimensionnel*

*Aérophagia,*

*Nécropolis,*

*Faubourg,*

*Tour des Damnés,*

*Nécropolis,*

*Monastère des Ténèbres,*

*Aérophagia,*

*Les Limbes,*

*Havre Noir,*

*Thanatos.*

Elles ont la particularité d'être identique recto-verso, seul le bord change :

- ◆ une face terrain bord blanc ;
- ◆ une autre ruine bord noir.

Dans la boîte il y a 40 cases en tout : 11 cases différentes (même nom **a** et mêmes ressources **b** et **c**).

En 5 exemplaires :

- Faubourg,
- Havre Noir,
- ★ Monastère des Ténèbres x5,
- ★ Aérophagia,
- ▼ Tour des Damnés,
- ★ Champs de Bataille,

En 2 exemplaires :

- ▼ Thanatos,
- Lonava,
- ★ Les Limbes,
- ▼ Nécropolis,
- ★ Glissement Dimensionnel,  
(une seule ressource au choix).

Les 4 ressources figurant sur les cartes sont :

- ▼ Science, ★ Magie,
- Or, ▼ Sang.

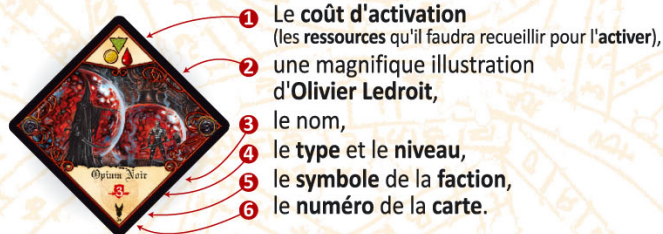




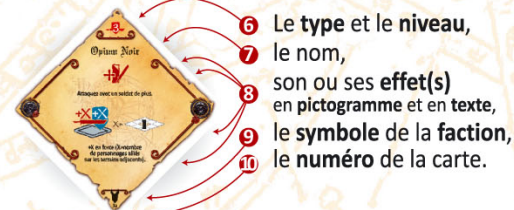
## Les cartes de développement

Toujours dans le cadre d'une première partie, les 12 cartes qui suivent sont les cartes de développement utilisées lors d'une partie d'initiation, 6 cartes par faction.

Le dos de chaque carte (bord noir) est le côté **inactif** de la carte.



La face (bord blanc) est le côté **actif**.



Vous apprenez donc avec les 6 premières cartes de votre faction, reconnaissable au symbole (5) et (9) dans la description ci-dessus).

Elles sont numérotées de "01" à "06", elles ont un type et un niveau :

01 à 03, type "**Combat**" (niveau 1 à 3) ;

04 à 06, type "**Déplacement**" (niveau 1 à 3).

Les cartes numérotées de 07 à 10 n'ont pas de type.

La lettre à côté du numéro précise la série dont fait partie la carte (la série "a" étant la série initiale).

La 11<sup>ème</sup> carte de chaque faction fait partie d'une autre série (b), c'est un **héros**. Pour jouer avec une carte d'une autre série il faut suivre les règles de **construction** page 17.

## Les personnages

Lors d'une partie d'initiation vous ne jouerez qu'avec :

**1 capitale**      **3 soldats**      **Vampires Résurrectionnistes**



**1 capitale**      **3 soldats**      **Goules Pirates**



Mais dans les règles complètes vous disposerez de :

**2 capitales**      **1 héros**      **5 soldats**





# Mise en Place

Une partie d'initiation se joue à 2 joueurs.

Placez vous chacun d'un côté de la table et choisissez votre faction.

Celui qui joue les **Vampires** prend toutes les cartes, bord blanc visible.

Les 21 premières sont les cases du jeu ; les 6 ensuite sont les cartes de son adversaire, numérotées 01 à 06 ; les 6 suivantes sont les siennes, numérotées 01 à 06.

Le reste est rangé dans la boîte.

*Si vous aviez mélangé les cartes, l'ordre des cases est indiqué en page 4.*

## Les cases du plateau :

En prenant les cases dans l'ordre d'origine, bord blanc visible, le joueur **Vampire** les place comme sur le schéma ci-dessous en commençant devant lui : une ligne de 3, puis 3 lignes de 5, enfin une ligne de 3.

**Vos cartes :** (voyez le schéma ci-dessous)

Vous ne jouez qu'avec les 6 premières cartes de votre faction, prenez-en connaissance.

Placez-les devant vous, côté **inactif** visible (bord noir), en colonne par **type** : **combat** (n° 01 à 03) et **déplacement** (n° 04 à 06).

