

A vibrant, comic-style illustration featuring a group of characters from the Far Cry Beyond game. At the top center is a man in a dark suit and red tie. Below him are several other characters: a woman with blonde hair and a pink top, a man with a red hat and a colorful shirt, a man with a beard and a blue shirt, and a woman with long dark hair. The background is dark with vertical orange and yellow light streaks. The title 'FARCRY' is written in large, bold, blue-outlined letters, and 'BEYOND' is written in smaller, orange-outlined letters below it.

FARCRY

BEYOND

One night in 1984, beneath a cold, winter sky,
the world suddenly changes as they fall down...

Sparks of Liberty

- LIVRET DE RÈGLES -



3 Janvier 1984. Les célébrations du nouvel an terminées, les Américains disent au revoir à leur famille pour repartir profiter de la fin des vacances chacun de son côté. La nuit tombe, et certains routiers regardent le ciel, pour observer la pluie de météores annoncée. Mais cette nuit-là, le ciel tout entier se déchire soudain, et déverse bien plus de météores que prévu sur la surface de la Terre...

APERÇU

- Utilisation de ce livret -

Bienvenue dans FAR CRY : BEYOND ! Dans ce jeu à campagne coopératif, votre équipe de 2 à 4 joueurs suivra une aventure sans précédent, améliorera ses personnages, combattra une horde d'ennemis menaçants, et espérons, sauvera le monde !

Cette boîte de jeu contient un grand nombre d'autres boîtes, enveloppes et compartiments scellés. **NE LES OUVREZ PAS** tant que le jeu ne vous indique pas de le faire ! À l'intérieur se cachent de nouveaux éléments de jeu, la suite de l'histoire, et encore plus de surprises ! **Pour l'heure, vous pouvez commencer par découvrir le contenu des boîtes dont le numéro commence par "#00" (voir Mise en place, page 4) !**

- But du jeu -

Far Cry : Beyond est un jeu coopératif. Les joueurs prennent chacun leurs propres décisions, mais partagent le même objectif.

Le jeu se divise en missions. Chaque mission comporte son objectif et ses règles spécifiques. La découverte est le mot d'ordre de ce jeu, ce qui signifie que ce livret ne pourra pas vous préparer à chaque situation qui vous attend !

Au cours de votre aventure, le scénario vous confrontera parfois à des choix. Ces décisions doivent être prises par tout le groupe et seront importantes pour la suite des événements, car elles auront un impact sur votre expérience. Cela signifie que certains éléments resteront peut-être sous scellé jusqu'à la fin de votre aventure !

Dans ce cas, si vous le souhaitez, vous pourrez rejouer l'histoire de Far Cry : Beyond en changeant votre approche afin d'atteindre ces chemins inexplorés.



PROGRESSION ET DÉCOUVERTE

Far Cry: Beyond est un jeu à monde ouvert, qui se dévoile peu à peu et vous emmène dans une aventure dont vous êtes les héros. Dans cette section, vous apprendrez comment appréhender la découverte de nouveaux éléments du matériel, afin de comprendre comment ce jeu se démarque d'un jeu de plateau habituel.

- Carte du continent -

Dès le début du jeu, après avoir joué le chapitre d'introduction, vous avez accès à une carte du continent dépliant. Cette carte comporte toutes les destinations que vous pourrez visiter pendant votre aventure. Au lancement d'une partie de Far Cry : Beyond, dépliez votre carte, choisissez une destination, puis ouvrez l'enveloppe qui y correspond pour découvrir son contenu.

Vous aurez toujours une idée de l'endroit où il vous est recommandé d'aller ensuite ; mais il ne s'agira jamais plus que d'une recommandation, que vous pouvez choisir d'ignorer si vous le souhaitez. Prenez garde, cependant, certaines missions seront peut-être d'un niveau bien trop élevé pour vous, et vous devrez parfois rebrousser chemin pour améliorer vos personnages dans des missions plus abordables. La couleur d'une destination sur la carte du continent vous donne un indice sur la difficulté des objectifs proposés dans chaque zone, où les destinations en rose sont prévues pour le début du jeu, suivies par les jaunes, bleues, violettes, puis enfin les rouges, qui sont les destinations les plus difficiles.

- Cartes Progression -

Parfois, en guise de récompense à la fin d'une partie, vous obtiendrez une carte Progression en ouvrant votre enveloppe de récompense. Ces cartes portent un titre unique et servent à marquer votre réussite pour référence future. Elles vous donnent aussi un indice sur votre prochaine destination.

Il existe aussi une catégorie de carte Progression appelée cartes Rebondissement : celles-ci indiquent que vous venez de faire une découverte significative, qui pourra déverrouiller l'accès à du contenu caché ou à la suite de l'histoire. Elles comportent un texte d'ambiance qui résume votre découverte, et vous donnent une indication de la suite des événements prévue par le jeu (mais vous n'êtes pas obligé de suivre ses conseils).

- Enveloppes scellées -

Parfois, même après avoir réussi votre objectif, vous ne saurez toujours pas comment ouvrir certaines enveloppes. Ceci est intentionnel ; parfois, un lieu renfermera peut-être des secrets que vous n'êtes pas encore prêts à découvrir. Dans ce cas, rangez l'enveloppe sans l'ouvrir. Revenez plus tard, une fois que vous aurez découvert ailleurs comment le faire !

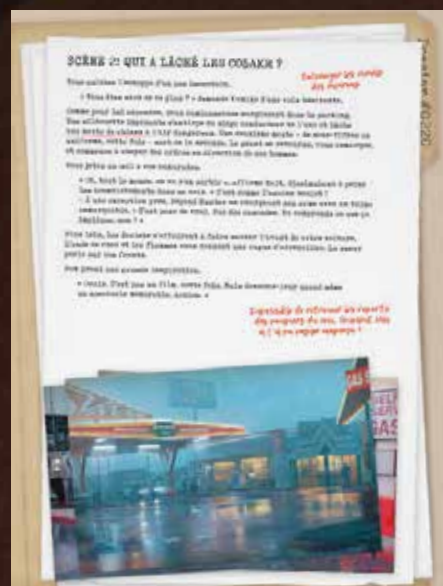
Il existe des missions qui, une fois terminées, vous contraignent à enchaîner avec une autre mission particulière. Dans ce cas, vous n'avez pas le choix et vous devez immédiatement faire la mission indiquée.



Parmi les éléments que vous découvrirez dans les enveloppes de mission, vous trouverez généralement des fiches de jeu. Les fiches de jeu contiennent des informations cruciales et servent à vous orienter au fil de l'aventure. Elles peuvent prendre deux formes :

- **Fiches Histoire** : des développements narratifs que vous devrez lire pour donner du contexte à votre progression. Ces fiches seront parfois recto verso, avec une face dédiée aux récompenses pour la partie précédente.
- **Fiches de Mise en place** : souvent trouvées au début des missions, ces fiches listent toutes les instructions de mise en place et de déballage nécessaires à la mission en cours, ainsi que les règles spéciales qui s'appliqueront parfois pendant la mission.

Exemple de fiche de Mise en place



- Première mise en place -

Pour une première mise en place du jeu, suivez les étapes suivantes :

- 1.** Réservez un emplacement au centre de la table pour un plateau de jeu, *voir le schéma de mise en place p.30*.
- 2.** Ouvrez l'enveloppe #000. Ouvrez les boîtes #001 et #002 contenant les figurines des Héros et placez chacune d'entre elles sur un socle en plastique bleu.
- 3.** Disposez les 6 plateaux Héros et le mini-plateau Rosie sur la table.
- 4.** Ouvrez la boîte de cartes et assignez les cartes Cascades et Arme suivantes à chaque personnage :

Kumiko Nakano

Cascades: Saut de cheval, Bousculade
Armes : Machette, Colt. 45

Doc Nora

**Cascades : Médecine Guérilla,
Bousculade
Armes : Fusil anesthésiant**

Balt Reyes

Cascades : **Plongeon, Roulade**
Armes : **Machette, SMG-11**

Big Boris

Cascades : Charge, Geste grossier
Armes : Batte, Chaînes

Pam Williams

Cascades : Geste grossier, Tacle
Armes : Fusil à canon scié

Butch & Rosie

Cascades : Échange, Courte échelle
Armes : Remington 870

Plateau bonus : Rosie

Ordres de Rosie : “Mords !” & “Aboie !”

5. Choisissez chacun un personnage et placez son plateau complet devant vous. Mettez les personnages non joués de côté – vous en aurez peut-être besoin plus tard (vous pourrez changer de personnage en cours de partie).
6. Indiquez vos points de mouvement et de vie actuels en tournant la roulette, sur les chiffres correspondants à votre personnage.
7. Ouvrez la boîte de dés. Chaque joueur prend 1 dé de chaque couleur (vert, jaune, orange, rouge, noir et bleu).
8. Rassemblez les paquets de cartes suivants et mettez-les de côté : Objet Rouge, Objet Vert, Objet Blanc, Réaction.



Une fois les plateaux de personnages joueurs mis en place, préparez, en bordure du plateau, le plateau de chaque type d'ennemi que vous allez affronter, en suivant les indications de la fiche de mise en place. Assignez à chaque ennemi toutes ses cartes **Instructions** et **Équipement**. Les PV ennemis ne sont pas calculés en tournant une molette, mais en ajoutant des marqueurs Dégâts au fur et à mesure des dégâts occasionnés. Pour plus d'information, voir *Combat*, p10.

Il y a plusieurs types de figurines ennemies. Lorsque vous découvrez plusieurs nouveaux ennemis d'un même type, assignez-leur chacun une base colorée différente (pour les différencier) : **VERTE**, **JAUNE**, **VIOLETTE**, et **ROUGE**. Il n'y a jamais plus de quatre ennemis d'un même type.

Note : les ennemis de même type suivent tous les mêmes instructions et portent tous le même équipement.

Une fois la mise en place terminée, vous pouvez lancer la mission !

Exemple de plateau Ennemi.



