



La lecture de ce livret vous dévoilera les principales règles du jeu. Afin de conserver l'effet de surprise, certaines règles intervenant plus tard dans la campagne ont été retirées.

En cours de rédaction

Ce livret est en cours de rédaction.

La mise en page reste à faire.

ATTENTION !
N'OUVREZ PAS CE LIVRET AVANT D'AVOIR
COMMENCÉ À LIRE LE LIVRET DE CAMPAGNE.

LIVRET DE RÈGLES

A	
Accomplir un objectif	6
Anonyme	10.1
Assassin (choisir un)	14
Assassins (phase des)	3
Attaquer (Assassins)	15
Arme (utiliser)	15
Armure	19
B	
Blessures	26
C	
Cacher les cadavres	16
Cachette	28
Cadavre (cacher les)	16
Canal	31
Choisir un Assassin	14
Coffre	18
Combat de la garde	24
Combattre (Assassins)	15
Compagnons	27
Courtisanes	27
D	
Déplacement de la garde	23
Deux niveaux en parallèle (mise en place)	32
Deux niveaux en parallèle (jouer sur)	33
E	
Échec d'une Mémoire	10
Économiser 1 	20
Effondrement	29



Éliminé (Assassins)	26
Équipement	5
État Critique	26
État d'Alerte	13
Événement (phase ou carte)	2
F	
Fin de tour	4
Furtivité	10.1
G	
H	
I	
J	
K	
L	
M	
Mémoire (échec)	10
Mercenaires	27
Mouvement de la garde	23
N	
Niveaux en parallèle (mise en place)	32
Niveaux en parallèle (jouer sur des)	33
O	
Objectif	6
Ouvrir un Coffre	18
P	
Phase de la garde	22
Phase de fin de tour	4
Phase des Assassins	3
Phase Événement	2
Poursuite	21
Q	
Quartier Général (QG)	30



R	
Renfort de la garde	25
Recherché	12
S	
Santé des Assassins	26
Station (de voyage rapide)	9
Synchro 100%	7
Synchronisation	17
T	
Test de Détection	11
Tirer (Assassins)	15
Tour (bâtiment)	17
Tour de jeu	1
Trophées	7
U	
Utiliser une arme	15
V	
Voleurs	27
W	
X	
Y	
Z	



1/ Tour de jeu

Chaque tour comprend 4 phases qui se déroulent dans cet ordre :

I/ Phase Événement : piochez une carte événement et appliquez son effet.

II/ Phase des Assassins : chaque Assassin agit avec ses  dans l'ordre de votre choix.

III/ Phase de la garde : les gardes se déplacent, combattent s'il y a lieu, puis de nouveaux renforts entrent en jeu.

Note : Ignorez cette Phase pour votre première Mémoire. Vous la découvrirez plus tard...

IV/ Phase de fin de tour : Vérifiez s'il faut démarrer un nouveau tour de jeu.

2/ Phase Événement

Chaque tour de jeu débute par la pioche d'une carte Événement (les joueurs décident qui pioche cette carte mais son effet s'applique à tous les joueurs). Placez cette carte, face visible, à côté du niveau ; elle y restera pour toute la durée du tour.

L'effet d'une carte Événement s'applique immédiatement, sauf si le texte de cette carte commence en précisant le moment où l'événement a lieu.



La carte « Nuit Noire » commence par « Pendant ce tour... » : l'effet de cette carte s'applique pendant toute la durée du tour de jeu.

3/ Phases des Assassins

Au début de chaque tour, placez 3  sur les emplacements dédiés de chaque plateau d'Assassin. Il est ensuite recommandé d'établir ensemble une stratégie avant d'agir.



Ces 3  symbolisent les 3 actions qu'un Assassin peut effectuer chaque tour. Ces  peuvent être utilisés dans l'ordre de votre choix (y compris en alternant les joueurs). Ce choix est important ! *Exemple : le joueur A dépense 1 , puis le joueur B dépense 2 , le joueur A dépense ses 2 derniers , le joueur C dépense ses 3  puis le joueur B dépense son dernier .* Chaque  dépensé est retiré de votre plateau d'Assassin.

Un Assassin peut effectuer plusieurs fois la même action, *par exemple attaquer deux fois*. Tout  non utilisé pendant la phase des Assassins est perdu (placez-le en dehors de votre plateau).

