Basé sur une création UBISOFT

FARCRY®

ESCAPE FROM ROOK ISLANDS



REGLES DU JEU

UBISOFT

FUNFORGE



39 jetons Personnage



6 plateaux Personnage



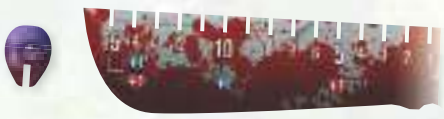
9 plateaux Ennemi (recto verso)



7 plateaux de jeu (recto verso)



1 livret de règles



4 marqueurs Folie et 4 compteurs Folie



9 Étuis et 9 Sacs



8 plateaux de vie Ennemi (recto verso)



28 cartes Objet



27 cartes Talent



43 cartes Arme et Accessoire



32 cartes Exploration



18 cartes Anecdote



7 cartes Folie



2 cartes Mission et 2 cartes Aide

Composants 4
Mise en place 7
Mise en place mission 7
Mise en place ennemis ... 7
Mise en place joueurs 7
Inventaire 8
Gestion de l'inventaire 8
Réserve de l'équipe 8
Accessoires 8
Acheter des cartes 8
Artisanat 8
Déroulement du jeu 10
Phase événement 10
Tour des joueurs 11
Tour des ennemis 11
Fin de mission 11
Les Alliés 11
Actions répétables 12
Objet spéciaux 12
Déplacement standard ... 12
Déplacement acrobatique.. 12
Déplacement prudent 12
Butin & Feuilles 13
Actions limitées 13
Changer d'armes 13
Utiliser un Objet 14
Recharger 14
Éliminations 14
Talent Une fois/tour 14
Donner/Échanger 14
Utiliser un bandage 14
Attaquer 14
Actions Uniques 15
Impulsion 15
Talent Une fois/mission ... 15
Combat 15
Arme et cible 15
Portée 15
Ligne de vue 15
Lancer les dés 16
Modes de tirs alternatifs .. 16
Effets et dégâts 17
Fin du combat 17
Gérer les ennemis 18
Comportements 18
Choisir la cible 18
Déplacement 19
Attaque 19
Zone de contrôle 19
Folie 20
Gagner de la folie 20
Stress de combat 20
Talents 21
Les explorations 22
Préparation 22
Exploration 23
Effets 23
Fabrique d'anecdotes ... 24
Glossaire 24
Notions générales 25
L'équipe 26
Les missions 28
Les tuiles 36



1 jeton Manche et
4 plateaux Manche (recto verso)



1 plateau Traître
(recto verso)



1 réglette Couverture



20 jetons Dégât : 8 × 1 point,
8 × 2 points, 4 × 4 points



24 jetons Statuts : 24 Encre (recto)/
6 × Blocage, 6 × Saignement, 12 × Folie (verso)



28 jetons Expérience: 4 × 100 XP,
8 × 200 XP, 4 × 500 XP, 4 × 1000 XP,
4 × 2000 XP, 4 × 4000 XP



21 jetons Argent : 6 × $100, 7 × $200,
2 × $500, 3 × $1000, 3 × $2000



16 jetons Peau : 4 × 1 peau,
8 × 2 peaux, 4 × 4 peaux



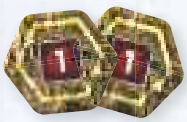
40 jetons Flaque
d'encre/Feu



21 jetons
Décombres/Feu



2 jetons Mine



6 jetons Mur de vigne



26 jetons Feuille : 8 vertes,
7 bleues, 6 ambrées et 5 écarlates



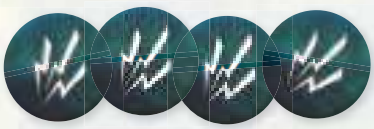
11 jetons Butin : 1 Relique, 2 Molotov,
3 Bandage, 2 Munition et 3 Argent



13 jetons Bandage



5 jetons Ruse de Vaas



4 jetons Impulsion



6 jetons Arme :
1 Dragon d'argent et 5 Machettes



72 jetons Munition



1 jeton Exploration



2 jetons Matériel



9 tuiles Amanite (recto)/
5 Pont suspendu et
4 Baril rouge (verso)



7 tuiles Caisse (recto)/
3 Piliers de pierre et
4 Nids de Komodo (verso)



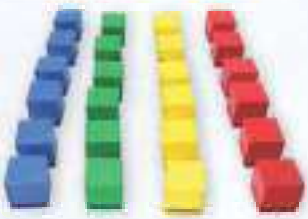
4 tuiles Portes de bunker



1 tour à dés



24 socles en plastique : 4 transparents,
5 rouges, 5 verts, 5 jaunes , 5 bleus



24 cubes Vie : 6 rouges, 6 verts,
6 jaunes, 6 bleus



2 jeux de 6 dés colorés

COMPOSANTS

Exemple d'une zone joueur



- **A** **Plateau Personnage :** placez ici tous les jetons gagnés au cours de la mission (Folie, Argent, XP, Peau et Feuille).
- **B** **Cadran de points de vie (PV) :** tournez le cadran pour indiquer vos points de vie.
- **C** **Cadran de points de mouvement (PM) :** tournez le cadran pour indiquer vos points de mouvement restants.
- **D** **Santé maximale de base :** nombre de points de vie (PV) dont vous disposez au début de la mission (cette valeur peut être modifiée par vos talents et votre niveau de folie). Vous ne pouvez jamais dépasser la valeur maximale de PV en vous soignant.
- **E** **Points de mouvement de base :** nombre de points de mouvements (PM) dont vous disposez au début de la mission (cette valeur peut être modifiée par vos talents et votre niveau de folie). Au début de chaque tour des joueurs, vous regagnez tous vos PM.
- **F** **Zone de statut :** placez ici tous vos jetons Statut gagnés au cours de la mission.
- **G** **Zone d'impulsion :** placez ici le jeton Impulsion.
- **H** **Zone de bandage :** placez ici vos jetons Bandage.
- **I** **Nom du personnage.**
- **J** **Actions du personnage.**
- **K** **Talents :** placez ici vos talents.
- **L** **Armes :** placez ici vos armes équipées et leurs accessoires, avec leurs éventuels jetons Munition.
- **M** **Défausse :** placez ici les jetons Butins gagnés et les cartes défaussées.
- **N** **Sac :** pour stocker vos objets transportés.
- **O** **Étuis :** pour stocker les armes transportées non équipées.
- **P** **Accessoires :** placez les cartes Accessoires derrière la carte Arme correspondante avec le texte/icône du haut visible.
- **Q** **Inventaire :** concerne tous les objets et les armes non équipées que vous avez dans votre sac et vos étuis.

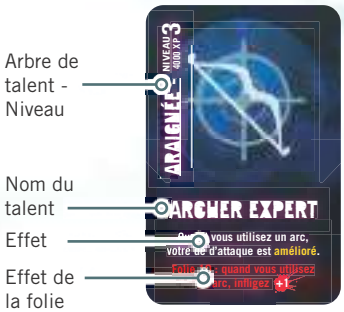
X La valeur représente les dégâts infligés.

+X Une valeur notée avec un « + » représente une augmentation des dégâts.

-X La valeur représente la quantité de points de vie.



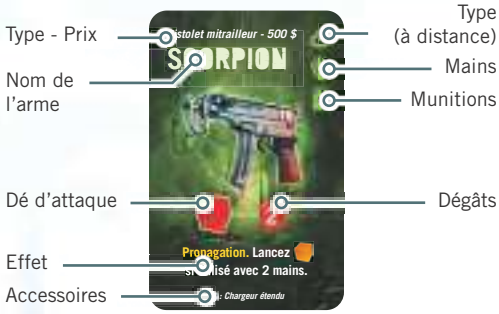
Carte Exploration



Carte Talent



Carte Accessoire



Carte Arme



Carte Objet



Carte Potion

Exemple des plateaux ennemis





- **A** **Plateau de vie des ennemis de base**
- **B** **Piste de vie de l'ennemi rouge**
- **C** **Piste de vie de l'ennemi bleu**
- **D** **Piste de vie de l'ennemi vert**
- **E** **Piste de vie de l'ennemi jaune**
- **F** **Plateau de vie des Boss** (12, 16, 20, et 36 PV)
- **G** **Comportements**
- **H** **Points de vie :** le nombre de PV au début de la mission.
- **I** **Points de mouvement :** le nombre de PM durant le tour des ennemis.
- **J** **Armes utilisées**
- **K** **Personnage verso :** indique l'ennemi présent sur le verso du plateau.
- **L** **Rang :** ordre du tour de l'ennemi par rapport aux autres ennemis de la mission.
- **M** **Nom de l'ennemi**


7
10
3
6
9
1
8
2
4
5
ANECDOTE - QUAND
RIEN À SIGNALER
ANECDOTE - QUOI
ANECDOTE - OÙ
ARMES
ACCESSOIRES
OLIVER
KEITH
DAISY
MAGNETTE
COUP DE POING

MISE EN PLACE

MISE EN PLACE DE LA MISSION

Pour votre première partie, nous vous recommandons de faire la mission d'initiation *(voir Mission 0, p.28)*. Toutefois, vous pouvez également directement commencer par la Mission 1 *(voir Mission 1, p.29)*.

Chaque briefing de mission décrit les objectifs, la mise en place, les composants, les ennemis, les événements et les règles spécifiques de la mission.

Assemblez les deux plateaux de jeu nécessaires à la mission et placez-les au centre de la table. Placez les unités, les jetons et les tuiles sur les emplacements indiqués. Les jetons Butin et Feuille sont choisis au hasard et placés face cachée 1.

Placez la tuile Manche correspondant à la mission sur la table avec le jeton Manche sur 1 2.

Prenez les jetons Munitions, Feuille, Statut, Butin, Dégâts, Feu, Folie ainsi que les jetons spécifiques indiqués dans la mission, et placez-les à côté des plateaux de jeu 3.

Si cela est spécifié dans la section Événement du briefing de la mission, préparez la Fabrique d'anecdotes *(voir Fabrique d'anecdotes p.24)* 4

Mélangez les cartes Folie et placez-les en pile à côté du plateau de jeu. Faites une pile pour chacune des autres catégories de cartes (Objet, Talent, Exploration, Armes et Accessoires) et placez-les à côté des plateaux de jeu 5.

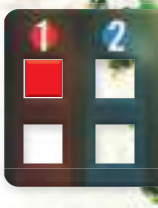
Placez un jeu de 6 dés de couleur de chaque côté des plateaux de jeu afin d'y accéder facilement.

MISE EN PLACE DES ENNEMIS

Prenez les ennemis listés dans le briefing de mission et mettez-les sur des socles de couleur. Si la mission nécessite plusieurs ennemis du **même type**, placez-les sur des socles de **couleur différents**. Il ne peut pas y avoir deux ennemis du même type avec la même couleur. Puis, placez-les sur les plateaux de jeu ou à côté en réserve, suivant ce qui est spécifié dans la mission 6.

Pour chaque ennemi de la mission, prenez le plateau Ennemi correspondant ainsi qu'un plateau de vie adapté (4 couleurs pour les ennemis de base ou rouge avec le bon nombre de PV pour les boss). Placez-les de gauche à droite et de haut en bas en fonction de leur Rang, en partant du plus haut. Cet ensemble de plateaux est appelé la **chaîne des Ennemis** *(voir Gestion des ennemis, p.18)*. 7.

Puis, pour chaque ennemi, prenez un cube Vie de la couleur de son socle et placez-le tout en haut de la piste de vie du plateau Ennemi correspondant *(voir Plateau ennemis, p.5)*.



MISE EN PLACE DES JOUEURS

S'il s'agit de votre première mission

Choisissez chacun un plateau Personnage, placez-le devant vous et mettez un jeton Impulsion et 2 jetons Bandage sur les emplacements correspondants. Prenez les jetons des personnages choisis et placez-les sur des socles transparents.

Prenez chacun les cartes Armes de base suivantes : Machette (et 1 jeton Machette) et Coup de poing, puis placez-les à droite de votre plateau *(voir la section Mise en place des joueurs p.4)*. Vous débutez la mission équipé de ces deux armes 8.

Si vous jouez une sauvegarde

Prenez chacun votre plateau Personnage dans le sac de sauvegarde et mettez 1 jeton Impulsion et 2 jetons Bandage sur les emplacements correspondants 8.

Récupérez dans votre sac de sauvegarde vos talents, objets, armes et ressources précédemment acquis. Placez sur chaque carte Arme les jetons Munitions correspondants à sa capacité. Vous pouvez alors librement échanger, acheter ou fabriquer avant de commencer la mission.

Dans tous les cas

Choisissez chacun une case Point de départ de la mission (représentée par une étoile jaune) et placez-y votre personnage 9.



Réservez un espace vide à gauche de votre plateau Personnage pour votre défausse *(voir Notions générales, p.25)* 10.

Réglez les cadrans de PV et de PM sur la valeur maximale actuelle de votre personnage (éventuellement modifiée par les talents et le niveau de folie) puis commencez la mission.

CREDITS

Développement : Funforge Studio.
Maquette : Philippe Nouhra & François Kayat-Guizol.
Illustrations : Polar Studio, Funforge Studio & UbiSoft
Règles et relecture : François Kayat-Guizol & Gersende Cheylan.

www.funforge.fr — 24 Rue Charlot –75003 Paris — France — © 2024 Funforge S.A.R.L.
Une version plus récente des règles peut exister. Vous la trouverez sur notre site **www.funforge.fr**

INVENTAIRE



Pour vous aider dans les missions vous aurez dans votre inventaire 3 types de cartes : des cartes Objets, des cartes Armes et des cartes Accessoires. Les cartes Objets représentent les objets à usage unique que vous emporterez dans vos missions pour vous aider à surmonter les défis et rendre les choses plus faciles. Vous pouvez les trouver en tant que butin pendant les missions, les acheter ou les fabriquer.

Les cartes Armes sont le moyen principal de vaincre les ennemis qui essaieront de vous barrer le chemin. Certaines sont offertes en début de mission mais la plupart doivent être achetées entre les missions.

Les cartes Accessoires sont des améliorations permanentes que vous pouvez attacher à vos armes *(voir Accessoires plus bas)*. Elles peuvent être uniquement achetées entre les missions.

GESTION DE L'INVENTAIRE

L'espace de votre inventaire n'est pas illimité. Au début de la campagne, vous avez la capacité de transporter un objet et deux mains pour porter vos armes.

Pour augmenter votre capacité de transport, vous allez devoir fabriquer des sacs et des étuis *(voir Artisanat ci-dessous)*. Ces étuis sont un élément clef du changement d'arme.

Les objets et les sacs

Au début de la campagne, vous ne pouvez transporter qu'un seul objet. Placez simplement la carte en dessous de votre plateau joueur.

Si vous voulez transporter plus d'objets, vous devez fabriquer un sac pour les ranger. Les tuiles Sac comportent un certain nombre d'emplacements dans chacun desquels vous ne pouvez placer qu'une seule carte Objet.

Lorsque votre Sac est plein, vous ne pouvez plus prendre de cartes Objet. Pour faire de la place, vous pouvez soit mettre une carte dans votre zone de défausse sans l'utiliser, soit la donner à un autre joueur. Entre les missions, vous pouvez aussi la mettre dans la réserve de l'équipe.



Sac à dos robuste avec 3 objets

Les armes et les étuis

Vous avez de base la capacité d'utiliser vos deux mains pour équiper des armes.

Chaque arme affiche une icône de main pour indiquer le nombre de mains nécessaire à son utilisation. Si vous avez déjà une arme à deux mains, vous ne pouvez pas en équiper une autre. Vous pouvez cependant vous équiper avec deux armes à une main à la place *(voir Changer d'arme, p.13)*.

Pour transporter plus d'armes afin de vous adapter aux situations ou simplement éviter de recharger à un moment inopportun, vous allez devoir fabriquer des étuis.

Il existe deux types d'étuis : les étuis de ceinture pour ranger les armes à une main et les étuis dorsaux pour ranger les armes à deux mains. Ces étuis ne peuvent recevoir que les armes correspondantes.



étui dorsal avec 1 arme à deux mains



étui de ceinture avec 2 armes à une main.

Note : si vous ne souhaitez pas apporter certaines armes ou objets dans une mission, laissez-les de côté dans la réserve de l'équipe. Ils seront inutilisables pendant la mission.

Important : chaque joueur ne peut avoir que 1 sac, 1 étui de ceinture et 1 étui dorsal.

LA RÉSERVE DE L'ÉQUIPE

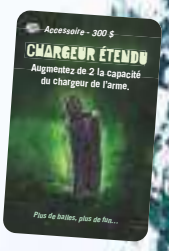
Dans ce jeu, les ressources de base comme l'argent, les peaux, les Feuilles, les armes/accessoires et les objets inutilisés sont stockés dans la réserve de l'équipe et sont disponibles pour tous les joueurs.

Les collecter et les gérer est un travail d'équipe. Il est primordial de discuter de la manière de les utiliser. Vous pouvez les stocker dans le sac plastique de n'importe quel joueur ou dans un sac à part.

Les points d'expérience ne font pas partie de la réserve d'équipe.

Les objets ou les armes laissés dans la réserve de l'équipe avant une mission ne sont pas utilisables pendant la mission.

ACCESSOIRES

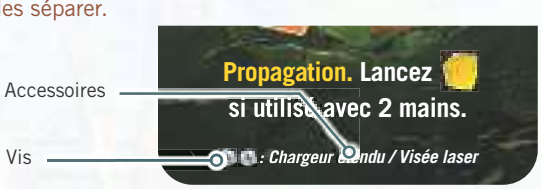


Les armes peuvent être améliorées grâce aux accessoires. Vous pouvez les acheter entre les missions *(voir Acheter des cartes, ci-dessous)*. En bas de chaque carte d'arme, vous pouvez voir quels accessoires sont compatibles avec elle, et combien vous pouvez en mettre (0 vis = pas d'accessoire, 1 vis = 1 accessoire, ou 2 vis = 2 accessoires).

Avant de commencer une mission, vous pouvez intervertir les accessoires entre vos armes ou les échanger avec les autres joueurs. Vous devez toujours respecter les règles suivantes : l'accessoire doit être compatible avec l'arme à laquelle vous l'associez ET vous devez avoir un emplacement de libre pour l'attacher.

Lorsque vous améliorez une arme, placez la carte Accessoire derrière la carte Arme en la faisant dépasser vers le haut afin de laisser visible son effet *(voir Mise en place des joueurs, p.4)*. Lorsque vous attaquez avec cette arme, l'effet de l'accessoire s'active en même temps que l'arme.

Note : si vous changez d'arme en cours de mission, les accessoires restent associés à l'arme. Vous devez attendre la fin de la mission pour les séparer.



***Exemple** : cette arme peut être associée à 2 accessoires, le Chargeur étendu et la Visée laser. Malheureusement, elle n'accepte qu'un accessoire à la fois et vous devez faire un choix.*

ACHETER DES CARTES

Entre chaque mission, vous allez pouvoir acheter des armes, des accessoires ou des objets avec l'argent gagné pendant les missions et les explorations. Les achats sont décidés de manière collective et répartis entre les joueurs d'un commun accord.

Consultez la pile de cartes correspondante. Seules les cartes indiquant un tarif en haut de la carte peuvent être achetées. Les cartes sans prix ne sont pas achetables.



Pour acheter une carte, retirez de la réserve de l'équipe une valeur de jetons Argent égale à la somme correspondante et remettez-la dans la boîte.

Puis mettez la carte dans un emplacement adapté de votre inventaire ou laissez-la dans la Réserve de l'équipe pour une utilisation ultérieure.

Important : vous ne pouvez rien acheter pendant les missions.

ARTISANAT

Entre les missions, vous pouvez fabriquer des potions à l'aide de Feuilles et fabriquer des sacs ou des étuis avec les peaux que vous avez récupérées.