- A** Nom de l'ennemi.
- B** Zone Ennemi vert - c'est le premier ennemi de ce type à jouer (1).
- C** Zone Ennemi jaune - c'est le second ennemi de ce type à jouer (2).
- D** Zone Ennemi violet - c'est le troisième ennemi de ce type à jouer (3).
- E** Zone Ennemi rouge - c'est le dernier ennemi de ce type à jouer (4).
- F** Points de mouvement - le nombre de PM que possède chaque Brigadier à chaque tour.
- G** Points de vie - le nombre de PV que possède chaque Brigadier au début de la mission.
- H** Instructions - disposez leurs cartes Instructions à gauche du plateau.
- I** Équipement - disposez ses cartes équipements à droite du plateau.
- J** Rang - la valeur de Rang définit l'ordre dans lequel les différents types d'ennemis vont agir.

Butch & Rosie

Lorsque vous choisissez d'incarner Butch, prenez également le plateau de son inséparable partenaire, Rosie. Assignez-lui ses cartes Ordres.

Au début de chaque mission, Rosie démarre sur une case adjacente à Butch. Le joueur qui contrôle Butch contrôle aussi Rosie pendant le tour joueur. Elle se déplace comme les autres personnages et utilise ses Ordres comme des cartes Arme. En revanche, Rosie n'a ni réaction, ni arme - mais elle peut ramasser et utiliser des objets (considérez qu'elle a un inventaire maximum de 1).

Si Rosie (ou Butch) tombe K.O., elle s'enfuit. Retirez-la du plateau de jeu (vous ne pouvez pas la réanimer). Si Butch est présent à la mission suivante, elle revient en jeu avec la moitié de ses PV maximum arrondi à l'inférieur.

DÉROULEMENT DU JEU

Le déroulement d'une partie se fait en manches. Chaque manche est composée d'un tour des joueurs, suivi d'un tour des ennemis.

- Tour des joueurs -

À leur tour, tous les joueurs jouent simultanément, en faisant autant d'actions disponibles qu'ils le souhaitent, à n'importe quel moment du tour. Cela signifie que deux joueurs peuvent effectuer leur action en même temps. Il y a un certain nombre d'actions que vous pouvez faire pendant votre tour sans ordre particulier, mais certaines sont limitées à une utilisation par tour pour chaque joueur (*) :

- Se déplacer ;
- Réaliser une cascade ;
- Ramasser un objet ;
- Utiliser / fabriquer un objet* ;
- Donner / échanger des armes et objets* ;
- Utiliser une carte Réaction* ;
- Réanimer un allié ;
- Effectuer une action contextuelle* ;
- Attaquer une cible.

Attention, votre personnage ne peut pas effectuer de nouvelle action tant que son action en cours n'est pas complètement résolue. Toutefois, grâce au jeu en simultané, cette restriction ne s'applique pas aux autres joueurs!

Le tour se termine une fois que les joueurs ont épuisé toutes leurs actions disponibles, ou lorsque les joueurs sont d'accord pour mettre fin à leur tour après avoir résolu leurs actions en cours.

- Tour des ennemis -

Après que les joueurs ont terminé leur tour, soit par décision unanime, soit parce qu'ils ont épuisé toutes leurs actions disponibles, c'est au tour des ennemis de jouer, voir *Gestion des ennemis*, p14.

Note : pendant le tour des ennemis, les joueurs ne peuvent pas agir, sauf en utilisant des effets Passifs ou Flash (voir *Glossaire*, p28), ou en utilisant leurs cartes Réaction s'ils ne l'ont pas encore fait à leur tour (voir *cartes Réaction*, p18).

- On peut la refaire ? -

Far Cry : Beyond est conçu pour évoquer le frisson caractéristique des films d'action. Les tours des joueurs sont censés se dérouler rapidement, et le jeu en simultané est conçu pour maximiser vos chances de gagner. Toutefois, cela signifie que vos plans seront parfois accidentellement sabotés par les actions de vos coéquipiers ! Dans ces cas-là, il est explicitement interdit de revenir en arrière (sauf dans les cas de tricherie accidentelle). Nous vous recommandons de clairement communiquer vos intentions à votre équipe pour éviter les faux pas.

Discutez de vos stratégies, saisissez les opportunités, et adaptez-vous en cas d'imprévu ! Pour en savoir plus à propos du jeu en simultané, voyez *Notions avancées*, p.19.

LES ACTIONS

- Se déplacer -

Chaque personnage dispose d'un nombre défini de POINTS DE MOUVEMENT, qu'il peut dépenser pour se déplacer ou utiliser des cascades.

Pour déplacer votre personnage, dépensez 1 point de mouvement (PM) et déplacez votre figurine sur une case adjacente **inoccupée**. Deux figurines ne peuvent jamais occuper la même case.

Important : une case inoccupée est une case praticable qui ne contient aucune figurine. Aussitôt qu'une figurine se trouve sur une case, la case est considérée comme étant occupée jusqu'à ce qu'elle soit ne contienne plus de figurine.

Vous pouvez dépenser plusieurs PM pour un seul déplacement (déplacez-vous alors d'un nombre de cases équivalent au nombre de PM dépensés). Vous pouvez également dépenser une partie de vos PM pour vous déplacer, puis reprendre votre déplacement plus tard dans le tour avec vos PM restants. Utilisez la molette de votre plateau pour compter vos PM.

Note : vous pouvez vous déplacer sur une case lors d'un déplacement classique si le côté que vous empruntez est délimité par des pointillés réguliers comme ceux-ci : — — — —. Aucune unité ne peut se déplacer sur un hexagone incomplet.

Vous récupérez jusqu'à avoir à nouveau votre maximum de PM **au début de chaque nouvelle manche**.

- Réaliser une cascade -

Les cascades sont des compétences que vous pouvez utiliser en payant des PM. Ces cascades sont liées à votre personnage. Chaque personnage commence l'aventure avec 2 cartes Cascade, qu'il peut utiliser pendant le tour des joueurs. Une même cascade peut être utilisée **plusieurs fois par tour**, tant que le personnage qui la possède dépense le nombre de PM requis à chaque utilisation. Si vous n'avez pas assez de PM pour utiliser une cascade, vous ne pouvez pas l'utiliser.

Exemple : Kumiko possède 4 PM. Elle en utilise 2 pour se déplacer près d'une couverture. Puis elle dépense 1 PM pour utiliser sa cascade **Saut de cheval**. Maintenant que l'ennemi est à découvert, elle lui tire dessus avec son Colt .45. Il lui reste encore 1 PM, qu'elle utilise pour faire un nouveau Saut de cheval et se remettre à couvert.

Note : Certaines cascades, comme le **Plongeon** de Balt, peuvent être utilisées pendant le tour ennemi (grâce au mot-clé **Flash**, voir *Glossaire p.28*). Dans ces cas particuliers, vous devez utiliser les PM non utilisés qu'il vous reste du tour des joueurs précédent, puisque vous ne récupérez vos PM qu'au début du prochain tour des joueurs.

Les personnages auront l'occasion d'apprendre de nouvelles Cascades au fur et à mesure du jeu. Un joueur ne peut pas équiper plus d'un exemplaire d'une même cascade.



- Ramasser un objet -

Lorsque vous vous trouvez sur une case contenant un jeton Objet, vous pouvez gratuitement défausser ce dernier pour piocher une carte Objet de l'une OU de l'autre pioche. Placez immédiatement la carte piochée face visible dans votre inventaire.

Vous pouvez très bien choisir de ne pas ramasser l'objet. Vous ne pouvez cependant pas déplacer un jeton Objet d'une case à une autre.

Exemple : Balt dispose de 3 PM. Il choisit de se déplacer 1 case vers la gauche pour ramasser un jeton Objet, puis se déplace 2 cases vers la droite pour se remettre à couvert.



- Utiliser / fabriquer un objet -

Une fois par tour, vous pouvez soit utiliser une carte Objet, soit en fabriquer un, voir *Améliorations p.17*.

- Donner / échanger des objets -

Une fois par tour, avec l'accord d'un allié adjacent, vous pouvez donner à celui-ci autant de cartes Objet ou Arme de votre plateau que vous le souhaitez. Votre allié prend la ou les cartes en question et les place dans son inventaire, ou, s'il s'agit d'une arme, l'équipe immédiatement. Alternativement, deux alliés adjacents peuvent échanger : c'est-à-dire, donner chacun un ou plusieurs objets et/ou armes à l'autre en même temps. Les cartes données face cachée le reste ainsi.

Dans les deux cas, une fois l'action terminée, vous devez toujours respecter vos limites de Main (voir *Mains et Portée p.13*) et d'inventaire, voir *Améliorations p.17*. Après un échange, aucun des joueurs impliqués dans l'échange ne peut donner ou échanger à nouveau durant ce tour (toutefois, si vous avez reçu des cartes d'un allié sans en donner en retour, vous pouvez donner ou échanger).

- Utiliser une carte Réaction -

Vous pouvez utiliser une carte Réaction pendant votre tour au lieu du tour ennemi une fois par manche, voir *carte Réaction, p.18*.

- Réanimer un allié -

Lorsque vous êtes sur une case adjacente à un allié K.O., vous pouvez défausser un jeton Réanimer/Relais pour réanimer l'allié, en lui rendant la moitié de ses PV maximum (arrondi à l'inférieur). Le joueur réanimé récupère jusqu'à son maximum de PM et peut prendre part au tour en cours, voir *Mort des joueurs et défaite p.14*.



- Effectuer une action contextuelle -

Une fois par tour, vous pouvez utiliser une action contextuelle pour interagir avec ce qui vous entoure. Elles dépendent de ce qui se trouve autour de vous : dans certaines circonstances, vous aurez plusieurs actions contextuelles différentes à disposition ; dans d'autres situations, aucune ne sera disponible. Dans tous les cas, vous ne pouvez utiliser qu'une action contextuelle par tour maximum. Au début du jeu, votre seule action contextuelle est la suivante : **déplacer un allié K.O. adjacent sur une autre case inoccupée adjacente à votre personnage**.

- Attaquer une cible -

Vous pouvez utiliser cette action autant de fois que vous le souhaitez par tour, tant que vous avez une arme face visible et une cible valide. Pour les informations détaillées sur le combat, voir page suivante.

COMBAT

Far Cry : Beyond est un jeu de combat tactique. Vous serez souvent confronté à des hordes d'ennemis faisant obstacle à votre progression. Les manières de vaincre vos ennemis seront nombreuses, mais attaquer sera l'action la plus efficace de votre arsenal pour gagner (voir *Actions*, p.8).