Actions des Assassins

- **Se déplacer** (coût : 1 )

Un Assassin se déplace vers une case adjacente non séparée par un mur (le déplacement en diagonale est interdit). Les cases de départ et d'arrivée peuvent être de n'importe quel type (toit ou sol par exemple). Placez la figurine où vous voulez sur la case d'arrivée à l'exception des 4 emplacements circulaires réservés aux gardes.

- **Échanger** (coût : 1 )

Tous les Assassins sur la tuile où se trouve l'Assassin qui a effectué cette action peuvent prendre ou donner autant de cartes équipement qu'ils le souhaitent (tous les joueurs doivent être d'accord).

4/ Phase de fin de tour

Vérifier le succès ou l'échec de la Mémoire :

Succès de la Mémoire

Une Mémoire est un succès une fois que TOUS ses Objectifs ont été accomplis et qu'1+ Assassin a quitté le niveau. Dans ce cas démontez ce niveau : les tuiles, figurines de Gardes et pions retournent dans la boîte de jeu.

Ensuite, si vous désirez continuer à jouer, démarrez la lecture de la Mémoire suivante dans le Livret de Campagne. Si vous vous voulez vous arrêter ici, vous allez sauvegarder votre partie : chaque joueur place tout ce que contient son plateau d'Assassin, ainsi que la figurine de son Assassin et les autres cartes en sa possession dans sa boîte de sauvegarde.

Échec de la Mémoire

La Mémoire échoue dès que l'une des conditions suivantes se produit :

- Tous les Assassins ont été éliminés

OU

- La Mémoire contenait une condition d'échec qui s'est réalisée. *Exemple : les Assassins avaient 5 tours pour accomplir l'objectif et ils n'ont pas réussi à temps.*

En cas d'échec, rendez-vous au point **10/ Échec d'une Mémoire**.

Tant qu'il reste 1+ assassin et/ou 1+ Objectif à accomplir, démarrez un nouveau tour de jeu :

- Défaussez la carte Événement piochée au début du tour si elle comprend le symbole ➡■. Si cette carte comprend le symbole ✂, écartez-la définitivement en la plaçant dans l'emplacement ✂ de la boîte de jeu.
- Retirez du jeu toute base rouge (●) non attachée à une figurine (vous découvrirez bientôt à quoi cela correspond).

5/ Équipement

Un Assassin peut utiliser uniquement l'équipement en sa possession : sur son plateau d'Assassin ou à côté de ce plateau. Il peut cependant stocker autant d'équipement qu'il le désire à côté de ce plateau.

CARTE ÉQUIPEMENT



1 - Type d'équipement.

2 - Valeur en florins.

3 - Numéro de l'enveloppe où cette carte a été découverte.



- 4 - Coût en  pour utiliser l'objet.
- 5 - Description et condition d'utilisation de cet Équipement.
- 6 - Placez cette carte sur l'emplacement de votre plateau d'Assassin comportant le même symbole. Une carte sans symbole est placée à côté de votre plateau.
- 7 -  : Cette carte doit être placée dans la défausse d'Équipement après utilisation ou si vous décidez de la revendre (après avoir accompli la Mémoire 0.4).
- 8 -  : Cette carte peut être utilisée à volonté. Si vous décidez de la revendre, elle est définitivement défaussée (placez-la dans l'emplacement  de la boîte de jeu).
- 9 - Point de règles dans ce livret contenant des informations complémentaires pour utiliser cet Équipement.



L'Épée commune est placée sur l'emplacement . Le Parachute reste sur le côté du plateau.

6/ Accomplir un objectif

Un pion Objectif symbolise un Objectif à accomplir, *par exemple une porte à ouvrir*.

Un Assassin qui se trouve sur une case avec un pion Objectif peut l'accomplir en dépensant le nombre de  indiqué sur ce pion.

ATTENTION !

Un Assassin recherché doit éliminer tous les gardes d'une case avant de pouvoir accomplir l'objectif qui s'y trouve. Un Assassin anonyme peut accomplir l'Objectif sans contrainte).

Une fois un Objectif accompli, retirez son pion du jeu.



Exemple : dépensez 2  pour accomplir cet Objectif.