Pour cela, défaussez de la réserve de l'équipe la combinaison de jetons nécessaire pour fabriquer l'objet souhaité.

- Si vous fabriquez un sac ou un étui, prenez la tuile correspondante et donnez-la à un joueur ou placez-la dans la réserve de l'équipe pour une utilisation ultérieure.
- Si vous fabriquez une potion, prenez la carte correspondante dans la pile des cartes Objets et placez-la dans l'inventaire d'un joueur (il doit avoir de la place) ou dans la réserve de l'équipe pour une utilisation ultérieure.

Note : si l'objet que vous souhaitez fabriquer n'est plus disponible (tous les exemplaires sont déjà en jeu), vous ne pouvez plus le fabriquer. N'oubliez pas que vous pouvez librement donner ou échanger des cartes Objets avec les autres joueurs entre les missions.

Liste des étuis

Sac/étui	Effet	Composants
Sac à dos simple	Permet de transporter deux objets en même temps.	Peaux ×2
Sac à dos résistant	Permet de transporter 3 objets en même temps.	Peaux ×5
Sac à dos robuste	Permet de transporter 4 objets en même temps.	Peaux ×12
Étui de ceinture	Permet de porter 2 armes à une main.	Peaux ×4
Étui dorsal simple	Permet de porter une arme à deux mains.	Peaux ×6
Étui dorsal double	Permet de porter 2 armes à deux mains.	Peaux ×20

Liste des potions

Potion	Effet	Composants
Main verte	Pendant 2 tours, prenez la Feuille de votre choix lorsque vous devez en prendre une.	Feuille bleue ×1
Vitesse folle	Gagnez 2 PM.	Feuille bleue ×2
Médecine	Soignez 3 PV.	Feuille verte ×2
Répulsif pour animaux	Les animaux ne vous prennent pas pour cible pendant 2 tours.	Feuille ambrée ×2
À l'épreuve du feu	Vous êtes immunisé contre les dégâts de feu pendant 1 tour.	Feuille écarlate ×2
Boost d'endorphine	Soignez-vous à 100 %.	Feuille verte ×2, Feuille bleue ×2
Chasseur mortel	Pendant ce tour vos attaques infligent +1 point de dégâts aux animaux.	Feuille ambrée ×2, Feuille écarlate ×1
Tireur d'élite	Pendant ce tour, tous vos jets de dés d'attaque sont améliorés.	Feuille écarlate x2, Feuille ambrée x1

DÉROULEMENT DU JEU

Far Cry - Escape from Rook Islands est composé de 7 missions de jeu en mode campagne. Vous devez faire les scénarios dans l'ordre afin de vous échapper des îles Rook.

Entre chaque mission, vous partirez en exploration dans les îles afin de récolter des matériaux d'artisanat, de chasser des animaux, et d'explorer des temples perdus.

Au fil des missions et des explorations, vous allez améliorer vos personnages, vos armes, votre équipement et vos objets. Cela vous permettra de combattre les ennemis et de surmonter les défis auxquels vous serez confrontés, tout cela dans le but ultime de vous échapper des îles Rook.

Une mission se déroule en plusieurs manches. Chaque manche est composée de trois parties : la phase d'événement, le tour des joueurs et le tour des ennemis.

PHASE D'ÉVÉNEMENT

Lors de la mise en place de la mission, le plateau Manche correspondant est placé à côté des plateaux de jeu. Ce plateau présente tous les événements qui se déroulent au cours de la mission.

Une mission peut comporter deux types d'événements : les événements qui se déclenchent au début de chaque manche ou lors d'une manche spécifique, et les événements qui se déclenchent lorsqu'une condition spécifique est remplie.

Événements basés sur les manches



Au début de chaque manche, avancez le jeton Manche sur la case suivante.

Lorsque vous déplacez le jeton Manche, s'il y a une flèche à côté de la nouvelle case, résolvez immédiatement l'événement associé.

S'il n'y a pas de flèche ou après avoir résolu l'événement, résolvez les événements notés sous le titre « Au début de chaque tour ».

Une fois que tous les événements de la manche ont été résolus, le tour des joueurs commence *(voir page suivante)*.

Événements basés sur des conditions

Certains événements sont basés sur des conditions. Résolvez-les dès que leur condition est remplie au cours de la mission. Ces événements ne sont pas liés à un tour spécifique et n'ont pas de flèche à côté d'eux.

Pendant le jeu, gardez à l'esprit chaque événement basé sur une condition afin de pouvoir le résoudre au moment opportun. Ils peuvent se produire pendant le tour des joueurs ou le tour des ennemis.

Exemple : *les ennemis ont terminé leur tour de la manche 2 de la mission 3* (1).

La manche 3 commence maintenant. Les joueurs avancent le jeton Manche sur le 3. Une flèche indique un événement à côté du numéro du tour, les joueurs le résolvent donc immédiatement. Ils placent le Berserker à l'emplacement 1 des plateaux de jeu comme indiqué dans l'événement (2).

Ensuite, ils effectuent chaque étape indiquée dans la liste des événements (3) :

- *vérifiez si un nouvel événement apparaît dans la Fabrique d'anecdotes (voir Fabrique d'Anecdotes, p.24) ;*
- *résolution des 2 événements de Folie ;*
- *résolution des 2 événements déclenchés, « Des intrus ! » en lançant un dé pour chaque point d'apparition* (4)*, et « Tout va bien. » en propageant le feu sur les plantations d'herbes présentes sur les plateaux de jeu* (5).

Ceci fait, les joueurs peuvent commencer leur tour.





TOUR DES JOUEURS

À partir de la deuxième manche, au début du tour des joueurs, remettez droites toutes vos cartes Talents et Armes utilisées pendant la manche précédente. Les cartes retournées restent face cachée.

Pendant ce tour, vous jouez simultanément et agissez en même temps *(voir Notions générales, p.24)*. Vous pouvez utiliser toutes vos actions disponibles à n'importe quel moment du tour.

Vous pouvez effectuer trois types d'actions :

- **des actions répétables :** vous pouvez les utiliser plusieurs fois durant le tour ;
- **des actions limitées :** vous ne pouvez les effectuer qu'une fois par tour ;
- **des actions unique :** vous ne pouvez les effectuer qu'une seule fois par mission.

Actions répétables : *(voir p.11)*

- interagir avec un objet spécial ;
- faire un déplacement standard ;
- faire un déplacement acrobatique ;
- faire un déplacement prudent ;
- ramasser un jeton Feuille ou Butin.

Actions limitées : *(voir p.13)*

- changer d'armes ;
- utiliser un objet ;
- recharger des armes ;
- tenter une élimination ;
- utiliser un talent Une fois par tour ;
- donner/échanger avec un joueur ;
- utiliser un bandage ;
- attaquer avec une arme.

Actions uniques : *(voir p.15)*

- utilisez votre pouvoir d'impulsion ;
- utiliser un talent Une fois par mission.

Note : vous devez obligatoirement terminer votre action avant d'en commencer une autre.

Le tour des joueurs se termine lorsque tous les joueurs ont dépensé toutes leurs actions disponibles ou lorsque vous êtes tous d'accord pour mettre fin au tour.

À la fin du tour, si un joueur ou un allié est sur une case enflammée ou s'il possède un jeton Saignement, il perd 1 point de Vie *(voir Enflammer et Saignement p.24)*

TOUR DES ENNEMIS

Pendant ce tour, les ennemis vont tout faire pour stopper votre progression et vous empêcher de vous échapper des îles Rook. Vous allez affronter des humains (ennemis de base et boss), mais aussi des chiens de garde et des animaux sauvages. Chaque type d'ennemi à une liste de comportements spécifiques qu'il doit suivre *(voir Gestion des ennemis, p.18)*.

Bien que les joueurs ne jouent pas pendant ce tour, les cartes avec la mention « Pendant le tour des ennemis » vous permettent de faire des actions pendant ce tour.

À la fin du tour, si un ennemi est sur une case enflammée ou s'il a un jeton Saignement, il perd 1 point de Vie *(voir Enflammer et Saignement p.24)*.

FIN DE LA MISSION

La mission se termine par un échec, lorsque tous les joueurs meurent OU lorsque l'objectif principal devient impossible à atteindre.

La mission est un succès dès que l'objectif principal de la mission est atteint. Chaque mission indique également des objectifs secondaires. S'ils sont également remplis, ajoutez leurs récompenses à celles de l'objectif principal.

Si la mission est réussie

1- Vous gagnez chacun le montant total d'expérience des objectifs accomplis. Ajoutez les jetons d'expérience à votre sac de sauvegarde.

2- La récompense en argent des objectifs de la mission ainsi que l'argent collecté par les joueurs sont placés dans la réserve de l'équipe *(voir Concepts généraux, p.25)*.

Note : la récompense en argent est pour toute l'équipe, elle n'est pas multipliée par le nombre de joueurs.

3- Vous gagnez les jetons présents sur votre plateau de joueur. Mettez les jetons d'expérience dans votre sac de sauvegarde et les jetons d'argent dans la réserve de l'équipe.

4- Comptez chacun les jetons Folie collectés sur votre plateau pendant la mission et augmentez votre compteur Folie en conséquence *(voir Folie p.20)*. Remettez-les ensuite dans la boîte.

5- Remettez dans la boîte tous les éléments présents dans votre zone de défausse.

6- Vous gagnez le jeton Exploration. Vous pouvez l'utiliser immédiatement ou au début de votre prochaine session de jeu pour partir à la recherche de matériaux d'artisanat et de récompenses *(voir Exploration, p.22)*.

Si la mission est un échec

Réinitialisez votre plateau de jeu en remettant dans la boîte tous les jetons présents dans votre zone de défausse et sur votre plateau Personnage.

Note : lorsque vous remettez un jeton Butin Molotov de votre zone de défausse dans la boîte, remettez également la carte Molotov dans la pile des cartes Objets (qu'elle se trouve dans votre zone de défausse ou dans votre inventaire).

Prenez les cartes de votre zone de défausse et placez-les dans votre sac de sauvegarde avec votre plateau Personnage, votre compteur Folie et vos cartes.

Cela vous permet de recommencer correctement une mission qui a échoué sans avoir à vous rappeler l'état de votre sauvegarde.

LES ALLIÉS

Une unité alliée est au service des joueurs pour les aider à réussir leur mission. Il existe deux types d'alliés : les alliés contrôlés par les joueurs et les alliés autonomes.

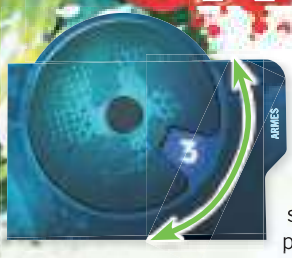
Les alliés contrôlés par les joueurs comportent sur leur plateau la mention « Allié contrôlé ». Leurs actions sont décidées collectivement par les joueurs et ils agissent en même temps que les joueurs pendant leur tour.

Les alliés autonomes comportent sur leur plateau la mention « Allié autonome ». Ils ont une suite d'instructions à suivre et sont placés dans la chaîne des ennemis en fonction de leur rang. Ils suivent leurs instructions comme le ferait un ennemi classique pendant le tour des ennemis.

Dans les deux cas, les ennemis les considèrent comme des cibles potentielles au même titre que les joueurs.



ACTIONS REPETABLES



Chaque personnage dispose d'un certain nombre de points de mouvement (PM). Ils sont nécessaires pour se déplacer ou pour effectuer des actions. Utilisez le cadran sur votre plateau Personnage pour suivre vos PM. Ces actions sont répétables tant que vous avez le nombre de points de mouvement nécessaire pour les réaliser.

Note : les points de mouvement sont rechargés au début de chaque tour des joueurs.

INTERAGIR AVEC UN OBJET SPÉCIAL

Certaines missions contiennent des objets avec lesquels vous pouvez interagir (comme les cages ou les tours de guet).

Pour interagir avec un objet spécial, vous devez être adjacent à sa case et dépensez un nombre de points de mouvement (PM) correspondant à l'objet *(voir Tuiles et objets spéciaux en dernière page)*.

Une fois le coût en PM payé, résolvez l'effet de l'objet spécial.

DÉPLACEMENT STANDARD

Pour effectuer un mouvement standard, dépensez 1 point de mouvement (PM) et déplacez votre personnage vers une case adjacente libre. Deux unités ne peuvent jamais occuper la même case. Une unité correspond à un personnage (allié ou ennemi), un animal sauvage ou un chien de garde.

Important : une case est libre si elle ne contient aucune unité dessus. Si une unité est présente sur une case, elle est considérée comme occupée. Une unité ne peut pas se déplacer à travers une autre unité.

Vous pouvez dépenser plusieurs points de mouvement durant une même action de déplacement. Déplacez-vous alors du nombre de cases correspondant au nombre de PM dépensé. Vous pouvez également vous déplacer, faire une ou plusieurs actions, et refaire un déplacement.

Un déplacement standard permet uniquement à votre personnage de traverser des cases entourées de lignes pointillées fines (▬ ▬ ▬).

Les cases entourées de lignes pointillées épaisses (▬ ▬ ▬) sont des obstacles et ne peuvent être franchies qu'avec un déplacement acrobatique (voir ci-dessous).

Les espaces marqués d'un trait épais plein (▬) sont des murs et ne peuvent en aucun cas être traversés.



Exemple : *Jason souhaite se déplacer de 2 cases. Il a le choix entre 2 chemins. Celui de droite contient un obstacle (entouré de lignes pointillées épaisses) qu'il ne peut pas traverser avec un déplacement standard. Le chemin de gauche passe quant à lui par une case entourée de lignes pointillées fines. Il choisit de dépenser 2 points de mouvement et se déplace par le chemin de gauche.*

DÉPLACEMENT ACROBATIQUE

Les îles sont remplies d'obstacles et de dangers. Pour les éviter et vous déplacer efficacement, vous disposez de deux mouvements acrobatiques : sauter par-dessus les obstacles et les dangers et utiliser une tyrolienne.

Note : les ennemis humains peuvent également utiliser des mouvements acrobatiques lorsqu'ils se déplacent.

Sauter par-dessus les obstacles et les dangers

Les gouffres ainsi que tous les éléments entourés de lignes pointillées épaisses sont considérés comme des obstacles qu'un déplacement standard ne peut pas franchir *(voir Liste des Tuiles en dernière page)*.

Pour franchir un obstacle ou un danger (rocher, plaque de feu, puits d'acide...), dépensez 3 points de mouvement (PM) et effectuez un saut par-dessus. Si une unité ou un obstacle se trouve dans votre espace d'arrivée, le franchissement de l'obstacle n'est pas possible.

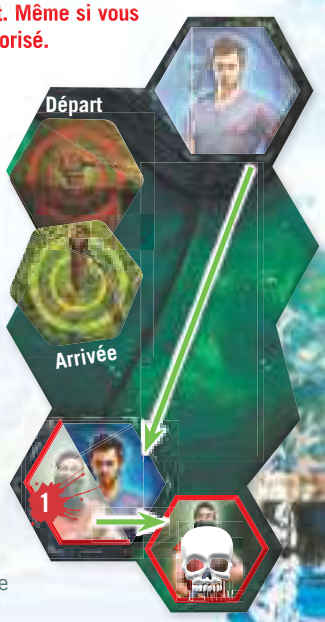


Exemple *: pour se rapprocher de l'Assaillant, Jason effectue un mouvement acrobatique pour sauter par dessus le rocher. Il dépense 3 PM et atterrit derrière le rocher, ce qui lui permet de frapper sa cible avec sa machette.*

Important : vous ne pouvez pas sauter par-dessus 2 obstacles, gouffres ou autres dangers en un seul mouvement. Même si vous avez assez de PM pour le faire. Cela n'est pas autorisé.

Utiliser une tyrolienne

Les tyroliennes vous permettent de vous déplacer plus vite et plus loin en une seule action. Pour utiliser une tyrolienne vous devez être sur une case de départ d'une tyrolienne et dépenser 1 PM pour effectuer le mouvement. Durant ce déplacement, si vous êtes équipé d'une arme à une main, vous pouvez tirer sur des ennemis en utilisant un dé dégradé. Pour ce tir, **vous ignorez la couverture de votre cible** *(voir Combat, p.15)*.



Si une unité est présente sur la case d'arrivée de la tyrolienne ou sur une case adjacente, elle subit 1 dégât et elle est poussée d'une case dans la direction de votre choix.

Exemple *: Jason dépense 1 PM pour utiliser la Tyrolienne. Comme l'Assaillant est sur la case d'arrivée de la tyrolienne, Jason le pousse d'une case et le fait tomber dans le gouffre, ce qui le tue instantanément.*

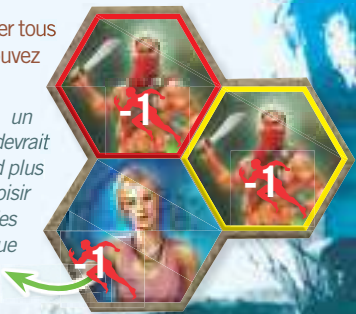
DÉPLACEMENT PRUDENT

S'approcher d'un ennemi est toujours un risque, que ce soit volontaire ou non. Chaque ennemi humain possède une zone de contrôle qui correspond aux cases adjacentes à la sienne. Entrer dans une zone de contrôle d'un ennemi n'a pas de conséquence, tandis qu'en sortir lui donne une attaque gratuite contre vous. C'est la seule action qu'un ennemi peut faire pendant le tour des joueurs.

Note : le fait de contourner un ennemi humain sans quitter sa zone de contrôle ne déclenche pas son attaque.

Pour éviter d'être attaqué lorsque vous quittez une zone de contrôle, vous pouvez effectuer un déplacement prudent. Dépensez 1 point de mouvement (PM) supplémentaire par ennemi humain que vous souhaitez fuir en toute sécurité, en plus du déplacement standard. Vous n'êtes pas obligé de payer pour tous les ennemis que vous fuyez.

Note : si vous ne pouvez ou ne voulez pas dépenser tous les PM nécessaires à tous les ennemis, vous pouvez choisir les ennemis que vous souhaitez éviter.



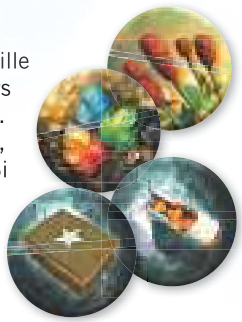
Exemple *: Daisy est adjacente à 2 Décapiteurs, un jaune et un rouge. Pour s'en sortir indemne, elle devrait dépenser 3 PM (1 PM pour le mouvement Standard plus 1 PM pour chaque Décapiteur). Mais, elle peut choisir de dépenser que 2 PM et échapper qu'à l'un des deux, ou même dépenser que 1 PM et subir l'attaque de la Zone de contrôle des deux Décapiteurs.*

RAMASSEZ UN JETON BUTIN OU FEUILLE

Sur le plateau de jeu, vous allez pouvoir ramasser deux types de jetons : des Butins et des Feuilles. Pour les récupérer, il suffit de marcher dessus. Vous n'êtes jamais obligé de prendre le jeton. Vous pouvez le laisser sur le plateau, mais vous ne pouvez pas le déplacer vers une autre case.

Jetons Feuille

Les jetons Feuille indiquent le type de feuille que vous avez collecté. Il existe 4 couleurs dans le jeu : verte, bleue, ambrée et écarlate. Lorsque vous ramassez un jeton Feuille, placez-le sur votre plateau Personnage. Si la mission est réussie, ajoutez les jetons Feuilles gagnés à la réserve de l'équipe. Vous pourrez alors les utiliser pour faire des potions *(voir Artisanat, p.8)*.



Jetons Butin

Lorsque vous ramassez un jeton Butin, prenez la récompense indiquée au verso puis placez le jeton dans votre zone de défausse.