Au début de votre attaque, annoncez d'abord quelle arme vous voulez utiliser et quelle cible vous attaquez. Puis résolvez l'attaque, en vérifiant la capacité de votre arme, en lançant le dé d'attaque illustré et en infligeant les dégâts indiqués en cas de succès. Une fois que vous avez fini votre attaque, retournez votre arme face cachée pour montrer que vous l'avez utilisée pendant cette manche. Retournez toutes vos cartes Arme face visible au début de chaque tour des joueurs.

Note : Certaines armes ne peuvent être utilisées que sous certaines conditions, comme les armes au Corps-à-corps qui ne peuvent être utilisées que sur un ennemi adjacent, voir *Mains et portée*, p.13.

Exemple : Kumiko a deux armes équipées : une Machette et un Colt .45. Elle attaque un Brigadier à deux cases de là avec son Colt .45. Elle annonce son intention à ses coéquipiers et résout l'effet de sa carte : elle lance un dé jaune, et réussit à occasionner 2 dégâts au Brigadier.

Puis, elle s'avance de 1 case et continue son offensive, en utilisant sa Machette. Elle annonce son attaque à nouveau, et lance cette fois un dé vert. C'est réussi ! Elle inflige 1 autre dégât au Brigadier. Kumiko a utilisé ses deux armes ; elle devra attendre la manche suivante pour attaquer à nouveau.

Puisque vous ne pouvez utiliser que des armes face visible pour attaquer, vous ne pouvez normalement utiliser chacune de vos armes équipées qu'une fois par tour, sauf si vous utilisez l'effet *Apprêter* (voir *Glossaire* p.28).

Important : en temps normal, seuls les personnages peuvent être la cible de vos attaques. D'autres cibles peuvent se révéler à vous en fonction de la situation, mais celles-ci seront alors détaillées par les règles spéciales de la mission. Il est explicitement autorisé de cibler vos propres alliés avec vos armes. Pour déterminer si votre arme peut toucher votre cible, référez vous à la section *Couverture et ligne de vue*, p.12.

- Lancers de dés -

Lorsque vous attaquez, la plupart des armes exigent que vous lanciez un dé d'attaque pour déterminer si vous réussissez votre coup ou non. Ce lancer est appelé jet d'attaque.

Les dés de Far Cry : Beyond ont des taux de succès différents en fonction de leur couleur. Une face vide signifie un lancer **raté** (il n'inflige donc aucun dégât), tandis qu'une face avec un symbole signifie un lancer **réussi**.

Mains requises		Type (Distance)		Vert : 5/6 chances de réussite.		Rouge : 2/6 chances de réussite.
Nom de l'arme				Jaune : 4/6 chances de réussite.		Noir : 1/6 chance de réussite.
Dé d'attaque		Dégâts de base		Orange : 3/6 chances de réussite.		
Effet						

L'effet de votre arme s'active que vous réussissiez votre tir ou non (sauf s'il est précédé par le mot-clé *Touché* ; voir *Glossaire* p.28).

Exemple : pour attaquer avec la Machette, il faut cibler un ennemi au corps-à-corps, puis lancer un dé vert. Alternativement, sa capacité peut permettre de frapper une cible à distance ; mais le dé d'attaque sera jaune à la place.

Note : puisque la Machette est retournée après utilisation, elle ne peut être utilisée qu'une seule fois par tour (à moins d'être *Apprêtée* - voir *Glossaire* p.28).

Les armes peuvent être améliorées grâce aux Accessoires, voir *Accessoires* p.18.

Les ennemis peuvent eux aussi avoir des cartes Arme équipées, qui fonctionnent comme les armes des joueurs : lorsqu'un ennemi attaque, lancez le dé d'attaque indiqué sur la carte Arme et résolvez ses effets, en réduisant les PV de toute cible touchée par la valeur de dégâts de l'arme.



- Effets -

La plupart des cartes Arme ont aussi un effet. L'effet d'une arme s'active lorsque vous l'utilisez pour attaquer (que vous réussissiez votre jet d'attaque ou non), sauf s'il est précédé par le mot-clé **Touché**.

Les mots-clés sont des abréviations d'effets récurrents, que vous apprendrez à utiliser au fil du jeu. Ils sont toujours imprimés en **gras**.

Exemple : l'effet de la carte Arme «Chaînes» contient le mot-clé *Attirer*. Lorsque vous touchez un personnage avec cette arme, vous devez déplacer sa figurine 1 case vers la vôtre. Si un obstacle l'en empêche, ce personnage subit 1 dégât supplémentaire. Plus d'informations sur le mot-clé *Attirer* dans le *Glossaire*, p.28.

Certaines attaques et autres effets peuvent infliger des **effets de statut**. Chaque effet de statut a son marqueur correspondant, que vous devez placer dans la zone Statut du personnage affecté dès qu'il subit l'effet. Faites ceci pour les joueurs comme pour les ennemis.



Jetons Saignement, Assommé, Immobilisé

- Dégâts et PV -

Toutes les armes ont une **valeur de dégâts**, qui correspond aux dégâts que l'arme inflige à sa cible lorsque vous lui tirez dessus avec succès.

Les PV ennemis sont indiqués différemment de ceux des joueurs. Quand un joueur subit des dégâts, il les soustrait de sa valeur de PV actuelle, en tournant sa roulette PV en fonction. Lorsque vous occasionnez des dégâts à un ennemi, placez simplement un montant en marqueurs Dégâts égal aux dégâts occasionnés, dans la zone Statut dédiée à cet ennemi.. Dès que ce montant égale ou excède la valeur PV max de l'ennemi (indiquée sur le plateau Ennemi), l'ennemi est vaincu et retiré du plateau.

Cette méthode permet de faciliter la mise en place et donc de réduire les délais entre chaque mission, surtout lorsque plusieurs types d'ennemis apparaissent en même temps.

Note : en temps normal, les joueurs commencent chaque nouvelle mission avec leurs PV au maximum.

Il existe des moyens de soigner vos PV en cours de partie. Les joueurs comme les ennemis auront parfois accès à des effets de soin, via des cartes où le mot « soignez » est alors spécifié. **Toutefois, un personnage ne peut jamais excéder sa valeur de PV maximum en se soignant.**





Exemple : Pam veut utiliser son Fusil à canon scié. Si elle attaque à distance, elle devra normalement lancer un dé jaune pour son attaque. Mais si elle est sur une case adjacente à celle de sa cible, l'effet de son arme s'active donc pour son attaque : elle surclasse son dé jaune en dé vert, qui a un plus haut taux de réussite. Elle réussit son coup, et inflige 3 dégâts à l'Artilleur vert au lieu de 2, toujours grâce à l'effet de son arme ! Elle place alors 3 marqueurs de dégâts sur la zone 1 (verte) du plateau Artilleur.

- Boucliers -

Les marqueurs Bouclier peuvent être obtenus de par certains effets, pour les ennemis comme les joueurs. Lorsqu'un personnage gagne un Bouclier, placez un marqueur Bouclier sur sa zone Statut.

Lorsqu'un personnage avec un bouclier reçoit des dégâts d'une attaque, il ignore les dégâts de l'attaque et défausse un marqueur Bouclier (mais subit tout dégât ou effet de statut qui découlerait de l'effet de l'arme).



- Couverture et ligne de vue -

Toute case délimitée par des pointillés plus épais (■ — ■) est considérée comme une case obstacle. Les obstacles peuvent bloquer les tirs des armes à portée, à condition de se tenir directement derrière.

Certains obstacles sont déplaçables ou éphémères ; dans ce cas, ils sont signifiés par des figurines ou des jetons au lieu d'être imprimés sur le plateau.

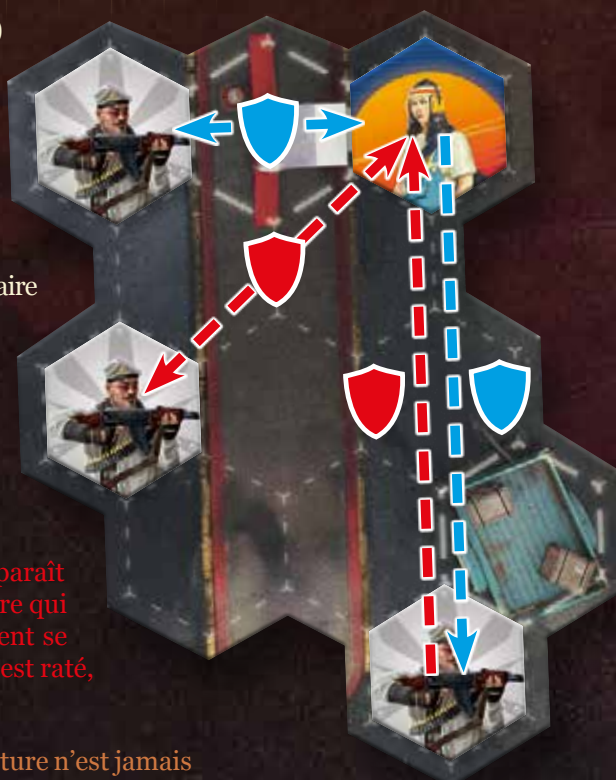
Lorsque vous attaquez, vérifiez votre ligne de vue : tracez une ligne imaginaire partant du centre de votre case et allant jusqu'à la case de votre cible. Si votre Ligne de vue passe par un obstacle adjacent à votre cible juste avant d'atteindre cette dernière, même partiellement, votre cible est considérée comme étant **à couvert**.

Lorsque vous attaquez une cible qui est **à couvert**, lancez le **dé de couverture (bleu)** en plus de votre dé d'attaque.



Important : si vous réussissez votre jet d'attaque mais qu'un bouclier apparaît sur le dé de couverture, vous avez bien visé votre cible mais c'est la couverture qui encaisse le coup. Ce détail est important, car certaines couvertures peuvent se briser ou exploser lorsque cela arrive. Cependant, si votre jet d'attaque est raté, ni la couverture ni la cible n'est touchée.

Note : bien qu'il soit lancé lors d'une attaque, le dé de couverture n'est jamais considéré comme un dé d'attaque.



Les couvertures marchent dans les deux sens : si un ennemi vous attaque, vérifiez sa ligne de vue. Si vous êtes à couvert, lancez un dé de couverture en plus du dé d'attaque indiqué sur la carte Arme ennemie, en appliquant les règles ci-dessus.

Important : un personnage n'est à couvert QUE s'il se tient directement derrière un obstacle ! Si votre cible n'est pas sur une case adjacente à l'obstacle qui bloque votre ligne de vue, ne lancez pas de dé de couverture.