Les cartes de **niveau 1** (n°01 et n°04) au dessus.

## Vos personnages :

Prenez 3 soldats et 1 capitale.

Placez-les sur la case au centre de la première ligne devant vous.



Laissez apparaître les coûts d'activation de chacune de vos cartes, cela vous permettra de prévoir vos déplacements.

Commencez la mise en place des cases ici, puis de gauche à droite !

## Goules Pirates



Le Glissement Dimensionnel doit être au centre.

Le numéro 1 de chaque type doit être au-dessus des numéros 2 puis 3.

## Vampires Résurrectionnistes





## pour 2 Joueurs

Si vous jouez dans les règles normales pour la première fois, ne prenez que les 10 cartes de la série a. Pour jouer avec les cartes alternatives, voir les règles de construction page 17.

### Vos cartes :

Prenez vos 10 cartes et posez-les devant vous, côté inactif visible (bord noir), les cartes de combat et de déplacement en 2 colonnes, les autres séparément.

### Le plateau aléatoire :

Posez les 2 **Glissements Dimensionnels** à part. Mélangez toutes les autres cases puis posez-les au hasard en un carré de 6 lignes et 6 colonnes, face terrain visible. Il vous reste 2 cases, posez-les avec les 2 Glissements Dimensionnels.

**La consolidation :** le joueur dont l'initiative\* est la plus petite peut remplacer la case de son choix par l'une des 4 cases écartées ; la case remplacée est rangée dans la boîte.

Le second joueur peut faire de même 2 fois de suite.

Puis le 1<sup>er</sup> joueur peut échanger une dernière case !

Vous ne pouvez plus remplacer une case remplacée par un autre joueur !

### Vos pions :

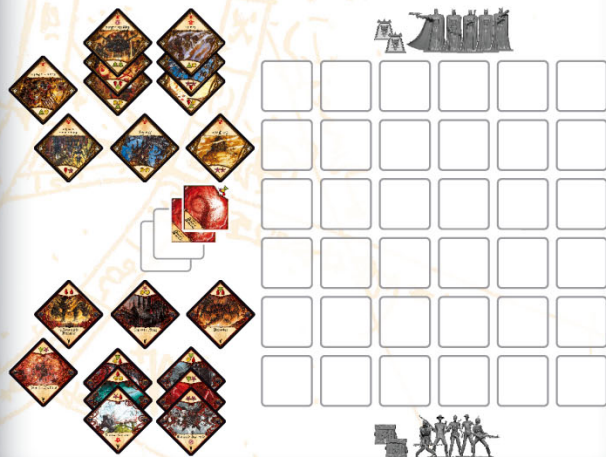
Prenez vos 5 soldats et vos 2 capitales.

Si vous jouez avec une carte alternative, prenez, le cas échant, le héros correspondant et posez-le à côté du plateau.

Le joueur dont l'initiative\* est la plus grande choisit 2 cases non adjacentes dans la 1<sup>ère</sup> ligne devant lui. Il pose une capitale dans chaque et y répartit tous ses soldats comme il le souhaite (il peut décider de tous les mettre sur la même capitale).

Son adversaire fait ensuite de même.

\* L'initiative est indiquée pages 18 et 19.



## pour 4 Joueurs

Si vous disposez de 2 boîtes du jeu vous pouvez jouer à 4. Vous jouez alors en équipes de 2 joueurs alliés. Chacun s'installe d'un côté de la table, les alliés face à face.

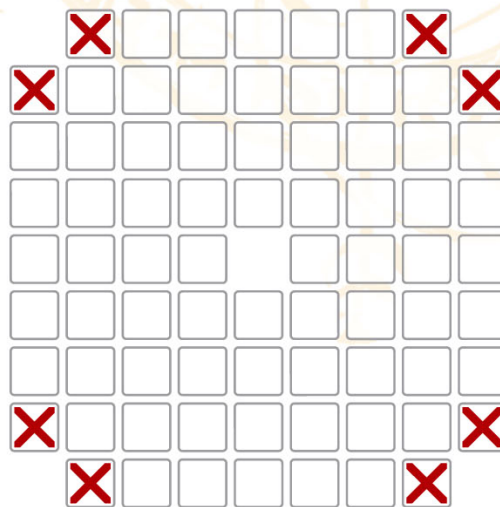
Mélangez toutes les cases, sauf Glissements Dimensionnels.

Disposez-les en un carré de 9 terrains de côté. Laissez un espace vide pour les 4 coins et la case centrale (voir ci-dessous, ligne 5, colonne 5) : ces emplacements sont infranchissables.