Nom	Récompense
Relique des Rakyats	placez 1 jeton de 200 XP sur votre plateau Personnage. Vous l'obtiendrez si la mission est réussie.
Argent	placez 1 jeton de 200 $ sur votre plateau Personnage. Vous l'obtiendrez si la mission est réussie.
Molotov	prenez une carte Objet Molotov et mettez-la dans votre inventaire (si elle est disponible et que vous avez un espace de libre).
Munitions	rechargez une de vos armes équipée avec 2 jetons Munitions maximum. Si vos armes sont déjà pleines, laissez le jeton sur le plateau.
Bandage	ajoutez 1 jeton Bandage dans la zone de bandage de votre plateau Personnage.

ACTIONS LIMITEES

CHANGER D'ARMES

Au fur et à mesure que vous progressez dans le jeu, vous allez avoir accès à de nouvelles armes (armes à une main, armes à deux mains et armes de mêlée) et vouloir passer de l'une à l'autre au cours des missions. Certaines sont plus utiles que d'autres suivant les situations ou simplement pour éviter d'avoir à recharger dans une mauvaise posture.

Pour pouvoir transporter vos armes, vous allez devoir fabriquer des étuis pour les ranger *(voir Artisanat p.8)*. Ces étuis sont un élément clef du changement d'arme.

Si vous n'avez pas encore attaqué durant ce tour, vous pouvez remplacer vos armes équipées par d'autres disponibles dans vos étuis, à condition d'avoir de la place pour ranger celles que vous déséquipez. Dans ce cas, placez les armes que vous souhaitez équiper à droite de votre plateau Personnage et rangez les armes que vous déséquipez dans les emplacements libres de vos étuis, avec leurs jetons Munitions.

Note : les armes de mêlée Coup de poing, Machette, et Dragon d'argent n'ont pas besoin d'être rangées dans un étui. Placez-les simplement à proximité de votre plateau de Personnage quand elles ne sont pas équipées.

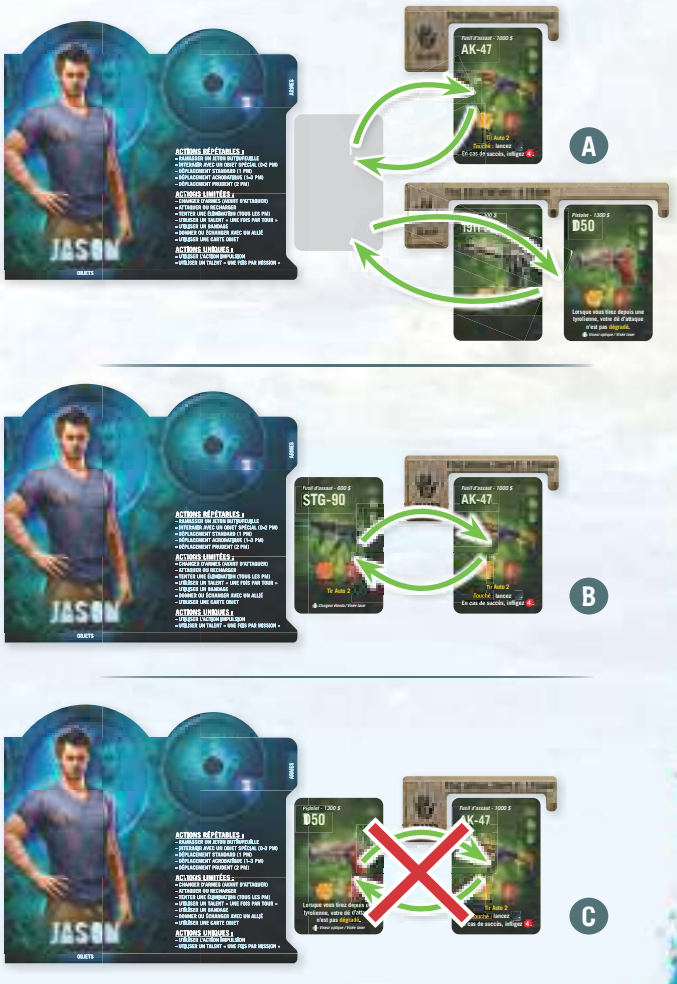
Si vous n'avez pas ou plus de place dans votre étui pour ranger une arme actuellement équipée, vous pouvez vous en débarrasser en la mettant dans votre sac de sauvegarde (elle sera indisponible pour le reste de la mission) ou en la donnant à un autre joueur avant de faire votre changement d'arme (voir Donner/Échanger plus bas).

Important : si vous avez déjà attaqué pendant ce tour, vous ne pouvez plus changer d'arme.

Exemple : A *Jason a un AK-47 dans ses mains et veut équiper ses 2 armes à une main. Comme il possède les étuis et la place nécessaire pour ranger toutes ses armes (à 1 main et à 2 mains), il peut les changer comme il le souhaite.*

B *Jason a un étui dorsal qui lui permet de ranger une arme à 2 mains. Comme il n'utilise que l'AK-47 et le STG-90 qui sont tous les deux des armes à 2 mains, il peut librement passer de l'une à l'autre sans problème.*

C *Jason tient un Desert Eagle (arme à une main) mais il n'a pas d'étui de ceinture pour le ranger. S'il veut équiper son AK-47, il devra se débarrasser du pistolet ou le donner à un autre joueur.*





UTILISER UN OBJET

Une fois par tour, vous pouvez utiliser une carte Objet de votre inventaire *(voir Inventaire, p.8)*. Après avoir résolu son effet, placez-la dans votre défausse.

Note : vous ne pouvez pas utiliser un objet sur un autre personnage.

RECHARGEZ LES ARMES



Chaque arme peut effectuer un certain nombre de tirs avant de devoir être rechargée. La carte Arme indique le nombre de munitions qu'elle peut contenir *(voir carte Arme, p.5)*.

Note : pour faciliter le jeu, nous ne différencions pas les types de munitions.

Si un tir ciblé n'utilise qu'un seul jeton Munition, les modes de tir alternatif (tir auto ou propagation) en utilisent plusieurs en une seule action. Lorsqu'une arme est vide, vous devez la recharger pour pouvoir l'utiliser à nouveau. Considérez que vous avez toujours assez de munitions pour recharger entièrement votre arme.

Note : certaines armes, comme l'arc et le lance-roquette, ne peuvent pas être rechargées pendant une mission. Ou nécessite une condition, comme le lance-flamme.



Vous ne pouvez recharger que les armes équipées. Lorsque vous rechargez une arme, placez sur sa carte le nombre de jetons Munitions correspondant à la taille du chargeur, en tenant compte des accessoires d'arme attachés.

Vous ne pouvez pas recharger et attaquer dans le même tour. Même avec des armes différentes ou en changeant d'arme.

Important : si vous rechargez vos armes, vous ne pouvez pas attaquer pendant ce tour.

Exemple *: Liza décide de recharger ses armes pendant ce tour. Elle met alors 4 jetons Munitions sur son Skorpion et 5 jetons Munitions sur son Desert Eagle. Mais elle ne peut pas recharger son AK-47, car il n'est pas équipé. Elle ne pourra donc pas attaquer pendant ce tour.*

Note : les ennemis et les alliés n'ont jamais à gérer leurs munitions, seuls les joueurs doivent le faire.

ÉLIMINATIONS

Les éliminations sont des attaques spéciales pouvant neutraliser les ennemis humains. Tous les animaux, y compris les chiens de garde, sont immunisés contre les éliminations. Une fois par tour, vous pouvez tenter une élimination sur n'importe quel ennemi humain.

Tenter une élimination ne vous fait pas perdre vos attaques pour le tour mais réduit tous vos PM restants à 0. Si vous n'avez plus de PM, vous pouvez encore tenter une élimination.

Pour tenter une élimination sur un ennemi, vous devez remplir 2 conditions : votre cible doit avoir 3 HP restants ou moins **ET** être adjacente à votre personnage.

Pour effectuer une élimination, vous devez réussir un lancer de dé correspondant aux PV de votre cible :

- la cible à **3 PV**, vous devez réussir un jet de dé noir ;
- la cible à **2 PV**, vous devez réussir un jet de dé rouge ;
- la cible à **1 PV**, vous devez réussir un jet de dé orange.

Certains talents vous permettent d'améliorer les dés *(voir Talents, p.21)*.



Exemple *: Jason veut tenter une élimination sur l'un des ennemis qui l'entourent. Le Décapiteur bleu est adjacent mais il a 6 PV. Ce n'est donc pas une cible valable.*

L'Assaillant rouge n'a plus que 1 PV, mais il est trop loin. Jason devra se déplacer sur une case adjacente s'il veut tenter une élimination sur lui.

Le Décapiteur vert, est quant à lui, à 2 PV et adjacent à Jason. Il peut donc tenter une élimination en lançant le dé rouge.

UTILISER UN TALENT « UNE FOIS PAR TOUR »



Au fil des missions, vous allez gagner des talents qui vont vous permettre d'effectuer de nouvelles actions *(voir Talents p. 21)*.

Lorsque vous utilisez une carte Talent comportant la mention « une fois par tour », appliquez son effet, puis inclinez la carte pour indiquer que vous l'avez utilisé pendant ce tour.

Au début du prochain tour des joueurs, remettez la carte droite.

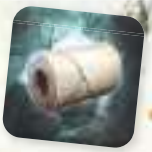
DONNER/ÉCHANGER

Une fois par tour, si vous êtes adjacent à un autre joueur ou à un allié, et qu'il est d'accord, vous pouvez lui donner des objets, des bandages, des armes, un sac ou un étui. Il n'y a pas de limite au nombre de choses que vous pouvez donner. Déplacez les cartes Objet dans son Sac. Si vous lui donnez une arme, il doit pouvoir la placer dans un étui libre ou l'équiper immédiatement *(voir Changer d'arme plus haut)*. Obtenir une arme non utilisée n'accorde pas d'attaque supplémentaire.

Deux joueurs peuvent également échanger ensemble. Le joueur qui n'a pas initié l'échange pourra de nouveau donner et/ou échanger avec un autre joueur durant le tour.

Dans les deux cas, une fois l'action terminée, vous devez respecter les limites des mains et d'inventaire *(voir Inventaire, p.8)*. Vous ne pouvez initier l'action Donner ou Échanger qu'une seule fois par tour.

UTILISER UN BANDAGE



Les jetons Bandage permettent de vous soigner ou de soigner un allié adjacent à votre personnage. Vous pouvez utiliser un jeton Bandage une fois par tour. Lorsque vous effectuez un bandage, retirez un jeton Bandage de votre plateau Personnage.

Un bandage rend 2 points de Vie à la cible et supprime les malus physiques comme le Blocage et le Saignement (retirez ces jetons du plateau Personnage). Vous ne pouvez pas dépasser les PV maximums de la cible.

Note : chaque joueur commence la mission avec 2 jetons Bandage. Si vous n'avez plus de jetons, vous ne pouvez plus utiliser cette action.

ATTAQUER

L'attaque est l'action principale que vous effectuerez pour réussir les missions. Vous pouvez utiliser cette action tant que vous avez une cible valide ET une arme équipée (chargée de munitions) ou une arme de mêlée *(plus d'informations sur le combat page suivante)*.

ACTIONS UNIQUES



UTILISER L'ACTION IMPULSION

Chaque personnage dispose d'une action Impulsion utilisable une fois par mission. Il s'agit d'une action spéciale, différente pour chaque personnage, qui peut vous sortir d'une situation dangereuse ou vous permettre d'éviter un danger.

Au début de la mission le jeton Impulsion est placé dans la zone d'impulsion de votre plateau Personnage *(voir Configuration des joueurs, p.4)*. Lorsque vous utilisez l'action Impulsion, résolvez l'effet indiqué sur votre plateau joueur et déplacez le jeton dans votre défausse pour indiquer que vous l'avez utilisé. Il sera de nouveau disponible au début de la mission suivante.

UTILISER UN TALENT « UNE FOIS PAR MISSION »



Certaines cartes Talents permettent d'effectuer des actions plus puissantes mais vous ne pouvez les utiliser qu'une seule fois par mission.

Lorsque vous utilisez une carte Talent comportant la mention « une fois par mission », appliquez son effet, puis retournez la carte pour indiquer que vous l'avez utilisé.

Ce talent sera de nouveau disponible au début de la mission suivante.

COMBAT

Far Cry - Escape from Rook Islands est un jeu de combat tactique. Vous devrez faire face à des hordes d'ennemis qui feront tout pour vous barrer la route. Il existe de nombreuses façons de les vaincre, mais la plus simple est d'utiliser l'action Attaquer pendant votre tour *(voir Tour des joueurs, p.11)*.

Pour effectuer une attaque, procédez aux étapes suivantes dans l'ordre :

1- choisir l'arme et la cible
2- vérifier la portée de la cible
3- vérifier la ligne de vue
4- lancer les dés
5- appliquer les effets et les dégâts

CHOISIR L'ARME ET LA CIBLE

La première étape pour attaquer consiste à annoncer l'arme utilisée. L'arme choisie doit être équipée ET avoir suffisamment de jetons Munitions pour faire l'action *(voir Changer d'arme, p.13 et Recharger p.14)*.

Puis, inclinez la carte Arme choisie pour signifier qu'elle a été utilisée durant ce tour. Une arme ne peut être utilisée qu'une seule fois par tour (sauf indication contraire).

Note : les cartes Armes utilisées seront remises droites au début du prochain tour des joueurs.

Annoncez ensuite la ou les cibles choisies. Bien que le plus souvent vos cibles soient des ennemis, vous pouvez choisir n'importe quel élément ou case du plateau de jeu. Toutes les étapes nécessaires restent les mêmes.

VÉRIFIER LA PORTÉE

Une fois que vous avez choisi l'arme et la cible, comparez la portée de votre cible avec la portée d'action de votre arme.

La portée correspond au nombre de cases qui vous séparent de la cible (ignorez les obstacles et les éléments). Votre personnage est sur la case 0. La portée 1 est à 1 case, la portée 2 à 2 cases, etc.

Les armes sont divisées en deux types de portée :

- les armes de mêlée qui ne peuvent être utilisées que contre des ennemis adjacents (de portée 1);
- les armes à distance qui n'ont généralement pas de limite de portée.

En plus de valider une attaque, la distance de votre cible peut également modifier le résultat et l'effet du tir. En fonction de la distance, vous pourriez choisir vos cibles différemment *(voir Lancer les dés, page suivante)*.

***Exemple** : Jason est équipé d'un Coup de poing qui est une arme de mêlée, et d'un Colt .45 qui est une arme à distance. Contre l'Assaillant jaune qui est à portée 2, Jason ne peut utiliser que le Colt .45. Contre le Décapiteur bleu qui est à portée 1, Jason peut utiliser le Coup de poing ou le Colt .45, ou les deux.*

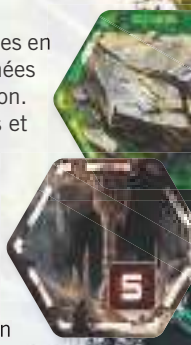


VÉRIFIER LA LIGNE DE VUE

Les couvertures

Un obstacle entouré de pointillés épais (■ ▬▬ ■) est considéré comme une couverture. Elle ralentit le déplacement, car elle ne peut pas être traversée avec un déplacement standard et sert aussi de protection contre les attaques à distance (en fonction de la ligne de vue de l'attaquant). Une unité peut alors se mettre à couvert de son attaquant pour empêcher d'être touchée.

Une couverture peut être permanente ou éphémère (voir Tuiles en dernière page). Les couvertures permanentes sont imprimées sur les plateaux et restent en place durant toute la mission. Les couvertures éphémères sont représentées par des tuiles et peuvent être détruites durant la mission.



Pour savoir si votre cible est à couvert de votre attaque :

- utilisez la réglette couverture ou tracez une ligne imaginaire entre le centre de votre case et celle de votre cible. Cette ligne représente votre ligne de vue;
- regardez si cette ligne touche une couverture adjacente à la cible avant de l'atteindre (la case entière, un côté ou même un coin). La ligne peut traverser un personnage (allié ou ennemi) sans conséquence.



Si la ligne de vue touche une couverture adjacente à votre cible, votre cible est à couvert. Vous devez alors lancer le dé bleu de couverture en plus du dé d'attaque de l'arme pour savoir si votre attaque réussit ou non.

Si la ligne de vue ne touche pas une couverture adjacente à votre cible, lancez juste le dé d'attaque.

Important : une cible est considérée comme étant à couvert UNIQUEMENT si elle est adjacente à une couverture qui interrompt la ligne de vue de l'attaquant. Si ce n'est pas le cas, ne lancez pas le dé de Couverture.

***Exemple** : Jason vérifie la ligne de vue et les couvertures des 4 Assaillants pour décider sur lequel il va tirer.*

A *La ligne de vue ne traverse pas la couverture mais en touche un côté et l'Assaillant jaune est adjacent. Un dé de couverture serait nécessaire.*

Dé de couverture : 3/6 chances

B *La ligne de vue ne traverse que des espaces vides pour atteindre l'Assaillant bleu, donc le dé de Couverture ne serait pas nécessaire.*

C *La ligne de vue traverse complètement la couverture et l'Assaillant vert est adjacent, un dé de couverture serait nécessaire.*

D *La ligne de vue traverse Keith (sans incidence) et la couverture, mais l'Assaillant rouge n'est pas adjacent à cette couverture. Le dé de couverture ne serait donc pas nécessaire.*

Murs

Les espaces avec des lignes pleines et épaisses (▬) sont des murs qui bloquent tous les tirs. Pour savoir si votre cible est protégée par un mur, utilisez la même méthode que pour les couvertures. Si votre ligne de vue touche un mur avant d'atteindre votre cible, votre tir est impossible.

Note : les couvertures et les murs fonctionnent dans les deux sens. Si un ennemi vous attaque, vérifiez sa ligne de vue. Si vous êtes à couvert, lancez un dé bleu de couverture en plus de son dé d'attaque et résolvez l'attaque comme si c'était celle d'un joueur. Si vous êtes derrière un mur, il ne peut pas vous tirer dessus.

LANCER LES DÉS

Lorsque vous attaquez, la plupart des armes nécessitent que vous jetiez un dé pour décider si vous touchez ou non votre cible. C'est ce qu'on appelle un **jet d'attaque**. Ce jet peut être modifié de multiples façons, en fonction du mode d'attaque, de la présence de couverture ou de l'utilisation de talents.

Tous les jets d'attaque nécessitent de lancer des dés de couleur. Ces couleurs représentent les taux de réussite de l'attaque et suivent le schéma suivant : vert > jaune > orange > rouge > noir. Une face vide sur le dé signifie un échec (l'attaque n'inflige aucun dégât) tandis qu'une face avec un symbole correspond à un succès.

Pour savoir quel dé vous devez lancer, vous devez d'abord choisir si vous effectuez un tir simple ou un tir alternatif et voir si vous avez des modificateurs de dés.

Mode de tir simple

Presque toutes les armes indiquent un dé d'attaque à côté de leurs dégâts. C'est le dé à lancer pour effectuer un tir simple. Certaines armes peuvent avoir un effet qui modifie le dé d'attaque dans certaines conditions. Si ces conditions s'appliquent, sélectionnez le dé en conséquence. Si la carte n'indique pas de dé, votre attaque est automatiquement un succès.

Modes de tirs alternatifs

Les modes de tir alternatifs varient d'une arme à l'autre. Suivant le mode, vous devrez lancer des dés différents et pourrez avoir des exigences de cibles plus ou moins complexes *(voir encadré plus bas)*.

MODES DE TIRS ALTERNATIFS

Dispersion : vous pouvez librement répartir les dégâts infligés entre votre cible et les unités qui lui sont adjacentes.

