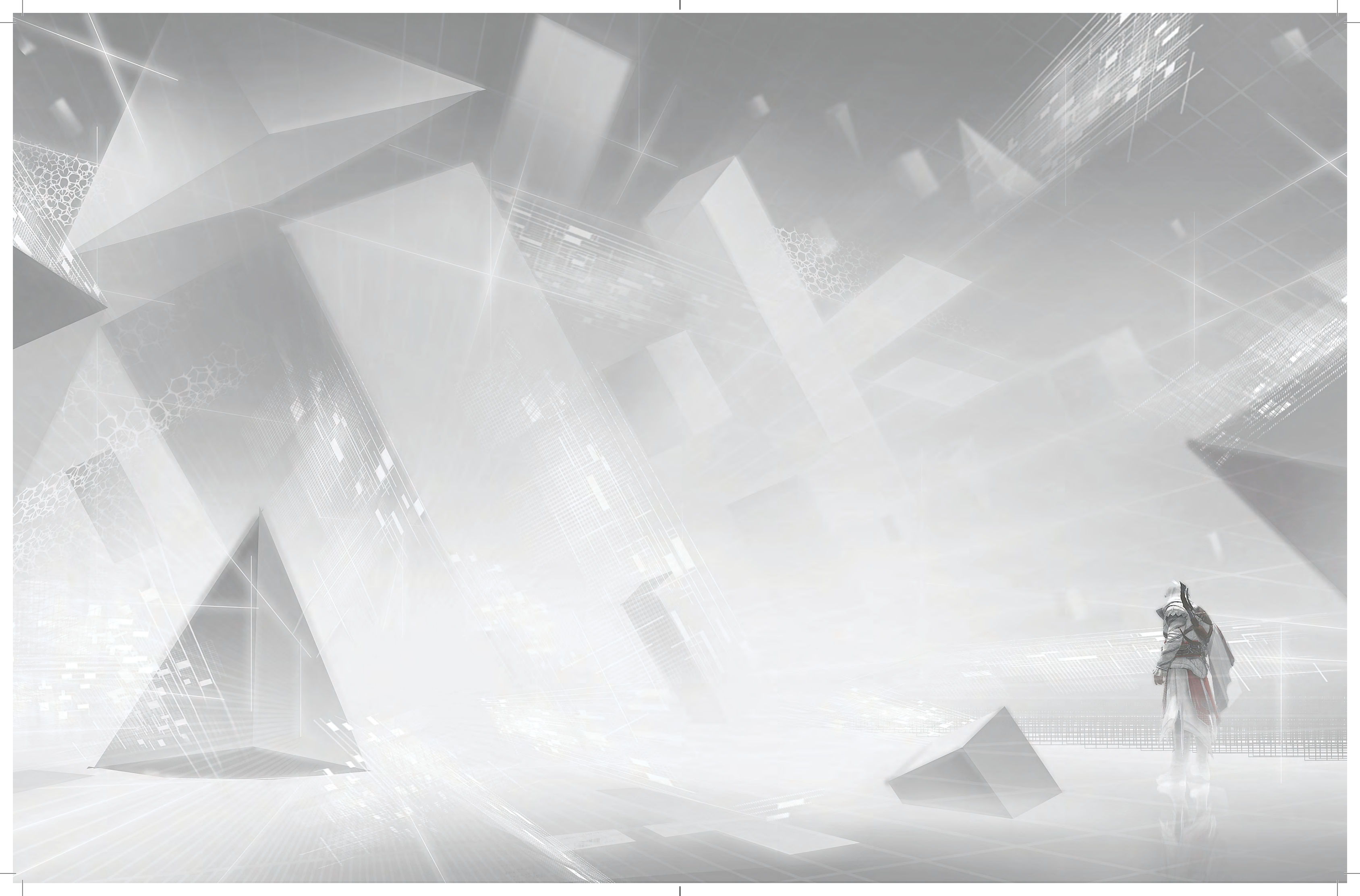


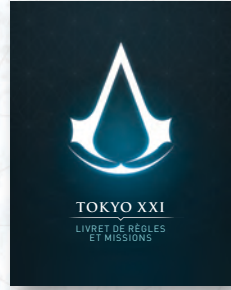


TOKYO XXI

LIVRET DE RÈGLES
ET MISSIONS



CONTENU DE LA BOÎTE



Ce livret de règles et missions



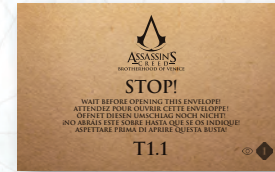
Layla Hassan



Rebecca Crane



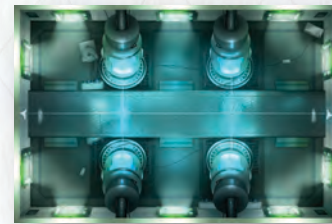
Kiyoshi Takakura



12 enveloppes



10 Chiens



Tuiles : 1 grande, 2 moyennes, 16 petites



10 Gardes Abstergo



71 petites cartes



5 Spectres



1 boîte secrète (1 figurine)



3 planches d'autocollants



55 grandes cartes

T1/ INTRODUCTION

Tokyo, aujourd'hui...

Un rapport alarmant issu d'un laboratoire secret d'Abstergo à Tokyo a été intercepté par l'Assassin Layla Hassan. Celui-ci évoque des expériences menées sur des sujets non-volontaires. Ces expériences semblent mettre en œuvre une analyse poussée d'artefacts Isu, une ancienne civilisation disparue.

La Confrérie ne peut se permettre de laisser de telles recherches aboutir. Si les Templiers arrivaient à en tirer des technologies avancées et à les greffer à des humains, même contre leur gré, ils pourraient aisément prendre un avantage décisif dans leur stratégie de domination mondiale.

Par chance, un des éléments clés de ces expériences a décidé de trahir les Templiers et de fournir des informations fiables aux Assassins...

Pour faire face à cette menace exceptionnelle, la Confrérie décide de réunir la meilleure équipe d'Assassins.

Notre mission est d'infiltrer les locaux d'Abstergo à Tokyo, d'enquêter sur ces expériences et de tout faire pour les arrêter. Notre source doit être protégée et si besoin extraite saine et sauve.

IMPORTANT

Nous vous recommandons fortement de terminer la campagne principale d'Assassin's Creed®: Brotherhood of Venice avant de commencer cette campagne.