Utilisez les 4 Glissements Dimensionnels pour la consolidation : échangez chacun une case, par ordre croissant d'initiative.

Dans l'ordre inverse, chacun pose une capitale et autant de soldats qu'il le veut dans une case de la 1<sup>ère</sup> ligne devant lui sauf dans les cases aux extrémités (croix rouge ci-dessous).

Puis chacun fait de même pour sa 2<sup>nde</sup> capitale en laissant au moins une case entre chaque.





# Tour d'un Joueur

Le joueur dont la faction a l'initiative la plus grande, commence.  
Dans cette boîte ce sont les **Vampires Résurrectionnistes**.  
Chaque joueur joue un tour complet, puis c'est au suivant.

Le tour d'un joueur se décompose en 3 **phases** :

- ◆ le début de tour
- ◆ les 3 actions
- ◆ la fin de tour

## Le début de tour

Dans les règles d'initiation, cette phase n'est pas utilisée.

## Les 3 actions

🌀 **Exploiter** 🌀 **activer des cartes**

🗡 **Combattre**

🌀 **Déplacer**

Vous n'êtes pas obligés de réaliser toutes les 3 actions.  
Vous pouvez les réaliser dans l'ordre de votre choix.  
Vous pouvez utiliser jusqu'à 3 personnages pour chacune.

**Attention : un même personnage ne peut pas attaquer et exploiter dans le même tour !**

Avant de changer d'action assurez vous d'avoir utilisé tous les personnages que vous souhaitiez : vous ne pourrez pas rejouer cette action avant votre prochain tour.

Chaque action a ses propres règles : elles sont décrites une par une dans les pages suivantes.

## La fin de tour

C'est pendant cette phase que vos personnages défaussés lors des tours précédents sont remis en jeu sur vos capitales (voir *règles de combat* page 12).

C'est aussi le moment de vérifier les conditions de victoire ou de défaite.  
Après cette phase, votre tour est fini, c'est à votre adversaire de jouer.

## Condition de victoire et de défaite

- ◆ Si à la fin d'un tour, il y a un de vos personnages sur une capitale adverse et pas de personnage adverse, vous gagnez !
- ◆ Si, à tout moment, vous n'avez plus de personnage en jeu, vous perdez !





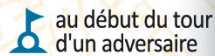
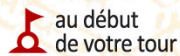
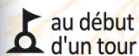
## pour 2 Joueurs

**Le début de tour**

Pendant cette phase peuvent s'utiliser des effets, notamment les effets particuliers **frappe** et **pillage** (ils sont expliqués en page 17).

Si plusieurs effets s'activent pendant le début de tour, exécutez d'abord ceux du joueur actif dans l'ordre de son choix, puis ceux du joueur adverse de même.

Dans les effets des cartes, cette phase est représentée par :

**Les 3 actions**

Les règles des actions sont les mêmes, au détail prêt que vous disposez maintenant de 5 personnages au lieu de 3.

Vous ne pouvez en utiliser que 3 par action.

Ce ne seront pas obligatoirement les mêmes d'une action à l'autre.

Des effets peuvent vous autoriser à utiliser plus de **soldats** pour vos actions. Attention, il s'agit bien de **soldats** et non de personnages, vos héros ne sont donc pas concernés par ces effets.



exploitez avec +1 soldat



exploitez avec +2 soldats



attaquez avec +1 soldat



attaquez avec +2 soldats



déplacez +1 soldat



déplacez +2 soldats

**Fin de tour**

Vos personnages défaussés ne reviennent en jeu qu'à condition de n'en avoir jamais plus de 5 en jeu.

Attention donc, quand vous jouez des héros, de ne pas remettre trop de personnages en jeu !

## pour 4 Joueurs

Ajoutez l'**initiative** des 2 joueurs de chaque équipe : vous obtenez ainsi l'initiative de l'équipe. L'équipe qui a l'initiative la plus grande est la première équipe.

Le joueur qui a l'initiative la plus grande dans chaque équipe est le premier joueur de son équipe.

Le premier joueur de la première équipe joue un tour complet, puis c'est au premier de la seconde équipe ; puis le second de la première équipe ; enfin le second de la seconde équipe.

**Le début de tour**

Le joueur actif joue ses effets de débuts de tour puis ceux des autres joueurs sont joués par ordre décroissant d'initiative

**La fin de tour**

S'il y a un de vos personnages et pas de personnage adverse sur une capitale adverse à la fin d'un tour, prenez ce pion capitale et mettez-le hors du plateau, devant vous.

Quand un joueur perd sa 2<sup>nd</sup>e capitale, il ne peut plus remettre en jeu ses personnages défaussés, toute sortie est alors définitive !