Propagation : vous permet de toucher toutes les unités adjacentes à votre cible principale avec un seul lancer de dé. Avant de lancer le dé, retirez un jeton Munition pour chaque cible supplémentaire. Si l'arme n'a pas assez de munitions pour les cibles désirées, choisissez les cibles que vous touchez.

Faites un lancer de dé uniquement pour la cible initiale. En cas de succès, infligez les dégâts de votre arme à TOUTES les unités visées, ennemies et alliées, adjacentes à votre cible initiale. Si une unité est protégée par une couverture, lancez un dé bleu pour elle. En cas de succès du dé de couverture, cette cible ne prend pas de dégâts.



***Exemple** : Daisy veut utiliser le mode Propagation de son pistolet-mitrailleur MP5 contre l'Assaillant vert. Pour ce mode, elle lance le dé orange et réussit. Le Décapiteur bleu est protégé par une couverture, elle lance le dé de couverture pour lui et réussi. Elle ne lui inflige donc aucun dégât.*

-3 **Lancer :** vous pouvez lancer l'arme de mêlée sur une cible de votre choix, unité, couverture ou case. Lancez le dé indiqué sur la carte. En cas de succès, vous infligez les dégâts indiqués à votre cible. Retirez de votre inventaire l'arme que vous avez lancée, puis placez le jeton correspondant sur la case où vous l'avez lancé, quel que soit le résultat du dé. Le jeton reste sur le plateau de jeu jusqu'à ce qu'un joueur le ramasse. Il peut alors mettre l'objet dans son inventaire ou s'équiper de l'arme correspondante. L'arme ne peut plus être utilisée tant qu'elle n'est pas ramassée.

Tir Auto X: vous permet de tirer **consécutivement sur X** cibles supplémentaires maximum durant la même action. Payez 1 PM pour chaque cible au-delà de la cible principale. Chaque cible supplémentaire doit être au **maximum à portée 2 de la précédente**. Vous devez réussir un lancer de dé dégradé croissant pour toucher avec succès. Par exemple, pour la cible principale, lancez un dé orange, pour la deuxième cible, payez 1 PM et lancez un dé rouge, pour la troisième cible, payez 1 PM et lancez un dé noir. Le fait de rater un lancer de dé n'arrête pas la séquence de tir. Les éventuels lancers de dés dégradés après le dé noir sont également noirs.

***Exemple** : Riley utilise le fusil AK-47 en mode Tir auto. Comme l'AK-47 a le mode Tir Auto 2, il peut sélectionner jusqu'à 2 cibles supplémentaires.*

Il choisit l'Assaillant rouge comme cible principale et lance le dé jaune. Ensuite, pour la deuxième cible, il choisit le Décapiteur bleu, dépense 1 PM et lance un dé orange (dé jaune dégradé) et le dé bleu (à cause de la couverture). Pour la troisième cible, le seul choix possible est de cibler l'Assaillant vert avec un dé rouge (dé orange dégradé), car le Décapiteur jaune est à portée 3 de la cible précédente.





Exemple : A *le fusil de chasse M133 en nécessite un dé jaune, mais si sa cible est à une portée 4 ou plus, il devient orange.* B *Le pistolet mitrailleur Skorpion en nécessite un dé rouge, mais si vous l'utilisez à 2 mains comme seule arme équipée, il devient orange.*

Modificateurs de dés



Certaines conditions peuvent améliorer ou dégrader le dé d'attaque. Cela peut être dû à l'utilisation d'accessoires, de talents ou d'objets.

Améliorer un dé signifie utiliser un dé qui est supérieur d'un niveau à la normale : le noir devient rouge, le rouge devient orange, l'orange devient jaune, le jaune devient vert. Un dé vert amélioré est automatiquement une attaque réussie. Un dé peut également être doublement amélioré, dans ce cas, décalez de 2 niveaux la couleur du dé à utiliser.

Dégrader un dé signifie utiliser un dé qui est inférieur d'un niveau à la normale : le noir devient un échec, le rouge devient noir, l'orange devient rouge, le jaune devient orange, le vert devient jaune. Un dé peut également être doublement dégradé, dans ce cas, décalez de 2 niveaux la couleur du dé à utiliser.

Important : le dé de couverture ne peut pas être amélioré ou dégradé.

Améliorer le dé

Dé vert 5/6 chances.

Dé jaune 4/6 chances.

Dé orange 3/6 chances.

Dégrader le dé

Dé rouge 2/6 chances.

Dé noir 1/6 chances.

Lancer les dés



Une fois que vous avez pris en compte tous les modificateurs, lancez le dé d'attaque. Lancez le dé de couverture si besoin. Puis retirez un jeton Munition de l'arme utilisée. Faites ainsi pour chaque cible choisie.

Si votre jet d'attaque réussit, mais que le dé bleu de couverture affiche une icône de bouclier, votre attaque est ratée. Vous avez réussi votre tir mais vous avez touché la couverture au lieu de la cible. Certaines couvertures peuvent se briser et/ou exploser lorsque vous tirez dessus *(voir Effets et dégâts plus bas)*.

Si votre jet d'attaque est raté, ni la couverture ni l'ennemi ne sont touchés.

Exemple : *Jason a deux armes équipées : un Desert Eagle et un Colt .45. Face à lui se tiennent 2 Assaillants, le jaune, protégé par une caisse en guise de couverture, et le bleu.*

A *Il attaque l'Assaillant jaune avec son Colt .45 et lance pour l'attaque un dé jaune et le dé bleu de couverture. Le dé jaune est un succès, mais le dé de couverture l'est aussi. La caisse est donc touchée.*

B *Il cible ensuite l'Assaillant bleu avec son Desert Eagle et lance un dé d'attaque jaune. Il n'y a pas de dé de couverture à ajouter, car le terrain est dégagé jusqu'à la cible. Il obtient un succès.*



EFFETS ET DÉGÂTS

Chaque arme indique le nombre de dégâts infligés lorsque l'attaque est réussie. Certaines armes peuvent aussi avoir des effets qui s'appliquent lorsque le tir est réussi.

Avant de calculer les dégâts, regardez si votre arme indique le mot-clef « Touché » *(voir Glossaire, p.24)*. Si c'est le cas, appliquez son effet lorsque la cible est touchée. Cela peut modifier les dégâts infligés ou ajouter des effets spéciaux.



Certaines actions ennemies peuvent infliger un Saignement ou un Blocage *(voir Glossaire, p.24)*. Prenez le jeton correspondant et placez-le dans la zone de statut de votre plateau ou sur la piste de vie de l'ennemi affecté.



Roue PV joueur

Les points de vie des joueurs et des ennemis se calculent de la même manière, mais sont comptabilisés différemment.

Les points de vie des joueurs sont comptabilisés en tournant la roue de leur cadran de points de Vie.

Note : quand un joueur arrive à 3, 2 ou 1 PV, cela déclenche une attaque de stress *(voir Folie, p.20)*.



Plateau vie Ennemi de base

Les points de vie des ennemis sont comptabilisés sur leurs plateaux de vie :

- pour les ennemis de base, déplacez le cube Vie correspondant à l'ennemi touché sur le plateau de vie 4 couleurs. ;
- pour les boss, déplacez le cube Vie sur le plateau de vie rouge du boss.

Lorsqu'un ennemi n'a plus de vie, retirez-le du jeu.



Plateau vie Boss

Si l'ennemi est un humain, le joueur qui l'a tué gagne un jeton Folie et le place sur son plateau Personnage. Il sert à effectuer le suivi de la folie en fin de mission *(voir Folie, p.20)*.

Certaines tuiles obstacle ou danger indiquent une valeur de dégâts sur leur illustration. Lorsque la valeur totale des jetons de dégâts présente sur la tuile est supérieure ou égale à la valeur de la tuile, son effet est déclenché *(voir Tuiles en dernière page)*.



FIN DU COMBAT

Si vos points de vie atteignent zéro, vous êtes K.O. Posez votre figurine à plat sur la case où vous avez été vaincu pour représenter votre corps. Cet espace est toujours considérée comme occupée. Lorsque vous êtes K.O., vous ne pouvez pas être ciblé par les ennemis. Les unités manœuvrent autour de vous comme si vous étiez un obstacle, néanmoins vous ne pouvez pas être utilisé comme couverture.

Si vous terminez avec succès une mission avec des joueurs K.O., ces personnages sont ramenés à la vie gratuitement.

Certaines missions nécessitent qu'aucun joueur ne soit K.O. sinon la mission est un échec. Donc, surveillez bien vos points de vie et ceux de vos coéquipiers.

Dans tous les cas, si tous les joueurs sont K.O., la mission est un échec et la partie s'arrête immédiatement.

Note : si un joueur ayant utilisé une action «Une fois par tour» est mis K.O. puis est réanimé dans le même tour grâce au talent Second souffle, il ne récupère pas cette action déjà utilisée.

GERER LES ENNEMIS

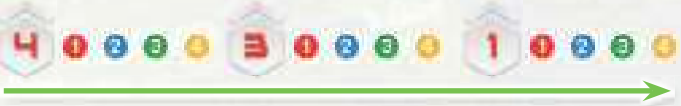
Chaque ennemi débute la mission avec le nombre de PV et de PM indiqué sur son plateau Ennemi ainsi qu'une ou plusieurs armes.

Pendant le tour des ennemis, suivez la chaîne des ennemis en respectant l'ordre des rangs *(voir Mise en place des ennemis, p7)*. Jouez chaque ennemi encore en vie, individuellement, en allant de gauche à droite et de haut en bas.



S'il y a plusieurs ennemis de même type, jouez-les en fonction de la couleur de leur socle dans l'ordre suivant : rouge, bleu, vert, puis jaune.

Chaque ennemi qui entre dans la mission doit être placé dans la chaîne des ennemis en fonction de son numéro de rang (indiqué sur son plateau Ennemi).



Il ne peut jamais y avoir plus de 4 ennemis du même type au même moment. Si vous devez en placer plus que cette limite, ne faites rien.

Une fois que tous les ennemis ont joué, une nouvelle manche commence.

Note : comme les ennemis jouent à tour de rôle, il n'est pas nécessaire de suivre leurs PM.

COMPORTEMENTS

À l'instar des joueurs, les ennemis réagissent à leur environnement et aux situations en essayant tant que possible de suivre leur liste de Comportements.

Les ennemis de base n'ont que quelques instructions tandis que les Boss ont des comportements plus complexes. Effectuez chaque instruction dans l'ordre, de haut en bas, avant de passer à la suivante.

Pour éviter de perdre le fil dans la résolution des instructions des Boss, placez un cube Vie inutilisé sur l'instruction que vous êtes en train d'exécuter.

Une fois que toutes les étapes du comportement d'un ennemi ont été résolues, passez à l'ennemi suivant.

Exemple *: le comportement de la Panthère noire est composé de 3 étapes simples. A. Choisir une cible, B. Se déplacer vers elle et C. L'attaquer. Le Monstre d'encre quant à lui 7 étapes complexes à effectuer dont une conditionnée à son niveau de PV.*

Ennemi de base



Ennemi Boss



CHOISIR LA CIBLE

Le premier comportement d'un ennemi est généralement de choisir une cible (personnage ou animal sauvage) sur laquelle effectuer ses actions pendant ce tour.

S'il y a plusieurs critères, commencez par le premier (il s'agit généralement de la cible la plus proche). Si plusieurs cibles répondent à ce critère, passez au deuxième pour les départager. Et ainsi de suite. Si les cibles ne peuvent pas être départagées après le dernier critère, ciblez celle avec le moins de PV. Si l'égalité persiste encore, la cible ayant le moins de PV maximum est choisie. En cas d'égalité, le choix est fait de manière aléatoire.

Ennemis en mêlée

Sauf indication contraire, un ennemi muni d'une arme de mêlée choisit sa cible en prenant le chemin le plus court pour l'atteindre, en tenant compte des obstacles et en utilisant des mouvements acrobatiques pour les franchir.

Ennemis à distance

Un ennemi équipé d'une arme à distance choisit toujours sa cible suivant la distance entre sa position et la cible, en ignorant les couvertures et les obstacles.

Exemple *: le Décapiteur jaune doit choisir sa cible pour le tour.* **A** *Pour se déplacer à côté de Liza, il devra utiliser 3 PM, que ce soit en contournant l'obstacle ou en effectuant un déplacement acrobatique pour sauter par-dessus.*

B *Pour se déplacer à côté de Riley, il devra utiliser 2 PM. Il choisit donc Riley comme cible pour ce tour.*

S'il s'agissait d'un Assaillant, il aurait choisi Liza comme cible, car elle n'est qu'à 2 cases de lui alors que Riley est à 3 cases.



DÉPLACEMENT

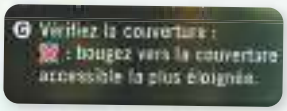
Lorsqu'un ennemi se déplace, il choisit toujours **le chemin le plus rapide et le plus sûr** et il s'arrête dès qu'il a atteint une case correspondant à la description de l'instruction.

S'il rencontre un obstacle ou un danger, il le contourne par le chemin le plus court ou il effectue un déplacement acrobatique s'il le peut. Sa priorité est d'atteindre son but, quitte à subir des dégâts. S'il ne peut pas atteindre sa destination, il se déplace sur la case la plus proche possible.

Note : les ennemis humains peuvent utiliser les déplacements acrobatiques de la même manière que les joueurs. Ils peuvent utiliser les tyroliennes ou sauter par-dessus les obstacles/dangers pour le même coût en PM que les joueurs.

Dans les rares cas où plusieurs déplacements répondent au comportement de l'ennemi, les joueurs choisissent celui à appliquer.

Test de couverture



Tous les ennemis ne cherchent pas à être au contact de leur cible. Certains préféreront plutôt être en sécurité derrière une couverture. Leur comportement indique alors la mention « test de couverture » qui nécessite de vérifier qu'ils sont bien à couvert de leur cible.

Quand cette instruction apparaît, vérifiez la ligne de vue entre la cible et l'ennemi (comme si la cible lui tirait dessus). Si l'ennemi n'est pas à couvert de sa cible, il suit alors le comportement avec l'icône du bouclier barré qui lui commande de rejoindre la couverture la plus éloignée atteignable avec ses PM.

***Exemple** : Riley et Liza font face à un Décapiteur jaune de rang 4 et à un Assaillant rouge de rang 3.*

A Le Décapiteur de rang 4 agit en premier. Il choisit Riley comme cible pour ce tour, car il est le plus proche de lui à 2 cases de distance. Il se dirige vers lui mais il y a une plaque de feu sur le chemin. S'il la traverse, il perdra 1 PV. Comme il dispose de ses 4 PM, il en utilise 3 pour effectuer un déplacement acrobatique et atterrit à côté de Riley.

B C'est maintenant au tour de l'Assaillant rouge d'agir. Son comportement lui commande de A. Choisir la cible la plus proche, B. De l'attaquer et C. de faire un test de couverture. Il choisit Liza comme cible puisqu'elle est à côté de lui et l'attaque. Il effectue ensuite un test de couverture contre Liza. Comme il n'est pas à couvert par rapport à elle, il doit trouver une autre couverture pour se mettre en sécurité. La case où se tenait le Décapiteur est libre, mais la plaque de feu est toujours sur le chemin. Il effectue alors un déplacement acrobatique et atterrit en sécurité de l'autre côté du rocher.



ATTAQUE



Lorsque les ennemis attaquent, appliquez les mêmes règles que celles des joueurs *(voir Combat, p.15)*.

Vérifiez l'arme indiquée sur leur plateau et appliquez les conditions et les effets de la même manière que vous le feriez pour les joueurs en ce qui concerne la portée et autre.

Ils attaquent leur cible avec les armes spécifiées dans leur comportement sans se soucier des munitions.

Note : les ennemis et les alliés n'ont jamais à gérer leurs munitions, seuls les joueurs le font.

***Exemple** : le Berserker est équipé d'une arme à distance M133 dotée d'un effet améliorant son dé d'attaque lorsqu'il est adjacent à sa cible.*

Le Décapiteur est équipé d'une arme de mêlée Machette déclenchant un effet sur un coup réussi.

ZONE DE CONTRÔLE

Chaque ennemi humain a une capacité spéciale appelée la Zone de contrôle. Cette zone est composée de toutes les cases adjacentes à la case où il se trouve.

Si un joueur entre dans la Zone de contrôle d'un ennemi humain, cela n'a pas de conséquence. Par contre, dès qu'il quitte cette Zone de contrôle, l'ennemi humain effectue alors une attaque gratuite contre lui.

C'est la seule action qu'un ennemi humain peut faire pendant le tour des joueurs.

Important : seuls les ennemis humains ont une Zone de contrôle et seuls les joueurs déclenchent une attaque en quittant une Zone de contrôle.

Sauf indication contraire, l'attaque utilisée par un ennemi lorsqu'un joueur quitte sa zone de contrôle est la même que son attaque principale. Certains ennemis ont toutefois une attaque spécifique appelée « ZdC » qu'ils utilisent exclusivement pour ce type d'attaque.

Un joueur ou un allié qui quitte la Zone de contrôle d'un ennemi humain peut toutefois effectuer un déplacement prudent pour éviter cette attaque *(voir Déplacement prudent, p.12)*.

***Exemple** : pendant le tour des joueurs, Daisy veut échapper à l'Assaillant rouge et au Décapiteur bleu. Malheureusement, il ne lui reste que 2 points de mouvement.*

Elle effectue un déplacement prudent pour échapper au Décapiteur bleu et un déplacement standard. Alors qu'elle se déplace vers le sud, l'Assaillant rouge active son attaque de Zone de contrôle et utilise son arme Coup de crosse (ZdC) contre elle, en lançant un dé vert.



FOLIE

Les îles de Rook transforment ceux qui les traversent. Au fil des missions et des explorations, tuer vos semblables vous fait progressivement sombrer dans la folie. Cependant, cette voie offre de nouvelles opportunités à ceux qui rompent les liens avec leur humanité.

GAGNER DE LA FOLIE

Lorsque vous tuez des ennemis humains, vous gagnez immédiatement un certain nombre de jetons Folie. Lorsque vous blessez des humains, vous ne récupérez pas de jeton Folie. Seul le joueur qui donne le coup fatal récupère des jetons Folie.

Tuer un ennemi humain donne 1 jeton Folie.

Tuer un ennemi humain avec une élimination donne 2 jetons Folie.

Assommer un ennemi ou tuer un animal ne donne pas de jeton Folie.

Note : si un ennemi meurt par le feu ou un éboulement, vous ne récupérez pas de jeton Folie. Seule une action directe contre lui en donne.



Lorsque vous gagnez des jetons Folie, placez-les sur votre plateau Personnage. Si la mission est un succès, avancez le marqueur de votre compteur Folie du nombre de jetons Folie présents sur votre plateau.

Votre compteur Folie comporte 3 paliers : à 5, 10 et 15 points. Lorsque vous atteignez l'un de ces paliers, vous bénéficiez d'un bonus qui se cumule avec les précédents. À 5 points de folie, vous augmentez vos PV maximums de 1, à 10 points de folie, vous vous augmentez vos PM maximum de 1, et enfin à 15 points de folie, vous augmentez vos PV et PM maximum de 1. À 15 points de Folie, vous aurez donc un bonus de +2 PV max. et +2 PM max. sur vos valeurs de base.

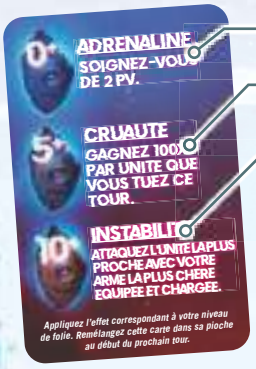
Plonger dans la folie donne aussi accès à certaines modifications de talents uniquement accessibles avec un certain niveau de Folie *(voir Talents, page suivante)*.

STRESS DE COMBAT

La folie vous rend certes plus puissant, mais elle obscurcit votre esprit, vous rendant imprévisible face au stress du combat.