De plus, un personnage est toujours à couvert par rapport à un autre personnage. Se tenir à côté d'un obstacle ne suffit pas si celui-ci n'obstrue pas la ligne de vue de votre ennemi !

Exemple : pour tirer sur l'Artilleur avec son Colt. 45, Kumiko vérifie sa ligne de vue. Elle est interrompue par une couverture, qui précède directement la case de l'Artilleur ; il est donc à couvert, ce qui diminue les chances de réussite du tir de Kumiko ; elle devra lancer un dé bleu de couverture en plus de son dé d'attaque jaune habituel.

Mais Kumiko pourrait plutôt tirer sur le Brigadier, qui se tient derrière l'Artilleur, sans inconvénient. En effet, le Brigadier n'est pas adjacent à un obstacle qui obstrue la ligne de vue de Kumiko. Il est à découvert ! Kumiko l'attaque, en lançant seulement son dé d'attaque jaune.

Note : la ligne de vue peut traverser les figurines alliées et ennemies sans encombre, sauf si vous utiliser le mode Tir Allié, voir *Notions avancées*, p.19.



- Murs -

Certaines missions contiendront aussi des murs, qui sont marqués par une ligne continue ————. En plus de bloquer le déplacement comme les obstacles, les murs bloquent complètement toute attaque. Les murs interrompent votre ligne de vue, vous ne pouvez donc pas cibler ce qui se trouve au-delà.

Note : les ennemis ignorent tout ce qui se trouve derrière un mur si ce dernier les sépare complètement de ce qui se trouve au-delà (aucune ligne de vue ou de tir).

- Mains et portée -

Chaque arme affiche une icône de main pour indiquer combien de mains vous devez y affecter pour vous en équiper. Les personnages disposent chacun de deux mains, et devront donc lâcher une arme à deux mains pour équiper une autre carte Arme. Ainsi, un personnage peut s'équiper d'une ou de deux armes à une main.



Note : les armes à deux mains sont généralement plus efficaces que celles à une main.

Important : cette contrainte ne sert qu'à limiter les armes équipables par les personnages ; avoir les deux mains occupées par une ou plusieurs armes ne restreint pas vos actions.

Les armes sont divisées en trois types :

Les armes au corps-à-corps ne peuvent cibler que des ennemis adjacents.



Les armes à distance n'ont pas de portée maximale et peuvent être utilisées contre n'importe quelle cible.



Les armes fléau ont une portée maximale imprimée sur ce symbole et ne peuvent rien cibler au-delà de cette portée (pour plus de précisions sur la portée, voir le Glossaire p28). En revanche, elles ignorent les obstacles (mais pas les murs!).

Si vous n'avez aucune arme dans vos mains (ni face visible, ni face cachée), vous pouvez tout de même attaquer, une fois par tour, avec une **Beigne (Corps-à-corps, dé Orange, 1 dégât)**. Il ne s'agit pas d'une arme, et votre personnage n'est toujours pas considéré comme étant armé.

Exemple : dans cette situation, Boris est équipé de Chaînes, une arme fléau avec une portée de 3 maximum. Il ne peut pas cibler le Brigadier, qui se tient à Portée 4.

Boris dépense donc 1 PM pour se déplacer d'une case et attaquer avec sa Chaîne.



- Mort des joueurs et défaite -

Un ennemi est vaincu aussitôt que son montant de dégâts atteint son maximum de PV. Lorsqu'un ennemi est vaincu, retirez sa figurine du jeu. Cependant, lorsque les PV d'un personnage joueur atteignent zéro, il est mis K.O. Allongez sa figurine sur la case où il a été vaincu. Cette case est toujours considérée comme étant occupée par un personnage allié (son corps inconscient). Les ennemis ignorent les joueurs K.O. lorsqu'ils choisissent une cible, et manœuvrent autour de leurs corps comme s'il s'agissait d'obstacles.

À chaque mission, votre équipe partage un nombre donné de jetons Réanimer/Relais, que vous pouvez défausser pour utiliser l'action Réanimer un allié (voir p.9).

Si tous les joueurs sont K.O., votre équipe subit une défaite. Reprenez la mission depuis le début, ou rangez-la dans son enveloppe pour en choisir une autre, en perdant tous vos Objets et autres ressources acquis durant cette mission (remettez-les dans leurs pioches respectives et mélangez ces dernières).

Note : si un joueur est mis K.O. après avoir utilisé une action limitée à une utilisation par tour, il ne récupère pas cette action s'il est réanimé dans le même tour (par exemple, utiliser une deuxième carte Objet). Si vous finissez une mission avec des alliés K.O., ils sont gratuitement ressuscités.

- Changer de personnage -

À chaque mission, vous choisissez un personnage à contrôler parmi ceux que vous possédez. Vous pouvez lui attribuer les cartes Armes et Objet de votre choix parmi celles que votre équipe a débloquentes, mais attention ; les cartes Cascade sont indissociables de leur personnage !

Dans certaines situations, vous serez contraints d'enchaîner plusieurs missions sans récupération de PV possible. Dans ce cas, vous ne pouvez pas non plus changer de personnage, sauf en défaussant l'un des jetons Réanimer/Relais de votre équipe. Si vous le faites, vous pouvez transférer les cartes de l'inventaire de votre personnage précédent vers l'inventaire de votre nouveau personnage, et vice-versa. Vous pouvez faire de même avec les cartes Arme, sans jamais excéder la limite de Main de l'un des personnages, voir *Mains et Portée*, p.13. Vous ne pouvez pas échanger d'armes ou d'objets entre les missions d'une autre façon.

Les effets de statut et les blessures de votre personnage précédent ne disparaissent pas quand vous changez de personnage avec un jeton Réanimer/Relais ! Gardez son plateau de personnage sur le côté, sans ajouter ou retirer de marqueurs PV ou de statut.

Important : les cascades ne peuvent jamais être transférées d'un personnage à l'autre.

GESTION DES ENNEMIS

Chaque ennemi joue son tour dans l'ordre, jusqu'à ce que tous aient terminé leur tour. Ensuite, la manche se termine et une nouvelle est lancée, en commençant par un nouveau tour des joueurs.

Les plateaux Ennemi sont aussi l'endroit où vous indiquez le statut de chaque Ennemi : chaque plateau Ennemi basique comporte quatre zones Statut, où vous placerez des marqueurs de dégâts et statut pour suivre l'état actuel de chaque Ennemi en jeu. Il ne peut pas y avoir plus de 4 ennemis d'un même type dans une partie – si jamais vous devez excéder cette limite, il ne se passe rien.

Important : même s'il n'y a qu'un seul plateau pour tous les ennemis du même type, considérez les individuellement. Marquez leurs changements d'état en plaçant des marqueurs dans leur zone Statut personnelle, qui est à leur couleur.

Au début de chaque mission, chaque ennemi en jeu dispose du nombre de PV et de PM imprimé sur son plateau, ainsi que d'une ou plusieurs armes, comme les joueurs.

Note : puisque les ennemis ne jouent pas simultanément, on ne mesure pas leurs PM comme pour les joueurs et leurs armes ne sont pas retournées après utilisation.

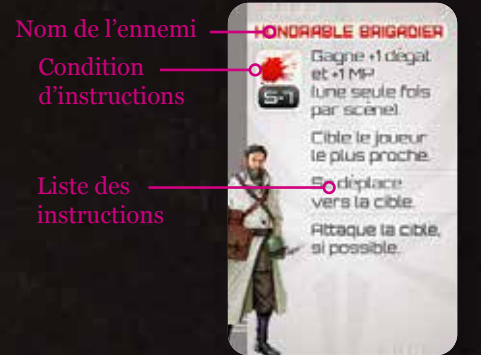
Les ennemis effectuent leurs actions les uns après les autres, dans l'ordre : faites agir les ennemis avec le plus haut rang en premier, puis procédez dans l'ordre décroissant. Chaque type d'ennemi a un rang spécifique, imprimé sur son plateau Ennemi.

Au sein d'un même type, les ennemis jouent leur tour dans l'ordre des couleurs de leur base de figurine : d'abord la figurine verte, puis la jaune, puis la violette, puis la rouge. Dans Far Cry : Beyond, les ennemis réagissent à leur environnement et leur situation, à l'instar des joueurs.

Un ennemi essaiera toujours de suivre au mieux les directives de sa carte Instructions dont la condition (en haut à gauche) est remplie.

Une fois la carte Instruction choisie, il suffit d'appliquer les instructions les unes à la suite des autres jusqu'au bout. Ceci fait, vous pouvez passer à l'ennemi suivant.

Pour résoudre les conflits lorsqu'il y a un choix à faire, suivez toujours les comportements par défaut.



- Capacités spéciales -

Certaines cartes Instructions sont des capacités avec une condition de déclenchement. À l'inverse des cartes Instructions normales, celles-ci ne s'activent pas d'elles-mêmes lorsque l'ennemi joue son tour, mais sont déclenchées sous des conditions précises (comme rappelé dans la zone statut de l'ennemi).



Cet effet se déclenche dès que l'ennemi obtient les marqueurs de statut ou subit le total de dégâts indiqué.



Cet effet se déclenche dès que l'ennemi est vaincu.

- Ciblage -

Un ennemi commencera souvent par choisir une cible spécifique, autour de laquelle il fondera tout le reste de ses actions pendant ce tour. Il peut s'agir d'un joueur, d'un autre ennemi, ou d'une case de destination. Les cartes Instructions indiquent alors une priorité de ciblage. Si jamais cette priorité contient plusieurs critères, considérez le premier critère, puis le second s'il y a égalité, puis le troisième s'il y a encore égalité, etc. Si vous arrivez à court de critères et que l'égalité persiste (par exemple, « joueur le plus proche » alors qu'il y a 2 joueurs à équidistance), c'est le personnage en moins bonne santé (le moins de PV et le plus d'effets de Statut négatifs) qui est choisi. S'il y a toujours égalité, c'est le joueur avec le moins de PV maximum qui est choisi.

Considérez que toute cible qui ne possède pas de grade a un grade de 0.

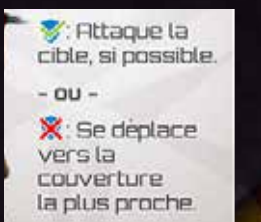
Note : toute mention d'« ennemis » dans les instructions des ennemis ne concerne que les ennemis des joueurs – et non pas les joueurs eux-mêmes (l'ennemi de vos ennemis).

