



Vengeance

A CHAPTER
OF RESONANCE

RÈGLES DU JEU

Introduction aux dangereuses règles de Vengeance

SOMMAIRE

INTRODUCTION	P.03	P.07	LES DÉMONS
INGRÉDIENTS	P.04	P.19	MODE SOLO
MISE EN PLACE	P.08	P.20	LES SORTILÈGES
DÉROULEMENT DU JEU	P.10	P.22	LES SORCIÈRES

Ce grimoire est votre unique rempart.

**LE SEUL GUIDE CAPABLE DE CONTENIR
& DE RESTREINDRE LES FORCES DÉMONIAQUES
QUE VOUS AVEZ LIBÉRÉES. SES PAGES NE SONT PAS UNE
PROMESSE DE SALUT, MAIS UN FRAGILE ÉQUILIBRE
ENTRE MAÎTRISE... ET ANNIHILATION.**

Gardez le contrôle, sorcière !

**CAR LA PUNITION D'UN POUVOIR MAL CONTENU
POURRAIT S'AVÉRER FATALE.**

Ceci est un avertissement !

**LE CHEMIN DE VOTRE VENGEANCE VOUS APPARTIENT.
LES CONSÉQUENCES ÉGALEMENT.**

Avec descriptifs précis et présentation détaillée

Formules compilées à partir de nombreux siècles de pratique de la magie noire



**Cette Vengeance...
est mienne !**

Le chemin de la vengeance

Vengeance est un jeu de cartes et de magie noire de 1 à 4 joueurs.
Chaque joueur incarne une terrifiante Sorcière, en train de poursuivre son
dessein de rétribution.

Un Démon a été invoqué, à vous d'en prendre le contrôle pour accomplir
les étapes qui jalonent le chemin vers l'achèvement de votre œuvre.

Ingédients de la boîte

✦ 6 CARTES SORCIÈRE ✦



✦ 3 CARTES DÉMON ✦



✦ 16 JETONS VENGEANCE ✦



✦ 1 JETON DÉMON ✦



✦ 6 CARTES SORTILÈGES ✦



Chacune des cartes Sortilèges est différente et correspond à une carte Sorcière.

✦ 8 CARTES VENGEANCE & PORTE ✦



Les cartes Porte & Vengeance sont numérotées de 1 à 8 et doivent être placées dans le bon ordre !

✦ 66 CARTES OBJET RITUEL ✦



x26 Cartes Herbe

x22 Cartes Minéral

x18 Cartes Potion

✦ 18 CARTES OBJET TRANSITOIRE ✦



x7 Cartes Herbe

x6 Cartes Minéral

x5 Cartes Potion

✦ 13 CARTES ARTÉFACT ✦



Les cartes Artéfact sont numérotées de 1 à 13, ce qui correspond à leur valeur.

✦ 13 CARTES INCANTATION ✦



Les cartes Incantation sont numérotées de 1 à 13, ce qui correspond à leur valeur.

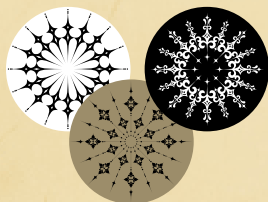
❖ 6 CARTES SOLO ❖



❖ 16 JETONS PORTE ❖



❖ 3 JETONS CHAINES ❖



❖ 4 CARTES D'AIDE ❖



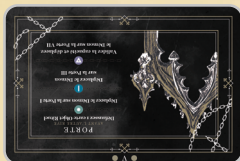
❖ CE LIVRET DE RÈGLES ❖



Demons
À VENIR

Mise en place

1 Les joueurs se placent en cercle autour de la zone de jeu, chaque joueur reçoit une carte d'Aide.



5



6



3

2 Placez les cartes Porte & Vengeance pour former un cercle au centre de la zone de jeu. Et placez le jeton Demon sur la Porte I.



