

## Compétitif et coopératif :

2 modes de jeu.

Compétition = chaque joueur recherche d'anciens artefacts à travers le monde.

Coopératif : les joueurs sont ensemble contre une organisation qui veut dominer le monde.

Le jeu décrit par défaut est le mode compétitif (il est présenté en 1er)

## Composants du jeu :

16 D6 (8verts ennemis / 8 blancs héros)

D6 et D3 :

D6 jet	Résultat
1-2	1
3-4	2
5-6	3

**Marqueurs blessures :** Ces marqueurs permettent de repérer les blessures reçues



**Pions Artefact :** Ces pions vont par paire (de même couleur). L'un va sur la carte artefact, l'autre sur le plateau.



**Marqueur succès et danger :**

Marqueurs succès : Ils servent à mémoriser les succès obtenus face aux tests passés.

Au verso est représenté le marqueur danger, qui sert à garder trace du nombre de dangers surmontés pour l'aventure en cours.



**Marqueur enchère :**

Permet de repérer une ville dans laquelle a lieu une vente aux enchères.

Un héros peut y vendre ses artefacts.



**Marqueur « 1er joueur »**

Pour savoir qui est le 1er joueur du tour



**Marqueurs explorations (mode avancé)**

Certains lieux du plateau sont de la «jungle épaisse». Quand un héros y cherche un artefact, il doit explorer cette jungle. Ces marqueurs témoignent du temps passé à fouiller



**Marqueurs effondrement:**

Quand un héros ou un méchant s'aventure dans un temple pour chercher un trésor, le temple se met parfois à trembler.

Ces marqueurs servent à repérer l'imminence de l'effondrement.



**Piste du méchant (coopératif seulement)**

Sert à repérer la progression du méchant en Coopération.

Les événements font avancer le marqueur posé sur cette piste.



**Pions collabos : (Mode coopératif)**

Chaque clan de méchants a ses propres collabos, qui servent lors du jeu coopératif.

Ils sont posés sur le plateau et confèrent certains bonus aux méchants.



### Marqueurs Occupation : (Mode coopératif)



A de nombreuses reprises les clans de méchants étendent leur domination sur le plateau. Ces marqueurs servent à indiquer les zones passées sous le contrôle des méchants.

### Marqueurs supplémentaires :

Ces marqueurs peuvent servir pour des règles maison.



### Éléments du jeu :

- 8 figurines grises (héros)
- 6 figurines rouge (méchants)
- 16 figurines vertes (soldats nazis)
- 8 figurines vertes (mafieux)
- 8 temples (verts)
- 1 zeppelin nazi (rouge)
- 120 pièces d'or (fortune) et pièces bleues (gloire) => valeurs 1 et 5

### Cartes :

#### Mots clés :

Beaucoup de cartes ont des mots clés, notés sous l'illustration. Les mots clés importants sont accompagnés d'une icône associée, située dans le coin supérieur droit de la zone texte (exemple : pistolet, feu)

#### Icône «mélanger»



Quand une carte à l'icône « *mélanger* ! », cela signifie qu'après la défausse de la carte, le deck dont elle est issue doit être brouillé pour faire un nouveau deck.

#### Icône, bonus Pièce d'or (+2)

Certaines cartes ont ce bonus. Sur une carte ennemie (comme « or nazi »), ce bonus est obtenu si « l'or nazi » est vaincu ! Si ce bonus apparaît sur une carte lieu, le bonus fortune est obtenu quand la carte est piochée depuis le lieu d'un artefact (comme décrit plus bas)



#### A jouer immédiatement :

Quelques cartes événements portent la mention : « *à jouer immédiatement* » Elles doivent être jouées dès que piochées.

Parfois un joueur peut être autorisé à piocher plusieurs cartes et à en choisir une seule en défaussant les autres. Quand ça arrive si il trouve une carte « à jouer immédiatement » celle ci ne peut être jouée, que si le joueur a décidé de la conserver.

#### Piles de défausse :

Pour chaque deck en jeu, il y a une défausse. Cette défausse, doit être face visible à coté de son deck, consultable à tout moment.

#### Cartes événements :

Ces cartes décrivent les bonus spéciaux trouvés par le héros durant le jeu. Parfois certains sont négatifs !

Hormis ceux marqués « *à jouer immédiatement* », les événement sont gardés en mains et tenus secrets.

Ces événement peuvent être joués n'importe quand, sauf mention contraire.



### Cartes villes :

Ces cartes sont piochées par le héros lorsqu'il visite une ville.  
(elles sont soit bonnes, soit mauvaises, bonus équipement ou allié, blocage dans une ville dite dangereuse.)

Certaines cartes ont l'icône « *ville secrète* » dans le coin supérieur gauche. Elles doivent donc être rester secrètes quand elles sont piochées (comme pour une carte événement)



### Cartes équipement et alliés :

Ces cartes renforcent un héros en améliorant ses niveaux de compétence ou ses capacités particulières. Un héros peut utiliser toutes ses cartes « équipement et alliés », mais il doit se limiter en transport à 3 «*équipement*» + 3 «*alliés*» maximum.



### Ennemis + Ennemis nazis :

Ces cartes représentent les différents ennemis du jeu.



### Cartes Artefacts et cartes Aventure :

Ces 2 types de cartes sont piochées par 2. Exemple : «*the skull*» + «*of medusa*» => la carte artefact a une valeur de fortune qui est le coût de l'artefact, alors que la carte aventure a une valeur danger qui symbolise la difficulté pour le récupérer .

Les icônes noir et blanc le long du bord droit de la carte sont des icônes-clés qui n'ont pas de signification particulière



### Lieux :

Ces cartes lieux permettent de désigner un endroit du plateau.  
Sur chaque carte il y a une mini-plan, une zone et une ville.



### Objets communs :

Sur la carte (en haut à droite) : le coût en gloire.

Ces cartes sont disposées face visible => cela représente un magasin situé en ville.



### Cliffhangers (situations périlleuses):

Les cartes cliffhanger sont à double-face.

Une face = danger et l'autre face = cliffhanger (situation périlleuse )



### Cartes méchants (en mode avancé uniquement) :

Il y a 6 cartes de méchants.

Chacune a ses symboles de niveaux, blessures, défense, capacités

En haut à gauche figure la faction.



### Cartes événements des méchants : (en mode coopératif seulement)

Les événement sont un peu pour les méchants l'équivalent des bonus qu'ils obtiennent dans leur quête du pouvoir.



### Cartes de référence ennemi :

Parfois le héros pioche une carte désignant un ennemi. Ces cartes sont à double-face et désignent 4 ennemis de base que le héros peut rencontrer dans un jeu (mafia, nazis, zombies, ordre de crimson-hand)



### Lecture des cartes :

La plupart des cartes sont lues à haute voix.

Exceptions :

les événements et certaines villes (portant l'icône secret «! » en haut à gauche.)



## ORGANISATION DES HEROS & CLANS

### Feuilles des héros :

Chaque héros à sa fiche.



### Organisation des clans de méchants :

Chaque clan a une fiche descriptive à double-face lui correspondant (avec un coté dédié à l'organisation des clans méchants et l'autre coté dédié aux collaborateurs des méchants.)

### Le zeppelin :

Il a aussi une feuille descriptive double face expliquant ses règles spéciales . Une face représente le zeppelin normal, l'autre face est le zeppelin de guerre des nazis (mode coopératif)

### Le plateau :

3 types de zones : terrestres, maritimes, villes.  
Ces zones sont marquées d'un chiffre, qui indique le coût d'entrée.