Quand tous les Objectifs d'un niveau sont accomplis, les Assassins doivent quitter ce niveau en utilisant une Station (voir /9 **Station de Voyage Rapide**). Ensuite, démontez ce niveau : les tuiles, figurines de Gardes et pions retournent dans la boîte de jeu.

7/ Trophées

Les trophées ont pour but de mesurer l'excellence de votre équipe d'Assassins. Grâce à eux, vous pourrez vous

mesurer à vos amis qui jouent également à ce jeu !

Lorsque vous jouez une Mémoire, vous pouvez décider d'accomplir son objectif optionnel appelé « Synchro 100% ». Chaque fois que vous y parvenez, détachez le pion Trophée correspondant et insérez-le dans un emplacement disponible sur la barre de trophée.

Et comme rien ne remplace la pratique, vous venez de débloquent votre premier Trophée !



Détachez ce pion de la planche de trophée et ajoutez-le du côté rouge à votre barre de trophée.



9/ Station de Voyage Rapide



Les Assassins utilisent une Station pour entrer ou sortir d'un niveau. Un Assassin sur une case contenant une Station peut dépenser 1  pour quitter le niveau. Vous avez ensuite 2 options :

1/ Vous voulez quitter le niveau pour passer à la Mémoire suivante : laissez la figurine sur la table en attendant de mettre en place le niveau suivant.

2/ Vous voulez revenir en jeu, sur ce niveau ou sur un autre (vous découvrirez comment cela fonctionne plus tard) : placez la figurine de l'Assassin sur une case contenant une Station.

L'Assassin conserve tout ce qu'il possédait en entrant dans la Station (équipement, , , etc.).

ATTENTION !

Un Assassin doit être anonyme s'il veut utiliser une Station située sur une case où se trouve 1+ Garde. Les Gardes ne doivent en aucun cas découvrir ces entrées !

10/ Échec d'une Mémoire

Si vous échouez lors d'une Mémoire, ne terminez pas le tour de jeu et laissez le niveau en l'état. Placez vos Assassins dans un rayon de 2 cases autour d'une Station et restaurez 1  par niveau d'Assassin sur chaque plateau d'Assassin (au début du jeu les Assassins sont de niveau 1, donc ils récupèrent 1 ).

Puis démarrez un nouveau tour de jeu.

10.1/ Furtivité

Un Assassin anonyme est invisible aux yeux des Gardes : il ne peut **jamais** être pris pour cible. En revanche, quand un Assassin est recherché, les Gardes se déplaceront vers lui et l'attaqueront s'il est à portée. L'état d'un Assassin est représenté par sa figurine : si elle a une  (base rouge) autour de son socle, l'Assassin est recherché. Dans le cas contraire, il est anonyme.

Un Assassin recherché redevient anonyme dès qu'il se déplace sur une case adjacente **sans Garde** : retirez la  sous sa figurine et posez-la sur la case d'arrivée. *Ceci symbolise l'endroit où un Assassin recherché a été vu pour la dernière fois, les Gardes vont venir vérifier...*

Note : seuls les Assassins et certains des personnages qu'ils escortent peuvent être anonymes.

11/ Test de Détection

Dès qu'un Assassin anonyme pénètre sur une case contenant 1+ Garde, 1 Test de Détection est effectué simultanément pour l'ensemble des Gardes présents :

- Si  (état d'alerte non déclenché), rassemblez autant de  (dé(s) de détection **vert(s)**) qu'il y a de Gardes.
- Si  (état d'alerte déclenché), rassemblez autant de  (dé(s) de détection **rouge(s)**) qu'il y a de Gardes.

Lancez ces dés :

- Si vous n'obtenez aucun , l'Assassin reste anonyme.
- Si vous obtenez 1+ , l'Assassin est recherché et l'état d'alerte est immédiatement . Dans ce cas lisez les points **12/ Recherché** et **13/ État d'alerte**.

12/ Recherché

Un Assassin devient recherché dès :

- Qu'il utilise une arme ou un Équipement avec un symbole .
- Il y a eu 1+  lors un Test de Détection.