**Conditions de victoire et de défaite**

Quand votre équipe a pris 1 capitale à chacun des joueurs adverses : elle a gagné !

Si, à tout moment, un joueur n'a plus de personnage en jeu : il a perdu. Son allié continue la partie, seul !







## Exploitation Activation des cartes

Un personnage ne peut pas exploiter s'il a déjà attaqué ce tour.

S'il y a un personnage ou une capitale adverse sur une case, vous ne pouvez pas exploiter cette case.

- ✱ Vous devez avoir placé au moins un personnage sur chacun des terrains (cases à bord blanc) dont vous souhaitez obtenir les ressources.
- ✱ Retournez les terrains concernés face ruine visible (bord noir).
- ✱ Vous disposez de chacune des ressources figurant sur ces terrains.
- ✱ Activez ensuite les cartes que vous souhaitez : vous devez disposer de toutes les ressources figurant dans leur coût d'activation. Retournez ces cartes, face active visible (bord blanc).

✱ Les cartes de type combat  et déplacement  sont de 3 niveaux. Elles doivent être activées dans l'ordre croissant de niveau, une de chaque type par tour maximum. Quand vous activez la carte du niveau suivant, elle remplace celle du niveau précédent, posez-la dessus, leurs effets ne se cumulent pas.

- ✱ Chaque ressource ne peut servir à activer qu'une seule carte : la ressource est dépensée.
- ✱ Vous n'êtes pas obligé d'utiliser toutes les ressources récoltées.
- ✱ Les ressources restantes à la fin de cette action sont perdues.
- ✱ Un **Glissement Dimensionnel** ne procure qu'une seule ressource au choix parmi les 4.
- ✱ Une carte prend effet après l'action pendant laquelle vous l'activez.
- ✱ Si plusieurs de vos personnages se trouvent sur une case que vous exploitez, ils sont tous considérés comme ayant exploité : ils ne pourront pas attaquer ce tour. Cependant vous n'exploitez alors qu'un seul terrain et cela ne rapporte pas plus de ressources ni ne permet d'activer plus d'effets.
- ✱ Vous devez justifier chaque exploitation par la réalisation d'un effet ou l'activation d'une carte : il est interdit d'exploiter pour rien !





## pour 2 ou 4 Joueurs

Sans bonus vous ne pouvez pas exploiter avec plus de 3 personnages.

Certains bonus permettent d'exploiter avec des **soldats** en plus.

Attention, il s'agit bien d'utiliser des **soldats** au-delà des 3 personnages normalement autorisés et non des héros.

 exploitez avec +1 soldat  exploitez avec +2 soldats

En plus de l'exploitation des terrains pour obtenir des ressources, certaines de vos cartes vous autorisent l'exploitation des cases pour obtenir des effets.

Ces deux types d'exploitations se font en même temps et dans les limites générales d'exploitation.

En picto cela se traduit ainsi dans les effets :



Ce peut être une case précise (où figurent certaines ressources, un terrain ou une ruine...).

Exploiter une ruine permet de la changer en terrain, c'est déjà un effet positif en soi.

**Attention**, une ruine ne rapporte jamais de ressource.

Exploiter une case peut être une condition pour réaliser un effet, si c'est un terrain il ne vous rapporte pas de ressources.

L'effet s'active immédiatement après avoir exploité la case. Cet effet peut être actif jusqu'à la fin du tour, mais jamais au-delà.







## Combattre

Un personnage ne peut pas attaquer s'il a déjà exploité ce tour.

Si vous n'avez pas utilisé votre action de combat ce tour et qu'il y a un adversaire sur la case d'un de vos personnages, vous devez attaquer.

- ♥ Chaque soldat a 1 point de force (en attaque et en défense).
- ♥ L'attaquant choisi l'ordre de résolution des combats.
- ♥ Chaque combat est indépendant des combats sur d'autres cases. Attention cependant, les bonus de vos cartes peuvent changer suivant la résolution des combats précédents.
- ♥ Vos personnages combattent un ou plusieurs personnages adverses s'ils sont sur la même case.
- ♥ Sauf effet, tous les personnages présents sur la case participent obligatoirement au combat : leurs forces s'ajoutent pour donner la force cumulée de vos personnages.
- ♥ Les bonus des cartes de type combat  (et de certaines autres cartes) permettent d'augmenter cette force cumulée. Ils peuvent dépendre du type de case sur laquelle se passe le combat et s'appliquer soit en attaque soit en défense.