Icônes de terrains =>



### Zones terrestres :

Délimitées par des lignes noires épaisses.



**Villes :** Icônes rondes (or/argent) = villes d'importances majeures ou mineures :

majeures : + large (or)

mineures : + petites (argent)

\* Cités portuaires : on peut passer d'une zone terrestre à une zone portuaire

\* Zones maritimes : icône mer

\* Traversée du pacifique : grâce aux demi-cercles situés à droite et à gauche du plateau dans l'océan

\* Coût du mouvement pour entrer : le numéro sur chaque zone maritime

\* Lieux / villes aléatoires : grâce à la pioche des cartes lieux



### Fortune and glory :

Il y a 2 types de ressources : pièce en or (fortune) et pièces bleues (gloire).

La Fortune sert à gagner le jeu.

La gloire est gagnée en vainquant les dangers et les ennemis, elle permet aussi d'acquérir des cartes « gear », « allies », des objets, des soins qu'on peut trouver en ville..

### Aptitudes (skills):

Il y a 4 aptitudes : Combat / Agilité / Ruse / Connaissance

Combat.....à mains nues ou avec arme (force de base)

Agilité.....courir, sauter, esquiver, se faufiler

Ruse.....résolution puzzle, détection de pièges, se sortir d'un mauvais pas

Connaissance.....légendes, histoires (lire d'anciens glyphs, combattre des ennemis fantastique, déchiffrer d'anciens artefacts)



### Test d'aptitude :

Symbolisé par 3 éléments : Le type de test / le résultat à obtenir par Dé / le nombre total de succès à obtenir pour réussir au test (les petits symboles X )



Nombre de dés à lancer = valeur capacité du héros

\* **Chaque résultat de Dé** égal ou supérieur à la valeur = 1 succès

\* Mettre un marqueur succès pour chaque réussite obtenue

\* Tant que vous obtenez au moins un succès dans votre jet, vous pourrez continuer à lancer votre jet d'aventure, ceci jusqu'à ce que vous n'obteniez pas de succès.

Si vous obtenez suffisamment (ou +) de marqueurs succès que nécessaires, le test est réussi.

Les bonus additionnels pour **aventures supplémentaires** doivent toujours être ajoutés après le résultat obtenu avec l'aide éventuelle de cartes).

### Test de d'aptitude et autres tests combinés :

Pour certains tests, on peut combiner 2 aptitudes ou plus .

Il y a toujours un texte explicatif pour décrire ce test.

### Dépassement de soi :

Dans certains cas extrêmes, les héros peuvent repousser leurs limites pour survivre.

Pendant (et seulement pendant) un test cliffhanger ou un test d'évasion, un héros peut repousser ses limites. Pour ce faire, il doit sacrifier des points de santé (en recevant des blessures).

=> en échange il reçoit des Dés supplémentaires.

Pour chaque blessure reçue suite à un « dépassement de soi », le héros gagne 1 jet de Dé supplémentaire.

Un héros peut « *repousser ses limites* » plusieurs fois dans le jeu, mais il ne peut le faire qu'une seule fois par exercice. Il ne peut pas provoquer son propre KO en s'attribuant trop de blessures. Important : Ces Dés (gagnés grâce au dépassement de soi) sont seulement valables pour le jet en cours (en ayant obtenu au moins un succès). Ce bonus ne sera plus valable sur les jets suivants.



### Blessures et défense :

- \* En bas à droite de la fiche héros : il y a une caisse avec un chiffre (niveau de santé). A chaque blessure reçue, on pose un marqueur dessus. Au delà du chiffre indiqué, le héros est ko.
- \* En bas à droite de la fiche héros, il y a une barre horizontale avec une valeur défense (0 ou 1). c'est le nombre de touches que le héros peut parer quand il reçoit des blessures.
- \* Quand le héros soigne une ou plusieurs blessures, on retire des marqueurs.
- \* KO : le héros est allongé sur sa ville de départ. Il ne joue plus jusqu'à la prochaine phase de Fin. Il a en + une pénalité pour KO

Pour chaque KO dont il est victime, un héros lance 1D6 et défausse le nombre de cartes correspondantes (en mixant des cartes *Gear, gloire, Fortune*)  
En + le héros doit tester pour chaque Artefact qu'il transporte => 1,2 ou 3 l'artefact est défaussé !

### Équipements et alliés :

Cartes que le héros peut avoir pour modifier niveaux et aptitudes. Quand un héros a ce type de carte il pioche sur le dessus du deck approprié et pose la carte face visible à côté de sa fiche héros.

Cela coûte 5 gloires pour acheter une carte équipement ou alliés

**Limite de transport** : Un héros peut transporter jusqu'à 3 équipements + 3 alliés en même temps (6 en tout). Il peut utiliser tout ou partie . Si il en a trop, il doit les défausser.

### Activation :

Certaines cartes équipement et alliés doivent être activées pour utiliser leurs capacités cela signifie qu'une capacité est utilisée une fois par tour. Quand elle est activée, on retourne la carte pour le tour. Cependant tout bonus de niveau ou capacité non activé sur la carte peut encore être utilisé.

### Test de loyauté :

Le niveau de loyauté figure en bas à gauche des cartes alliés.

Ce chiffre sert à faire un test de loyauté => on jette le nombre de Dés indiqué pour réaliser ce test

Si un dé réussit, le test est réussi

Sinon, le test est un échec, et l'allié est défaussé.

### Objets (communs items) :

Ces cartes sont disponibles en ville en dépensant de la gloire. Elles fonctionnent comme les cartes *gear et alliés*. Elles ne sont pas présentées en deck, mais sont disponibles en « libre-service » (on choisit une carte puis on la paye).

Quand on se sépare d'une telle carte, on la remet dans le magasin (il n'y a pas de défausse)

Quand ils sont achetés, ces objets sont posés à coté de la fiche du héros et ils comptent dans la limite des objets transportés.

Le mot clé d'un objet est toujours : **équipement (Gear) ou Allié**

## Le jeu de base :

2 modes de jeu : Basique + Compétitif

Durant la mise en place, mettre de coté les figurines : zeppelin, temple, méchantss et retirer les cartes suivantes avant de mélanger les decks :

<b>Artefacts :</b> the mine the city the valley the temple the caverns the tomb	<b>City :</b> trouble in town
<b>Events :</b> lost temple	<b>Dangers :</b> agents of evil
	<b>Ennemis :</b> MOB leader
	<b>Nazi ennemis :</b> Nazi commander



Vous devez aussi ignorer toute référence aux termes (vilains / temples / deep jungle / flying between cities) présents sur les cartes aventures, ainsi que tout texte spécial inscrit sous leur titre

### Mise en place :

Mélanger les decks, piocher au hasard chacun son héros, placer son héros sur le plateau comme l'indique sa fiche, Préparer le deck danger :



Ces cartes sont double-face, donc pour conserver l'effet de surprise, on prend une carte non visible (pas celle du dessus).

Attention : lors de la constitution du deck, on doit mettre les faces « Dangers » coté visible

### Piocher et placer les artefacts de départ :

Placer les artefacts sur le plateau : Piocher une carte artefact + une carte aventure et les placer ensemble (en couple) en haut du plateau.

(c'est ainsi qu'on crée l'artefact en utilisant les 2 cartes)

Ensuite on pioche au hasard une carte lieu, qui détermine l'endroit où se cache l'artefact.

Il reste à lier la carte artefact avec le lieu du plateau grâce à une paire de pions crânes de la même couleur.