Placez une  sur le socle de la figurine de l'Assassin recherché. Un Assassin dont la figurine possède une  est **TOUJOURS** recherché, y compris s'il n'y a aucun Garde sur le niveau. *Les Gardes ont leurs informateurs parmi les citoyens.*

Un Assassin recherché qui se déplace sur une case contenant 1+ Garde ne peut pas redevenir anonyme.

13/ État d'Alerte

Quand l'État d'Alerte est déclenché dans un niveau, retournez le pion état d'alerte du côté  :

- Les renforts seront plus nombreux lors de la Phase de la Garde.
- Il est toujours possible pour les Assassins d'être anonymes.
- Vous DEVEZ utiliser des  pour chaque test de détection.

L'État d'Alerte reste  même si tous les Assassins sont redevenus anonymes ou s'il ne reste plus aucun Assassin en jeu.

Rappel : L'État d'Alerte d'un niveau est immédiatement activé si au moins une des deux conditions ci-dessous est réalisée :

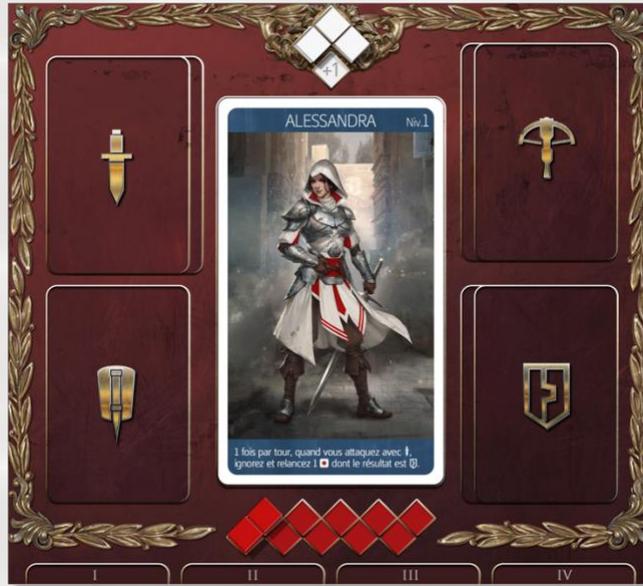
- Un équipement comportant le symbole  est utilisé.
- 1 Assassin est recherché.



14/ Choisir un Assassin

Chaque joueur sélectionne 1 des 4 cartes Assassin à disposition, ainsi que la figurine correspondante. Chaque carte Assassin dispose d'une capacité spéciale sous l'illustration.

Placez votre carte Assassin **du côté Niv. 1** (indiqué dans le coin supérieur droit) sur un plateau d'Assassin devant vous côté Assassin (voir image ci-dessous).



15/ Utiliser une arme (coût : 1)



Arme († ou †) : L'Assassin dépense 1 pour utiliser 1 carte Équipement en sa possession. Ensuite, suivez les 5 étapes suivantes dans l'ordre :

I/ Viser : Désignez 1 case à portée contenant au moins 1 Garde (voir ci-dessous).

À PORTÉE

La portée d'une attaque dépend du symbole sur l'arme utilisée :

† : la case où se trouve l'attaquant.

† : la case où se trouve l'attaquant ou toute case adjacente (sauf en diagonale) non séparée par un mur.

II/ Attaquer : Lancez autant de * (dés blancs) que le total de * sur la carte de l'arme utilisée.
Ensuite vérifiez le résultat pour chaque dé :

☐ = Échec.

* = 1 touche.

♠ = 1 touche ET déclenchement de la capacité spéciale de l'arme.

III/ ♠ Capacité spéciale de l'arme :

La capacité d'attaque de l'arme est déclenchée 1 fois maximum (ignorez tout ♠ supplémentaire).



IV/ Attribuer les touches : S'il y a plusieurs Gardes sur la case visée, décidez comment répartir vos touches. Le nombre de touches doit être au moins égal au total de ♦ sur la carte d'un Garde pour l'éliminer. Couchez chaque figurine de Garde éliminé. Si le total est inférieur, l'armure absorbe l'attaque et il ne se passe rien. S'il y a davantage de touches que de blessures à attribuer, ces touches sont perdues (elles ne peuvent pas toucher des Gardes situés sur une autre case).

Note : une attaque d'Assassin ne peut jamais toucher un autre Assassin.