Lorsqu'il vous reste 3, 2 ou 1 PV, vous subissez une attaque de stress. Tirez la première carte de la pioche Folie sans la regarder et placez-la face cachée sur votre plateau Personnage.

Note : si vous avez déjà une carte Folie, face visible ou face cachée, ignorez cet effet.



Effet de Folie 0+

Effet de Folie 5+

Effet de Folie 10+

Au début du prochain tour des joueurs, retournez la carte face visible et appliquez l'effet correspondant à votre niveau de folie actuel (0+, 5+ ou 10+). Certains effets se résolvent immédiatement, tandis que d'autres restent actifs pendant toute la manche.

Au début de la manche suivante, remettez la carte Folie dans la pioche et mélangez-la.

Effets du stress

Nom	Effet
Réflexes	Gagnez +1 PM pour ce tour.
Soif de sang	Chaque attaque de mêlée (donnée ou reçue) inflige +1 dégat.
Catatonie	Vos PM maximum sont réduits de X pour ce tour.
Instabilité	Attaquez l'unité la plus proche avec la plus chère de vos armes équipées et chargées.
Tête brulée	Vous ne lancez pas le dé de couverture pendant le tour ennemi.
Adrénaline	Soignez-vous de 2 PV.
Cruauté	Gagnez 100XP par unité que vous tuez pendant ce tour.

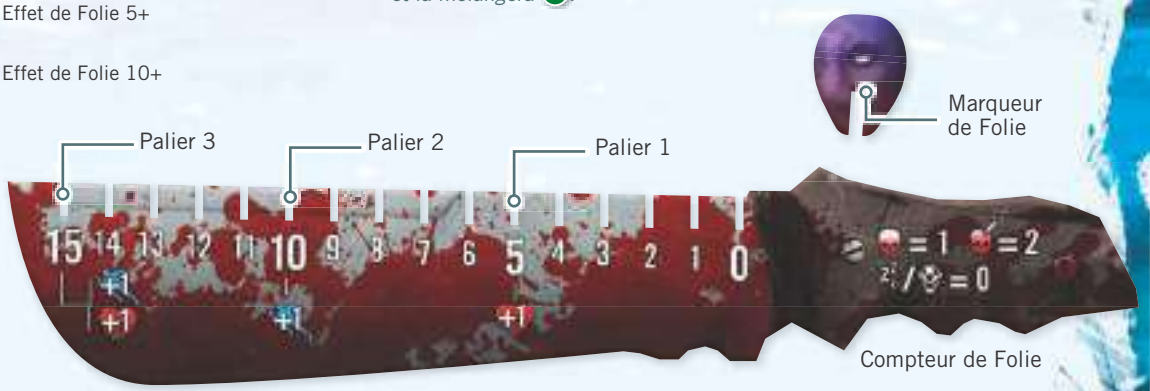
Exemple *: pendant le tour des ennemis, Jason subit des dégâts et descend à 3 PV. Il subit immédiatement une attaque de stress. Il prend la première carte de la pioche Folie et la place sur son plateau, face cachée* 1.





Au début de la manche suivante, il retourne la carte Folie et applique l'effet correspondant à son niveau de Folie actuel. Comme il est à 7 points de Folie, il s'agit du niveau 5+ 2. *L'effet qui s'applique est la « Cruauté » : il gagnera 100 XP pour chaque unité qu'il tuera pendant ce tour.*

Au début de la manche d'après, il remettra la carte Folie dans la pioche et la mélangera 3.



TALENTS

Lorsque vous remplissez des objectifs pendant les missions ou lorsque vous explorez les îles, vous gagnez des points d'expérience (XP). Ces points d'expérience sont individuels et peuvent être échangés contre des Talents qui amélioreront les compétences de votre personnage.

Les talents sont divisés en 3 arbres : l'arbre du **Héron** (axé sur le maniement des armes), l'arbre du **Requin** (axé sur la survie) et l'arbre de **l'Araignée** (axé sur la furtivité).

Dans chaque arbre, les talents sont répartis en 3 niveaux de puissance. Chaque niveau a un coût d'achat différent.

Les talents de niveau 1 coûtent 1 000 points d'expérience.

Les talents de niveau 2 coûtent 2000 points d'expérience.

Les talents de niveau 3 coûtent 4000 points d'expérience.

Il n'y a qu'un seul exemplaire de chaque talent et chaque talent est personnel. Les talents ne peuvent pas être annulés, échangés, ni donnés. Alors, soyez prudent lorsque vous les choisissez afin de ne pas fermer une voie d'évolution aux autres joueurs.

Les talents de niveau 1 peuvent être achetés sans restriction. Mais, les Talents de niveau 2 et 3 nécessitent d'avoir au moins un talent de niveau inférieur dans le même arbre. Chaque talent ne peut débloquer qu'un seul talent de niveau supérieur.

Exemple : *pour avoir deux talents de Héron de niveau 2, vous devez avoir au moins deux talents de Héron de niveau 1.*



Si vous pouvez acheter un talent, dépensez le prix d'expérience requis et ajoutez-le à gauche de votre plateau avec vos autres talents.

Il n'y a pas de limite au nombre de talents que vous pouvez obtenir.

Certains talents sont modifiés par votre score de Folie. Lorsque vous avez une valeur de Folie de 10 ou plus, ajoutez l'effet de Folie lorsque vous utilisez le talent.



Arbre du Héron

Niveau	Nom	Effets classiques	Effets de folie 10+
1	**Surdosage**	Les potions donnent +1 PV et +1 PM pour ce tour.	
	Balle porte-bonheur	**Une fois par mission** Votre prochain tir est un succès garanti. Lancez le dé pour les effets ajoutés.	
	Gâchette rapide	**Une fois par tour** Lorsque vous utilisez un pistolet, vous pouvez tirer une deuxième fois avec un dé doublement dégradé.	Si le tir est raté, infligez les dégâts à l'unité en meilleure santé la plus proche de la cible.
2	**Marathonien**	Vous gagnez +1 PM maximum.	
	Répandre l'amour	En utilisant Propagation, vous dépensez 1 munition de moins.	Vous pouvez dépenser 1 munition supplémentaire pour infliger +1 dégât à votre cible initiale.
	Tour humaine	Le dé d'attaque du Tir auto ne se dégrade qu'à partir de la deuxième cible.	Vous pouvez dépenser 1 munition supplémentaire pour infliger +1 dégât à votre cible initiale.
3	**Puis-je ?**	Après l'élimination réussie d'un ennemi, vous pouvez utiliser son arme à distance contre l'ennemi ou l'animal sauvage le plus proche.	Choisissez la cible à portée 3 maximum.
	Visée stable	Vous pouvez modifier les exigences de distance de +1 ou -1 de votre fusil de sniper.	
	Tireur mobile	Tirer avec une mitrailleuse requiert 1 PM de moins.	Augmentez le full auto de votre mitrailleuse de 1.

Arbre du requin

Niveau	Name	Effets classiques	Effets de folie 10+
1	**Entraînement**	Vous obtenez +1 PV maximum.	
	Au bon endroit	**Une fois par mission** Votre prochaine attaque de mêlée est une réussite automatique et inflige des dégâts doublés.	Les dégâts sont triplés, mais prenez 1 jeton Blocage. Ne se cumule pas avec d'autres talents.
	Premiers secours	Vous commencez la mission avec 4 bandages.	
2	**Impulsion double**	**Une fois par mission** Récupérez votre action d'impulsion.	
	Exterminateur	Vous pouvez maintenant tenter une Élimination sur les animaux. Sur un échec, ils vous attaquent.	Ignorez l'attaque si vous échouez.
	Médecin de terrain	Vos bandages restaurent désormais 3 PV.	
3	**Second souffre**	**Une fois par mission** Lorsque vous êtes K.O., soignez la moitié de vos PV (arrondi à l'inférieur).	
	Abdos en acier	**Une fois par tour des ennemis** Lorsque vous subissez des dégâts de mêlée, vous pouvez lancer le dé de couverture. Sur un succès, annulez les dégâts.	Si le dé de couverture est réussi, frappez en retour pour 1 dégât.
	Rage sanglante	Avec 3 PV ou moins au début du tour, gagnez +2 PM pour le tour.	Vous infligez également +1 dégât de mêlée pour le tour.

Arbre de l'araignée

Niveau	Nom	Effets classiques	Effets de folie 10+
1	**Caché à la vue de tous**	**Une fois par mission** Votre dé d'Élimination est amélioré.	Si votre Élimination est un succès, vous gagnez +1 PM.
	Herboriste	Lorsque vous ramassez des Feuilles pendant les missions, ramassez-en 1 de plus.	
	Glissade	**Une fois par tour** Gagnez 1 PM. Vos dés d'attaques sont dégradés pour ce tour.	Infligez 1 dégât à un ennemi adjacent quand vous activez ce talent.
2	**Mur de pierre**	Vous êtes désormais immunisé contre Saignement et Blocage.	

Arbre de l'araignée (suite)

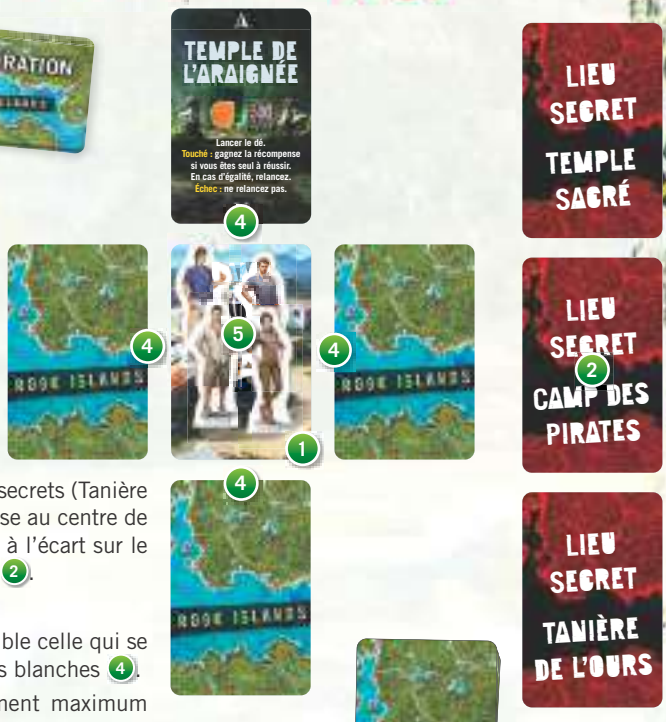
Niveau	Nom	Effets classiques	Effets de folie 10+
2	**Disparition**	**Une fois par tour** Si vous n'avez pas encore attaqué, renoncez à vos attaques durant ce tour pour améliorer doublement votre dé d'Élimination.	
	Élimination à distance	**Une fois par tour** Lancez une arme de mêlée à lame équipée pour tenter une Élimination à distance.	Le dé pour cette Élimination à distance est amélioré.
3	**Archer expert**	Quand vous utilisez un arc, votre dé d'attaque est amélioré.	Inflige +1 point de dégâts à votre cible lorsque vous utilisez un arc.
	Coup de chance	**Une fois par mission** Relancez n'importe quel dé jeté par vous ou contre vous.	
	Artiste du couteau	**Une fois par tour** Attaquez la même cible deux fois avec une de vos armes de mêlée à lame.	Lors de votre première attaque, lancez un dé rouge. Sur un succès, infligez +1 dégât.

LES EXPLORATIONS

Chaque fois que vous réussissez une mission, vous gagnez le jeton Exploration. Vous pouvez soit l'utiliser immédiatement après la mission, soit l'utiliser lors de votre prochaine partie AVANT de débuter la mission suivante. Les explorations sont obligatoires et nécessaires pour la réussite des missions. Grâce à elles, vous allez pouvoir améliorer vos personnages et votre équipement.



Pendant les explorations vous allez parcourir les îles Rook à la recherche de trésors, d'animaux à chasser et d'ennemis à combattre qui vous donneront de l'XP, de l'argent et des peaux. Vous pourrez également collecter des Feuilles pour faire des potions. Et, avec un peu de chance, vous pourrez même trouver des pistes secrètes qui vous mèneront vers le Camp des pirates, la Tanière de l'ours ou le Temple sacré.



PRÉPARATION

Lorsque vous partez en exploration, rangez dans la boîte le jeton Exploration.

Prenez les cartes Exploration et mettez de côté le Camp de base et les 3 lieux secrets (Tanière de l'ours, le Camp des pirates et le Temple sacré). Placez la carte Camp de base au centre de la table avec un jeton munition dessus (1) et les 3 autres cartes face cachée à l'écart sur le côté. Ce sont les lieux secrets que vous pourrez découvrir durant l'exploration (2).

Mélangez le reste des cartes et faites-en une pile face cachée (3).

Placez 4 cartes Exploration de chaque côté du Camp de base. Mettez face visible celle qui se trouve à côté de la flèche dorée et placez face cachée celles à côté des flèches blanches (4).

Tournez chacun votre cadran de PM au double de vos points de mouvement maximum actuels (tenez compte de vos talents et de votre folie), jusqu'à 11 PM maximum. Cela représente votre capacité à vous déplacer pendant cette exploration.

Mettez votre cadran de PV au maximum de vos points de vie (modifié par vos talents et votre folie). Pendant l'exploration, vous ne pouvez pas utiliser vos talents, vos armes, ni vos objets.

Rassemblez tous les jetons Personnage sur la carte Camp de base. L'exploration peut commencer (5).

EXPLORATION

Lors d'une exploration, résolvez les étapes suivantes dans l'ordre. Certaines étapes sont obligatoires et d'autres sont optionnelles. Vous jouez tous en même temps, donc prenez le temps de discuter de ce que vous voulez faire avec les autres joueurs.

1- Si vous le souhaitez (optionnel), vous pouvez révéler une carte adjacente à votre personnage. Dépensez 1 PM et retournez la carte face visible.

2- Choisissez votre destination. Chaque joueur a deux possibilités : soit explorer en se déplaçant sur une carte adjacente à son personnage, soit aller dans un des trois lieux secrets déjà révélés.

- Si vous faites l'exploration, placez chacun votre jeton personnage sur la flèche pointant vers la carte où vous souhaitez vous déplacer. Plusieurs joueurs peuvent choisir la même carte. Lorsque vous êtes tous en place, dépensez 1 PM puis déplacez vos personnages sur les cartes choisies. Si vous souhaitez vous déplacer sur une carte non encore révélée, retournez la carte face visible puis placez-y votre personnage.
- Si vous allez dans un lieu secret déjà révélé, placez votre personnage sur la carte Lieu secret correspondante (placée à côté de la zone d'exploration). Ces lieux proposent un défi difficile, il n'est pas recommandé d'y aller seul.

3- Une fois sur la carte, regardez s'il y a un jeton Munition dessus.

- S'il n'y a pas de jeton Munition, résolvez l'effet de la carte. Seuls les personnages qui arrivent sur une carte participent à sa résolution et récupèrent les récompenses individuelles. Les personnages qui ont pris un autre chemin sont ignorés.

  En cas d'échec dans la résolution d'une carte, vous devez fuir vers le Camp de base ou le Feu de camp (si la carte a déjà été révélée).

  Que la carte soit résolue par un succès ou un échec, placez un jeton Munition dessus pour indiquer que son effet a été résolu.



- S'il y a un jeton Munition sur la carte, il ne se passe rien. Son effet ayant déjà été résolu, il n'est plus actif.

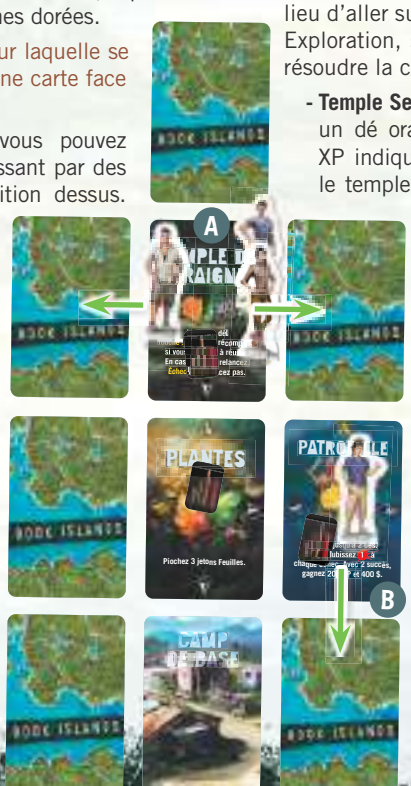
4- Ouvrez de nouveaux chemins. Pour chaque carte avec un jeton personnage, placez une carte Exploration à côté de chaque flèche vide : face visible à côté d'une flèche dorée et face cachée à côté d'une flèche blanche. S'il ne reste plus assez de cartes Exploration pour ouvrir tous les chemins, répartissez-les équitablement en privilégiant les flèches dorées.

Note : si la flèche dorée de la carte sur laquelle se trouve votre personnage pointe vers une carte face cachée déjà présente, retournez-la.

5- Si vous le souhaitez (optionnel), vous pouvez rejoindre d'autres personnages en passant par des cartes révélées ayant un jeton Munition dessus. Dépensez 1 PM par carte traversée (y compris la carte d'arrivée). Vous pouvez vous déplacer d'autant de cartes que vous le souhaitez tant que vous avez les PM nécessaires pour le faire.

Une fois ceci fait, recommencez à partir de l'étape 1 jusqu'à ce que vous soyez tous morts ou que vous n'ayez plus de PM. Dans les deux cas, l'exploration est terminée.

***Exemple** : Jason, Keith et Liza sont ensemble en A. Keith veut se rendre à l'Ouest tandis que Jason et Liza souhaitent se déplacer à l'Est. Ils placent leur personnage en conséquence sur la carte. Riley de son côté a rencontré une patrouille de pirates sur B et s'apprête maintenant à aller vers le Sud.*



EFFETS

Temple de l'araignée et temple du requin : lancez le dé de couleur indiqué sur la carte. Si c'est un succès, vous obtenez la récompense en XP. Si c'est un échec, vous ne gagnez rien. Si vous êtes plusieurs sur la carte, lancez chacun le dé. Si vous êtes plusieurs à avoir réussi, relancez le dé jusqu'à ce qu'un seul d'entre vous obtienne un succès. Dès que vous faites un échec, vous ne pouvez plus relancer le dé. Seul le joueur qui réussit tous les lancers gagne la récompense.

Temple du Héron : lancez un dé vert. Si c'est un succès, vous obtenez la récompense. Si vous êtes plusieurs sur la carte, lancez chacun le dé. Tous ceux qui obtiennent un succès gagnent la récompense en XP.

Chasse : lancez un dé gratuitement. Vous pouvez dépenser des PM pour acheter des relances AVANT de lancer le dé. Si c'est un succès, l'animal est tué. Vous gagnez la récompense en XP (pour le joueur) et les peaux (pour l'équipe) indiquées sur la carte. Les jets de dé non utilisés sont perdus. Si vous êtes plusieurs sur la carte, le premier qui fait un succès tue l'animal. Chaque joueur gagne la récompense en XP. Chaque joueur qui fait un échec perd le nombre de PV indiqué sur la carte. Après tous vos essais, si personne n'a réussi à faire 1 succès, vous fuyez au Camp de base ou au Feu de camp.

Patrouille : vous pouvez lancer jusqu'à deux dés de la couleur spécifiée. Vous devez faire 2 succès pour vaincre la patrouille. Si c'est un succès, vous gagnez la récompense en XP (pour le joueur) et la récompense en argent (pour l'équipe) indiquées sur la carte. Si vous êtes plusieurs sur la carte, dès que 2 succès sont réalisés, la patrouille est vaincue. Vous gagnez chacun la récompense en XP. Chaque joueur qui fait un échec perd le nombre de PV indiqué sur la carte. Si vous n'arrivez pas à faire 2 succès, vous fuyez au Camp de base ou au Feu de camp.