Répéter cette étape pour 4 artefacts

Note : 1 seul artefact par lieu

(si un lieu se répète, alors : re-piochez en un autre)



**Vous êtes prêt à jouer !**

## Jeu compétitif :

Par défaut on joue en mode compétitif. Chacun parcourt le monde afin d'être le 1er à revenir dans sa ville de départ en ayant collecté 15 fortunes. Le joueur doit ensuite y rester jusqu'à la fin du round de jeu, s'il veut gagner.

Tour de jeu :

- 1) Phase initiative
- 2) Mouvement
- 3) Aventure
- 4) Fin



### 1) Phase initiative :

Chacun jette 1D6 pour l'initiative. (le résultat le plus élevé gagne l'initiative)

Tout joueur qui fait 1 peut piocher gratuitement une carte événement !

Toute carte ayant été activé lors du tour précédent est retournée dans le bon sens et redevient prête à être utilisée !

### 2) Mouvement :



Chacun bouge à son tour dans le sens des aiguilles d'une montre.

Lancer 1D6 et bouger au maximum de cette valeur. Vous n'êtes jamais obligé de bouger (par exemple si vous êtes dans une zone où vous recherchez un artefact.)

Tout joueur qui obtient 1 au jet, peut également piocher gratuitement une carte événement.

Chaque zone ville ou terrestre a un coût de 1 point mouvement pour y entrer ;

Chaque zone maritime possède un coût d'entrée imprimé sur le plateau.

L'idée c'est de se rendre dans une zone avec artefact, ainsi vous pourrez tenter de le trouver pendant la phase Aventure.

Notez que tout joueur doit bouger avant que la phase aventure ne commence. Ceci permet éventuellement à plusieurs héros d'accéder au même artefact, donc ils peuvent concourir l'un contre l'autre pour être le premier à le récupérer. (ou travailler en coopération)

*Exemple : duke dudley débute à Londres. Il fait 5 au dés pour le mouvement et décide de partir à la recherche d'un artefact dans le Sahara. Il va de Londres aux îles anglaises, puis en Europe de l'ouest (western Europe) par la zone maritime de la méditerranée (pour un coût de 2 points mouvement), et finalement dans le Sahara pour un total de 5 mouvement.*

Figurines ennemies : Si un héros rentre dans une zone contenant un ennemi de type « sbire », son mouvement cesse immédiatement, et il y a combat en dehors de la séquence normale (voir section combats)

### 3) Aventure :



Durant cette phase chacun joue à tour de rôle (sens aiguilles d'une montre)  
Ce que vous avez à faire dépend de l'endroit où vous êtes (terrestre/maritime/zone urbaine/artefact aventure)

#### Zone terrestre/maritime

Si vous êtes dans une telle zone dépourvue d'artefact durant la phase aventure, lancez 1D6 :

- \* sur 4,5,6 piocher une carte événement
- \* sur 1 attaque ! => piocher une carte ennemi pour connaître l'attaquant et le combattre
- \* Sur 2,3 rien, c'est tout simplement un voyage sans problème !

#### Aventure pour trouver l'Artefact

Un héros qui est dans une zone contenant un artefact, peut déclencher une recherche pour le découvrir. Le joueur annonce son identité + le nom de l'aventure + (comme par exemple : jack ZANE + « sword of the ancients »)



#### Cartes Artefact/aventures :

Comme dit précédemment :  
un « artefact aventure » a 2 valeurs notées :

- la valeur « fortune » (pièce d'or)
- Le nombre de dangers à vaincre pour découvrir l'artefact. (dans l'icône bouclier rouge).

Il y a aussi un set d'icônes type artefact «noir et blanc», et parfois des textes spéciaux sous le nom de l'artefact. Pour l'instant ces éléments peuvent être ignorés !

#### Dangers :

Lors de la rencontre avec le 1er danger de l'aventure, piocher une carte du deck danger (assurez vous de lire sa « face danger », (le 1er mot sous l'image doit être le mot *danger*)

Pour vaincre un danger il faut réussir des tests, ou vaincre des ennemis.

Si le test échoue votre tour se finit, et la carte Danger est retournée sur sa face « cliffhanger », vous vous retrouvez à ce moment en situation délicate (cliffhanger)

jusqu'à votre prochain tour. Tout autre danger collecté ce tour, sera défaussé sans prendre de pion gloire.

Si le danger est vaincu, on met un marqueur sur la fiche héros. Le cumul de ces marqueurs représente le nombre total de dangers vaincus. En atteignant le nombre indiqué sur la carte artefact , on découvre l'artefact. Ensuite on peut au choix :

- soit stopper, soit poursuivre la quête et affronter le prochain danger !



\*Si on décide de stopper, la phase d'aventure cesse immédiatement, et on défausse toutes les cartes danger rencontrées ce tour, mais ce coup ci, on collecte leurs gloires. Les marqueurs danger collectés ne sont pas défaussés, mais sont conservés de tour en tour en vue de récupérer l'artefact. On peut aussi se soigner complètement de toutes les blessures. Au prochain tour si on n'est pas parti pas, on peut continuer la quête de l'artefact durant la phase aventure, en piochant un nouveau danger.

### Récupérer l'artefact :

Une fois qu'un héros a collecté le nombre de marqueurs danger équivalent au chiffre danger de l'artefact, il obtient l'artefact .

Il prend la carte artefact/aventure et la met avec la fiche héros (en retirant l'artefact en forme de crâne du plateau et en défaussant tous les marqueurs danger collectés.)

### Être KO

Si un héros est mis KO lors d'une quête à l'artefact (durant l'aventure ou durant la phase mouvement) ils doit défausser tout marqueur danger qui a été collecté, perdant toute la progression vers l'artefact. Quand le héros retourne à la quête de l'artefact (que ce soit la même aventure ou une nouvelle) il doit repartir du début.

### Zone ville :

Un héros dans une zone ville durant la phase aventure peut vendre des artefacts, trouver des objets, prendre un peu de repos pour se soigner.

### Piocher une carte ville :

C'est la 1ere chose à faire quand un héros arrive en ville. La plupart des cartes villes sont lues à haute voie quand elles sont piochées, cependant certaines ont une icône secrète (!) dans le coin en haut à gauche.

Ce symbole signifie que la carte doit être gardée en main (secrètement) afin d'être jouée plus tard comme un événement.

Certaines cartes Villes sont des dangers !

Quand une Ville danger est piochée, le joueur doit faire les tests comme pour un autre danger. Notez cependant qu'une carte ville n'est pas à double-face et donc le « cliffhanger » est visible sur la face frontale en bas de la carte



Un héros qui échoue au test danger d'une carte Ville, finit son tour et se retrouve en situation de cliffhanger.

Il ne pourra plus interagir avec la ville ce tour.

Sur la phase d'aventure suivante (de ce tour) le héros doit résoudre ce cliffhanger au lieu de piocher une autre carte ville, il pourra alors interagir avec la ville (on considère qu'il n'est pas ko)

### Interragir avec la ville :

Une fois que les héros ont pioché et résolu leurs cartes villes :

-ils peuvent acheter des artefact, des équipements, des alliés, ou soigner des blessures.

-Le héros peut aussi vendre tout artefact, qu'il a collecté.

Pour vendre un artefact, on le défausse et on gagne la fortune notée sur la carte.

Lors de la vente d'un artefact dans une ville majeure, le héros défausse la carte artefact et gagne la fortune marquée sur la carte avec bonus +1

Le héros peut aussi acheter n'importe quel nombre de cartes (équipements, alliés pour 5 gloire chacune), ainsi que les objets communs pour le prix affiché sur la carte. Le héros peut aussi soigner ses blessures pour 1 gloire par blessure.