V/ État d'alerte et changement d'état :

Appliquez l'effet de chaque symbole ci-dessous s'il est présent sur la carte de l'arme utilisée :

👁️ : L'attaquant est recherché. Placez une 🚫 sous le socle de cet Assassin.

🚨 : L'état d'alerte est déclenché. Retournez le pion côté 🚨.

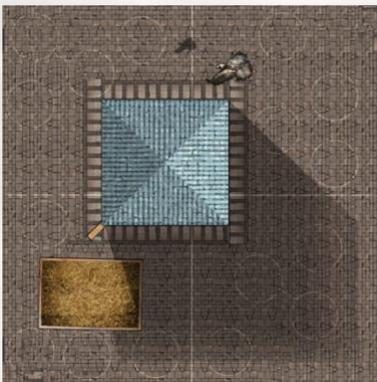
16/ Cacher les cadavres (coût : 1 🗡️)

Quand un Assassin se trouve sur une case contenant 1+ cadavre de Garde éliminé (figurine couchée), il peut faire disparaître autant de cadavres qu'il souhaite en dépensant 1 🗡️.

Placez ces figurines dans la boîte de jeu, puis piochez autant de carte Équipement que de cadavres cachés. Appliquez l'effet de toute carte « Investigation » éventuelle, puis **conservez 1** des carte restantes et placez le reste dans la défausse d'Équipement.

Astuce : si vous voulez ramasser davantage d'équipement, dépensez 1 🗡️ par cadavre caché.

17/ Tour (Bâtiment)



Tout Assassin anonyme se trouvant sur une des 4 cases en contact avec une tour peut dépenser 1 🗡️ pour l'escalader. Placez alors sa figurine sur le toit de la tour.

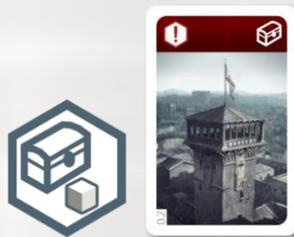
Dès qu'un Assassin se trouve en haut d'une tour, il effectue une « Synchronisation » et retourne la grande carte

avec une illustration de Tour de ce niveau.



Tout Assassin en haut d'une Tour reste anonyme quoi qu'il arrive et ne peut pas utiliser d'arme. Effectuer un saut de la foi pour descendre d'une tour coûte 0. Placez l'Assassin sur la case contenant la botte de paille sans effectuer de test de détection si des Gardes sont présents sur cette case. Note : le sommet d'une tour n'est pas considéré comme une case, ni comme un toit.

18/ Coffre



Pion et carte Coffre.

Vous devrez parfois placer un pion coffre sur un niveau. Un Assassin sur une case contenant un coffre doit dépenser 1 pour l'ouvrir. Ensuite il retourne 1 carte Coffre et retire ce pion du niveau.

19/ Armure

Armure () : placez-la carte sur l'emplacement dédié de votre plateau d'Assassin pour vous en équiper. Ajoutez autant de sur votre jauge de santé que vous en voyez sur cette carte. Si vous retirez cette armure, retirez autant de qu'elle vous en avait apporté.



20/ Économiser 1 (coût : 1)

Mise en place : à partir de maintenant, placez toujours un 4^{ème} à proximité de chaque plateau d'Assassin. Lorsque vous économisez 1, déplacez le que vous venez d'économiser sur l'emplacement "+1" disponible de votre plateau. Au début du tour suivant, vous récupèrerez 3 comme d'habitude, vous aurez donc un total de 4



- sur votre plateau d'Assassin. Vous pouvez utiliser 1 économisé dans l'une ou l'autre de ces situations :
 - Pendant la Phase des Assassins.
 - Pendant la Phase de la Garde, avant ou après - **jamais pendant** - une des Étapes de la Garde (voir **22/ Phase de la Garde**).

Note : tant qu'un 1 occupe l'emplacement dédié, vous ne pouvez jamais en économiser un second. Un économisé peut être conservé sans limite de temps jusqu'à ce que vous décidiez de l'utiliser.

Exemple 1 : un Assassin ayant économisé 1 a utilisé ses 3 pour éliminer à distance des Gardes occupant une case qu'il souhaitait rejoindre. Il a utilisé une arme avec le symbole ☹ : il est désormais recherché et en danger... L'Assassin utilise son économisé pour se déplacer sur la case maintenant dégagée et redevient anonyme.