Important : sauf exception, un ennemi choisit toujours sa cible indépendamment des obstacles qui l'en séparent (même si elle est inaccessible).

- Tests de couverture -

Les ennemis feront parfois des tests de couverture (l'ennemi vérifie s'il est à couvert). Dans ces cas-là, considérez les couvertures du point de vue de l'ennemi dont c'est le tour, par rapport à sa cible actuelle. Un personnage est toujours à couvert par rapport à un autre personnage.

L'effet qui suit le bouclier avec une encoche s'active si l'ennemi se considère comme étant à couvert par rapport à sa cible. L'effet qui suit le bouclier avec une croix s'active dans le cas contraire.



- Mouvement -

Lorsqu'un ennemi se déplace vers une case spécifique, il emprunte le chemin le plus direct pour atteindre sa destination et s'arrête dès qu'il atteint une case correspondant à la destination évoquée par sa carte Instructions. S'il rencontre un obstacle, il le contourne de la manière la moins coûteuse possible. S'il n'y a aucun chemin accessible pour atteindre sa destination, il s'en approche autant que possible, puis s'arrête (*sauf s'il Charge - voir Glossaire p.28*).

Dans le cas rare où le conflit demeure même avec les vérifications précédentes, les joueurs choisissent comment l'ennemi interprète les instructions qui lui sont données.

Exemple : le tour des ennemis commence. Le Brigadier a le plus haut rang, il joue donc son tour en premier.

Il n'a reçu aucun dégât ; c'est donc la carte Instructions de gauche qui s'active.

Elle lui dit de viser le joueur le plus proche : ici, il s'agit de Kumiko. Ensuite, il se déplace vers sa cible, en utilisant ses 2 points de mouvement. Ensuite, il doit attaquer si possible ; mais comme il n'est pas adjacent à Kumiko, il ne peut pas utiliser sa Matraque chaînée, puisqu'il s'agit d'une arme au corps-à-corps.

C'est au tour des Artilleurs, à commencer par l'Artilleur 1 (vert). Il n'a reçu aucun dégât, et vise donc Kumiko pour l'attaquer avec son AK-47, une arme à distance. L'Artilleur lance un dé jaune d'attaque. Il rate ! Ses instructions lui dictent ensuite de se réfugier à couvert par rapport à Kumiko avec ses 2 PM. Mais une seule case lui suffit pour atteindre une destination convenable. Il termine son tour là.

Enfin, c'est à l'Artilleur 2 (jaune) de jouer. Il a reçu 5 dégâts ; il obéira donc aux instructions de la carte Instructions de droite. Celle-ci lui dit de cibler le joueur le plus proche, puis de courir se mettre à couvert sans l'attaquer. Il dépense tous ses PM pour se protéger de Kumiko, sans se rendre compte que Pam l'attend de pied ferme.

Une fois que tous les ennemis ont joué, c'est de nouveau le tour des joueurs, et ainsi de suite jusqu'à la réussite ou l'échec de la mission.



OBJETS ET AMÉLIORATIONS

Tout du long de votre aventure, vous allez être confronté à des défis de plus en plus difficiles. Pour les surmonter, vous aurez à votre disposition tout un arsenal de cartes et compétences qui vont améliorer vos personnages.

- Cartes objet -

Les cartes Objet sont des effets à usage unique. Vous les obtenez en ramassant des jetons Objet en cours de mission ou en les fabriquant.

Il y a trois types de cartes Objet : les Objets défensifs (dos vert), les Objets offensif (dos rouge), et les Objets fabriqués (dos blanc).

Les pioches des Objets défensifs et offensifs sont deux pioches séparées que vous devez mélanger au début de chaque mission. La pioche Objets fabriqués n'a pas besoin d'être mélangée et peut être consultée à tout moment. Elle contient des cartes puissantes que vous ne pouvez obtenir qu'en défaussant de votre inventaire une combinaison d'objets précise (sans utiliser leur effet), voir *Fabriquer un objet*, ci-dessous.

Vous ne pouvez utiliser qu'une seule carte Objet de votre inventaire par tour. Lorsque vous utilisez une carte Objet, résolvez son effet et défaussez-la (formez des piles de défausse séparées pour les cartes Objet rouges et vertes).

Exception : certaines cartes Objet contiennent le mot-clé **Passif**. Ces cartes Objet s'activent automatiquement sous certaines conditions, indiquées dans leur effet respectif. Cela signifie que vous ne pouvez pas utiliser ces cartes de vous-même. Ainsi, leur utilisation ne consomme pas votre action « Utiliser une carte Objet » pour le tour en cours.

Lorsque vous remplissez l'objectif d'une mission, s'il ne reste plus aucun ennemi dans la salle, vous pouvez ramasser tous ses jetons Objet restants gratuitement.

- Fabriquer un objet -

Grâce à la fabrication d'objets, les joueurs vont pouvoir suivre des recettes prédéfinies pour fabriquer de nouveaux objets afin de les aider dans leurs aventures.

Les joueurs commencent avec un livre de recettes qui va se remplir au fur et à mesure du jeu avec de nouvelles combinaisons possibles. Une fois la recette découverte, ils peuvent créer l'objet voulu en cours de partie.

Pendant son tour, un joueur peut décider de fabriquer un objet au lieu d'en utiliser un. Les objets utilisés pour cette fabrication sont alors consommés sans activer leur effet puis mis dans leur pile de défausse respective (Objet défensif ou Objet offensif). Le joueur prend alors une carte de l'objet ainsi créé depuis la pioche d'Objets fabriqués, et la met directement dans son inventaire. Il devra attendre le prochain tour pour pouvoir l'utiliser (l'action de fabriquer un objet remplace celle d'en utiliser un). Il est toutefois possible de le donner ou de l'échanger avec un autre joueur qui pourra l'utiliser de son côté s'il n'a pas encore utilisé ou fabriqué d'objet ce tour-ci. Une fois l'objet utilisé, il est remis dans la pioche d'objets fabriqués.

Note : si la pioche d'Objets fabriqués ne contient plus d'exemplaires de l'objet que vous souhaitez fabriquer, vous devrez attendre qu'il soit de nouveau disponible pour pouvoir le fabriquer à nouveau.



- Limite d'inventaire -

Votre inventaire a une place limitée : chaque personnage commence l'aventure avec un inventaire pouvant accueillir jusqu'à 2 cartes Objet. Vous ne pouvez pas ramasser de jeton Objet si votre inventaire est déjà complet. Vous pouvez, à tout moment de votre tour, jeter un objet de votre inventaire gratuitement : prenez la carte Objet de votre inventaire et remettez-la sous la pioche Objet correspondante, sans l'utiliser.

Note : si vous devez piocher une carte alors que la pioche correspondante est vide, vous ne piochez rien.

- Cartes Réaction -

Les cartes Réaction sont des effets situationnels que vous pouvez utiliser n'importe quand pendant la manche. Elles sont classées en 2 catégories, les Réactions offensives et les Réactions défensives, mais sont regroupées au sein de la même pioche pendant la partie.

Lors de la mise en place d'une mission, les joueurs peuvent chacun piocher un nombre spécifique de cartes Réaction. Un joueur ne peut jamais avoir plus de 3 cartes Réaction simultanément.

Chaque joueur peut utiliser **une carte Réaction par manche** (soit pendant le tour joueur, soit pendant le tour ennemi). Lorsque vous jouez une carte Réaction, mettez en pause toute action en cours de résolution et résolvez l'effet de la carte Réaction d'abord. Défaussez la carte Réaction après utilisation.

Important : les cartes Réaction non utilisées sont toutes défaussées à la fin d'une mission. Comme les cartes Objet, une carte Réaction peut être défaussée sans être utilisée (remettez-la sous la pioche sans utiliser d'action). Si jamais vous piochez une carte Réaction qui vous fait excéder votre limite de 3 réactions maximum, vous devez d'abord défausser une carte Réaction ; sinon, défaussez celle que vous venez de piocher.

Note : les cartes Réaction peuvent vous permettre de relancer un dé, de vous déplacer de 1 case gratuitement, ou augmenter les dégâts de votre prochaine attaque. Si une carte Réaction ne précise pas de cible spécifique, cela signifie que son effet peut être utilisé pour d'autres personnages que vous.

- Accessoires -

Les cartes Accessoire servent à améliorer vos armes. Vous les obtenez généralement lorsque vous remportez une mission.

Entre deux missions, vous pouvez les ajouter aux armes que vous possédez, en respectant les règles suivantes :

- L'accessoire et l'arme doivent partager la même famille (indiquée au sommet de la carte). Un accessoire pour pistolet ne peut améliorer que les pistolets, un accessoire pour sniper ne peut être assigné qu'à un sniper, etc.
- Une arme à deux mains peut accueillir jusqu'à deux accessoires, tandis qu'une arme à une main ne peut en accueillir qu'un seul.
- Vous pouvez retirer un accessoire d'une arme pour le remplacer par un autre accessoire en votre possession ; remettez l'autre dans la boîte.

Lorsque vous améliorez une arme avec un accessoire, placez la carte Accessoire en-dessous de la carte Arme, légèrement décalée, de façon à voir l'effet de l'accessoire en bas de celui de l'arme. Considérez dès lors que l'effet de l'accessoire s'ajoute à l'effet normal de l'arme quand vous attaquez avec celle-ci.

- Mutations -

Confrontés à des circonstances qui les dépassent, les personnages devront parfois faire des choix difficiles... et utiliser des méthodes peu conventionnelles pour se mettre à niveau.

Les joueurs vont découvrir des doses de mutation au fil de la campagne. Ces doses peuvent être utilisées à certaines opportunités pour obtenir des cartes Mutation, à raison d'une carte par dose consommée. Lorsqu'un joueur gagne une mutation, il prend la carte Mutation de son choix et la place près de son plateau en fonction du type de mutation.

Les mutations sont des effets et capacités bonus qui peuvent drastiquement changer la stratégie de son possesseur – mais ces effets sont souvent à double tranchant, introduisant un malus équivalent. Les mutations sont liées à leur possesseur dès leur obtention et ne peuvent être retirées que sous certaines conditions (objets rares ou lieux difficiles d'accès).