2

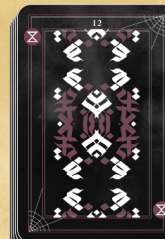
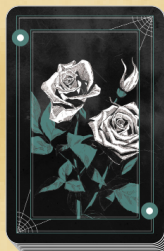


1



8

5 Formez 3 piles pour chacun des 3 types de cartes Objet Rituel (dos violet) face visible.



4 Mélangez les 13 cartes Artéfact et formez une pile face visible.

5 Formez également une pile face visible avec les 13 cartes Incantation mélangées.

6 Mélangez les cartes Objet Transitoire aux dos dorés, puis placez-les sur le côté de la zone de jeu face cachée. Un Objet Transitoire est révélé à chaque tour de jeu.



Vengeance ou l'art de la rétribution

DE 2 À 4 JOUEURS

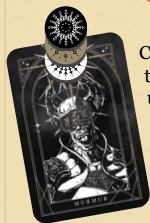
MODE MULTIJOUEUR

But du jeu

En tant que Sorcière, vous devez **activer vos 3 Vengeances et 2 Portes personnelles** en manipulant les Objets Rituels (Herbe, Cristal, Potion) durant les différents tours de jeu. Chaque carte Porte & Vengeance indique les Objets Rituels nécessaires pour être activé. Votre objectif est d'être la première à activer l'ensemble de vos 5 objectifs, tout en empêchant le démon de perdre tous ses jetons Chaines qui le maintiennent en contrôle.

Attention : si le Démon perd ses 3 jetons Chaines, toutes les Sorcières perdent la partie. Pour vous venger, soyez la première à réaliser toutes vos Vengeances !

Préparation de la partie



SÉLECTION DU DÉMON À MANIPULER

Choisissez au hasard 1 carte Démon face visible qui sera utilisé tout au long de la partie. Les autres cartes Démons ne seront pas utilisées.

Placez les 3 jetons Chaines les uns sur les autres sur la carte Demon.

SÉLECTION DE LA SORCIÈRE

Distribuez 2 cartes Sortilèges au joueur le plus jeune, celui-ci **choisit et conserve une des cartes** et replace la seconde sous le tas de cartes Sortilèges. Continuez le même rituel pour chaque joueur dans le

sens horaire. À **4 joueurs**, mélangez les cartes Sortilèges restantes avant d'en distribuer 2 au dernier joueur.

Les joueurs récupèrent également la carte Sorcière correspondante à leur carte Sortilège et la place sur celle-ci. Les cartes Sorcière et Sortilèges non sélectionnées sont rangées sur le côté de la zone de jeu.



Récupérez les 5 jetons Vengeance et Porte dont vous aurez besoin pour marquer un objectif activé.

CARTES OBJET RITUEL DE DÉPART

Chaque joueur reçoit 3 cartes Objet Rituel qu'il ajoute à sa main non-visible des autres joueurs. Une carte de chaque type d'Objet :



- * 1 Carte Herbe ●
- * 1 Carte Minéral ↓
- * 1 Carte Potion ▼

CARTES ARTÉFACT & INCANTATION DE DÉPART

Chaque joueur reçoit **1 carte Artéfact** □ et **1 carte Incantation** ⊗ qu'il ajoute à sa main.

Note : il n'y a pas de limites de cartes en main durant la partie.

SUR L'AIRE DE JEU



EN MAIN



Déroulement de la partie

Une partie se déroule en plusieurs tours. Chaque tour permet de déplacer le Démon sur les cartes placées au centre de la zone de jeu. Le Démon se déplace en fonction des cartes jouées au centre. Tour après tour, ses mouvements modifieront l'équilibre et influenceront le cours de la partie.

I. DÉVOILEZ UNE CARTE OBJET TRANSITOIRE



Au début de chaque tour, une carte de la pile de cartes Objet Transitoire (dos doré) est dévoilée et placée au centre du cercle formé par les cartes Vengeance et Porte.