21/ Poursuite

Un Assassin recherché qui quitte une case contenant 1+ Garde est poursuivi par la moitié d'entre eux arrondie au supérieur. La priorité est donnée aux Gardes qui peuvent poursuivre (ils ne sont pas sur un emplacement d'Objectif et peuvent se déplacer sur la case de destination, voir **23/ Déplacement des Gardes**). Tant qu'un Assassin a été poursuivi ne peut pas redevenir anonyme.

Les Gardes cessent toute poursuite s'il y a 1+ Assassin recherché sur la case où ils se trouvent.

Rappel : un Assassin recherché ne peut pas utiliser de Station s'il y a 1+ Garde sur sa case. *Ces Gardes ne doivent en aucun cas découvrir ces passages secrets !*

Exemple :

1^{er} : un Assassin recherché quitte une case avec 3 Gardes, 2 d'entre eux le suivent immédiatement. Ils entrent sur une case avec un Assassin anonyme. Un test de détection est effectué pour l'Assassin anonyme : il est maintenant recherché !

2^{ème} : L'Assassin recherché quitte encore une fois la case, les Gardes ne le poursuivent pas (ils restent sur la case l'Assassin qui a été détecté), l'Assassin recherché devient alors anonyme sur la case d'arrivée et pose sa sur sa case. Cette case contient une station de voyage rapide.

3^{ème} : L'Assassin recherché entre dans la station de voyage rapide (il est anonyme et il n'y a aucun Garde sur cette case).

22/ Phase de la Garde

Pendant la Phase de la Garde, les joueurs dirigent les Gardes pendant chacune des 3 étapes suivantes :

- Déplacement de la Garde.
- Combat de la Garde.
- Renfort de la Garde.

Note : la Phase de la Garde a lieu même si aucun Assassin n'est présent.

23/ Déplacement de la Garde

1/ Déterminer la direction pour TOUS les Gardes d'un niveau (2 options)

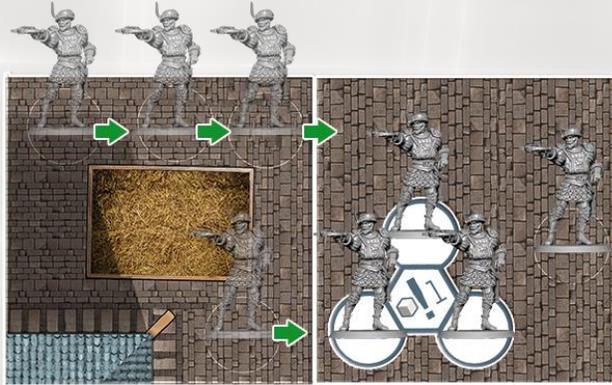
- **Priorité 1 :** s'il y a 1+ sur le Niveau (attaché à une figurine ou posé sur une case) : en direction de la la plus proche en suivant le chemin le plus court.

- **Priorité 2 :** S'il n'y a aucune : dans la direction indiquée par la boussole sur la carte Événement piochée au début du tour. Si la direction est ✨, soulevez environ la moitié du paquet de cartes Événement : la direction des Gardes est indiquée par la carte que vous voyez (reposez les cartes événement soulevées).

2/ Déplacer les Gardes d'un niveau

TOUS les Gardes se déplacent simultanément dans la direction déterminée. Déplacez chaque Garde sur la case en

contact (placez sa figurine sur un emplacement libre) :



Vous devez toujours déplacer en priorité les figurines de Gardes les plus proches de la direction déterminée ou de l'Assassin recherché, puis déplacer en dernier les Gardes les plus éloignés.

Si plusieurs Assassins recherchés sont à égale distance, les joueurs choisissent dans quelle direction ira chaque groupe de Gardes concerné.

ATTENTION !

À chaque fois qu'un Garde ou qu'un groupe de Gardes entre sur une case, il effectue 1 Test de Détection pour chaque élément suivant :

- Assassin anonyme.
- Cadavre (figurine de Garde couchée).