## Phase de fin :

- 1- mouvement zeppelin
- 2- aventure des Méchants
- 3- Test pour victoire
- 4- renouveler les artefacts
- 5- retour des héros

**1- Mouvement Zeppelin** : (pas dans le jeu de base)

**2- Aventure des Méchants** (pas dans le jeu de base)

**3- Test victoire** : Tout héros présent dans sa ville de départ avec au moins 15 fortunes lors de la phase de fin, gagne la partie (s'il y a égalité le plus fortuné gagne / si il y a encore égalité c'est celui qui a le plus de gloire qui gagne.)

**4- Renouveler les artefacts du plateau** : Pour chaque artefact découvert durant ce tour, une nouvelle combinaison artefact/aventure est piochée, puis placée sur un lieu aléatoire à la place de l'ancien. Il doit toujours y avoir 4 artefacts présent sur le bord du plateau à la fin du tour. (Certains éléments du mode avancé peuvent augmenter ce nombre)

**Retour des héros** : Tout héros qui était ko, se relève.

## DANGERS ET CLIFFHANGERS (suspens)

Les cartes danger sont à double face : d'un coté le danger, et de l'autre le cliffhanger résultant d'un échec au test danger.

**Le deck danger** :

Important : Il faut orienter toutes les cartes danger du deck, sur leurs mêmes faces.

**Mélanger avant chaque pioche** :

Le deck danger doit être mélangé avant chaque pioche.

Quand une carte est piochée, elle est prise en dessous ou au milieu du paquet.

Quand elle est défaussée une carte danger retourne dans le deck. Ensuite celui-ci est remélangé

**Piocher en dessous**

L'autre façon de manipuler les cartes danger, c'est de disposer le deck danger avec les faces dangers cachées ! On peut ainsi piocher sur le dessous du deck, puis on la pose sur la table avec la « face danger » visible.

Les cartes danger seront défaussées sur le dessus du deck (toujours avec la face danger cachée).

De cette façon, l'ensemble des cartes tournera avant qu'une carte n'apparaisse à nouveau

**Tests et options**

Les dangers exigent de passer des tests. Souvent il y a le mot (ou) entre ces test qui permet un choix. Quand il y a le mot (et) cela impose les 2 tests. Mais il reste possible de choisir l'ordre.

### Combat :

Souvent aux cotés des tests capacité d'un danger, il y a une option pour directement combattre. Si le héros choisit cette option, au lieu de faire le test, le danger sera vaincu en battant l'ennemi, ou en réussissant à s'échapper de l'ennemi !

Note : Dans un combat, la « gloire » de la carte danger n'est pas utilisée, par contre on utilise celle de l'ennemi lui même.

### Mots clés :

Comme les autres cartes, les dangers ont des mots clés sous l'image. (cela peut être une référence à d'autres cartes ou capacités)

Un test de danger/cliffhanger est associé à tous les « mots clés » correspondant à ce danger

### Par exemple :

La carte danger (BOAT CHASE) a les mots clés (driving, chase, water). Le test d'agilité (AGILITY) de cette carte, est donc considéré comme un test « driving », ou un test « chase », ou un test « water »



### Cliffhangers :

Comme décrit ci dessus dans la section « phase aventure », si un héros échoue a un test danger, son tour prend fin, et la carte Danger est retournée afin de révéler la situation de cliffhanger (*tension*) Cette face cliffhanger de la carte n'apparaît que lorsqu'on échoue au test Danger.

Un héros actuellement soumis à un cliffhanger, ne pourra pas bouger pendant la phase mouvement Il pourra quand même faire un jet de Dé, mais seulement pour obtenir un score de 1 qui lui rapportera une carte événement.

Durant la phase aventure du prochain round au lieu d'affronter le « danger » suivant, le héros devra vaincre le cliffhanger en cours, en réussissant des tests décrits sur le texte des cartes.

Si ce test cliffhanger échoue alors **le héros est mis KO !**

Rappel : Tout héros peut se surpasser afin obtenir quelques Dés supplémentaires, comme c'est expliqué dans la section « test de capacité »

Si le cliffhanger est vaincu, le héros remporte la gloire liée à ce cliffhanger. Il prend également le marqueur danger. Le héros a maintenant le choix entre poursuivre *la quête* ou *stopper*.



## Combats :

Quand ils chassent les artefacts, les héros seront souvent amenés à rencontrer de drôles d'individus! Qu'il s'agisse de truands ou de nazis, le combat est à peu près le même.

### Piocher une carte ennemie :

A chaque fois qu'un héros se retrouve en situation de combat, il doit préciser qui il combat. Ceci peut être un ennemi spécifique ( mafieux, ou zombie) dans tous les cas vous devrez utiliser la carte de référence ennemie.

La plupart du temps il sera dit de piocher une carte depuis le deck ennemi, ou , le deck nazi afin de savoir à qui vous êtes opposé ! Chaque ennemi a une valeur de gloire que le héros gagne si il le bat, il a aussi des Dés de combat, des blessures et des capacités spéciales. Chaque ennemi permet aussi un test d'évasion, au cas ou le héros voudrait fuir plutôt que combattre.



### Mot-clé « infanterie » uniquement !

Parfois quand vous combattez dans un espace confiné (sous marin / zeppelin) il est dit que si la carte piochée ne porte pas le mot clé infanterie, elle doit être défaussée et on pioche à nouveau.

Les mots-clés d'un ennemi sont énumérés sous l'image et le premier mot clé est toujours le type d'ennemi que la carte représente.

### Or nazi

Certaines cartes ont le mot clé «escorté».

Par exemple, la carte « nazi gold ».

Le terme « Escorté » correspond à un modificateur. Quand la carte qui arrive en jeu possède ce mot clé, une autre carte doit être piochée pour déterminer le type d'escorte. Il est possible d'avoir plusieurs cartes escortées pour un ennemi. Il suffit de les conserver et de les ajouter les unes aux autres jusqu'à trouver l'ennemi rattaché.



A noter : Ces cartes escortes ne sont pas utilisables en tant qu'infanterie seule, car comme c'est précisé, elles ne servent qu'à déterminer le type d'escorte et ne représentent nullement l'ennemi dans les autres cas !

### Rounds de combat : (p 16)

Chaque combat est divisé en rounds, durant chaque round le héros et l'ennemi s'attaquent simultanément. D'autres au contraire, stipulent qu'elles ne peuvent pas être utilisées « *durant un round de combat* ».

Cependant ces cartes peuvent quand même être utilisées,entre les rounds de combat.

Tout score de combat égal à 4,5,6 donne une touche
--

### Défense et blessures :

La valeur de défense d'un héros ou d'un ennemi, c'est le nombre de touches que celui-ci peut parer à chaque fois qu'ils reçoit des blessures. (donc durant chaque round de combat, un héros avec 1 en défense, peut parer le 1er coup porté par l'ennemi)

Chaque coup non paré, inflige 1 marqueur blessure. Quand il y a + de marqueurs blessures que de points de vie, c'est le KO !

### Collecte de la gloire :

Quand un ennemi est vaincu, le héros reçoit aussitôt la gloire indiquée sur la fiche ennemie. C'est également valable si le héros tombe KO en même temps que son adversaire (durant le même round).

### Fuir un combat :

Chaque ennemi a un test évasion défini en bas de sa carte. /  
A chaque round de combat, un héros peut décider de tenter de fuir le combat.

Quand le héros réussit le test d'évasion, l'ennemi est défaussé (sans faire de jet de combat) et le héros peut poursuivre son tour, sans collecter la gloire gagnée sur l'ennemi.