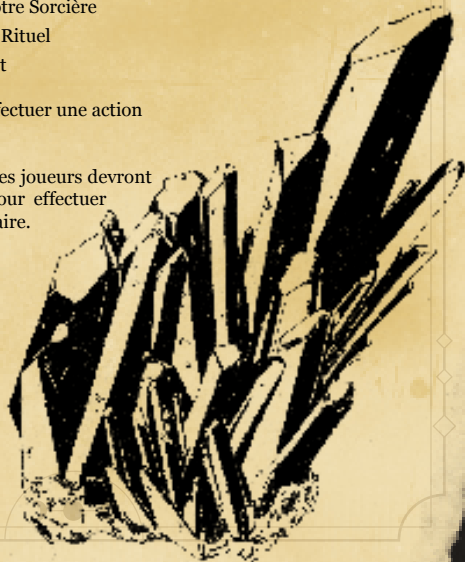
II. CHAQUE JOUEUR JOUE UNE ACTION

Tous les joueurs jouent en même temps. Ils doivent effectuer **une seule action** parmi les 5 actions disponibles :

- * Jouez une carte Objet Rituel de votre main, face cachée
- * Jouez une carte Artéfact de votre main, face cachée
- * Jouez une carte Incantation de votre main, face cachée, pour lancer un des Sortilèges de votre Sorcière
- * Piochez 2 cartes Objet Rituel
- * Piochez 1 carte Artéfact

Note : il est obligatoire d'effectuer une action à chaque tour.

Il n'y a pas d'ordre de jeu, les joueurs devront faire preuve de rapidité pour effectuer une action avant un adversaire.



Détail des actions possibles

JOUEZ UNE CARTE OBJET RITUEL DE VOTRE MAIN, FACE CACHÉE

Le joueur place une carte Objet Rituel face cachée au centre de la zone de jeu, chaque Objet Rituel permet d'influencer les actions et déplacement du Démon. L'Objet Rituel est dévoilé lors de la phase de Résolution du tour de jeu (voir le chapitre Résolution du tour de jeu pour plus de détails).

Il existe 3 types d'Objets Rituels :

- * Carte Herbe
- * Carte Minéral
- * Carte Potion



JOUEZ UNE CARTE ARTÉFACT DE VOTRE MAIN, FACE CACHÉE

Le joueur place une carte Artéfact face cachée au centre de la zone de jeu. **Les cartes Artéfact permettent de retirer toutes les cartes d'un type d'Objet Rituel de la zone de jeu :** cartes Herbe, cartes Minéral ou cartes Potion.

La carte Artéfact est dévoilée et activée lors de la Résolution du tour de jeu (voir le chapitre Résolution du tour de jeu pour plus de détails).

Après utilisation, les cartes Artéfact sont définitivement défaussées de la partie.

Astuce : les novices ont tendance à utiliser leurs cartes Artéfact lors des premiers tours, mais les Sorcières avisées savent que les préserver pour les derniers tours reste la meilleure décision.

Note : si plusieurs joueurs jouent une carte Artéfact lors du même tour, le chiffre sur la carte Artéfact indique l'ordre d'activation, dans l'ordre décroissant.

Si aucune carte Objet Rituel n'est présente au centre de la zone de jeu, la carte Artéfact est défaussée directement.



JOUEZ UNE CARTE INCANTATION DE VOTRE MAIN, FACE CACHÉE,

POUR LANCER UN DES SORTILÈGES DE VOTRE SORCIÈRE

Le joueur place une carte Incantation ☒ face cachée au centre de la zone de jeu. Les cartes Incantation servent à lancer les Sortilèges des Sorcières. Chaque Sorcière possède 2 Sortilèges différents spécifiés sur sa carte, tous les Sortilèges consomment 1 carte Incantation.



Les Sortilèges des Sorcières sont dévoilés, annoncés et activés lors de la Résolution du tour de jeu. Un joueur ne peut utiliser qu'un seul Sortilège par tour.