Un Garde ne peut jamais se déplacer :

- Si un mur bloque le déplacement.
- S'il se trouve sur l'emplacement d'un pion Objectif.
- S'il se trouve sur une case contenant un pion Objectif avec 1+ emplacement libre (dans ce cas, placez immédiatement la figurine sur cet emplacement).
- D'une case de sol vers une case de toit ou d'une case de toit vers une case de sol s'il n'y a pas d'échelle (▲) entre ces cases,
- Si un Assassin recherché est présent sur la case où il se trouve,
- Sur la case de destination contient déjà 4 Gardes,
- En utilisant une station de voyage rapide.

La direction déterminée au début de l'étape de Déplacement de la Garde reste valable pendant toute cette étape quoi qu'il arrive.

Exemple 1 : Pendant une Phase de Déplacement de la Garde où tous les Assassins sont anonymes, un Garde entre sur une case contenant un Assassin qui devient recherché suite au Test de Détection. Les Gardes qui n'ont pas encore bougé continuent de se déplacer dans la direction déterminée au début de l'étape de Déplacement de la Garde (pas vers l'Assassin recherché).



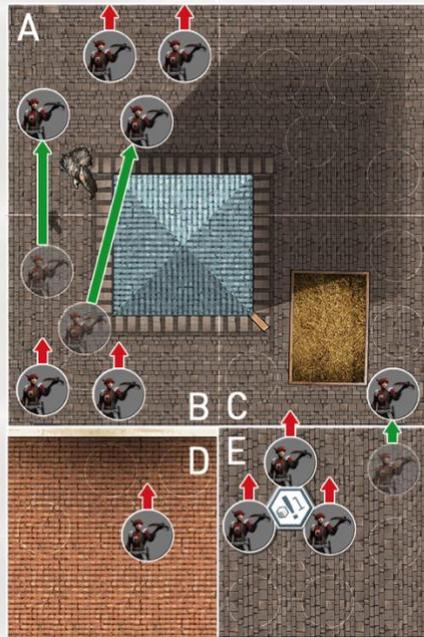
Exemple 2 (voir image ci-dessous) : les Gardes doivent se déplacer vers le nord.

Case **A** : les Gardes situés sur cette case ne peuvent pas se déplacer : il n'y a pas de case au nord.

Case **B** : 2 Gardes sur cette case se déplacent vers le nord, les deux autres ne peuvent pas se déplacer : il n'y a plus d'emplacement disponible sur A (les joueurs décident quels gardes déplacer).

Case **D** : le Garde ne peut pas se déplacer (il est bloqué par le mur présent sur cette case).

Case **E** : seul 1 Garde peut se déplacer (les 3 autres sont sur les emplacements d'un pion Objectif).



24/ Combat de la Garde

Les Gardes présents sur une même case sont considérés comme un groupe. Un groupe concentre toujours toutes ses attaques sur 1 case à portée contenant 1+ Assassin recherché. Chaque Garde peut effectuer 1 attaque maximum pendant chaque étape de combat dans cet ordre :

1/ Déclarer une attaque

Chaque groupe de Gardes cible par ordre de priorité :

I/ Sa propre case.

II/ Une case adjacente à condition d'être équipé d'une arme \uparrow . Si un groupe de Gardes peut tirer sur plusieurs cases adjacentes contenant des Assassins recherchés, les joueurs décident quelle sera la case visée.

2) Attaque

Rassemblez autant de \blacksquare (dés noirs) que le total de \star sur la carte des Gardes qui attaquent la case. Si plusieurs Assassins recherchés se trouvent sur la case attaquée, répartissez équitablement ces dés et placez-les à côté de chacun d'eux. Si un partage égal n'est pas possible, les joueurs décident comment attribuer le(s) dé(s) restant(s).

Puis lancez les dés :

\blacksquare = échec.

\star = 1 touche.

3) Attribution des touches

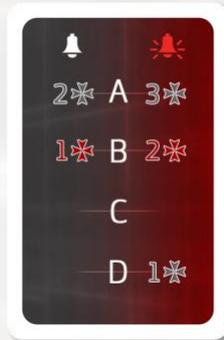
Chaque \star retire 1 \heartsuit à l'Assassin visé. Un Assassin qui ne dispose plus d'aucun \heartsuit se retrouve en état critique (voir

26/ Santé des Assassins). Les éventuelles touches restantes sont perdues.

25/ Renfort de la Garde

Piochez 1 carte Renfort.