Si le test échoue, l'ennemi attaque le héros, (il fait un jet de combat normal contre le héros).

Note : le héros quand à lui ne peut plus faire de jet de combat, puisqu'il a tenté de fuir.

Au début du prochain round de combat, le héros doit décider si il tente un nouveau test d'évasion ou si il combat !?

### Les sbires ennemis :

Un sbire ennemi présent sur une zone du plateau, représente un nazi ou un truand, vous pouvez utiliser les cartes de référence ennemies pour connaître leurs caractéristiques. Il ne peut jamais y avoir + d'un ennemi placé sur la même zone. Si cela se produit, il faut piocher un lieu aléatoire pour placer ce nouveau sbire.



### Les mouvements et les combats des héros :

Si un héros entre dans une zone contenant un sbire ennemi, son mouvement prend fin et il doit aussitôt y avoir un combat (durant la phase mouvement). De cette façon les sbires bloquent ou ralentissent l'avancée du héros. Si un sbire apparaît dans la zone d'un héros, celui-ci doit aussitôt combattre le sbire en dehors de la séquence normale du tour.

### Évasion d'un figurine :

Si vous échappez à un combat avec l'ennemi, la figurine ennemi reste sur la zone et vous devez aussitôt vous déplacer sur un espace adjacent de votre choix.

## CARTE EVENEMENT :

Les cartes événement sont des bonus spéciaux qui peuvent être joués à n'importe quel moment (sauf indication contraire sur la carte), pour vous aider ou aider un autre héros, ou pour ralentir un adversaire. Il n'y a pas de limite au nombre de cartes qu'un joueur peut avoir en main. Toute carte événement jouée doit être lue à haute-voix .

Une fois l'effet de la carte résolu, celle-ci est défaussée (si elle a la mention - *remains in play*- elle reste en jeu à côté du plateau)

Les cartes événement notées : « *à jouer immédiatement* » se jouent dès qu'elles sont piochées.

Sauf mention contraire, ces cartes doivent toujours être utilisées après le fait d'avoir augmenté le niveau d'un héros, la relance d'un Dé.

C'est 1er joueur dans l'ordre du tour qui est prioritaire pour jouer ce type de carte.

### Cartes d'annulation :

Certaines cartes et capacités autorisent un joueur à annuler une autre carte qui a été jouée ou qui est en jeu. Quand une carte est annulée, son effet est immédiatement annulé et la carte est placée dans la défausse appropriée. Généralement on peut annuler une seule carte à la fois,

Attention : une carte événement ne peut pas être annulée après avoir provoqué le lancé ou la relance de 1 ou plusieurs dés.



## HEROS SUR LA MEME AVENTURE

Quand 2 héros ou + se retrouvent dans la même zone (en mode compétitif), recherchant le même artefact, on considère qu'ils font la course. Ces héros doivent alterner leurs pioches, puis leurs rencontres. (A pioche, ensuite c'est B qui pioche)

Ainsi les héros s'affrontant pour le même artefact, prennent des risques, ils devront décider s'ils poursuivent leur quête, avant de savoir si l'autre héros a perdu contre son danger.

Exemple : jack et shelly sont en compétition pour l'artefact « the spear of the ancient ». Jack passe en 1er, il affronte le danger et le surmonte. Il décide alors de *poursuivre son chemin*. Mais avant de poursuivre (donc de piocher le danger suivant), c'est au tour de shelly, d'affronter son 1er danger. Elle pioche, et échoue, provoquant une situation de « cliffhanger ». Comme jack avait déjà décidé de *poursuivre son chemin*, à son tour, il pioche un nouveau danger.

Il arrive qu'un héros pris dans une course, voit l'autre héros trouver l'artefact sous son nez. Si ça arrive, comme il avait décidé de poursuivre, il doit quand même piocher et affronter son nouveau danger, même s'il n'y a plus d'artefact à trouver. C'est le risque encouru !

## GAGNER LE JEU

Tout héros revenant dans sa ville de départ avec au moins 15 fortunes au moment de la phase finale, gagne le jeu.

En cas d'égalité, c'est la plus grosse fortune qui gagne. Si il y a encore égalité, c'est la plus grosse gloire qui l'emporte.

Vous êtes prêt pour le jeu compétitif !

## Éléments avancés

### Jungle épaisse

Il y a 5 zones sur le plateau, qui ont l'icône de jungle encerclé par du rouge, cela signale une jungle épaisse.

Les jungles épaisses du plateau sont :

*amazon jungle / amazon falls / heart of africa / congo jungle / indonesia jungle.*

A noter : sur ces cartes de lieux, il y a des plantes suspendues au bord de la carte + icône mélanger !



### Bonus de fortune :

Quand un artefact est localisé dans une jungle, il vaut **+2 en fortune**.

Placer les 2 fortunes sous le marqueur crâne du plateau.

Quand un héros collecte l'artefact, il prend les 2 pièces fortune.

Si l'artefact se trouve être un temple, les 2 pièces sont simplement ajoutées à la fortune du temple.

### Exploration :

Quand un héros se trouve dans une jungle épaisse durant la phase d'aventure, avant de s'emparer de l'artefact aventure, **il faut d'abord le trouver** :

Prendre un marqueur exploration et lancer un dé :

**Sur 4,5,6** vous trouvez l'aventure et commencez à piocher des dangers normalement.

**Sur 1,2 3** vous vous êtes perdu dans la jungle et donc pas d'aventure ce tour-ci.

Il faudra prendre un marqueur d'exploration lors de votre prochaine phase aventure (si vous n'avez pas bougé) puis relancer **2 Dés**, en suivant la même procédure.

Sur 4,5,6 vous trouvez enfin l'aventure, et vous commencez à piocher des dangers. Ce procédé se poursuit de tour en tour, jusqu'à ce que vous ayez trouvé l'aventure ou quitté la zone.

**Lorsque vous avez trouvé l'aventure et commencé à piocher des dangers, vous n'avez pas besoin d'explorer d'avantage**, (vous pouvez défausser tout marqueur exploration).

Si vous avez quitté l'endroit soit en ayant été bougé, soit en ayant été mis KO, et que vous revenez, vous devrez recommencer le processus et explorer pour entamer à nouveau cette aventure.



## Temples :

Certaines cartes artefacts représentent un endroit au lieu d'un objet. Exemple : les temples ! Elles ont une icône temple en bas à droite. Quand un artefact temple est mis sur le plateau en plus d'un pion crâne, une figurine temple doit être placée dans la même zone.



### Fortune de temple

Les temples ont une valeur de fortune élevée (imprimée sur leur carte).

Quand un temple entre en jeu, placer la valeur fortune indiquée sur sa carte artefact.

Au lieu d'obtenir cette fortune en collectant puis en vendant l'artefact. Le héros récupère la fortune en surmontant les dangers !

A chaque fois qu'un héros surmonte un danger (ou cliffhanger) il prend immédiatement 1 fortune de la carte temple.

### Le trésor du temple

Le héros qui récupère la dernière pièce fortune du temple, prend aussi la figurine temple ! Elle représente le trésor du temple et vaut l'équivalent d'un artefact dans le jeu. Il peut ensuite être vendue, volée, ou perdue....



Le trésor du temple peut se vendre en ville comme un artefact normal pour une valeur fortune de 3

### Danger et effondrement :

L'inconvénient des temples anciens c'est qu'ils sont toujours au bord de l'effondrement.

La valeur danger du temple (dans l'icône bouclier rouge) fonctionne un peu différemment d'un artefact normal =>

Au lieu de représenter le nombre de dangers que le héros doit vaincre pour découvrir l'artefact, il représente la fréquence à laquelle vous aurez besoin de tester pour savoir si le temple s'effondre.