|                                                                                      |                        |                                                                                       |                          |                                                                                        |                        |
|--------------------------------------------------------------------------------------|------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------|------------------------|
|  +1 | +1 en force en attaque |  +1 | Terrains : +1 en attaque |  +1 | Ruines : +1 en attaque |
|  +1 | +1 en force en défense |  +1 | ...                      |  +1 |                        |

Exemples d'association :

|                                                                                         |                                           |                                                                                           |  |                                                                                           |                                                                 |
|-----------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------|--|-------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------|
|  +1 +2 | Terrains : +1 en attaque et +2 en défense |  +1 +1 |  |  +1 +2 | Terrains : +1 en force Ruines : +1 en attaque et +2 en défense. |
|-----------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------|--|-------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------|

Ces bonus s'ajoutent à la force cumulée et non à la force de chaque personnage.

### Résolution :

- Comparez la force cumulée de vos personnages à celle des adversaires sur la même case :  
Somme des forces de vos personnages + bonus de vos cartes.
- Le joueur dont la force est la plus grande, gagne le combat.
- En cas d'égalité l'attaquant gagne le combat.
- Le perdant défausse tous ses personnages impliqués dans ce combat.

### Remettre en jeu :

Les personnages défaussés en combat sont remis en jeu à la fin de votre prochain tour.

Répartissez-les comme vous le souhaitez sur vos capitales.

Attention : lors de votre tour, différenciez bien les soldats défaussés dans les tours précédents, des soldats défaussés ce tour.

Les premiers seront remis en jeu à la fin de ce tour.

Les seconds à la fin de votre prochain tour.





## pour 2 Joueurs

Exemples de combats :

C'est votre tour, vous jouez les Vampires et disposez des bonus de combat suivants :  
+X en combat (X est le nombre de personnages alliés sur les terrains adjacents).

Votre adversaire joue les Goules Pirates.

Terrains : +1 en attaque

Ruines : +2 en attaque, +1 en défense.

La situation est la suivante quand vous attaquez :



Vous décidez de résoudre les combats dans l'ordre suivant :

- ❶ : votre Vampire a 1 en force et aucun bonus.  
Le Zombie a 1 en force +1 en défense sur une ruine : 2 en force.  
Le Zombie gagne, le Vampire est défaussé.
- ❷ : votre Vampire a 1 en force. À cela s'ajoute le bonus des 2 soldats sur un terrain adjacent (❸) soit 3 en force.  
Le Zombie : 1 en force, +1 en défense sur une ruine ; soit 2 en force.  
Le Vampire est plus fort, il gagne : le Zombie est défaussé.
- ❸ : votre Vampire a 1 en force + 2 (❷) soit 3 en force.  
Les Zombies sont 2 : 1 + 1 = 2 en force, +1 en défense sur une ruine ; soit 3 en force.  
Égalité, l'attaquant gagne : les 2 Zombies sont défaussés.



Sans bonus vous ne pouvez pas attaquer avec plus de 3 personnages.

Certains bonus permettent d'attaquer avec des **soldats** en plus. Attention, il s'agit bien d'utiliser des **soldats** au-delà des 3 personnages normalement autorisés et non des héros.

 attaquez avec +1 soldat  attaquez avec +2 soldats

Chaque héros a ses propres capacités de combat.

Il ne bénéficie pas des bonus des cartes de type combat .

Autres pictogrammes liés au combat :

 combat gagné  combat perdu  personnage défaussé en combat

## pour 4 Joueurs

Pendant le tour de votre allié vous êtes aussi attaquant.

Le joueur actif choisi l'ordre de résolution des combats.

Tous les personnages alliés présents sur la case participent au combat : leur force s'ajoute à la force cumulée et ils sont défaussés si le combat est perdu.





## Déplacement

- Un personnage se déplace toujours en horizontal ou vertical, jamais en diagonal !
- Un soldat a un déplacement normal de 1 case.
- Vous pouvez ne déplacer qu'une partie de vos personnages.
- Le déplacement de chaque personnage est indépendant. Ils peuvent chacun bénéficier des bonus individuellement.
- Les effets des cartes de type déplacement  (et certaines autres cartes) permettent de déplacer des personnages sur plus de cases.

 +1 en déplacement    Terrain : +1 en déplacement    Ruine : +1 en déplacement

Ils concernent parfois un type de case : terrain ou ruine. Si un effet apporte un bonus de chaque type, ils ne sont pas cumulables.

C'est votre déplacement normal qui conditionne l'utilisation de ces bonus : suivant le type de la case sur laquelle vous choisissez de faire votre déplacement normal, vous activez l'un ou l'autre bonus (voir exemple ci-contre).