Note : si plusieurs joueurs jouent une carte Incantation lors du même tour, le chiffre sur la carte Incantation indique l'ordre d'activation, dans l'ordre décroissant.

PIOCHEZ 2 CARTES OBJET RITUEL

Le joueur pioche 2 cartes Objet Rituel parmi les 3 pioches disponibles, et les ajoute directement à sa main : carte Herbe 🍀, carte Minéral 🪨 ou carte Potion 🍷. **Il est possible de piocher 2 fois la même carte.**

Note : si la pioche d'un type de carte est vide, le joueur ne peut pas obtenir de cartes de ce type.

PIOCHEZ 1 CARTE ARTÉFACT

Le joueur pioche 1 carte Artéfact 📖 de la pile de cartes Artéfact et l'ajoute directement à sa main. **Les cartes Artéfact sont limitées à 13 par partie.**

Note : si la pioche des cartes Artéfact est vide, il n'est plus possible d'effectuer cette action.

III. RÉSOLUTION DU TOUR DE JEU

Plusieurs actions sont à réaliser lors de la résolution d'un tour de jeu pour déterminer quel Objet Rituel l'emporte.

Dévoilez toutes les cartes placées au centre de la zone de jeu puis résolvez les actions dans l'ordre suivant :

SI DES CARTES INCANTATION SONT RÉVÉLÉES

Les cartes Incantation ☒ lancent les Sortilèges des Sorcières au début de la résolution du tour de jeu. Les Sortilèges étant spécifiques à chaque Sorcière, référez-vous à la section *Les Sortilèges* pour connaître leur effet.



Le joueur annonce à voix haute le Sortilège choisi, même si celui-ci est activé en fin de tour. Si plusieurs cartes Incantation sont révélées, le chiffre indiqué sur la carte précise l'ordre d'activation, dans l'ordre décroissant.

Les cartes Incantation utilisées durant le tour sont définitivement défaussées de la partie.

SI DES CARTES ARTÉFACT SONT RÉVÉLÉES

Le joueur ayant placé une carte Artéfact 📖 retire toutes les cartes d'un même type d'Objet Rituel : cartes Herbe, cartes Minéral ou cartes Potion.

Si plusieurs joueurs ont joué une carte Artéfact lors du même tour, le chiffre indiqué sur la carte Artéfact précise l'ordre d'activation, dans l'ordre décroissant.



Exemple : au centre du cercle, se trouvent 2 cartes Potion, 1 carte Minéral, 1 carte Herbe et 2 cartes Artéfact - l'une numérotée 12, la seconde 4. Le joueur ayant placé l'Artéfact 12 commence et retire les 2 cartes Potion. Puis celui à l'Artéfact 4 retire la carte Minéral. Il ne reste plus que la carte Herbe qui activera donc la Lune de ce tour.

Les cartes Artéfact utilisées durant le tour sont définitivement défaussées de la partie.

SI DES CARTES OBJET RITUEL SONT ENCORE PRÉSENTES AU CENTRE DE LA ZONE DE JEU

Toutes les cartes Objet Rituel jouées au centre de la zone de jeu sont comptabilisées afin de déterminer l'action du Démon. L'action est déterminée par le type d'Objet Rituel qui est présent en plus grand nombre.

En cas d'égalité, les cartes Minéral  **prennent le pas sur les cartes Herbe**  **, et les cartes Potion**  **prennent le pas sur les cartes Herbe**  **et Minéral** .



Exemple : au centre du cercle, se trouvent 2 cartes Minéral et 2 cartes Herbe. C'est l'action qui correspond au Minéral sur la carte qui sera effectué pendant ce tour.

Si aucune carte Objet Rituel n'est présente au centre de la zone de jeu après l'utilisation des cartes Artéfact ou des Sortilèges, finissez le tour, puis rejouez un tour pour déterminer l'action du Démon.