NOTIONS AVANCÉES

Les règles suivantes sont les réponses à des questions qui surgiront peut-être au cours de vos parties. Vous pouvez les ignorer pour l'instant, et lire cette section après votre première session de Far Cry : Beyond.

- Tirs alliés -

Si vous recherchez un défi plus difficile, vous pouvez jouer en prenant en compte les tirs alliés : vous risquez alors de blesser vos camarades s'ils se trouvent dans votre ligne de mire quand vous attaquez.

Avec ces règles, lorsque vous attaquez, si votre ligne de vue est interrompue par la case d'un allié (sans tenir compte des couvertures) avant d'atteindre votre cible réelle, l'allié prend les dégâts de votre attaque à la place de votre cible si vous ratez votre jet d'attaque.

Les ennemis ne sont pas affectés par cette contrainte et ne peuvent endommager que la cible de leur choix comme d'habitude.

- Conflits entre joueurs -

Jouer en équipe implique de s'ouvrir à des stratégies auxquelles on n'aurait pas pu penser soi-même. Certains joueurs n'en feront parfois qu'à leur tête ; toutefois, vous ne pouvez pas prendre le contrôle du personnage d'un autre joueur.

Mais une véritable équipe doit travailler d'un commun accord pour réussir ! Parfois, il vaut mieux accepter le compromis pour le bien de la mission. Souvenez-vous, vous êtes tous dans le même bateau, et chaque personnage a un rôle important à jouer. Ne négligez pas vos coéquipiers et assurez-vous que tout le monde passe un bon moment avant tout !

Le jeu est conçu pour que les conflits soient résolus, le plus souvent, suivant à la règle « premier arrivé, premier servi ». Mais si cette approche ne vous convient pas, ou qu'elle est incompatible avec votre groupe, vous pouvez simplement résoudre les conflits entre joueurs avec un duel : chacun des partis impliqués lance un dé Orange en même temps. Éliminez ceux qui ratent leur lancer, jusqu'à ce qu'il ne reste qu'un joueur en lice.

- Jouer en simultané -

Puisque tous les joueurs jouent leur tour en simultané, ils sont libres d'agir quand ils le souhaitent, tant qu'ils ont les moyens de faire leurs actions. Cela signifie qu'un joueur peut très bien interrompre l'action d'un de ses camarades, même si cela modifie la résolution de son action en cours. Si jamais vous vous retrouvez dans cette situation, adaptez-vous au mieux à la nouvelle situation, en suivant la voie la plus logique possible (pour peu qu'on puisse parler de logique dans un pastiche de film d'action). Si une action en cours devient impossible suite à la décision d'un joueur, l'action est annulée.

Exemple : Pam décide de lancer sa Machette sur un Artilleur, qui est à couvert. Elle lance son dé d'attaque jaune, qui réussit. Elle s'apprête à lancer son dé bleu de couverture, quand soudain... Kumiko l'interrompt! Elle utilise sa cascade **Bousculade** pour pousser l'Artilleur hors de sa cachette. Pam n'a plus besoin de lancer son dé bleu. Sa Machette atteint l'Artilleur, et lui inflige 1 dégât !

Alternativement, si Pam avait déjà fini de lancer son dé bleu, le lancer de Machette aurait déjà été résolu avant que Kumiko ne décide de bousculer l'Artilleur.

Jouer efficacement en simultané demande beaucoup d'entraînement, du travail d'équipe, et une part de mise en situation. Si vous n'êtes pas habitués à ce type de jeu, nous vous conseillons de commencer à jouer l'un après l'autre, en ajoutant ça et là quelques interruptions ou actions en simultané pendant la première mission.

Ce jeu est conçu pour être joué en simultané, afin de permettre aux joueurs de manœuvrer efficacement et d'encourager la coopération, quel que soit votre choix de personnage.



TYPES DE MISSIONS

Dans Far Cry : Beyond, plusieurs mécaniques de jeu différentes peuvent intervenir au sein d'une même mission. Elles vont permettre ainsi de remplir votre objectif avec succès. Les descriptions suivantes sont les principes généraux qui régissent ces mécaniques de jeu, les fiches de mission vous préciseront à chaque fois comment vous devrez les mettre en œuvre pour réussir la mission.

- Force brute -

Ceci est l'objectif de base de Far Cry : Beyond. Il consiste à remplir votre objectif en utilisant tout l'arsenal à votre disposition sans contraintes, afin de réduire à 0 les points de vie de chaque ennemi.

- Compte à rebours -

Dans un objectif de compte à rebours, les joueurs ajoutent une piste temporelle à côté du plateau. À chaque fin de manche (fin du tour ennemi), ils font avancer le compteur sur la piste temporelle de 1 cran. Le plus souvent, les joueurs doivent remplir un objectif spécifique avant la fin du compte à rebours. À défaut, ils subissent une défaite !

Certains crans de la piste temporelle sont marqués d'une croix. Lorsque le compteur de manches atteint une croix, on révèle et on résout immédiatement une carte Événement parmi celles fournies avec la mission. Arrivée de renforts ennemis, malus importuns, bonus inespérés, et toutes sortes d'autres imprévus seront au rendez-vous ! Les cartes Événement sont spécifiques à la mission en cours. Certaines d'entre elles pourront même complètement changer la configuration du plateau ou introduire des règles spécifiques à votre environnement.



- Défense de zone -

La défense de zone exige qu'une cible spécifiée (statique ou mobile) n'arrive jamais à court de points de vie avant la fin d'un compte à rebours.

Au cours d'un objectif de défense de zone, les joueurs ajoutent une piste temporelle à côté du plateau. Si l'objectif défendu est toujours intact à la fin du compte à rebours, les joueurs remportent la partie ! À certains moments du compte à rebours, comme d'habitude, des cartes Événement pourront prendre effet. Dans les situations de défense de zone, les joueurs devront souvent endurer des vagues d'ennemis de plus en plus puissants, dont certains chercheront à endommager l'objectif plutôt que les joueurs ! Utilisez l'environnement, vos moyens de gestion d'ennemi et la force brute à votre avantage : souvenez-vous, votre objectif est de tenir jusqu'à la fin !

Exemple : empêchez les ennemis de détruire le baril de sérum en bloquant le Brigadier, en attirant l'attention de l'Artilleur et en paralysant le Patte-riote !



- Sauvetage -

Lors de la mise en place, on ajoute au plateau un ou plusieurs personnages alliés en plus des figurines des joueurs et des ennemis. Pour gagner, tous les personnages alliés doivent arriver à leur destination sans tomber au combat. La partie s'arrête et les joueurs subissent une défaite si ces nouveaux alliés perdent tous leurs points de vie.

Les PNJ (personnages non-joueurs) alliés ont des PM, des PV et des cartes Instructions. Comme les ennemis, ils suivent ces Instructions à leur tour (à la fin du tour des joueurs et avant le tour des ennemis). De plus, un joueur adjacent à un PNJ allié peut lui demander de le suivre jusqu'à dépenser complètement les PM du PNJ allié (il n'en aura donc plus pendant son tour). Certains PNJ peuvent recevoir d'autres ordres qui leur sont uniques.

Les PNJ à sauver sont parfois immobilisés et ne peuvent être déplacés qu'à travers les efforts des joueurs. D'autres encore seront réticents et résisteront à leur sauvetage !

Puisque les PNJ sont considérés comme des personnages alliés, vous pouvez utiliser certaines cascades pour les déplacer plus efficacement, en les poussant ou en les repositionnant.

Exemple : toute l'équipe va utiliser ses capacités afin de déplacer le PNJ vers la deuxième couverture. Boris utilise la Charge pour le faire avancer de deux cases. Puis Kumiko lui fait la Courte échelle pour le faire avancer d'une case. Et finalement, Balt va échanger sa place avec lui grâce à la carte Réaction « On échange ».



- Parkour -

Les missions parkour sont des missions focalisées sur la fuite plutôt que le combat. Les joueurs doivent arriver au point d'arrivée tout en tentant de semer des ennemis qu'ils ne peuvent pas endommager. Les personnages les plus mobiles seront les plus avantagés, tandis que ceux plus statiques devront trouver des éléments de l'environnement (qui ont une chance de dysfonctionner) ou des chemins détournés (plus sûrs, mais souvent plus longs) pour échapper à leurs poursuivants.

Nouvelle case : abîmes

Sur les plateaux de jeu de Parkour, les cases abîmes sont représentées par les espaces noirs entre les bâtiments. Si un personnage termine son déplacement sur cette case, il est immédiatement mis K.O. (sa figurine est remise sur sa case précédente). Pour passer d'un côté de l'abîme à l'autre, il faut dépenser 4 PM par case... ou trouver un autre moyen.

Règle spéciale : tyroliennes

Un personnage peut dépenser 2 PM et terminer son tour pour emprunter une tyrolienne et se déplacer à l'autre bout de celle-ci. Si la case d'arrivée est occupée, son occupant prend 1 dégât et est déplacé sur une case libre adjacente. Si ce déplacement est impossible, le personnage ne peut pas emprunter la tyrolienne.

Exemple : Boris n'ayant que 3 PM, il n'est pas assez mobile pour sauter par dessus l'abîme. Il décide donc d'utiliser la tyrolienne pour le franchir. Étant bloqué par le Brigadier en bout de course, il ne peut pas libérer la case d'arrivée pour Kumiko. Celle-ci doit donc sauter par-dessus le vide en utilisant ses 4 PM. Elle pourra ainsi venir à l'aide de Boris ensuite.



- Chasse au trésor -

Lors d'une chasse au trésor, certaines parties du plateau sont camouflées par des tuiles posées face cachée. Celles-ci sont disposées semi-aléatoirement sur le plateau lors de la mise en place : les tuiles «1» sont mélangées entre elles puis placées au hasard sur les emplacements «1» du plateau, idem pour les tuiles «2», etc. Lorsqu'un joueur se déplace sur une tuile camouflée, il retourne la tuile et ajoute au plateau les éléments indiqués dessus. Il peut s'agir d'objets, de pièges, ou d'autres surprises.

La plupart du temps, la chasse au trésor demande aux joueurs de retrouver une tuile ou plusieurs tuiles en particulier pour remplir l'objectif : soit un objet, soit une porte de sortie.



- Liste d'actions -

Dans des objectifs de ce type, les joueurs doivent réussir une liste d'actions précises, parfois dans l'ordre, pour remporter la partie. La liste des actions à effectuer est parfois donnée dès le départ, mais plus souvent cette liste est incomplète. Les joueurs devront donc découvrir les conditions de leur victoire dans le feu de l'action.