- Vous n'êtes pas obligé d'utiliser tout le bonus.
  - Sauf effet ci-dessous, vos personnages s'arrêtent dès qu'ils entrent sur une case occupée par un adversaire.
- Cependant, vos personnages peuvent toujours sortir d'une case occupée par un adversaire s'ils s'y trouvaient au début du tour.

  Les personnages adverses n'arrêtent pas vos déplacements.

- Vous ne pouvez pas interrompre le déplacement d'un personnage pour réaliser un effet sur une case "en passant".

Un personnage ne peut exploiter et attaquer dans le même tour : ne déplacez pas un personnage qui a exploité vers un personnage adverse qu'il devra combattre.

Ne déplacez pas plus de personnages qu'il ne vous est autorisé d'utiliser en attaque, vers des personnages adverses.





## pour 2 ou 4 Joueurs

Exemples de déplacements :

Vous disposez du bonus de déplacement suivants :

Ruine : +2 en déplacement 



Vous choisissez de déplacer un soldat (vert) en commençant par un terrain : il ne déclenche pas de bonus et s'arrête donc là (1 case).

Un autre soldat (jaune) commençant par une ruine peut profiter du bonus. Il peut donc se déplacer d'encore 2 cases quel que soit leur type, terrain et/ou ruine (soit 3 cases maximum).

Sans bonus vous ne pouvez pas déplacer plus de 3 personnages. Certains bonus permettent de déplacer des **soldats** en plus.

Attention, il s'agit bien d'utiliser des **soldats** au-delà des 3 personnages normalement autorisés et non des héros.



déplacez +1 soldat



déplacez +2 soldats

Comme vos soldats, les héros ont 1 point de déplacement, mais ils ne bénéficient pas des effets de vos cartes de déplacement . Sur leur carte, vous trouverez leurs bonus personnels, fonctionnant de la même manière que les bonus de vos soldats.







## Vos Cartes de Développement

Prennez connaissance de vos cartes et de celles de votre adversaire avant de commencer à jouer : il est toujours bon de pouvoir prévoir le mouvement suivant.

Vos cartes sont posées sur la table devant vous : au départ c'est le côté inactif (bord noir) qui est visible.

Une fois activées vos cartes le restent jusqu'à la fin de la partie.

Elles ne doivent jamais être cachées à l'adversaire !

Les effets des cartes sont écrits en toute lettres et en pictogrammes. Ceci vous permettra de les lire rapidement quand vous les connaîtrez mieux. De plus, il est plus facile de lire des pictogrammes qu'un "petit texte" sur les cartes de votre adversaire.

Au dos de ces règles, vous trouverez la liste exhaustive de tous ses pictogrammes et les pages auxquelles se référer pour avoir des précisions.

### Types de cartes

Les cartes de type combat  et déplacement  sont de 3 niveaux. Quand vous activez la carte du niveau suivant, elle remplace celle du niveau précédent, posez-la dessus, leurs effets ne se cumulent pas.

### Quelques pictogrammes

Une case du plateau est représentée en gris, une ruine est une case noire et un terrain, une case blanche.



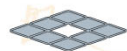
case



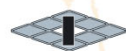
ruine



terrain



cases adjacentes (dont un coin au moins touche la case concernée)



les personnages alliés sur les cases adjacentes

Un bonus de déplacement est représenté par une roue  +1.

Un bonus de combat est représenté par une épée en attaque  +1 et un bouclier en défense  +1.

En associant ces pictogrammes vous obtenez des effets :



Terrain :  
+1 en déplacement



Ruines : +1 en attaque  
et +2 en défense.



# pour 2 ou 4 Joueurs



## Construction de Jeu

Les effets pourront modifier ou contredire certaines règles : ces effets ont toujours raison.

Il vous faudra faire la nuance entre vos personnages, héros et soldats.

personnage soldat héros

Vos effets peuvent concerner vos personnages, les personnages alliés ou les personnages adverses. Cela se traduit en couleur :

un de vos personnages un de vos personnages ou un personnage allié un personnage adverse

### Condition d'utilisation

Un effet précédé d'un signe "==" est soumis à certaines conditions, elles doivent être toutes réunies pour que l'effet s'applique.

Cet effet n'est actif que jusqu'à la fin du tour : au tour suivant il faudra à nouveau réunir ces conditions pour l'activer.

### Limitation

**1x** Certains effets sont limités à un seul usage par tour, donc pour un seul personnage.

D'autres doivent être joué au début d'un tour :

au début d'un tour au début de votre tour au début du tour d'un adversaire

Les effets **rituels** ne peuvent pas être utilisés sur les cases où la **dissipation** est active.