Note : tuer des pirates au cours de l'exploration fait également croître votre niveau de folie. Pour chaque lancer de dé réussi, déplacez votre marqueur sur le compteur Folie. Si vous atteignez un nouveau palier de folie, les PV et les PM supplémentaires ne sont pas disponibles durant cette exploration.

Piste : les 3 cartes Piste (Totem Rakyat, Traces d'ours et Carte des pirates) rendent accessibles les lieux secrets de l'exploration. Tous les joueurs qui les découvrent gagnent 100 XP. Retournez ensuite la carte du lieu secret correspondant face visible.

Lieu secret : tant qu'un lieu secret est face visible, les joueurs peuvent s'y regrouper lors de l'étape 2 en payant chacun 1 PM au lieu d'aller sur une nouvelle carte exploration. Comme pour les cartes Exploration, seuls les joueurs qui se déplacent sur la carte peuvent résoudre la carte et récupérer la récompense.

- **Temple Secret :** lancez chacun un dé vert, puis un dé jaune et enfin un dé orange. À chaque succès, vous gagnez la récompense en XP indiquée. Si vous faites un échec, vous perdez 1 PV et fuyez le temple. Une fois explorée, placez les personnages sur le camp de base ou le feu de camp et retournez la carte Temple secret face cachée.
- **Camp des pirates :** résolvez ce lieu comme une patrouille normale. Une fois explorée, placez les personnages sur le Camp de base ou le Feu de camp et retournez la carte face cachée.
- **Ours d'Asie :** résolvez cette carte comme une chasse normale. Une fois explorée, placez les personnages sur le Camp de base ou le Feu de camp et retournez la carte face cachée.

Feu de camp : tous les joueurs gagnent 2 PV et 2 PM. Désormais, les joueurs peuvent reprendre l'exploration à partir du Feu de camp ou du Camp de base après avoir fui.

Crevasse : vous êtes tombé dans une crevasse. Vous perdez 1 PV et 1 PM.

Feuilles : prenez 3 jetons Feuille au hasard. Mettez-les dans la réserve de l'équipe.

LA FABRIQUE D'ANECDOTES

Certaines missions nécessitent de préparer un événement aléatoire qui pourra se produire à tout moment au cours de la mission. Lorsque c'est le cas, utilisez la fabrique d'anecdotes.

Mélangez les cartes d'anecdotes «Où» et «Quoi» séparément. Choisissez aléatoirement une carte face cachée dans chaque paquet et placez-les face cachée à côté de la tuile Manche. Remettez les cartes restantes dans la boîte.

Mélangez les cartes «Quand» et placez-les en une pile face cachée près de la tuile Manche.

Au début de la phase d'événement, retournez la première carte de ce paquet.

Si la carte «Rien à signaler» apparaît, il ne se passe rien. Défaussez-la et continuez à jouer.

Si la carte «C'est le moment!» apparaît, résolvez les cartes «Où» et «Quoi».

Si un Guerrier Rakyat ou un animal sauvage apparaît, placez son plateau dans la Chaîne des ennemis en respectant son rang et placez son personnage sur la case désignée par la carte «Où».

***Exemple** : les trois premiers tours ont été calmes, mais au quatrième tour, la carte «C'est le moment!» est révélée. Retournez les cartes «Où» et «Quoi» face visible et résolvez-les.*

Dans cet événement, un léopard sauvage apparaît sur la case 2 du plateau. Comme son Rang 9 est supérieur à celui de tous les ennemis actuellement en jeu, son plateau est placé au début de la Chaîne des ennemis (voir Gestion des Ennemis, p.18). Sa figurine est ensuite placée sur la case 2 du plateau de jeu.



GLOSSAIRE

Adjacent : un élément est adjacent à un autre quand il se trouve à côté de celui-ci sans aucune case entre les deux.

Améliorer : utilisez un dé un niveau au-dessus de la normale (le noir devient rouge, le rouge devient orange, l'orange devient jaune, le jaune devient vert. Les dés verts améliorés sont des succès garantis). Les dés de couverture ne peuvent pas être améliorés *(voir Lancer les dés, p.16)*.

Animal : le terme animal regroupe les animaux sauvages et les chiens de garde. Lorsque les points de vie d'un animal atteignent 0 au cours d'une mission, il est effrayé et fuit le combat. Retirez son personnage du plateau de jeu.

Assommer : au lieu d'être tuée, votre cible est assommée et vous ne gagnez pas de jeton Folie. Laissez la figurine sur le plateau de jeu.

Blocage : placez un marqueur Blocage sur la zone de statut du personnage affecté ou sur son compteur de vie pour les alliés ou les animaux sauvages. Lors de son prochain tour, cette unité ne peut effectuer aucune action de mouvement mais peut toujours utiliser ses PM à d'autres fins. Défaussez le marqueur à la fin du tour de l'unité affectée.



Dégrader : utilisez un dé un niveau en dessous de la normale (le noir devient un échec garanti, le rouge devient noir, l'orange devient rouge, le jaune devient orange, le vert devient jaune). Les dés de couverture ne peuvent pas être dégradés *(voir Lancer les dés, p.16)*.

Ennemi : le terme ennemi désigne toutes les unités qui ne sont pas des joueurs ou des alliés. Cela englobe les ennemis humains, les chiens de garde et les animaux sauvages.

Enflammer X : infligez X dégâts à portée 1 autour de la cible et placez un jeton Feu sur la case de la cible ainsi que la zone affectée. Une unité se trouvant sur une case avec un jeton Feu subit 1 dégât à la fin de son tour. Si vous posez un jeton Feu sur une case contenant un jeton Butin ou Feuille, retirez ce dernier du jeu. Si vous posez un jeton Feu sur une case contenant un jeton Feu, ne posez pas ce jeton Feu.



Esprit : ennemi non humain, issu d'une hallucination. Il n'est pas affecté par les effets ciblant les ennemis humains comme l'élimination ou certains talents/Impulsion.

Mine: lorsqu'une unité marche sur une mine, elle prend 3 points de dégâts. Défaussez le jeton Mine présent sur la case.



Portée X : nombre de cases entre le tireur et la cible. Le tireur est à la portée 0, la portée 1 est à 1 case, la portée 2 est à 2 cases, etc.

Rayon X : une zone X à partir d'un épicentre. Le rayon 1 correspond à l'épicentre plus les cases adjacentes. Le rayon 2 correspond à l'épicentre plus les cases du rayon 1, ainsi que les cases adjacentes au rayon 1. Et ainsi de suite.

Saignement : placez un jeton Saignement sur la zone Statut du joueur affecté ou sur son compteur de vie pour les alliés ou les animaux sauvages. Une unité affectée par le statut Saignement perdra 1 PV supplémentaire à la fin de son tour, à moins qu'il ne soit retiré avant.



Soigner : restaure le nombre de points de vie indiqué. Un soin ne peut jamais dépasser la valeur maximale des points de vie de la cible.

Touché : appliquez l'effet indiqué uniquement si vous réussissez à toucher votre cible.

Unité : une unité est un personnage, un ennemi ou un animal sauvage, qu'il soit allié ou ennemi.

NOTIONS GENERALES

SAUVEGARDEZ VOTRE JEU !

Far Cry - Escape from Rook Islands étant un jeu de campagne, vous devez suivre votre progression et sauvegarder l'évolution de vos personnages tout au long de la campagne. Pour cela, vous trouverez dans votre boîte des sacs en plastique pour ranger le matériel de chaque joueur (plateau Personnage, cartes et jetons) afin de sauvegarder votre progression lorsque vous aurez fini de jouer pour la journée.

Lorsque vous reprenez une sauvegarde, déballez les éléments et commencez votre partie.

Considérez cette phase d'installation comme votre préparation avant de partir en mission, en triant vos armes, leurs accessoires, vos objets, etc. C'est aussi l'occasion d'échanger des cartes (sauf les talents) avec d'autres joueurs si vous le souhaitez.

MODE TIR AMI

Si vous souhaitez un jeu plus stimulant, vous pouvez utiliser le mode tir ami. Dorénavant, si votre ligne de vue est interrompue par un allié (sans tenir compte de la couverture) lorsque vous attaquez, si votre jet d'attaque rate, ce dernier subit des dégâts à la place de la cible.

Les ennemis ne sont pas affectés par ce mode et peuvent toujours tirer à travers n'importe quel personnage pour atteindre leur cible.

RÉSOLUTION DES CONFLITS

Jouer en équipe peut signifier d'avoir des approches de jeu différentes. Mais une bonne équipe doit travailler ensemble et il est parfois nécessaire de faire des compromis pour le bien de la mission. Pour que tout le monde prenne du plaisir à jouer, il est préférable d'éviter de suggérer aux autres joueurs leur ligne de conduite.

Le jeu est conçu pour favoriser le « premier arrivé, premier servi » comme mode de résolution des conflits. Si vous souhaitez une approche plus équitable lorsque vous êtes dans une impasse, vous pouvez résoudre le conflit par un duel : chacune des parties en conflit lance un dé orange en même temps. Éliminez tout joueur qui rate son jet, jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un.

MODE SOLO

Vous pouvez jouer seul en incarnant deux personnages en même temps. Nous vous déconseillons d'essayer de battre le jeu avec un seul personnage lors de votre première session. Le jeu n'a pas été conçu pour cela.

JEU SIMULTANÉ

Le jeu simultané signifie que les joueurs ont la liberté d'agir quand ils le souhaitent pendant le tour des joueurs, tant qu'ils ont les moyens de le faire. Ils peuvent ainsi interrompre l'action de leur coéquipier avant la résolution d'autres effets en cours.

Si vous vous retrouvez dans une situation où l'action d'un autre joueur change la résolution d'un effet en cours, adaptez-vous immédiatement à la nouvelle situation de la manière la plus logique possible. Si votre action en cours devient inutilisable à cause de la décision d'un autre joueur, elle est annulée.

Si vous gâchez les plans d'un autre joueur, vous n'êtes pas autorisé à revenir sur vos actions. La seule exception est la tricherie accidentelle. Nous vous recommandons de communiquer efficacement afin d'éviter autant d'erreurs que possible. Discutez de vos stratégies, saisissez chaque opportunité et apprenez à vivre avec vos faux pas !

Jouer simultanément demande de l'entraînement et un certain niveau de jeu. Si vous n'avez pas l'habitude de ce mode de jeu, nous vous recommandons de commencer par un jeu au tour par tour et d'introduire progressivement des interruptions et des actions simultanées.

PRECISIONS

Tour de guet

Un personnage dans une tour de guet :

- ne peut pas être blessé par une explosion ou un feu se produisant au bas de la tour ;
- ne peut pas être attaqué avec une attaque en mêlée ;
- ne peut pas être touché par l'effet d'un tir de dispersion effectué sur une cible adjacente à la tour mais il peut être touché par un effet de chaîne de Tir Automatique (avec un dé de couverture).

Un ennemi dans une tour de guet n'a pas de zone de contrôle.

Un Molotov lancé dans la Tour de guet ne met le feu que dans l'hexagone central de la Tour de guet.

Les ennemis équipés uniquement d'armes de mêlée ignorent un joueur dans une Tour de guet.

Personnage Traitre et jeton Ruse de Vaas

Comme indiqué lors de sa mise en place, le Traitre possède un jeton Ruse sur son plateau de jeu. Le comportement de Vaas est de se déplacer vers le jeton Ruse le plus proche, ce qui signifie que si le Traitre est plus proche de Vaas qu'un autre jeton Ruse, Vaas se déplacera vers lui.

Ensuite, lorsqu'il devient adjacent au Traitre, prenez le jeton Ruse et placez-le sur le plateau de Vaas.

Si le Traitre meurt avant que Vaas ne prenne son jeton Ruse, placez-le sur le plateau de jeu à la place de la figurine du Traitre.

L'EQUIPE



DAISY LEE

Daisy est venue sur l'île avec son petit ami Grant et leurs amis pour une dernière escale dans leur tour monde

Nageuse professionnelle chevronnée, elle a l'habitude de repousser ses limites. Mais, lorsque la situation devient une question de vie ou de mort, elle se transforme en une compétitrice acharnée luttant pour la sécurité de ses amis sur les périlleuses îles Rook. Il ne s'agit plus d'établir des records personnels, mais de survivre.



KEITH RAMSEY

Keith est un ancien membre de la fraternité DKC à l'Université. Devenu banquier d'affaires après avoir obtenu son diplôme, il s'attendait à une vie tranquille et prospère. Mais, elle prend un tournant inattendu lorsqu'il se retrouve sur les îles Rook.

Bien que la capacité d'adaptation soit primordiale dans son métier, rien de l'a préparé aux défis auxquels il va être confronté. Face à cet environnement imprévisible et périlleux, sa faculté à surmonter les obstacles va être mise à rude épreuve pour répondre aux exigences uniques de l'île.



JASON BRODY

Jason est un amateur de sensations fortes originaire de Santa Monica. Alors qu'il fait la fête en Asie avec ses frères et ses amis, sa vie prend un tournant inattendu.

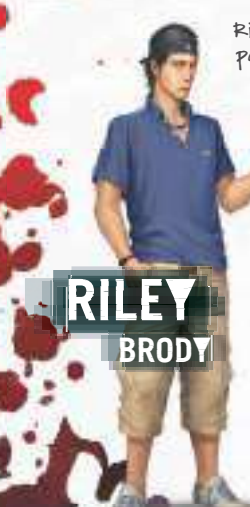
Dans les griffes de Vaas, il n'a alors plus qu'un but : assurer sa sécurité et celle de ses proches. Cette épreuve l'a transformé en un protecteur déterminé prêt à tout pour leur permettre de s'échapper de ces îles dangereuses.



LIZA SNOW

Fille unique aux parents dysfonctionnels, cela lui a inculqué une résilience et un sens aigu des responsabilités. Son rêve d'être une star hollywoodienne est pour l'instant en pause après leur enlèvement par Vaas Montenegro lors de leur dernière étape de ce voyage autour du monde.

Ce qui ressemble à un cliché cinématographique est devenu réalité et elle se retrouve à jouer le rôle principal d'un scénario dangereux et imprévisible. Il lui faudra relever tous les défis pour survivre.



RILEY BRODY

Riley est le plus jeune de la fratrie Brody. Il se distingue par son calme et son sérieux. Alors qu'il est jeune pilote, ses capacités seront mises à rude épreuve sur les îles Rook.

Malgré l'héritage intimidant laissé par Grant et Jason, Riley se retrouve en position de prendre sa propre place. Le sous-estimer serait une grave erreur de la part des pirates qui pourraient se rendre compte qu'il est bien plus capable qu'il n'en a l'air.



OLIVER CARSWELL

Oliver est né dans l'opulence et a été habitué à ce que ses désirs soient rapidement satisfaits. Néanmoins, face aux dangers des îles Rook, il n'a pas d'autre choix que de les affronter. Il est désormais déterminé à protéger les seuls trésors qui lui sont chers : ses amis.

Sa transformation d'un individu protégé en un défenseur tenace témoignera de son engagement envers ceux dont il se soucie.



VAAS MONTENEGRO

Vaas est né dans le paysage tumultueux et pauvre des îles Rook où l'anarchie et la brutalité sont la norme. Membre de la tribu indigène Rakyat, sa jeunesse est assombrie par les dures réalités de la région. Élevé sans stabilité ni éducation, il n'a eu de cesse d'affiner ses instincts de survie et sa détermination en grandissant.

Le parcours de Vaas l'a conduit à une vie de crime et de pouvoir, alimentée par une personnalité charismatique qui explose souvent avec une férocité implacable. Il gravit rapidement les échelons de la pègre locale, établissant sa domination par la peur et la coercition. Sa ruse stratégique fondée sur l'exploitation a fait de lui une force redoutable avec laquelle il fallait compter.

Sa cruauté et son imprévisibilité sont des traits déterminants qui inspirent à la fois la loyauté et la terreur de son entourage. Vaas a étendu son influence à force d'intimidation et de manipulation, rassemblant autour de lui une armée de pirates cruels à la recherche d'argent facile. Maintenant qu'il est au sommet de la pyramide du crime, il est seul et prêt à écraser quiconque contestera son autorité.

Ignorant du danger, le groupe d'amis ne savait pas qu'ils se trouvaient sur les terres de Vaas. Comment peuvent-ils marcher sur SON territoire sans y être invités? Leur façon de vivre insouciante et naïve est une insulte à son mode de vie où il faut lutter pour survivre.

Pour lui, ce sont des proies sans méfiance qui attendent d'être capturées. Il peut donc leur faire payer leur insouciance en leur enlevant leur liberté. Puisqu'il a dû s'adapter à la dureté des îles pour survivre, ils devront le faire également...



GRANT BRODY

Ancien militaire américain, Grant est l'aîné des frères Brody. Il s'est toujours senti le devoir de protéger ses amis et sa famille.

Aujourd'hui plus que jamais, alors qu'ils sont captifs de la folie de Vaas, il les guide à travers les périls des îles Rook.



DENNIS ROGERS

Né au Libéria, déçu par sa vie aux États-Unis, Dennis se sent enfin à sa place aux îles Rook.

Profondément lié à la tribu indigène des Rakyat, Dennis aide l'équipe dans cet environnement impitoyable en espérant qu'elle pourra l'aider en retour.



DR. ALEC EARNHARDT

Noyé dans le chagrin après la perte de sa fille Agnès, le Dr Earnhardt a quitté Oxford et sa brillante carrière pour finalement dériver sur les îles Rook.

La flore unique de l'île lui permet de créer des concoctions médicamenteuses innovantes, l'aidant ainsi à faire face à la dureté de sa condition actuelle.

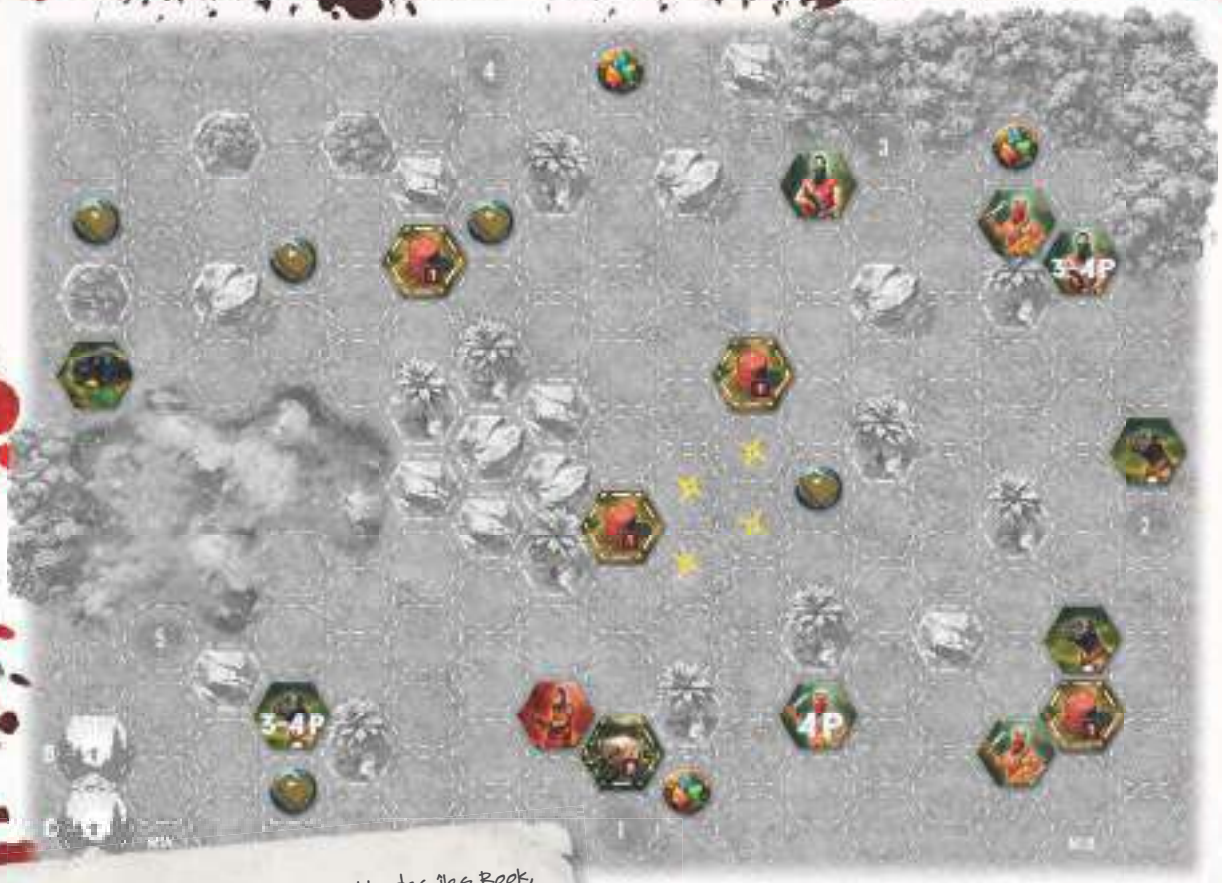


WILLIS HUNTLEY

Agent de la CIA rusé et énigmatique, il opère dans l'ombre et complote pour atteindre son but.

