


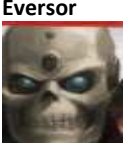


Les Assassins :

Noms	Actions	Caractéristiques	Habilités	Tactiques
Callidus 	Bouger 6 espaces Sprint 1Dé Synskin (soins) 2+ Shoot : 2 dés CC un dé+2	Résilience : 6+ Points de vie : 2	Acrobate : Peut passer à travers les adversaires mais pas y terminer son mouvement. Tape et court : Après une attaque au CC, elle peut faire un sprint gratuit qui n'annule pas le sprint normal auquel elle a droit.	Tactique primaire (3) : peut rejeter les dés après une attaque CC ratée. Tactique Omegon (1) : Elle devient invisible et ne peut être prise pour cible jusqu'à ce qu'elle fasse une autre action que sprinter.
Vindicare 	Bouger 6 espaces Sprint 1Dé Synskin (soins) 2+ Shoot : un dé+1 CC un dé	Résilience : 6+ Points de vie : 2	Tir mortel : S'il n'a pas bougé avant ce tour, son tir se fait avec un dé+2 et fait 2 blessures. Camouflage : Au-delà de 6 espaces, l'adversaire ne le voit pas.	Tactique primaire (2) : peut rejeter les dés après une attaque de tir ratée. Tactique Omegon(1) : Choisissez un ennemi à 6 espaces ou moins. Lui et ceux adjacents sont sonnés jusqu'au prochain tour des assassins.
Culexus 	Bouger 6 espaces Sprint 1Dé Synskin (soins) 2+ Shoot : 2 dés CC un dé+1	Résilience : 6+ Points de vie : 2	Ethérium : L'adversaire n'applique pas de modificateur de dé lorsqu'il l'attaque. Pariah : Les événements psychiques ne l'affecte pas. De plus, en cas d'évènement psychique, il a le droit de rejeter les dés d'un tir à son tour.	Tactique primaire(3) : Choisissez un ennemi à 6 espaces ou moins. Jetez un dé, sur 4+ il est sonné. Si c'est le Lord du Chaos il prend une blessure. Tactique Omegon(1) : Tous les ennemis à 6 cases ou moins sont sonnés jusqu'au prochain tour des assassins.
Eversor 	Bouger 6 espaces Sprint 1Dé Synskin (soins) 2+ Shoot : 2Dés CC 3dés	Résilience : 6+ Points de vie : 2	Hypermétabolisme : Jetez un dé lorsqu'il est touché, sur 5+ il l'ignore. Drogues de combat : Il peut faire 2 fois la même action dans un tour.	Tactique Primaire (3) : Peut faire une action de plus ce tour. Tactique Omegon(1) : Tous les assassins et les ennemis subissent une blessure sur 4+. Cette tactique tue l'Eversor.

LE Chaos

Type	Actions	Caractéristiques
Cultiste Autopistol	Tirer : 1dé Corps à corps : 2Dés	Résilience : 4+ Points de vie : 1
Cultiste Autogun	Tirer : 2Dés Corps à corps : 2dés	Résilience : 4+ Points de vie : 1
Chaos Marines	Tirer : 2dés +1 Corps à corps : 2Dés+1	Résilience : 5+ Points de vie : 2
Chaos Lord	Tirer : 2dés +2 Corps à corps : 3Dés+2	Résilience : 6+ Points de vie : 3

Habilité commune à tous les ennemis : Attaque de réaction : La première de chaque phase qu'un assassin passe dans la ligne de vue d'un ennemi en alerte, celui-ci fera un tir gratuit contre l'assassin. Si l'ennemi est adjacent, cela sera une attaque de corps à corps à la place.

Principes généraux :

Facing et ligne de vue: La direction vers laquelle est orientée une figurine déterminera son angle de vision pour la vérification des lignes de vue. La ligne de vue est obstruée par les murs et les autres figurines.

Adjacent : Les figurines adjacentes le sont orthogonalement. Les diagonales ne comptent pas.

Cas équivoque : Quand deux chemins ou deux cibles des adversaires sont possibles car obéissant aux mêmes exigences, les joueurs choisissent ensemble l'option retenue.

Sonné (Pions « Stunned ») : Un personnage sonné ne peut effectuer aucune action ni tactique et ne peut pas être en alerte.

Résilience : La résilience est le score à atteindre pour blesser un personnage (placez un compteur blessure à côté de la figurine).

Points de vie : S'il tombe à zéro le personnage meurt.