Exemple : dans cette configuration, les joueurs doivent désactiver une bombe en enclenchant trois interrupteurs simultanément. Après avoir libéré le passage, les trois joueurs se placent à côté du panneau de contrôle et lancent chacun un dé jaune en même temps. Kumiko et Pam réussissent leur lancer, mais Boris est moins chanceux. Il utilise alors sa réaction Deuxième prise pour relancer son dé. Il réussit, et l'objectif est terminé !



TYPES DE MISSIONS EXCLUSIVES : IRON WIND

Cette première extension inclut 3 nouveaux types de missions spécifiques aux environnements de Far Cry : Beyond - Iron Wind.

- Infiltration -

Pour certains objectifs de Iron Wind, les joueurs se déplacent inaperçus autour des ennemis présents. Dans ce type de scénario, les ennemis tiennent leur position ou suivent un chemin de ronde sans égard aux joueurs, tant que ces derniers ne sont pas repérés. Pour certains objectifs, être repéré bloquera l'accès à la victoire tant que vous ne serez pas à nouveau dissimulés !

Un ennemi vous repère si vous êtes dans sa ligne de vue. Sinon, vous êtes considéré comme dissimulé.

Pour réussir certains scénarios, vous devrez parfois faire diversion pour qu'un allié dissimulé remplisse l'objectif demandé. Lorsqu'un ennemi en patrouille vous remarque, il suit sa carte Instructions – dans certains cas, celle-ci lui demandera de déroger à son chemin de ronde. Ainsi, en anticipant les déplacements d'un adversaire, certains joueurs pourront profiter d'une diversion pour passer inaperçus. Mais attention, tous les déplacements des joueurs génèrent du bruit qui pourra alerter les gardes alentours.

Exemple : le Brigadier est actuellement en train de surveiller le chemin que vous voulez emprunter pour passer en haut. Il va falloir détourner son attention ou attendre un prochain tour qu'il continue sa ronde pour enfin avoir le chemin libre !

- Piratage -

Dans Iron Wind, vous affrontez des robots. Dans certaines situations, vous pourrez pirater ces derniers, c'est-à-dire les reprogrammer pour modifier leur comportement.

Vous devrez apprendre comment pirater chaque type de robot existant au fur et à mesure du jeu. Plus vous affrontez un type de robot particulier, plus le piratage vous sera utile : au cours de la campagne, votre équipe remportera des cartes Piratage à utiliser en combat.

Nouvelles cartes : cartes Piratage. Les cartes Piratage représentent votre connaissance grandissante d'un type de robot particulier. Quand vous piratez un robot, il suivra désormais les instructions de vos cartes Piratage correspondant à son type en lieu et place de sa carte Instructions habituelle.

Nouvelle case : panneau de contrôle. Les panneaux de contrôle sont des couvertures comme les autres. Lorsqu'un joueur est adjacent à un panneau de contrôle opérationnel, il peut utiliser l'action Pirater. Si un panneau de contrôle prend des dégâts, il n'est plus opérationnel pour la partie.

Nouvelle action : pirater. Choisissez un robot sur le plateau pour lequel vous possédez au moins une carte Piratage. Il gagne un marqueur de statut «Piraté» et obéit désormais aux Instructions de vos cartes Piratage.

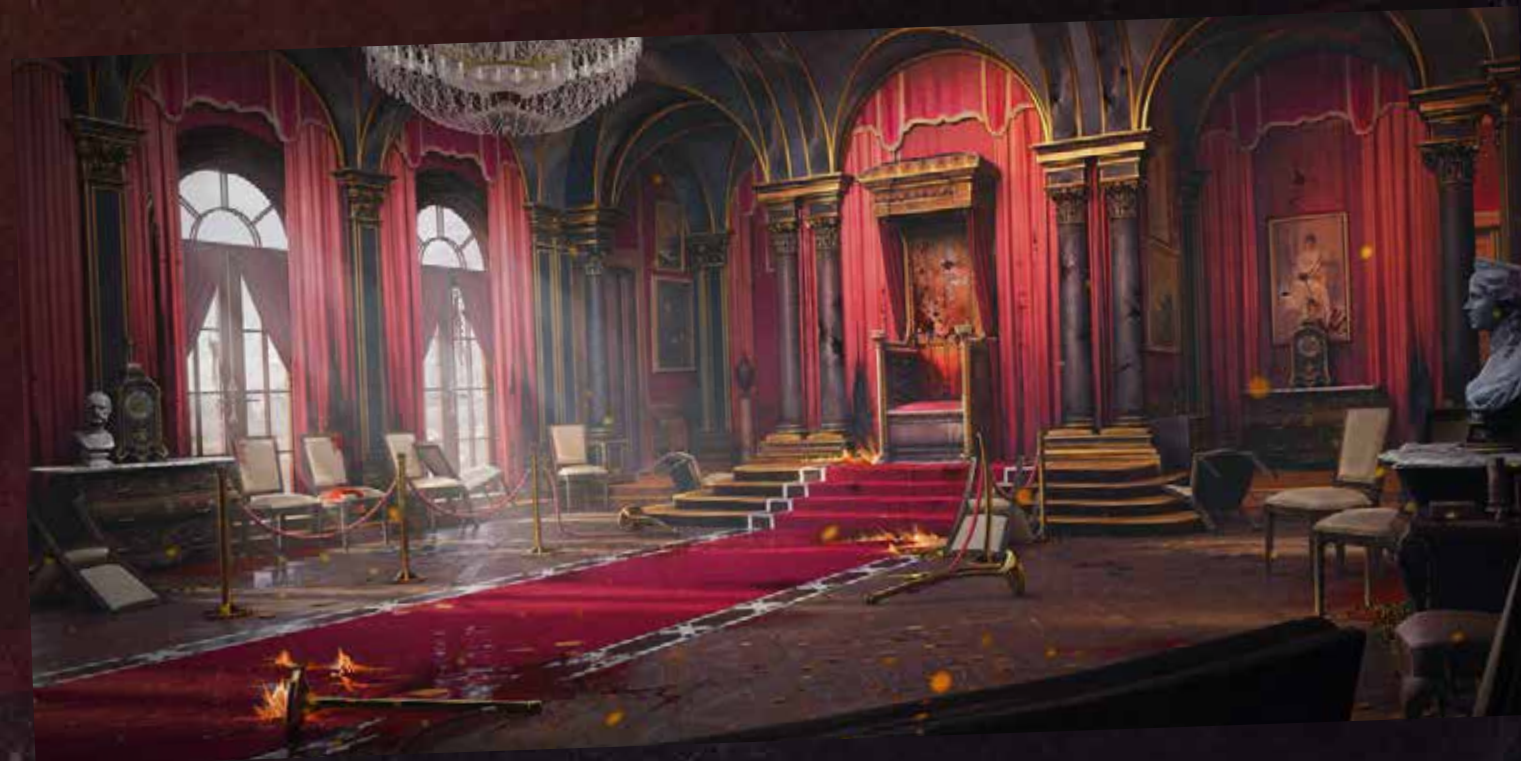
- Niveau d'alerte -

Pour certains objectifs, on ajoute une jauge d'alerte à côté du plateau lors de la mise en place. Contrairement à un compte à rebours, une jauge d'alerte progresse et régresse en fonction de conditions spécifiques.

La jauge d'alerte est ponctuée de paliers. À mesure des paliers franchis, un effet cumulatif lié au palier sera ajouté aux règles spéciales de la mission – ces effets pourront, par exemple, faire apparaître plus d'ennemis, accélérer leurs rondes, voire changer la zone de jeu du tout au tout. Si le niveau d'alerte redescend au palier précédent, les effets du palier supérieur sont annulés. Cependant, pour certains paliers, la jauge ne pourra plus redescendre une fois celui-ci franchi !

Exemple : après avoir tenté de passer inaperçu, notre équipe a déclenché l'alerte parmi les robots ennemis. La condition de l'alerte niveau 3 est remplie avec la présence de 4 Cyclones sur le plateau de jeu. Un Tourmenteur va donc apparaître lors du tour des ennemis.

Les joueurs ont maintenant plusieurs possibilités pour éviter l'escalade, soit détruire des Cyclones pour rester en alerte niveau 2, soit essayer d'atteindre l'Ingénieur qui manipule le générateur pour le détruire et ainsi arrêter le flot d'assaillants.



TYPES DE MISSIONS

EXCLUSIVES : COMET THUNDER

La seconde extension de Far Cry : Beyond, Comet Thunder, propose 3 nouvelles mécaniques de jeu novatrices.

- Zéro gravité -

Certaines interactions changeront la gravité de la salle. La gravité peut être réduite, voire même tomber à zéro.

Règles de la gravité réduite :

- Les obstacles (sauf murs) sont considérés comme étant des cases accessibles par tous les personnages, sans exception.
- Se déplacer d'une case à l'autre demande 1 PM de plus que d'habitude.

Règles de la gravité zéro :

- Se déplacer d'une case à l'autre demande 2 PM de plus que d'habitude.
- Pendant son tour, un personnage peut bondir pour se surélever de lui-même et rester immobilisé jusqu'au début de son prochain tour.
- Les armes à feu ont du recul. Quand on inflige des dégâts avec une arme à feu, l'utilisateur et la cible s'éloignent l'un de l'autre d'un nombre de cases égal aux dégâts occasionnés. Une arme à feu peut ainsi être utilisée sans cible définie pour se déplacer.

Règle supplémentaire pour l'atmosphère zéro :

- Les armes à portée sont inutilisables pour attaquer.
- Le descriptif de mission vous donnera les informations spécifiques sur l'absence d'atmosphère respirable pour les joueurs en fonction de la mission (présence de respirateur/comboison...).

Exemple : Pam attaque l'Ouvrière jaune avec la machette, lui infligeant 1 dégât. Comme cette arme est utilisable au corps-à-corps, les deux unités restent en place. Elle utilise ensuite son Colt .45 et inflige cette fois 2 dégâts. Le recul de l'arme et l'inertie de la balle font par contre reculer les deux unités de 2 cases.