Il semble que vous puissiez compter sur lui. Tant que vous avez des intérêts communs...

MISSION 0 – 1-2 COMBATTEZ



Au milieu de la jungle luxuriante et impitoyable des îles Rook, vous êtes en fuite depuis des jours, fuyant désespérément les pirates de Vaas Montenegro. Vos vêtements sont en lambeaux, vos visages sont maculés de saleté et de sueur, mais la détermination brûle toujours dans vos yeux.

Leurs pas résonnent comme des tambours de guerre lointains. Et chaque branche qui craque sous leurs pieds est un écho retentissant de l'imminence de l'affrontement. La dense canopée au-dessus de vous ne laisse entrevoir que de fugaces lueurs du soleil déclinant, projetant des ombres sinistres sur le sentier envahi par la végétation.

La poursuite incessante vous conduit à une clairière qui était autrefois un ancien camp de chercheurs d'or, dont les vestiges de leur activité jonchent le sol. Un petit sanctuaire, un simulacre cruel de répit dans cette jungle impitoyable. Respirant à pleins poumons, vous vous retournez et faites face à vos ennemis. Les pirates se rapprochent et leurs mouvements sont encore dissimulés dans l'obscurité.

«ça y est, les gars». Vous dites. « Nous sommes allés trop loin pour reculer maintenant. On ne se laissera pas faire sans se battre.»

«s'ils nous veulent, ils vont devoir nous arracher à cet endroit.» Réponds l'un de vos amis.

Alors que les pirates sortent de l'ombre, une tension palpable plane sur la clairière. La jungle impitoyable des îles Rook a fait de vous des guerriers. Et, dans cette clairière, vous formez une équipe unie, déterminée à défier l'adversité et à faire regretter à vos ravisseurs le jour où vous avez posé le pied sur ces îles traîtresses.

OBJECTIFS :

PRINCIPAL – NOUS NE NOUS RENDRONS PAS !
TUEZ TOUS LES ENNEMIS.

2E- DÉGÂTS COLLATÉRAUX.
TUEZ UN ENNEMI EN FAISANT EXPLOSER UN BARIL ROUGE.

3E- TU ES TOUT SEUL MAINTENANT.
TUEZ LE BERSERKER EN DERNIER.

PLATEAUX :

Assemblez M1A & M1B

JETONS :

4 tuiles Baril rouge
1 tuile Caisse
5 jetons Butin
3 jetons Feuille

ENNEMIS :

3 Chien de garde
3 Décapiteur
2 Assaillant
1 Berserker
1 Panthère noire

ÉVÉNEMENT :

Préparer la fabrique d'anecdotes.

RÈGLES SPÉCIALES :

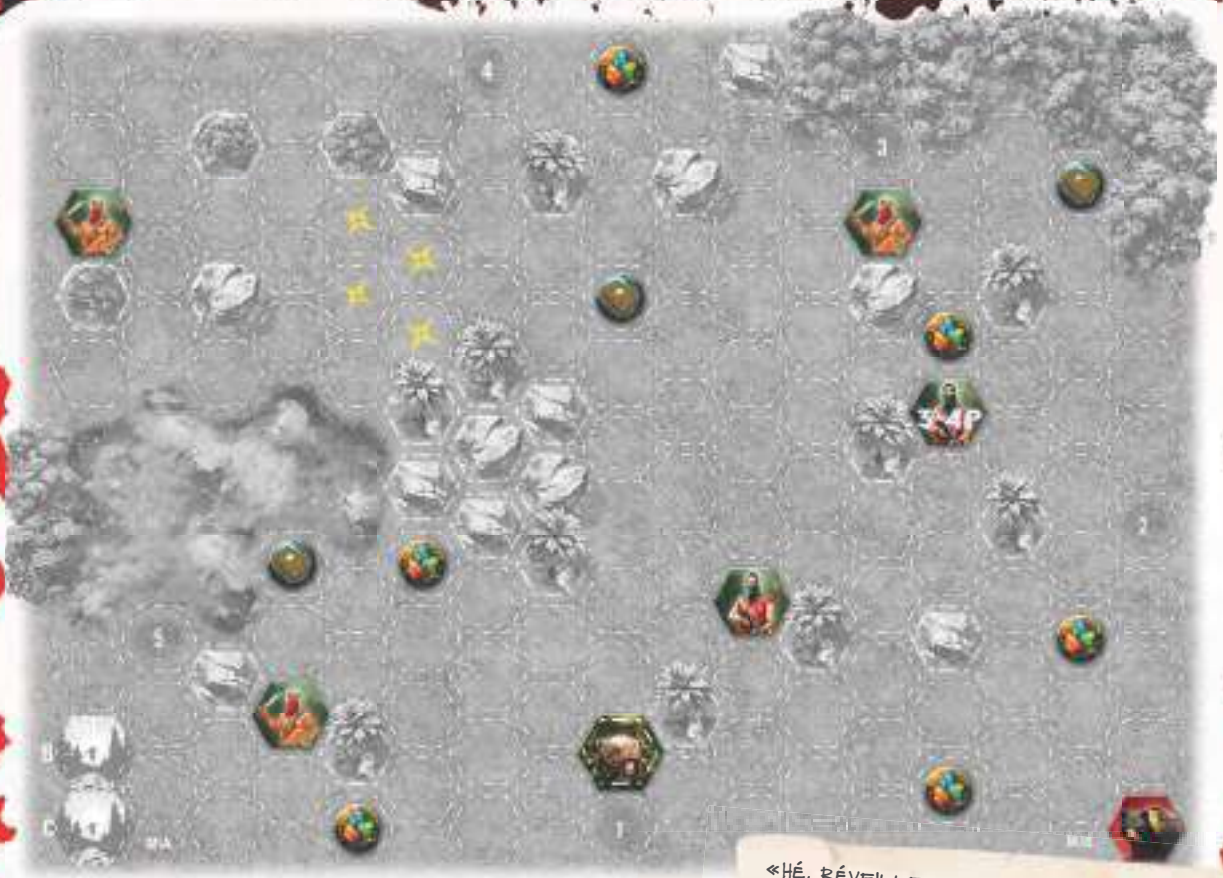
Cette mission sert de terrain d'entraînement et de prologue au scénario. Ne sauvegardez pas vos personnages après l'avoir joué.

Placez vos jetons Folie sur le 7 et choisissez l'une des configurations Arme/Talent suivantes ainsi que l'étui d'arme correspondant :

- D50/Gâchette rapide
- M133/Glissade
- STG 90/Balle porte-bonheur
- Skorpion/Caché à la vue de tous

Chaque joueur prend l'étui correspondant à son arme.

MISSION 1 – ECHAPPEZ-VOUS !



OBJECTIFS :

PRINCIPAL – COURS FORREST, COURS !

TOUS LES JOUEURS ATTEIGNENT LA TUILE SORTIE. 500 XP & 500 $

2E- LE FRUIT LE PLUS DANGEREUX.

FAITES DES DÉGÂTS AVEC UNE NOIX DE COCO. 300 XP & 300 $

3E- UNE NOUVELLE CICATRICE.

VAAS EST BLESSÉ PAR UN JOUEUR. 300 XP & 300 $

PLATEAUX :

Assemblez M1A & M1B

ÉVÉNEMENT :

Préparer la fabrique d'anecdotes.

JETONS :

1 tuile Caisse
3 jetons Butin
6 jetons Feuille

RÈGLES SPÉCIALES :

Mettez de côté les jetons Butin Munitions puis placez les autres jetons Butin au hasard sur les plateaux de jeu.

ENNEMIS :

2 Chien de garde (en réserve)
3 Décapiteur
3 Assaillant (1 en réserve)
1 Vaas, Apex predator (en réserve)
1 Ours noir d'Asie

«HÉ, RÉVEILLEZ-VOUS!»

Vous ouvrez les yeux et vous vous retrouvez attachés et bâillonnés dans une grande cage en bambou, comme tous vos amis.

«C'est moi que vous regardez!» crie le type en chemise rouge à l'extérieur de la cage. «Alors, vous pensiez pouvoir vous amuser sur mes îles, dans mon dos? Et que je ne dirais rien, hein?»

«Le truc, c'est que là-haut, vous étiez tranquille dans le ciel. » Dit-il, pointant le ciel. « Mais, ici, ici... ? Vous êtes par terre.» sa main caressant le sol.

«Mais c'est bon, je vais me détendre, parce que vous et moi, on va bien s'amuser ensemble en attendant mon pognon. » Dit-il, souriant à chacun de vous. « Pas de soucis, ça va être cool. Mes clients n'aiment pas les jouets cassés et ces #@$# paient très cher pour de mignons animaux comme vous.» Continue-t'il en faisant lentement le tour de la cage.

«Vaas ?» Demande un autre homme. «Quoi? QU'EST-CE QUE TU VEUX?» réponds Vaas en lui criant dessus. «Désolé, Vaas, mais la cargaison est prête.» Répond-il.

«Ok, tu restes là, toi.» dit Vaas. Puis, se tournant vers vous. «Vous, vous restez bien au chaud ici, d'accord?Papa va vite revenir. »

Après le départ de Vaas, le garde s'accroupit près de Grant et glousse en regardant Daisy : «T'inquiète pas, je ne laisserai pas de traces, ça sera super...» Sans le laisser finir sa phrase, Grant se libère de ses liens et l'assomme d'un seul coup.

Posant délicatement le corps au sol, il prend les clefs et libère tout le monde. «Suivez-moi et faites ce que je dis. C'est notre seule chance d'en sortir vivants.» Devant les regards effrayés de chacun, Grant ajoute : «Je ne peux pas faire ça tout seul, les gars. J'ai besoin de vous. Alors... ressaisissez-vous, d'accord? Et tout ira bien, je vous le promets.»

Indice : les animaux sont vos alliés.

MISSION 2 – INTROSPECTION



«Courez!» Hurle Grant, entouré de pirates.

Le pont s'effondre et votre dernière vision est celle de Vaas donnant un coup de pied au menton de Grant. Plongeant dans l'eau, vous entendez Vaas crier. «Vous allez ramper à moi, ou vous ne reverrez plus jamais votre ami. Je vous attends. »

Le courant vous emporte et vous échouez sur le rivage. Tout le monde fond en larme. D'abord, vous avez perdu des amis en fuyant dans la jungle, et puis Grant. Ce dernier saut avant de rentrer était la pire des idées.

Des pneus crissent sur un chemin de terre voisin, vos poursuivants approchent. Bloqués, vous êtes presque soulagés de leur faire face au lieu de courir à nouveau. Au moins, c'est fini.

«Bougez-vous, ils seront bientôt là!» crie une voix masculine inconnue. «Ils nous rattraperont si nous attendons une minute de plus.»

En vous regardant en silence, vous savez que vous n'avez pas d'autre choix. Si vous restez là vous vous ferez capturer à nouveau. Vous devez tenter de fuir. Vous grimpez la pente et sautez dans la camionnette. Alors qu'il démarre en trombe, vous voyez au fond vos amis perdus, choqués et silencieux.

«Ne vous inquiétez pas, ils vont bien», dit l'homme. «Je m'appelle Dennis au fait. Et je ne suis pas l'ami de ce taré de pirate. Nous n'avons pas beaucoup de temps, vous devez vous cacher rapidement.Je connais un endroit : la maison du colon, celle du docteur Earnhardt. » Arrivant à un manoir blanc au bord d'une falaise, un homme étrange dans une blouse tachée vient vers vous. «Dennis, je t'ai déjà dit que je ne peux pas garder des captifs de Vaas ici. Ses hommes viennent todo el tiempo!»

Il se fige de stupeur en voyant Daisy. «Agnès? C'est toi?» Il tremble. «Je... Je vais vous aider. Le manoir n'est pas sûr, mais cachez-vous dans la grotte en bas. Personne ne viendra là. Restez loin des Amanites. Leurs effets sont assez dangereux»

OBJECTIFS :

PRINCIPAL – C'EST DANS TA TÊTE.

TUEZ L'OMBRE DE VAAS. 500 XP & 500 $

2E- CHUTE LIBRE.

TUEZ UN ENNEMI AVEC UN PILIER DE PIERRE. 300 XP & 300 $

3E- LA DÉFINITION DE LA FOLIE.

DÉCLENCHEZ TOUTES LES TUILES AMANITES. 300 XP & 300 $

PLATEAUX :

Assemblez M2A & M2B

JETONS :

9 tuiles Spores
3 tuiles Piliers de pierre
2 tuiles Caisse
2 tuiles Nid de Komodo
5 jetons Butin
4 jetons Feuille
6 tuiles Mur de vigne

ENNEMIS :

2 Chien de garde (en réserve)
2 Décapiteur
3 Assaillant (en réserve)
1 Ombre de Grant (en réserve)
1 Ombre de Vaas (en réserve)

RÈGLES SPÉCIALES :

Avant de commencer la mission, prenez chacun un Colt 1911 .45.

Quand vous placez les unités sur le plateau, mettez uniquement les Décapiteurs et le Chien de garde dans la première salle. Pour avancer dans les salles suivantes, vous devez détruire les murs de vigne qui bloquent l'entrée. Quand un mur de vigne est détruit, placez les unités correspondantes dans la salle.
Mur de vigne A = unités A
Mur de vigne B = unités B

Indice : les piliers de pierre sont à double tranchant.

MISSION 3 – ALLUME-FEU



OBJECTIFS :

PRINCIPAL – TOUT EST PARTI EN FUMÉE.

BRÛLEZ TOUTES LES CULTURES ILLÉGALES. 500 XP & 500 $

2E- ÇA VOUS DIT UN BARBECUE ?

2 ENNEMIS TUÉS PAR LE FEU. 300 XP & 300 $

3E- C'EST L'HEURE DU REPAS.

2 ENNEMIS TUÉS PAR UNE PANTHÈRE. 300 XP & 300 $

PLATEAUX :

Assemblez M3A & M3B

JETONS :

4 tuiles Baril rouge
3 tuiles Caisse
3 jetons Butin
6 jetons Feuille

ENNEMIS :

2 Chiens de garde
4 Décapiteur (2 en réserve)
3 Assaillant (1 en réserve)
1 Berserker (en réserve)
2 Panthère noire (une par cage)

ÉVÉNEMENT :

Préparer la fabrique d'anecdotes. Placez au hasard, 2 Décapiteurs et 1 Assaillant dans la file des ennemis de cette mission sur le plateau Manche.

RÈGLES SPÉCIALES :

Avant de démarrer la mission, prenez le Lance-flamme dans la pile des cartes Armes et donnez-le à un joueur qui a un étui dorsal simple. À la fin de la mission, remettez-le dans la pile des cartes Armes. Retirez les jetons Butins Cocktails Molotov puis placez les jetons Butin restants au hasard sur les plateaux de jeu.

Vous avez maintenant une cachette. Ensemble, vous jurez de sauver Grant quoi qu'il arrive.

Dennis rompt le silence, la voix est pleine d'urgence. «Vous ne pouvez pas foncer dans le camp de Vaas pour récupérer votre ami. C'est du suicide. Vous n'êtes pas équipés et vous manquez d'expérience au combat. Vous avez besoin d'un plan.»

«Mais nous ne pouvons pas l'abandonner. C'est notre ami. Il nous a sauvés.», dit Daisy.

«Je sais, mais sans préparation, vous finirez comme votre ami. Il faut d'abord affaiblir Vaas.» Réponds Dennis.

«Alors, c'est quoi le plan?» Demande Jason.

«Je connais quelqu'un qui peut nous aider. Willis Huntley. Il a les infos pour frapper Vaas là où ça fait mal.»

Vous acquiescez, une lueur d'espoir passe dans vos yeux. Dennis vous parle de Willis, un agent de la CIA qui essaye de perturber les opérations illégales de Vaas depuis un certain temps. Vous décidez de le rencontrer et de solliciter son aide.

Suivant les indications de Dennis, vous rencontrez Willis et, tandis que vous recueillez des informations, la tension dans la pièce est palpable.

«Brûler les champs de Vaas va paralyser ses opérations. Non seulement cela lui fera les poches, mais cela donnera aussi aux rebelles le courage de riposter». Il ajoute : «Ses sbires seront occupés à gérer les conséquences pendant que vous libérez votre ami, capiche.»

«Mais nous n'avons rien pour ça.» argue Oliver.

Willis vous tend un lance-flammes, un sourire inquiétant sur le visage. «J'ai ce qu'il faut, mes amis. Vaas ne verra pas le coup venir.»

Indice : brûlez et fuyez !

MISSION 4 – CHASSE AU DRAGON



Vaas apparaît sur le sol encore fumant de ses champs brûlés avec un énorme groupe de pirates. Bien plus que vous ne pouvez en gérer pour l'instant. Grant et Dennis, blessés et ligotés, sont tenus en joue.

Vaas applaudit brièvement puis dit à l'équipe : «Je vous ai sous-estimés. Je pensais que vous étiez de faibles occidentaux bien nourris. Vous avez du cran, je respecte ça. Mais votre petite rébellion est terminée.»

Vaas s'approche, arme dégainée. «Je pourrais vous punir tout de suite, mais ça ne ramènerait pas mes champs, hein ? Je pourrais aussi vous remettre en cage et vous vendre à qui en paiera le prix, mais j'ai une meilleure idée. Vous voulez jouer le grand jeu, tout chambouler? » Grant et Dennis sont jetés à côté de Vaas, qui vise maintenant la gorge de Grant. «Pour revoir votre petit soldat et vivre un jour de plus, tenez-vous à carreau et obéissez. Sinon, votre ami fera partie de la jungle. Le cycle de la vie. Vous captez? Vous avez bien mis ça dans vos petites têtes?»

Regardant Denis de haut, Vaas se moque de lui. «Tu pensais pouvoir les utiliser contre moi?Me renverser avec eux et tes petits guerriers ? »

Les rires s'élèvent de la foule des pirates, Vaas jette Dennis sur le sol. «Tu règnes peut-être ici, mais tu ne régneras jamais sur les esprits des Rakyats», dit Dennis défiant Vaas.

Vaas s'esclaffe. «Oh? Tu crois ça?»