Sélectionnez la colonne qui correspond à l'état d'alerte (🔔 ou 🔔). Placez le nombre et le type de Gardes (arbalétriers : gris ou élites : rouge) sur la case en contact avec le pion d'entrée des Gardes correspondant à la lettre indiquée.



Sur cet exemple, si l'alarme ne sonne pas : placez 2 Arbalétriers sur la case en contact avec le pion Entrée A et 1 Garde d'Élite sur la case en contact avec le pion Entrée B.

S'il ne reste plus assez de place sur une case pour accueillir les nouveaux Gardes, laissez-les dans leur réserve. S'il n'y a pas assez de figurine pour placer tous les renforts, retirez la quantité nécessaire de cadavres (figurines de Gardes couchées) sur la ou les cases qui en contiennent le plus sur le niveau concerné et placez-les avec les nouveaux renforts. Si malgré tout vous manquez encore de figurines, ignorez les figurines manquantes.

26/ Santé des assassins

État Critique

Un Assassin est en État Critique lorsque qu'il n'y a plus aucun 🟠 sur son plateau d'Assassin. Couchez sa figurine. Cet Assassin en État Critique ne peut absolument plus rien faire tant qu'il n'a pas été soigné.

Éliminé

Si personne ne vient soigner un Assassin en État Critique à l'aide d'un Remède avant la fin du tour suivant son État Critique, cet Assassin est Éliminé. Cet Assassin perd tout l'équipement qui se trouve en dehors de son plateau d'Assassin (placez ces cartes dans la défausse d'Équipement) mais il conserve l'Équipement présent sur son plateau d'Assassin.

Prenez la carte et la figurine de l'apprenti Assassin correspondant à la couleur de l'Assassin éliminé. Vous contrôlerez cet apprenti lors de la Mémoire suivante en attendant que votre assassin soit guéri et puisse revenir en jeu.

27/ Compagnons

Des temps en temps, des compagnons, tels que les voleurs, accompagneront les Assassins pour leur prêter main forte :

- sont toujours anonyme (n'effectuez pas de test de détection),
- disparaissent à la fin du tour où ils sont apparus.



28/ Cachette

1 Assassin qui entre sur une case contenant une Cachette peut s'y dissimuler (0 ). Placez sa figurine sur ce pion si les 2 conditions suivantes sont respectées :

- L'Assassin est anonyme.

ET

- La Cachette n'est pas occupée par un autre Assassin.

Un Assassin dans une cachette :

- Peut utiliser uniquement sa Lame Secrète pour attaquer.

- Ne subit pas de pas de Test de Détection lorsqu'1+ Garde entre sur la case où il se trouve.

- Peut sortir de la Cachette pour 0  (placez sa figurine sur la case où se trouve la Cachette). Lorsqu'un Assassin sort d'une cachette, il doit effectuer le Test de Détection si 1+ Garde est présent.

31/ Canal



Une case de canal est séparée en 2 zones :

- L'eau est réservée exclusivement aux Assassins. Tout autre type de personnage est éliminé s'il tombe dans l'eau. Attention : un Assassin dans l'eau ne peut *jamais* utiliser d'arme de jet ().
- Les **emplacements hors de l'eau** sont réservés exclusivement aux Gardes. Un Garde sur une tuile de canal peut utiliser son arme ( ou ) pour attaquer.

KICKSTARTER

Note pour les lecteurs de la campagne Kickstarter : nous espérons que vous avez maintenant une bonne idée du gameplay principal d'Assassin's Creed®: Brotherhood of Venice. Nous avons masqué les points de règles concernant des surprises qui arriveront pendant la campagne que nous ne voulons pas dévoiler ici ou qui sont encore en développement.



Symboles

-  Cube action
-  Cube de vie
-  Base rouge
-  Nombre d'Assassins dans la partie
-  Carte à écarter du jeu définitivement
-  à placer dans la défausse du même type
-  État d'alerte non actif
-  État d'alerte actif
-  Coffre
-  Carte spéciale
-  Dé des Assassins
-  Dé des gardes
-  Dés de détection si 
-  Dés de détection si 
-  Assassin détecté
-  Arme de mêlée
-  Arme de tir
-  Échec de l'attaque
-  1 touche
-  Capacité spéciale de l'arme activée