### Quelques pictogrammes

cette case case occupée par un personnage  
 case où l'on trouve une ressource précise ; ici Magie case précise ; ici Champs de Bataille  
 retournez une case carte de développement

### Effets de carte utilisables avant, après ou entre les actions

**La Frappe** n'est pas une attaque normale, mais un effet à distance. Elle ne compte pas dans les limites normales de combat.

Un de vos personnages attaque un unique personnage adverse sur une case adjacente (même s'il y en a plusieurs).

La force de l'attaque est fixe (X), aucun bonus ne peut l'augmenter. Le personnage attaqué bénéficie lui de ses bonus de défense, mais pas du soutien des alliés sur la même case. La frappe se résout comme un combat normal, mais si l'attaquant perd il reste en jeu.

**Le Pillage** n'est pas une exploitation normale. Il ne compte pas dans les limites normales d'exploitation. Comme lors d'une exploitation, retournez la case qu'un de vos personnages occupe. Piller ne permet pas d'obtenir des ressources.

Vous disposez de cartes alternatives pour vos factions.

Avant de commencer la partie vous pouvez remplacer autant de cartes de votre faction que vous souhaitez. Vous ne pouvez cependant pas avoir plus de 10 cartes, ni plus d'une carte avec le même numéro (de 01 à 10, en bas).

Si une carte a deux numéros, choisissez celui qu'elle remplace.

**Les héros** sont des personnages qui ont un pion à leur effigie et une carte sur laquelle vous trouverez leurs effets.

Pour mettre en jeu un héros, défaussez l'un des personnages utilisés pour activer sa carte et posez le pion du héros sur l'une de vos capitales.

Comme vos soldats, les héros ont 1 point de déplacement et 1 point de force, mais ils ont des bonus personnels indiqués sur leur carte.

Vos cartes de type combat et déplacement n'ont pas d'effet sur eux.

Quand un héros perd un combat, désactivez (retournez) sa carte et défaussez son pion à l'écart du plateau.

Il vous faudra ré-d'activer sa carte normalement pour remettre le héros en jeu : à la fin du tour suivant vous remettrez en jeu un soldat.

Agissez de même, si la carte du héros est désactivée par un effet.

### Effets liés au héros

**Éthéré** : ce héros est comme invisible.  
Il ne participe pas au combat, même s'il occupe une case où il y a un combat : il ne peut ni attaquer ni être attaqué. S'il est seul sur une capitale adverse, vous ne gagnez pas. S'il est votre seul personnage en jeu, vous perdez. S'il occupe une case où il y a dissipation, défaussez-le et désactivez sa carte.

**Régénération** :  
S'il est défaussé en combat, ce héros pourra être remis en jeu comme un soldat normal : ne désactivez pas sa carte.

**Aura** :  
Cet effet concerne les cases adjacentes au héros, mais pas sa propre case.







# Les Vampires Résurrectionnistes

Sur **Résurrection** les Vampires sont sûrement les créatures les plus satisfaites de leur sort !

Incarnations des plus grands criminels que pouvait porter la Terre, ils y ont perpétré les pires atrocités.

Ce monde leur offre la possibilité de poursuivre leurs œuvres !

Ils s'arrogent le titre de **Résurrectionnistes** !

C'est le **Comte Dracula** qui les mène au bal ou au combat !

Contrairement aux autres qui étaient humains avant d'atteindre **Résurrection**, **Dracula** est un Vampire permanent.

Ne rajeunissant pas, il est immortel.

Il peut transmettre ce don par le "**Baiser des Ténèbres**" à ceux qu'il trouve digne d'entrer dans sa famille.

Sur les terrains les **Vampires** sont très forts.

Mais si votre adversaire fait durer le plaisir les ruines vont se multiplier et vous défavoriser.

Il vous faudra alors trouver un moyen d'en retrouver quelques-uns.

Les Vampires ont une initiative de

5



Quelques précisions à propos de certaines de vos cartes :



**Opium Noir**

X = nombre de **personnages** alliés sur les **terrains adjacents**.

Vos **personnages** ou ceux de votre **équipier** à 4 joueurs.



**Bouclier Fantôme**

Dissipation sur les **Champs de Bataille** occupés par un de vos **personnages** et les **cases adjacentes**.

Les **effets rituels** sont annulés sur ces **cases** ; les **héros éthérés** sont **défaussés**, leur **carte désactivée**.



**Le Redoutable Jugement**

Au début de votre **tour** : **pillez** un **terrain Magie** pour réaliser une **attaque** de **force 2** sur un **personnage adjacent**.