Une fois la phase de résolution terminée, défaussez définitivement les cartes jouées au centre.

DÉPLACEMENT DU DÉMON

La carte Vengeance ou Porte sur lequel se trouve le Démon indique sa prochaine position.



ACTIVATION D'UN OBJECTIF



Si la Vengeance ou la Porte est activée par l'Objet Rituel gagnant, tous les joueurs possédant cet objectif l'activent et ajoutent un jeton sur leur carte Sortilège. **Le Démon perd alors 1 jeton Chaine.**

Si un joueur active une Vengeance pour la première fois, il pioche une carte

Incantation et l'ajoute à sa main.





X1



CAPACITÉS PASSIVES DES PORTES

Chaque Porte permet d'activer une capacité passive pour votre Sorcière. Lorsqu'une capacité est activée pour la première fois durant la partie, placez un jeton sur votre carte Sortilège pour indiquer que cet objectif est accompli.

Il existe 4 capacités :

- +1  : lors de l'action de piocher un Objet Rituel, si vous choisissez une carte Herbe, piochez-en une seconde.
- +1  : lors de l'action de piocher un Objet Rituel, si vous choisissez une carte Potion, piochez-en une seconde.
- +1  : lors de l'action de piocher un Artéfact, piochez-en un second.
- +1  : lorsque vous accomplissez une Vengeance, piochez 2 cartes Incantation (au lieu de 1).

Une fois activées, les capacités passives restent actives jusqu'à la fin de la partie.

EFFET D'ARRIVÉE SUR UNE PORTE

Lorsque le Démon arrive sur une carte Porte, il déclenche immédiatement son effet :

Piochez une carte Objet Rituel : tous les joueurs piochent 1 carte Objet Rituel et l'ajoutent à leur main.

Défaussez une carte Objet Rituel : tous les joueurs doivent défausser 1 carte Objet Rituel de leur main.

Le Démon récupère une Chaîne : prenez 1 jeton Chaîne précédemment défaussé et remplacez-le sur la carte Démon.

Fin d'une partie

Si à la fin d'un tour de jeu, le Démon perd tous ses jetons Chaines, tous les joueurs perdent la partie.



Dès qu'un joueur active ses 5 objectifs (3 Vengeances et 2 Portes), il gagne la partie.

Si toutes les cartes Objets Transitoires ont été révélées, la partie s'achève sans qu'aucun joueur ne remporte la victoire.



Vengeance très personnelle...

POUR 1 JOUEUR

MODE SOLO
À VENIR



Sortilèges

Il y a plusieurs types de Sortilèges, si la formulation sur les cartes ne vous semble pas évidente, peut-être que ces extraits de grimoires vous éclairerons sur les étapes de la résolution des Sortilèges.

Transformez la carte Incantation

Votre carte Incantation est immédiatement transformée comme indiqué sur votre carte Sortilèges. Il n'est pas nécessaire de piocher ou d'ajouter une autre carte pour symboliser cette transformation.

Jouez une carte de votre main

Un Sortilège requérant de poser une ou plusieurs cartes de votre main signifie bel et bien que les cartes à poser au centre de la zone de jeu sont issues de votre main.

Retirez une carte du centre de la zone de jeu

Quand vient votre tour d'appliquer votre Incantation, retirez les cartes comme indiquées dans votre Sortilège.

Un Objet Transitoire est considéré comme un Objet Rituel.

Note : une carte transformée en Artéfact avant l'action, peut également être retirée. Une carte qui équivaut à 3 cartes du même Objet Rituel compte cependant comme une seule carte si elle doit être retirée du centre de la zone de jeu.

Changez une carte

Les cartes Sortilèges, changées après un Sortilège, ne sont pas définitivement retirées du jeu. Elles peuvent même être reprises si le Sortilège est de nouveau lancé.

Une Sorcière ciblée par un changement de carte Sortilèges choisit sa nouvelle carte dans la réserve sur le côté de l'aire de jeu.