Balt va profiter de cette nouvelle configuration pour bondir et ainsi ignorer la couverture de l'Ouvrière verte en étant surélevé. Il utilise son fusil Remington 870 pour infliger 2 dégâts à l'Ouvrière verte. Les deux unités reculent de façon identique, mais comme l'Ouvrière jaune est située derrière la verte, ces deux unités se cognent l'une dans l'autre et subissent chacune 1 dégât supplémentaire.



- Sas -

Certains plateaux de Comet Thunder contiennent des cases Sas. Toute la zone du plateau reliée au Sas est dès lors appelée «zone Sas». Les cases de la zone Sas sont traitées comme des cases normales. Lorsque le sas est ouvert, plusieurs nouvelles règles s'appliquent immédiatement à tout le plateau.

Lorsque le sas est ouvert et au début de chaque manche, toute figurine qui se trouve dans la zone Sas est attiré 3 cases vers la case Sas (en empruntant le chemin le plus court vers la case). Une figurine sur la case Sas est immédiatement mise K.O. et retirée du plateau.

Les cases qui sont complètement séparées de la zone Sas (par un mur et/ou une porte fermée) ne sont pas concernées par ces nouvelles règles et ne sont pas considérées comme faisant partie de la zone Sas.

Nouvelle case : Sas

Considérée comme un porte lorsqu'il est fermé. Si ouvert, toute unité qui se déplace sur le Sas est retirée du plateau et tout personnage dans la zone Sas alentour est attiré vers le Sas au début de son tour. Il doit alors déplacer son unité de 3 cases dans la direction du sas.

Exemple : pour placer l'Ouvrière sur les cases de Sas, Kumiko utilise sa cascade de Bousculade. L'Ouvrière recule alors d'une case. Pam pourra ensuite activer l'ouverture du Sas pour éjecter l'unité ennemie dans le vide spatial. Attention toutefois, car Kumiko devra ensuite se mettre à l'abri avant le début du prochain tour pour ne pas se retrouver elle aussi éjectée !



- Contrôle mental -

Pour garder la maîtrise des arachnides présents dans la base spatiale, ses constructeurs ont placé çà et là des interfaces de contrôle psychique. Grâce à cette technologie, les joueurs peuvent contrôler temporairement un ennemi présent sur le plateau.

Pour utiliser cette interface, un joueur doit se positionner sur la case dédiée et utiliser son action contextuelle pour établir la connexion avec un des ennemis de base présents sur le plateau de jeu.

Note : seuls les ennemis de base peuvent être contrôlés. Les boss sont immunisés aux intrusions psychiques.

L'ennemi choisi gagne le statut Assommé (il ne pourra pas agir lors de son tour) et le joueur peut alors utiliser toutes les capacités de cet ennemi jusqu'à la fin de la manche. En revanche, le joueur ne peut plus agir de lui-même avant la fin de ce délai.

Lors du contrôle de l'ennemi, le joueur utilise ses propres PM pour le déplacer et retourne ses propres cartes Arme pour utiliser celles de l'ennemi. Ses cartes Cascades, Réactions et Objets sont inutilisables tant que le contrôle est actif. Attention, car contrôler un ennemi crée un lien psychique fort entre les deux unités et si l'ennemi contrôlé vient à mourir avant que le joueur ne se déconnecte, celui-ci subira immédiatement 2 points de dégâts.

Certains ennemis peuvent aussi tirer avantage du contrôle d'esprit. Si les conditions présentes sur leurs cartes Instruction sont réunies, certains ennemis peuvent forcer les joueurs à effectuer des actions contre leur gré !

Exemple : Boris a pris le contrôle de l'Ouvrière jaune et peut maintenant attaquer l'Ouvrière verte !



GLOSSAIRE

Apprêter : retourner une arme utilisée face visible.

Attirer : s'il y a au moins 1 case entre le point d'origine de l'effet et sa cible, la cible s'approche de 1 case vers le point d'origine. S'il y a un choix de destination (c'est à dire, si la attraction n'est pas en ligne droite), la cible suit toujours le chemin de moindre résistance.

Si ce déplacement est interrompu par un personnage non-adjacent au point d'origine, ce personnage est attiré en même temps que la cible, et ainsi de suite. Si un personnage attiré rencontre un obstacle (ou un personnage lui-même bloqué), il interrompt son déplacement et prend 1 dégât.



Exemple 1 : Boris **Attire** le Brigadier. Deux destinations possibles sont libres, c'est donc au joueur de choisir quelle destination il souhaite lui faire emprunter.

Exemple 2 : cette fois, un Artilleur est dans la trajectoire. Le chemin de moindre résistance est donc celui de la case vide à droite.

Exemple 3 : cette fois, un Artilleur va être attiré avec le Brigadier. L'Artilleur 2 est partiellement bloqué par la couverture, donc c'est l'Artilleur 1 qui est le chemin de moindre résistance. Vous choisissez sa destination comme dans l'exemple 1.

Assommer : le personnage affecté place un marqueur Assommé sur sa zone de statut. Au début de son prochain tour, le personnage retire le marqueur Assommé de son plateau et passe son tour. Un personnage ne peut pas avoir plus de 1 marqueur Assommé.

Bond : le personnage se déplace directement sur une case donnée, sans égard pour les couvertures ou son occupation. Il s'agit donc du seul effet de jeu permettant à deux figurines de partager la même case.

Charger : le personnage se déplace en utilisant tous ses PM restants, en Poussant tout personnage obstruant son chemin (voir **Pousser**). Si un ou plusieurs personnages doivent prendre des dégâts de poussée occasionnés par la Charge, ils prennent autant de dégâts que de PM restants pour la Charge, puis le personnage s'arrête.

Coup critique : doublez les dégâts d'une attaque (la somme de tous les dégâts occasionnés par votre attaque).

Détériorer : utiliser un dé qui est un cran moins efficace que celui normalement demandé (voir **Surclasser** plus bas).

Enflammer X : placez un jeton Feu sur la case affectée et toutes les cases dans un rayon X autour d'elle. Tout personnage qui se tient sur une case avec un jeton Feu prend 1 dégât au début de son tour.

Esquive : le personnage ignore une attaque en cours de résolution, ainsi que tous ses effets. Si l'attaque concernait d'autres personnages, elle continue d'être résolue pour eux.

Flash : peut être utilisé quel que soit le tour (joueurs ou ennemis).

Immobiliser : le personnage affecté place un marqueur Immobilisé sur sa zone de statut. Ses PM tombent à 0. Au début de son prochain tour, le personnage retire le marqueur de son plateau et conserve ses PM à 0 jusqu'à la manche suivante.

Interrompre : terminez le tour des joueurs en cours (sans résoudre les actions en cours).

Lancer : vous pouvez utiliser l'arme comme une arme à distance pour votre attaque. En échange, mettez la carte de l'arme jetée de côté et placez le jeton symbolisant l'arme sur la case visée, que vous réussissiez ou non votre attaque. Un personnage peut se déplacer sur la case où se trouve le jeton pour ramasser l'arme et s'en équiper, en la retournant face visible.

Mine : un jeton Mine. Dès qu'un personnage se déplace sur une case comportant une Mine, infligez-lui 3 dégâts et défaussez le jeton.

Pause : arrêtez temporairement le tour en cours pour résoudre un effet (attendez la fin de ce dernier pour résoudre toute action en cours). Ensuite, reprenez le tour.

Poison : le personnage affecté place un jeton Poison sur sa zone de statut. Tant qu'il s'y trouve, le personnage prend 1 dégât à la fin de chacun de ses tours.

Portée X : le nombre de cases entre un point d'origine et une cible. Le point d'origine est à Portée 0, les cases adjacentes sont à portée 1, etc.

Pousser : éloigner la cible du point d'origine de l'effet de 1 case. S'il y a un choix de destination (c'est à dire, si la poussée n'est pas en ligne droite), la cible suit toujours le chemin de moindre résistance. Si la cible rencontre un personnage, ce personnage est poussé lui aussi, et ainsi de suite. Si un personnage poussé rencontre un obstacle (ou un personnage lui-même bloqué), le déplacement est interrompu et le(s) personnage(s) qui aurai(en)t dû être poussé(s) subis(en)t 1 dégât (chacun) (voir les exemples pour **Attirer** au dessus).

Projections X : réussissez le lancer indiqué pour infliger les dégâts de votre arme à X autres cibles dans un rayon de 3 cases autour de vous. Vous ne pouvez pas utiliser cet effet pour blesser deux fois la même cible en une seule attaque.

Provocation : placez le marqueur Provocation avec le portrait du personnage provocateur sur la zone Statut d'une cible en ligne de vue. À son tour, elle ne pourra cibler que le personnage qui l'a provoquée. Lorsqu'une cible provoquée subit des dégâts provenant d'une source différente de son provocateur, retirez immédiatement le marqueur Provocation de sa zone Statut.

Rayon X : une zone d'effet X calculée à partir d'un épiscentre. Toutes les cases de la zone d'effet sont comprises dans le rayon. Par exemple, Rayon 1 signifie l'épiscentre + toutes ses cases adjacentes ; Rayon 2 signifie l'épiscentre + toutes les cases adjacentes + toutes les cases à 2 cases de l'épiscentre, etc.

Saignement : le personnage affecté place un marqueur Saignement sur sa zone de statut. Tant qu'il s'y trouve, le personnage prend 1 dégât au début de chacun de ses tours. Un personnage ne peut pas avoir plus de 1 marqueur Saignement.

Surclasser : utiliser un dé qui est un cran plus efficace que celui normalement demandé (**Noir** devient **Rouge**, **Rouge** devient **Orange**, **Orange** devient **Jaune**, **Jaune** devient **Vert**). Un résultat **Vert** amélioré est une réussite automatique.)

Surélever : placer une cible sur une case un niveau au-dessus de la sienne, par exemple sur un obstacle. Une case surélevée est normalement inaccessible à moins d'utiliser certains effets spécifiques. Un personnage est toujours surélevé par rapport à ceux qui se trouvent sur un plan inférieur, et ignore les couvertures de ces derniers. Un ennemi qui attaque à distance privilégie toujours les cibles surélevées plutôt que sa cible normale (à moins d'être dans l'état **Provoqué**). Un personnage surélevé peut se déplacer sur une case adjacente du plan inférieur en dépensant 1 PM.

Touché : n'appliquez l'effet suivant ce mot-clé que si vous réussissez votre lancer d'attaque.

Venin : chacune de vos attaques gagnent « **Touché** : Infligez **Poison** ».

EXEMPLE DE MISE EN PLACE