Vous n'**attaquez** qu'un seul **personnage** même s'il y en a d'autres sur cette **case**. Cette **attaque** ne compte pas comme une **attaque normale**.



**Couvent du Sang**

Exploitez une **ruine**.

Pendant l'**exploitation** utilisez un **soldat** pour retourner une **ruine** qu'il **occupe**, elle ne rapporte pas de **ressource** !



**Berserker**

Retournez cette **carte** et **gagnez ce combat**.

Quand vous utilisez son **effet**, **retournez** cette **carte** du côté **inactif** : il vous faudra la **réactiver**.



**Carte alternative :**



**Otto von Todt** : héros **Résurrectionniste**.

Remplace les **cartes** n°9 ou n°10.

**Aura** ; **ruines** : +1 en **attaque**.

Vos **personnages** sur des **ruines** adjacentes ont un **bonus** de +1 en **attaque**.







# Les Goules Pirates

Quelques précisions à propos de certaines de vos cartes :



## Cité Pirate

Dissipation sur les Monastère des Ténèbres occupés par un de vos personnages et les cases adjacentes. Les effets rituels sont annulés sur ces cases ; les héros éthérés sont défaussés, leur carte désactivée.



## Abordage

Exploitez un terrain : retournez une case adjacente. Vous n'obtenez pas les ressources du terrain ainsi exploité !



## Ce qui nous rassemble...

Au début d'un tour, pilliez un terrain Or : +1 en force pour ce personnage. Utilisable, pendant votre tour ou celui d'un adversaire, avec autant de personnages que vous souhaitez !



## Trône de la Guilde

Vos personnages reviennent en jeu au début de votre tour. Bien évidemment sur une de vos capitales !

## Carte alternative :



## Dame Vénus : héros Pirate.

Remplace les cartes n°8 ou n°9.

Aura ; Exploitez un terrain Or : recevez +1 Or. Si l'un de vos personnages exploite un terrain adjacent où il y a de l'Or : recevez 1 Or en plus des ressources normales.



Sur terre, les Goules étaient des femmes qui cultivaient l'hypocrisie jusqu'à son paroxysme. Elles faisaient passer leurs intérêts et leur propension à faire souffrir sous couvert de justice, d'équité, voire de pitié. Intrigantes, jalouses, cyniques, hypocrites, vénales...

Mitra (John Edgar Hoover dans son incarnation terrestre) dirige la Guilde. Elle doit être toujours sur ses gardes pour contrôler ce nid de vipères !

Ce sont les ruines qui favorisent les Goules Pirates. Pillez, exploitez, allez chercher les ressources où elles se trouvent. Résistez au début, plus la partie avance, plus votre avantage grandit.

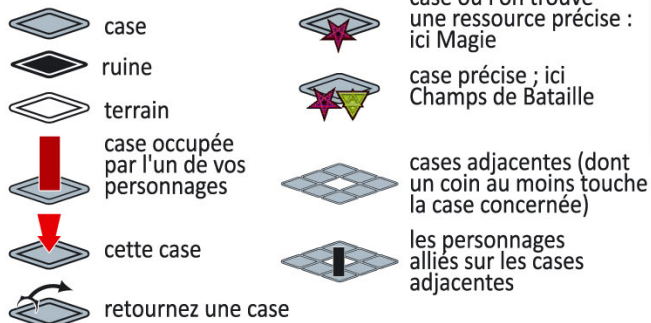
Les Goules ont une initiative de





# Pictogrammes

## Le plateau et les cases



## Les cartes



## Les personnages



## Les capitales



## effets particuliers page 17



## Exploiter (pages 10 et 11)



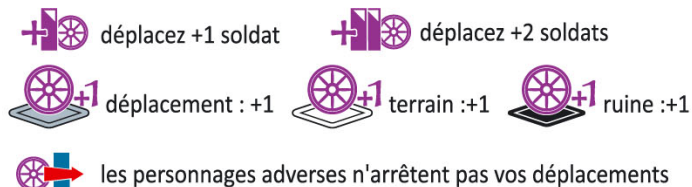
## Combattre (pages 12 et 13)



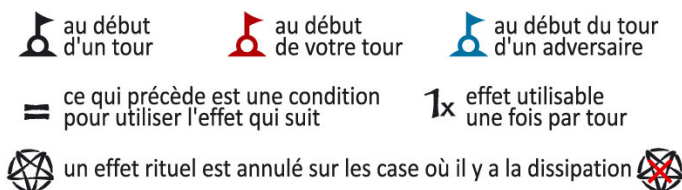
## exemples d'association :



## Déplacer (pages 14 et 15)



## Conditions particulières (page 17)



## Effets des héros (page 17)