Quand un héros s'aventure dans un temple, à chaque fois qu'il surmonte un danger, au lieu de collecter un marqueur danger pour lui, il le met sur la carte du temple !

Quand le nombre de marqueurs danger, atteint la valeur danger du temple, tous les pions dangers sont retirés et remplacés par un marqueur d'instabilité.

A ce moment vous devez tester un effondrement !

Lancer un Dé pour chaque marqueur d'instabilité sur le temple. Si un seul dé donne 1, le temple s'effondre aussitôt

Note : A la différence d'un artefact normal les marqueurs danger de chaque héros présent, s'additionnent et se mélangent sur le temple, cela rend les test d'effondrement très fréquents !

### Situation de cliffhanger sur le temple

Si un héros échoue face à un danger et se retrouve en cliffhanger dans le temple, on retire aussitôt tout marqueur danger posé sur le temple et on met à la place un marqueur d'instabilité.

Ensuite on teste aussitôt pour un effondrement .

### Effondrement :

Quand un temple s'effondre : défausser toute pièce de fortune restant sur ce temple et retirer la figurine *Temple* du plateau. Tout héros sur cette zone doit maintenant tenter une évasion !



Dans le coin droit (en bas) de la carte artefact il y a un test d'évasion.

Tout héros présent doit tenter une évasion ou être mis KO.

Important : Tout héros peut se surpasser afin d'obtenir quelques Dés d'aventure supplémentaires pour un test d'évasion (voir la section capacités)

## Texte spécial des cartes aventures :

Certaines des cartes artefact aventures ont un texte spécial imprimé sous le titre. Ce sont des mésaventures ou des modificateurs.

Quand ce texte spécial se réfère au **mot artefact** => ça signifie pour les temples : **trésor final** du temple.

## La voie aérienne

Un héros qui démarre son mouvement ou qui entre dans une ville au cours de son déplacement peut emprunter un vol allant vers une autre ville du plateau.

Le coût des vols est :

- \* 2 fortune pour aller vers toute ville majeure
- \* 3 fortune pour aller vers une ville mineure.

Seule compte la destination (pas l'endroit d'où on part !)

Le héros est aussitôt emmené à destination, et peut y poursuivre son mouvement.

*Par exemple : Duke est à Yucatan. Il bouge vers Mexico city. Depuis cet endroit il paye 2 fortune pour voler jusqu'à honk kong. Puis bouge d'un espace supplémentaire vers la chine.*

**Cela a consommé un mouvement de 3 cases + 2 pièces fortunes pour le vol !**

### Le zeppelin :

Le héros peut se faufiler dans un zeppelin nazi, et poursuivre ses aventure dans le ciel.

La figurine du zeppelin est placée dans un lieu aléatoire sur le plateau durant la mise en place et bougera à chaque tour, lors de la phase finale, en amassant de la fortune !

Le zeppelin peut aussi parachuter des soldats nazis !

Les règles complètes sont sur la fiche du zeppelin (double-face...le zeppelin de guerre sert uniquement en mode coopératif)

Les test pour se faufiler dans le zeppelin sont couverts plus loin.



## Les vilains :

Il y en a 6. chacun a sa figurine + sa carte.

Chaque méchant a une icône clan dans le coin supérieur gauche de sa carte.

### Piocher un méchant au hasard (mode compét.)

Les méchants n'apparaissent que lorsqu'ils sont mis en jeu par une carte. Quand une carte dit de piocher au hasard un méchant, mélanger le paquet de cartes *méchants*, qui ne sont pas en jeu, puis piochez en un.

Si cela arrive pendant une aventure, le méchant actuellement à l'extérieur du plateau, rejoindra la chasse à l'artefact. (comme expliqué ci-dessous.)

Parfois une carte demandera de piocher un méchant au hasard dans un clan particulier. Quand ça arrive, mélanger seulement les méchants de ce clan, puis piocher.

### Les cartes méchants:

Les méchants ont des aptitudes en défense, en blessures, et des capacités spéciales tout comme les héros, cependant ces aptitudes des méchants sont un peu différentes.

#### Recherche (Search) :

indique à quel point le méchant est doué pour la chasse à l'artefact et pour trouver les héros qui tentent de se faufiler parmi des siens.

**Combat :** Indique combien le méchant est doué pour le combat.



### Figurines de méchants :

Quand un méchant entre en jeu, placer sa figurine dans le même espace que le héros qui l'a pioché. Il y a au maximum 1 méchant par zone. Si un autre méchant arrive dans le même espace, on continue d'utiliser celui déjà présent.

A la différence des sbires, les méchants ne bloquent pas le mouvement des héros. Ils peuvent aussi occuper le même espace que les héros sans pour autant les forcer à combattre immédiatement.



### Se faufiler pour éviter le méchant :

Lorsqu'un méchant est dans l'aventure et qu'un héros voudrait *poursuivre sa quête* après avoir surmonté un danger, il doit en premier faire un Test «se faufiler» pour réussir à esquiver le méchant sans se faire repérer.

#### Test «se faufiler» :

Choisir un nombre de 1 à 6 / lancer un nombre de Dés équivalent à la valeur «*search*» du vilain.

Si un Dé tombe sur le nombre choisi, le test a échoué, et le **héros est découvert**.

En plus, pour tout score égal au chiffre choisi, le héros doit réaliser 1 round de combat unique, contre le méchant avant de s'occuper du prochain danger.

Si aucun score ne correspond au chiffre choisi, le héros a réussi à se faufiler et il peut poursuivre sa quête vers le danger suivant.

#### Note :

Un héros n'a besoin de se faufiler parmi les méchants, que lorsqu'il veut « *poursuivre son chemin* » Par contre s'il n'a fait que s'occuper d'un danger, puis a décidé de «*stopper*», => il n'est pas utile de se faufiler. (on considère que ses mouvements lents, suffisent à éviter toute détection.

### Agent diaboliques :

#### Important :

Sur les cartes dangers : « *Agents of evil* » le test danger correspond à l'action « *se faufiler* ».

Une fois que le danger est surmonté (soit en ayant réussi le test faufilement, soit en ayant vaincu le cliffhanger) le méchant est encore présent dans cette aventure, donc le héros devra réussir un test « faufilement » si il veut « *poursuivre sa quête* » comme si il était face à un danger normal.

### Combattre un méchant (p21)

A la différence d'un combat contre des ennemis normaux, un combat contre un méchant se déroule en un round unique (pas jusqu'à la mort) Le héros jette un nombre de dés (équivalents à son niveau de combat) en même temps que le vilain. Les touches sont résolues normalement et le combat **se finit**.

Note : Si ce combat est la conséquence d'un test «faufilement» du héros, cela se traduit encore par de multiples rounds de combat, (fonction du test de *faufilement*), plutôt que par un combat jusqu'à la mort.

Le héros gagne 1 gloire pour chaque touche portée au vilain,

#### IMPORTANT :

on prend en compte les touches et pas seulement les blessures !

Les héros ne peuvent pas échapper au combat contre un méchant . Un méchant qui a reçu un nombre de marqueurs blessure égal ou supérieur à sa « valeur blessure » est mis KO puis retiré du plateau.

## VILAINS DANS L'AVENTURE

En phase finale de chaque tour, pour chaque vilain participant à l'aventure, lancer un nombre de dés aventures équivalent à sa valeur « *search* ».

Un vilain a un malus -1 Dé d'aventure, pour chaque héros situé sur son espace.