Piochez une ou plusieurs cartes

Réalisez cette action en piochant votre ou vos cartes dans les pioches face visible.

Si l'une des pioches indiquée par le Sortilège est vide, celui-ci peut toujours être lancé, mais une partie du Sortilège est perdue.

Exemple : jouez immédiatement 1 carte Objet Rituel de votre main et piochez 1 carte Artéfact - s'il n'y a plus d'Artéfact, cette partie du Sortilège est simplement perdue.

Défaussez une carte de sa main

Les cartes défaussées via un Sortilège sont définitivement défaussées de la partie. La Sorcière ciblée choisit les cartes à défausser dans sa main.

Si une Sorcière doit défausser une ou plusieurs cartes de sa main, mais ne possède pas l'ensemble des cartes à défausser, une partie du Sortilège est perdue.

Les cartes Artéfact et Incantation ne sont pas des Objets Rituels !



Sorcières

Il y a 6 Sorcières dans cette région qui souhaitent se venger, découvrez leurs profils ci-dessous.



HAJNALKA
OMBRE IMPRÉVISIBLE

« Cette vengeance est mienne ! »



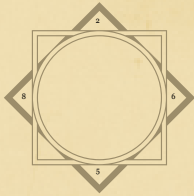
MYOSOTIS
SENTINELLE SAUVAGE

« L'appel de la forêt, personne n'y résiste bien longtemps. »



THYLANE
ENFANT CRUELLE

« 1, 2, 3, trouvons une proie. 4, 5, 6, elle sera engloutie. 7, 8, 9, dans les eaux du fleuve. 10, 11, 12, elles deviendront toutes rouges. »



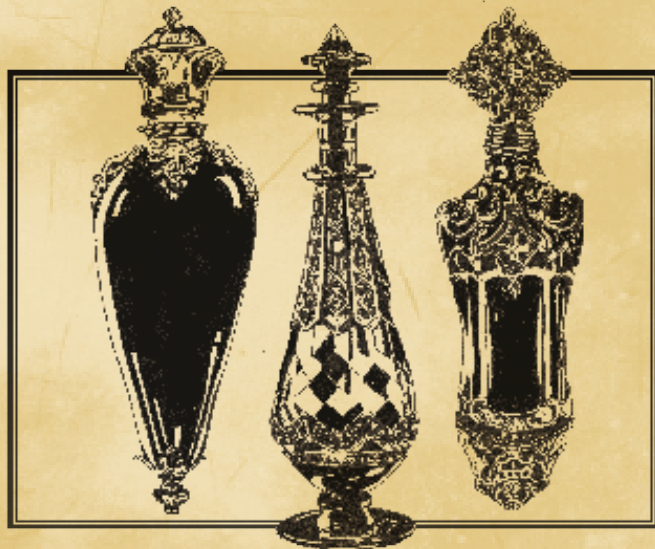
VIRÁG
RECLUSE ENTOMOPHAGE

« Broyer les os de mes ennemis pour concocter un petit remuant. »



ZINNIA
GITANE FLORENTINE

« Je vois une décision, une fin douloureuse et une satisfaction prodigieuse. »





Remerciement

**Ce jeu est actuellement en cours de financement sur Kickstarter
merci à tous nos backers pour leur soutien !**

Jeu imaginé par :

Sergio Matsumoto

Illustré par :

Manon Polier

Pour découvrir nos autres projets :
www.dtda.fr

Pour nous envoyer des messages d'amour :
contact@dtda.fr

Pour suivre notre actualité :

- Facebook : www.facebook.com/DTDAGames/
- Twitter : [@DTDA_Games](https://twitter.com/DTDA_Games)
- Instagram : [@dtda_games](https://www.instagram.com/dtda_games)

Vengeance est un jeu du studio indépendant DTDA GAMES :
DTDA SAS
9 rue Montbauron
78000 Versailles, France
Tous droits réservés.