Actions : Les assassins résolvent 2 actions dans leur tour (Ils ne peuvent pas faire 2 fois la même action) :

Bouger : Déplacez votre personnages jusqu'à 6 espaces. Pas de mouvement en diagonale.

Sprint : C'est un mouvement additionnel, vous pouvez bouger d'un nombre de case égal au résultat d'un jet de dé.

Se soigner : Jetez un dé, sur 2 ou plus vous soignez une blessure.

CC (corps à corps) : Jetez le nombre de dé de votre caractéristique, gardez le plus haut résultat. Si celui-ci est supérieur à la résilience de votre adversaire vous le blessez. Sur une cible adjacente (rappel : pas en diagonale).

Tir : Identique au corps mais jusqu'à 6 cases avec la caractéristique Tir et en respectant les lignes de vue. Un ennemi en patrouille qui est ciblé mais ne meurt pas, passe en alerte.

Les tactiques : (ne compte pas comme une action) : Les assassins ont trois pions tactique primaire (utilisable 3 fois donc) et un pion tactique Omegon (pions triangulaires). Les tactiques peuvent être utilisées durant le tour de l'assassin en défaussant le pion concerné.

Mise en place :

Assemblez le plateau et mettez la salle du Lord à part. Les assassins démarrent la partie dans les quatre espaces d'infiltration. Jetez 4 dés et placez 4 cultistes avec des Autogun sur les points d'entrée correspondants (en cas de doublon placez le cultiste sur le point d'entrée le plus proche disponible). Placez le sorcier dans sa tuile avec l'orientation indiquée par la flèche et mélangez les cartes événements. Mélangez les chambres.

Les Chambres : Lorsque un assassin a une ligne de vue sur un emplacement de chambre, piochez autant de chambre qu'indiquez par le chiffre romain et placez celle ayant le nombre le plus bas en respectant l'orientation. Sur chaque étoile placez un Cultiste avec un autogun, si il manque des autoguns placez un cultiste avec un autopistol. L'assassin peut continuer son mouvement ou ses actions après avoir révélé la chambre. Avant qu'une chambre soit révélé, les ennemis ne peuvent travers les lignes blanches avant que la chambre soit révélée.

NB : Pour accéder à la salle du lord, un assassin doit terminer la phase assassin dans l'espace bleuté de la salle de contrôle (Room 11) afin d'activer le téléporter (Room 5), la téléportation s'effectue à la fin de la phase des assassins.

Le temple de Shades : Quand un assassin y pénètre jetez 3 dés pour déterminer où placer les 3 Marines du Chaos (sur les points d'entrée numérotés), s'ils sont en déjà en jeu, ils rejoignent quand même le temple.

Tour de jeu :

Phase des assassins : Les assassins font leurs actions (2 actions par assassin)

Phase du Chaos : 1/ Bougez le familier sur la piste de rituel d'un cran, arrivé à 16 la partie est perdue si le Lord n'est pas tué. Si un personnage est sur le numéro suivant de la piste, le familier se déplace sur le numéro suivant libre.

2/ Evènement : Piochez une carte événement et résolvez ses effets. Puis renouvelez l'opération pour chaque ennemi en alerte jusqu'à un maximum de 3 cartes supplémentaires.

3/ Ennemis en patrouille : Pour chaque ennemi en patrouille (pas en alerte), jetez un dé et déplacez le d'autant d'espace en suivant les flèches tant qu'il n'a pas d'assassin en ligne de vue et en respectant l'orientation (facing) imposée par les flèches. L'ordre de déplacement est choisi par les joueurs. Les ennemis peuvent passer par-dessus d'autres figurines ennemis et s'ils doivent terminer leur déplacement sur une autre figurine, augmentez leur mouvement de 1. Si un assassin rentre en ligne de vue à n'importe quel moment, l'ennemi s'arrête et passe en alerte.

4/ Ennemis en alerte : Les assassins choisissent l'ordre des résolutions. S'il est adjacent à un assassin, il s'oriente vers lui et fait une attaque au corps à corps. S'il a un assassin dans sa ligne de vue, il tire sur l'assassin le plus proche qu'il voit. S'il a déjà bougé pendant la phase suivante et qu'il n'a personne sur qui frapper ou tirer il ne fait rien de plus sinon il bouge de 1D6 cases vers l'assassin le plus proche et le chemin le plus court et prend l'orientation qu'il aurait prise s'il devait bouger d'une case supplémentaire.

5/ Hausse du niveau d'alerte : Tous les ennemis qui sont à 6 cases ou moins d'un autre ennemi ayant tiré ou effectué un corps à corps passent en alerte.