Pour chaque score 4,5,6 le vilain obtient un succès et il met un marqueur danger sur sa carte vilain.

Sur 1 le vilain est blessé, et il encaisse un marqueur blessure (sans défense possible)

Si un vilain collecte un nombre de **marqueurs danger** égal à la valeur danger de l'artefact, il a alors récupéré celui ci. Placer alors l'artefact sur un coté de la table pour montrer que le vilain l'a en sa possession. Le vilain ignore tout texte spécial sur une carte artefact aventure.

Un vilain dans un temple ajoutera un marqueur danger au temple, et collectera une « fortune » pour chaque succès obtenu (comme un héros qui vaincrait un danger .)

Toute fortune collectée doit aussi être placée à coté du plateau pour montrer que le vilain la possède .

Tout vilain présent dans l'aventure quand l'artefact est collecté (par le héros ou le vilain lui même) est retiré du plateau

### Vilains et temples qui s'effondrent :

Un vilain dans un temple qui s'effondre, n'a pas à faire de test d'évasion comme un héros.

A la place le vilain reçoit simplement des blessures (1D6 blessures) puis il est retiré du plateau.

### Vilains nazi :

Les vilains nazis ont un bonus additionnel, puisqu'ils voyagent toujours avec des soldats en guise de garde du corps.

A chaque fois qu'un méchant nazi entre en jeu, il est placé sur le plateau avec 2 sbires nazis (garde du corps)



Ces sbires n'agissent pas comme des soldats nazis normaux (ils ne bloquent pas les mouvements du héros et ne se battent pas séparément du méchant.

Par contre, le vilain qu'ils accompagnent gagne +1 combat et +1 blessure pour chaque garde actuellement avec lui. Par conséquent, aussi longtemps que le méchant nazi a un ou plusieurs garde du corps avec lui, le méchant ne souffre pas malus (-1 Dé aventure) pour un héros dans sa zone.

Quand le méchant reçoit des dégâts, la 1<sup>ère</sup> blessure qu'il reçoit est toujours attribuée à ses gardes du corps, on retire 1 garde par blessure attribuée au vilain en défense.

Au delà toutes les blessures sont attribuées au méchant normalement.

Si il y déjà un soldat nazi sur la zone quand un méchant y est placé, le méchant le prendra pour le convertir en un troisième garde du corps.

Tout garde du corps encore avec le méchant quand celui ci est retiré du plateau retourne dans la réserve de figurines.

S'il n'y a plus assez de figurines de sbire disponibles, le vilain reviendra en jeu avec seulement 1 ou 0 garde du corps.

### Or nazi avec un méchant :

Quand une carte «*or nazi*» portant la mention «*escorte*» est piochée et qu'elle est suivie par la pioche d'une carte «ennemi nazi» représentant un méchant => ce méchant escortera l'or.

Comme un combat contre le méchant, n'est pas un combat à mort, ça fonctionne un peu différemment .

On regarde qui fait le plus de blessures à l'autre. Si c'est le héros qui l'emporte (en comptant la mort des garde du corps.), il parvient à voler l'or nazi.

Sinon, la fortune n'est pas prise.

## LE JEU COOPERATIF

En mode coopératif les héros sont ensemble pour lutter contre une organisation (gérée automatiquement par le jeu) Les méchants recherchent les anciens artefacts. Seuls les héros peuvent les stopper !

### Mise en place du jeu coopératif

Installation comme le mode compétitif avec quelques détails en +. voir la liste qui suit :

**\*Placer le deck MECHANT EVENT**

**\*Placer la piste**

**\*Sélectionner et placer le clan du méchant :**

Le joueur décide quel clan il veut combattre..

placer la fiche clan, les avant-postes et la charte du vilain (visible de tous).

**\*Sélectionner et placer les méchants :**

Mélanger toutes les cartes méchants qui font partie du clan choisi, puis piocher en au hasard et placez les en rang (de gauche à droite près de la fiche clan).

Ce sont les méchants considérés comme actifs. Leur nombre varie (2 ou 3) selon le nombre de héros en jeu (voir la charte ci dessous)

**\*Placer les figurines du méchant :**

Prendre la 1ère figurine de méchant actif. (sur la gauche du rang) et la mettre sur le plateau dans la même zone que l'artefact aventure ayant la plus grosse valeur fortune.

Si il y en a 2 pareils, choisissez l'artefact avec la + grosse valeur fortune et la + petite valeur danger.

Si il y a encore égalité c'est le joueur qui décide du lieu.

Prendre le second méchant actif, et le placer sur la carte vilain. (il est prêt)

Si un 3eme méchant est utilisé, placer sa figurine sur la « carte méchant », mais en la couchant sur son flanc.

### \*Placer l'avant poste initial :

Chaque clan de méchant a un type d'avant poste lui correspondant (une base secrète) et il démarre habituellement le jeu avec un avant poste sur le plateau.

Ceci est décrit dans la fiche d'organisation du méchant.

### \*Victoire en mode coopératif :

En coopératif les héros travaillent ensemble pour obtenir une fortune regroupée. Le montant nécessaire pour gagner dépend du nombre de héros en jeu (voir la charte suivante)

La charte décrit aussi combien de vilains le héros affrontera et de quoi ont besoin les vilains pour faire progresser la piste du mal !

<b>joueurs</b>	<b>fortune</b>	<b>méchants</b>	<b>Piste du vilain</b>
1	15	2	20
2	20	2	15
3	30	2	15
4	40	2	15
5	45	3	20
6	55	3	20
7	55	3	20
8	60	3	20

### Fortune partagée :

Comme les héros travaillent ensemble la totalité des gains est réunie.

Tout héros est autorisé à utiliser ou perdre la fortune de l'équipe.

Important : en jeu coopératif, les héros ne perdent de fortune quand ils sont KO.
---

### Gloire individuelle :

La gloire est gagnée individuellement. Si plusieurs héros travaillent ensemble dans un combat ou pour surmonter un danger, ou une aventure, ils récupèrent **chacun** le total de gloire !

## Le tour de jeu :

En mode coopératif c'est un peu comme en compétitif sauf qu'il y a une phase vilain en + (avant la phase finale)

- 1) phase initiative
- 2) phase mouvements
- 3) phase aventure
- 4) phase méchant
- 5) phase finale

## phase Initiative, mouvement et aventure.

Ça fonctionne comme en compétitif avec des jets d'initiative, des phases mouvement, des phases aventure.

La différence, c'est les décisions collectives pour savoir qui ira à la chasse de l'artefact, qui veut travailler en commun, ou pour savoir s'ils préfèrent se répartir sur le plateau afin de couvrir + de surface.

### Echanger équipements et alliés :

Les héros sur la même zone durant la phase aventure peuvent échanger artefact, objets communs, équipements /cartes alliées.

Vous ne pouvez échanger ni cartes événements, ni cartes villes, ni jetons de gloire.

### Travail collectif sur une aventure :

Quand 2 héros ou plus sont sur la même aventure artefact, ils travaillent ensemble pour vaincre les dangers ou battre les ennemis. Le héros pioche 1 danger pour l'ensemble des joueurs, puis il décide quel héros fait le test. Si il y a plusieurs tests à faire, il doit choisir comment répartir ceux-ci entre les héros. (tout peut être fait par le même héros)

Tout héros présent, qui n'est pas celui réalisant le test actuel est autorisé à *se dépasser* pour ajouter 1Dé bonus d'aventure. (Même s'il ne s'agit pas d'un cliffhanger)

Si un test échoue, tout le monde échoue et le danger se transforme en cliffhanger

Si le test réussit, les héros choisissent entre *poursuivre leur quête* ou *stopper*.