Se retournant vers vous, Vaas sourit et vous lance un téléphone portable. «Vous allez être gentils et chercher une jolie lame avant le coucher du soleil, le Dragon d'argent, dans les grottes de l'autre côté de l'île. Mais attention, ce &!#*@$ de Buck Hughes la veut aussi. Et il m'embête depuis trop longtemps. Prenez la lame et débarrassez-vous de lui, je me fiche comment. Ne soyez pas en retard et faites gaffe à ne pas tomber dans les flaques d'acide.»

Indice : le temps n'est pas de votre côté.

OBJECTIFS :

PRINCIPAL – MON PRÉCIEUX.

ÉCHAPPEZ-VOUS AVEC LE DRAGON D'ARGENT. **500 XP & 500 $**

2E- MELTING POT.

POUSSEZ UN ENNEMI DANS L'ACIDE. **300 XP & 300 $**

3E- IL PLEUT DE L'ACIER.

TUEZ DEPUIS UNE TYROLIENNE. **300 XP & 300 $**

PLATEAUX :

Assemblez M4A & M4B

JETONS :

- 2 tuiles Pilier
- 5 tuiles Caisse
- 5 tuiles Pont suspendu
- 4 tuiles Nid de Komodo
- 6 jetons Butin
- 3 jetons Feuille

ENNEMIS :

- 4 Décapiteur
- 3 Assaillant
- 1 Berserker
- 1 Buck Hughes

ÉVÉNEMENT :

À partir du tour 9, les plateformes s'effondrent dans les flaques d'acides.

Lorsqu'une plateforme s'effondre, tout ce qui est dessus tombe dans une flaque d'acide.

Retirez du jeu tous les éléments et unités présents sur la plateforme ou connectés à elle.

Vous ne pouvez plus accéder à une plateforme qui s'est effondrée.

Si le jeton Dragon d'argent ou son porteur tombe dans l'acide, la mission est un échec.

MISSION 5 – TATOUAGE



OBJECTIFS :

PRINCIPAL – COMMENT TUER UNE LÉGENDE.

TUEZ LE MONSTRE D'ENCRE AVEC VASS EN VIE.

500 XP, 500 $ & LE DRAGON D'ARGENT

2E- JOLI TATOUAGE !

UN JOUEUR DOIT AVOIR 5 JETONS ENCRE. **300 XP & 300 $**

3E- RIEN NE RÉSISTE.

TUEZ CHACUN 1 MINION PENDANT LE MÊME TOUR.

300 XP & 300 $

PLATEAUX :

Assemblez M5A & M5B

ENNEMIS :

4 Minion d'encre (en réserve)

1 Vaas, le tueur de légendes

1 Monstre d'encre

CARTES:

Placez les cartes Anecdote «Où» près des plateaux de jeu pour les renforts des Minions d'encre.

RÈGLES SPÉCIALES :

Au début de la mission, placez le jeton personnage de Vaas, tueur de légendes sur le plateau de jeu. Placez son plateau ennemi et son plateau de vie à côté d'un joueur. Placez la carte Dragon d'argent dessus.

Vaas est contrôlé par les joueurs durant le tour des joueurs. Vous ne pouvez pas échanger avec lui. Si Vaas meurt, la mission est un échec.

À 3 ou 4 joueurs, placez un second plateau vie ennemi à côté de celui du Monstre d'encre. Placez un cube de Vie bleu correspondant à sa valeur de bouclier en fonction du nombre de joueurs.

Vous sortez de la grotte, enveloppés de poussière. Vaas voulait Buck Hughes hors-jeu, écrasé fera bien l'affaire.

Le téléphone sonne. «Hé, les amis, à en juger par les bruits, vous êtes soit morts, soit vous avez terminé. Les fantômes ne décrochent pas, donc c'est fini et vous avez ma lame, n'est-ce pas? Maintenant, rendez-vous au temple à ces coordonnées. L'heure tourne, tic-tac, tic-tac.»

Caché dans la jungle tropicale se trouve un temple Rakyat. Avec ses anciens murs de pierre, c'est probablement le plus vieux bâtiment des îles. Cela aurait pu être une belle visite sans les impacts de balles sur les murs...

Lorsque vous arrivez, Vaas applaudit et vous accueille à bras ouverts.

«Joli jouet», dit Vaas en soupesant la lame. «Maintenant, écoutez la petite comptine à laquelle la clique de Denis croit», dit Vaas, penchant la tête vers la cage de Dennis.

«Une fois, il y avait un étang rempli de lotus avec de l'eau propre et du sable fin. Mais en dessous, vivait un géant qui bouffait tous ceux qui s'en approchaient. Un jour, un guerrier tatoué vint du Nord, avec la puissance des morts. Il a défoncé le géant, lui a coupé la tête et bam! Les îles sont nées. C'est dingue, non?» dit Vaas, les yeux écarquillés.

«En fait, je me fiche pas mal de leurs histoires. Ce qui me met en rogne, c'est qu'ils craignent plus ce &!#*@$ de géant que moi! Et sur mes îles, je suis le SEUL qu'ils doivent craindre!» Vaas s'écrie en se désignant ».

«L'histoire dit qu'il faut revenir d'entre les morts pour le vaincre. Nous sommes déjà passés par là, non?» dit Vaas en montrant sa cicatrice. «Alors, vous et moi, nous allons l'éliminer. Bien proprement. Ici, les traditions n'ont aucun sens et c'est la dernière fois qu'on en entendra parler.»

Vaas vous donne à tous une potion à l'aspect étrange. «Buvez-la. Et n'essayez pas de me la faire à l'envers ou vous ne vous réveillerez pas.»

Indice : ne restez pas immobile, dansez !

MISSION 6 – SALE BESOGNE



«Hé, hé, regardez qui est de retour!» ricane Vaas, accroupi près de vous. «C'est plutôt fort comme truc. ça t'envoie droit avec les esprits, mais faut avoir les tripes de revenir par ses propres moyens. Tant mieux pour vous, ça aurait été dommage de vous faire exploser avec ce temple en ruine. Je commence à vous apprécier.»

Le soleil se couche. Depuis combien d'heures êtes-vous partis? En regardant autour de vous, vous voyez des pirates qui posent des charges explosives un peu partout. Ce fou vous aurait certainement laissés là...

«ça va être un feu d'artifice de première classe», dit Vaas. «Tout le monde profitera du spectacle et comprendra que c'est moi qui règne sur ces îles!»

Vaas jongle avec le Dragon d'argent, puis le lance entre vos pieds. «Amusez-vous bien avec, je n'en ai plus besoin. »

« Mais ce n'est pas fini entre nous. Vous avez brûlé mes champs et cela m'a coûté beaucoup de pognon, vous savez. Alors, j'ai un autre boulot pour vous.»

Vaas montre un endroit sur une carte. «Vous voyez, des imbéciles ont pensé qu'ils pouvaient monter leur propre petit gang et me doubler. Ils se cachent dans un vieux bunker, ici. Mais personne ne peut me manquer de respect et espérer s'en tirer. Vous le savez, non?» Vaas rit en vous faisant un clin d'œil.

Il vous attrape par le cou et, front contre front, plonge ses yeux dans les vôtres. «C'est vous qui allez leur faire payer cette erreur.» Il relâche sa prise et recule. «Oh, et ils ont quelques gars du coin enfermés qu'ils prévoient de vendre. Je m'en tape d'eux. Ce sont des rebuts... Faites-en ce que vous voulez. Je m'en fiche. Appelez-moi quand c'est fait.»

Indice : ils sont notre avenir, protégez-les.

OBJECTIFS :

PRINCIPAL – PROMIS, TOUT IRA BIEN.

SORTEZ LES 2 RAKYATS DE LA MISSION. **500 XP & 500 $**

2E- TENEZ LA POSITION !

TUEZ 3 ENNEMIS AVEC LA MITRAILLEUSE. **300 XP & 300 $**

3E- DANS LES 2 ZONES.

TUEZ DANS LES DEUX ZONES DURANT LE MÊME TOUR. **300 XP & 300 $**

PLATEAUX :

Assemblez M6A & M6B

JETONS :

6 tuiles Caisse
4 tuiles Porte de bunker
1 tuile Baril rouge
3 jetons Butin
2 jetons Feuille

ENNEMIS :

4 Chien de garde
(2 en réserve)
4 Décapiteur
4 Assaillant
(1 sur la mitrailleuse)
1 Berserker
2 Rakyat (en réserve,
1 en cage et 1 derrière
une porte de bunker)

RÈGLES SPÉCIALES :

Placez au hasard, les 4 tuiles Porte de bunker face cachées sur les plateaux. Lorsque vous êtes adjacent à une porte de bunker, dépensez 1 PM pour la retourner face visible. Retirez la tuile du plateau et remplacez-la par l'unité qui y figure (chien de garde ou Rakyat).

Les guerriers Rakyat sont contrôlés par les joueurs.

Le secteur est composé de 2 zones distinctes, l'extérieur et le bunker. Pour changer de zone, dépensez 2 PM lorsque vous êtes adjacents aux portes de bunker. Les ennemis ne peuvent pas changer de zone et passent leur tour s'ils n'ont pas de cible dans leur zone.

Chaque fois qu'un ennemi meurt, placez son personnage sur le numéro le plus bas de la file d'attente des ennemis.

MISSION 7 – REVANCHE



OBJECTIFS :

PRINCIPAL – REVANCHE !

TUEZ VAAS.

2E- AMIS POUR LA VIE.

UNE PANTHÈRE DOIT ÊTRE VIVANTE À LA FIN DE LA MISSION.

3E- ÇA TUE LES LÉGENDES, TU DISAIS ?

TUER VAAS AVEC LE DRAGON D'ARGENT.

JETONS :

6 tuiles Caisse
3 tuiles Baril rouge
4 jetons Butin
5 jetons Ruse de Vaas
(1 sur le plateau Traitre)

ENNEMIS :

4 Chien de garde (1 en réserve)
4 Décapiteur (1 en réserve)
3 Assaillant
1 Berserker
1 Vaas Montenegro
2 Panthère noire (en réserve)
1 Ours noir d'Asie (en réserve)
1 Dragon de Komodo (en réserve)

RÈGLES SPÉCIALES :

Faites la mise en place indiquée au dos du plateau Traître.

Cages à 2 joueurs
Cage A et B : Panthère noire
Cage C : Chien de garde

Cages à 3 joueurs
Cage A : Dragon de Komodo
Cage B : Ours noir d'Asie
Cage C : Panthère noire

Cages à 4 joueurs
Cage A : Dragon de Komodo
Cage B : Panthère noire
Cage C : Ours noir d'Asie

Palissades
Cette mission comporte des palissades en bordure de certaines cases. Ces palissades ne peuvent être franchies par aucun moyen et sont considérées comme des couvertures.



Tuer des pirates renégats ne fait pas plus plaisir. Être des marionnettes de Vaas laisse des traces qui ne partiront pas aussi bien que celles sur vos armes. Au moins, vous avez sauvé les Rakyats. C'est déjà ça...

«Bon boulot, mes amis. Venez maintenant.», ordonne Vaas au téléphone.

En arrivant à la base, vous retrouvez Vaas et de nombreux pirates, mais surtout votre ami. À peine conscient dans un fauteuil roulant rouillé, Grant est en mauvais état. Mais au moins, il est vivant.

«Vous avez été top !», dit Vaas en applaudissant. «Plus personne n'osera me défier maintenant. Vous leur avez montré ce qui leur arriverait s'ils essayaient. »

« Vous savez que je tiens parole, hein?» Il sourit. «Vous pouvez retourner à vos petites vies tranquilles.»

«Mais pas votre ami.», ajoute Vaas en désignant Grant. «Il n'est pas en état de faire une croisière. Nous l'avons soigné avec notre médecine locale, mais il lui faut l'extrait de cette plante du coin. Ce ne serait pas raisonnable qu'il parte. Et j'ai encore du travail pour vous. Vous semblez être un peu loco, si ? comme moi.»

Vaas claque des doigts et un pirate apporte une caisse d'armes de premier choix.

«Mes amis, je sais qu'on se comprend. Laissez votre ancienne vie derrière vous.» Il désigne l'un de vos coéquipiers. «Rejoins-moi et laisse parler ta colère.»

Dans un élan de désespoir, Grant se précipite sur Vaas. Avant que vous ne puissiez réagir, deux coups retentissent...

«Je t'ai épargné et c'est comme ça que tu me remercies? J'aurais dû te laisser dans la jungle.» hurle Vaas «J'ai essayé d'être sympa. Je t'ai donné une chance mais tu n'as rien compris. Espèce de &!#*@$»

Il vous regarde ensuite.

«Alors, vous en dites quoi?»

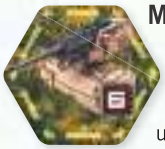
Indice : il va devoir payer pour ça.

LISTE DES TUILES



Baril rouge
(couverture destructible)

Lorsqu'il est touché, il explose immédiatement. Toutes les unités adjacentes prennent 2 dégâts. Retirez la tuile du plateau et placez un jeton Feu à la place et sur toutes les cases adjacentes.



Mitrailleuse
(objet spécial, couverture)

Vous pouvez accéder au siège d'une mitrailleuse si aucune unité ne s'y trouve déjà. Pour le faire, vous devez être adjacent à la case et dépenser 1 PM. Puis, placez votre personnage sur la tuile de la mitrailleuse. Pour quitter le siège, dépensez 1 PM puis déplacez-vous sur une case adjacente.

Une unité dans un siège de mitrailleuse est à couvert contre toutes les attaques à distance.

Une mitrailleuse a 6 PV. Tant qu'il y a moins de 6 jetons Dégâts sur la tuile, la mitrailleuse peut être utilisée.



Si un joueur est à l'intérieur, il équipe la carte Mitrailleuse comme une arme classique mais n'a jamais besoin de la recharger.

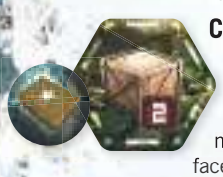
Si un ennemi l'occupe, il l'utilise comme arme principale à la place de ses armes équipées (placez la carte Mitrailleuse à côté de son plateau Ennemi).

Dès qu'il y a 6 jetons Dégâts ou plus sur la mitrailleuse, elle devient inutilisable. S'il y avait une unité dessus, placez-la sur une case adjacente et rangez la carte Mitrailleuse dans la boîte. La mitrailleuse ne peut pas être réutilisée pendant cette mission, mais elle continue de servir de couverture normale.



Pilier de pierre
(couverture destructible)

Les piliers de pierre ont 5 PV. Dès qu'il y a 5 jetons Dégâts ou plus sur la tuile, ils s'écroulent. Retirez la tuile du plateau et placez un jeton Éboulement à la place ainsi que sur toutes les cases adjacentes. S'il y a une unité sur ces cases, elle meurt. Retirez du jeu tous les éléments et unités recouverts par un jeton Éboulement.



Caisse *(couverture destructible)*

Une caisse a 2 PV. Dès qu'il y a 2 jetons Dégâts ou plus sur la tuile, retirez-la du plateau et mettez à la place un jeton Butin face cachée pris au hasard.



Pont suspendu
(traversable)

Chaque fois qu'une unité marche sur un pont suspendu, lancez : . En cas d'échec, il ne se passe rien. En cas de succès, le pont se brise. Retirez la tuile du plateau.

Si le pont se brise pendant que l'unité est en mouvement, elle termine son mouvement en toute sécurité. Si l'unité finit son déplacement sur le pont, elle tombe aussi dans l'abîme et meurt. Retirez-le jeton Personnage ou Ennemi du jeu.



Cocotier *(couverture)*

Quand le cocotier est touché, des noix de coco tombent et toutes les unités adjacentes à la case du cocotier prennent 1 dégât.



Rocher et arbre
(couverture)

Ces tuiles sont des couvertures indestructibles.



Cage
(objet spécial, couverture)

Les ennemis enferment souvent des animaux sauvages ou vos alliés dans des cages. Si vous les libérez, il pourrait bien vous aider à combattre leurs ravisseurs.

Une cage peut être ouverte de deux façons : soit en tirant dessus, soit en l'ouvrant manuellement.

Lorsqu'une cage est touchée, elle libère l'unité captive qui s'y trouve (voir le briefing de la mission). Placez l'unité sur la case adjacente pointée par la flèche rouge de la tuile Cage. Si cet espace est occupé, choisissez n'importe quel espace adjacent à la cage.

Vous pouvez également ouvrir la cage manuellement en dépensant 1 PM lorsque vous êtes adjacent. Mais ce n'est pas recommandé lorsqu'il y a un animal sauvage à l'intérieur...

Note : les dégâts de feu et d'explosion sont infligés à l'unité qui est dans la cage et non à la cage elle-même, et ne l'ouvriront pas. Diminuez les PV de l'unité en conséquence sur son plateau.



Tour de guet
(objet spécial, couverture)

Dans les zones qu'ils contrôlent, les ennemis ont construit des tours de guet, mais rien ne vous empêche de les utiliser.

Pour accéder à la tour de guet, celle-ci doit être libre et vous devez y être adjacent. Dépensez ensuite 2 PM et placez votre personnage au centre de la tour

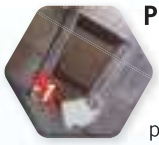
Les tours de guet ont trois caractéristiques :

- une unité qui tire depuis une tour de guet ignore toutes les couvertures ;
- une unité à l'intérieur de la tour de guet est à l'abri de tous les tirs ;
- une unité sur la tour de guet peut utiliser la tyrolienne pour se déplacer rapidement sur le plateau.

L'inconvénient d'être dans une tour de guet est que tous les ennemis à distance présents dans la zone de jeu modifient leur comportement et vous ciblent directement, à moins qu'ils ne soient déjà adjacents à un autre joueur ou à un animal sauvage.

Cependant, les ennemis équipés d'armes de mêlée ignorent les joueurs dans les tours de guet.

Pour quitter une tour de guet, déplacez-vous sur une case adjacente en dépensant 2 PM, ou utilisez une Tyrolienne en dépensant 1 PM.



Portes de bunker
(objet spécial)

Quand vous êtes adjacent à cette tuile, dépenser 1 PM pour la retourner. Puis, retirez la tuile du plateau et remplacez-la par l'unité révélée (chien de garde ou Rakyat).



Sortie *(traversable)*

Lorsqu'un joueur ou un allié marche sur cette tuile, le personnage quitte le jeu. Retirez le jeton du plateau de jeu. Il ne peut plus interagir avec le plateau et les autres joueurs.



Amanites *(traversable)*

Lorsqu'une unité marche sur cette tuile, les Amanites se déclenchent et affectent les unités dans un rayon 1. Retirez la tuile et lancez les dés : .

: les unités prennent 2 dégâts.
: les joueurs gagnent 2 PM.
: les unités se soignent de 2 PV.
: toutes les unités affectées font une attaque gratuite. Les joueurs attaquent en premier.



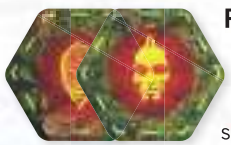
Nid de komodo *(traversable)*

Quand une unité marche sur la tuile ou sur une case adjacente, lancez et retirez la tuile. Si c'est un succès, placez un Dragon de komodo à la place. Si c'est un échec, il ne se passe rien.



Tyrolienne
(traversable)

Il y a des tuiles tyrolienne de départ et d'arrivée. Pour utiliser une tyrolienne, une unité doit être sur une case de départ et faire un déplacement acrobatique *(voir Déplacement acrobatique, p.12).*



Point d'apparition
(traversable)

Durant les missions, les ennemis arrivent sur ces cases. Si vous devez placer un ennemi sur un point d'apparition contenant une unité, placez-le sur une case adjacente.



Acide *(obstacle)*

Tout élément de jeu ou unité tombant dans l'acide est tué et retiré du jeu.



Mur de vigne *(mur destructible)*

Compte comme un mur. Lorsqu'il est endommagé, il s'effondre avec toutes les tuiles de murs de vigne adjacentes dans une réaction en chaîne. Retirez-les du jeu.