Tout héros qui décide de *stopper* ne prend plus part à l'aventure pour ce tour.

### Multiple héros en combat :

Si les héros se retrouvent à plusieurs dans un combat contre un ennemi, ils doivent alterner les combats individuels contre l'ennemi jusqu'à la victoire, ou jusqu'au KO, ou jusqu'à ce que chacun s'échappe (c'est à dire qu'un 1er joueur réalise un round de combat contre l'ennemi, puis que le deuxième round de combat est effectué par le 2eme joueur et ainsi de suite).

Ils peuvent choisir dans quel ordre combattre.

Quand vient le combat avec un méchant, chaque héros doit combattre !



### Tests d'évasion et test « faufilement »

Ces tests sont fait individuellement pour chaque héros (ennemis et temples qui s'effondrent)

Les tests de faufilement fonctionnent un peu différemment des autres : chaque héros choisit le nombre avec lequel il veut tenter le test.

Ensuite on lance les dés (1 fois pour chacun)...les héros peuvent prendre le même nombre, ou en prendre chacun un différent.

Pour chaque score égal au chiffre choisit par le héros : le héros doit combattre contre le méchant.

### Collecter de la gloire et récupérer les artefacts :

Quand les héros gagnent de la gloire pour avoir battu l'ennemi ou surmonter un danger, chaque héros ramasse la quantité de gloire complète en fonction de qui a passé le test. Quand un groupe de héros récupère un artefact, il doivent décider lequel d'entre eux le transportera.

### Détruire un avant-poste :

Si un héros détruit un avant-postes de clan., il retire l'avant poste du jeu et gagne un bonus. Le héros doit choisir entre voler n'importe quel artefact que les méchants avaient récupéré ou prendre toute la fortune que le méchant possède.

Il recule aussi le marqueur des méchants sur la piste, de 1D3 cases en arrière. (mais pas au delà de zéro)



### Phase du vilain : (rajoutée par rapport au mode compétitif)

- 1) piocher : événement vilain
- 2) Avant poste / avancée du zeppelin
- 3) Etape aventure du méchant

### Vilain events :

Le deck « *vilain event* » sert au méchant à gagner des bonus. Et il permet de libérer des choses démoniaques contre les héros.

La 1ere étape de cette phase c'est de piocher une carte « vilain event » et de la lire à haute voix.

Un des événements existe en plusieurs copies => « *vile tactics.* »

Cette carte stipule de réaliser un test sur le tableau du clan des méchants. Et elle donne le résultat.

### Méchant aléatoire en jeu :

Parfois une carte événement vilain dit de sélectionner un méchant en jeu de façon aléatoire.

Lorsque c'est le cas, toutes les cartes représentant les méchants en jeu sont mélangées, puis on en pioche une.

A noter : l'expression « *les méchants en jeu* » désigne tous les méchants du plateau + ceux qui attendent sur leur base arrière (alignés en rang près de la fiche du clan.)

### Avant postes et zeppelins :

Chaque clan a son type d'avant poste. Chaque avant poste a une capacité spéciale qui est activée à chaque tour lors de l'étape « **outpost step** » (phase du méchant).

Les règles pour un avant-poste de clan se trouvent à l'arrière de la fiche du clan

Le zeppelin est normalement utilisé en jeu compétitif, il survole le plateau, et parachute éventuellement des soldats nazis.

En jeu coopératif : Le zeppelin est seulement utilisé pour affronter les nazis (dans ce cas il est utilisé en tant que zeppelin de guerre)

Si le zeppelin de guerre est en jeu, il agit durant l'étape **outpost/zeppelin step** (phase du méchant)

Les règles pour le zeppelin de guerre sont décrites sur la fiche zeppelin

### État des méchants :

la différence entre compétitif et coopératif, c'est qu'en coopératif le méchant a un rôle plus actif !!!

Durant la phase méchant, le méchant en jeu sur le plateau et recherche activement des artefacts.

### État statistique des méchant :

En mode coopératif, ils peuvent se trouver dans 4 états :

Déployé : Une figurine de méchant est sur le plateau, et prend part à l'aventure pour la chasse à l'artefact.

Prêt = la figurine est sur sa carte méchant et attends d'être déployée sur le plateau

Retardé = la figurine est sur sa carte méchant, en position couchée (elle n'est pas prête)

KO = La fig est couchée sur sa carte méchant, et la carte est basculée à l'envers pour montrer qu'elle est actuellement KO

Au début du jeu, le 1er vilain actif du rang est mis sur le plateau, le 2eme est placé sur sa carte vilain (position : prêt). Et si on utilise le 3eme il commence le jeu en état « retardé »

### Actions du vilain :

Durant l'étape 3 => Étape **aventure du vilain** => elle a lieu à chaque tour : Chaque vilain a le droit d'agir.

En commençant avec la carte vilain, située sur le rang à gauche.

Un vilain utilise une action en tenant compte de son état actuel :

KO = un méchant qui est actuellement KO retournera sa carte méchant pour redevenir « retardé »

Retardé = un méchant qui est actuellement retardé relève sa fig, pour montrer qu'il redevient « prêt »

Prêt = Un méchant qui est actuellement prêt sera déployé sur le plateau prêt de l'artefact ayant la + grosse valeur fortune et sans autre méchant dans la zone

Déployée = Un méchant qui est déjà déployé sur le plateau prendra part à l'aventure et jettera les Dés pour essayer de s'emparer de l'artefact

### Rechercher des artefacts :

En mode coopératif, les méchants recherchent des artefacts exactement comme décrit pour les éléments avancés du jeu. Ils lancent un nombre de Dés aventure égal à leurs « valeurs search » (-1 Dé pour chaque héros présent dans leur espace)

\* sur 4,5,6 il prennent un marqueur danger

\* sur 1 ils reçoivent une blessure, sans pouvoir parer !

Toute fortune collectée par le méchant est stockée près de sa fiche de clan, comme pour les artefacts.

Les pièces trésor du temple comptent en tant qu'artefact, quand elles sont collectées et font donc avancer la piste du méchant.  
(les cartes artefact/aventure ne restent pas en jeu et sont défaussées).

Un méchant en jungle profonde aura besoin d'explorer pour trouver l'artefact.(comme un héros)

### Retourner à la base :

Si un méchant est retiré pour avoir reçu trop de blessures, il retourne à la base, et devient **KO**

Si un méchant est retiré pour avoir retrouvé l'artefact : il retourne à la base, et devient «**Prêt**»

Si un méchant est retiré (le héros a retrouvé l'artefact, ou le temple s'effondre) : il devient **Retardé** (il est couché)

**la piste du méchant** :Elle sert à voir la progression du mal

La piste évolue comme suit :

**2 cases vers l'avant** à chaque fois que le méchant collecte un artefact

**1 case vers l'avant**, à chaque fois que le méchant collecte un groupe de 3 fortunes (cette fortune retourne dans la réserve)

**1 case vers l'avant.** A chaque fois qu'un sbire est placé sur une zone qui en contient déjà un. (ou qu'il ne peut pas être placé sur la zone car il n'y a plus de figurines disponibles.)

-certaines cartes et capacités agissent aussi sur la piste.

### Phase finale :

Il faut remplacer les artefacts manquant sur le plateau.

Et tout héros qui était KO ce tour, voit sa figurine remise debout.

## Gagner et perdre :

Si la piste atteint le chiffre nécessaire à la victoire du méchant, le héros perd aussitôt

Si le héros atteint la fortune indiquée il gagne !