Si vous ne le faites pas, vous allez découvrir prématurément des éléments secrets majeurs de la campagne principale.

Quoi que vous décidiez, vous devez connaître toutes les règles d'Assassin's Creed®: Brotherhood of Venice pour jouer cette campagne.

ABSTERGO INDUSTRIES

Cette megacorporation, créée en 1937, est issue d'une stratégie de l'Ordre du Temple pour transformer durablement le monde et le rendre conforme aux valeurs et visions des Templiers.

Aujourd'hui, c'est un conglomérat tentaculaire qui étend ses ailes sinistres sur des secteurs aussi variés que le médical, le pharmaceutique ou le jeu vidéo.

Abstergo est l'inventeur de l'Animus.

T2/ MISE EN PLACE

Les éléments avec un numéro dans un **carré bleu** (0) proviennent de la boîte d'Assassin's Creed®: Brotherhood of Venice ; ceux dont le numéro est dans un carré blanc (0) sont à prendre dans la boîte de cette extension.

SÉLECTION DES ASSASSINS

Ouvrez les 4 enveloppes des Assassins T.K, T.L, T.R et T.S. Lisez les instructions de chaque grande carte rouge à l'intérieur. Choisissez ensuite les Assassins qui vont participer à cette campagne (2).

Placez devant vous autant de plateaux d'Assassins que vous allez en jouer (1), puis ajoutez sur chaque plateau :

- ◆ Les cartes de chaque Assassin sélectionné (2).
- ◆ 3 + ceux correspondant à leur armure (3) et 3 (4), ainsi qu'1 (5) sur le côté.

RÉSERVE ET PLATEAU DES ENNEMIS

Constituez la Réserve des Ennemis avec les 10 figurines de Gardes Abstergo (8) et les 10 Chiens (9). Ajoutez-y les 10 figurines contenues dans la boîte secrète (10), pour un total de 20 Gardes Abstergo.

Placez sur la table le plateau de la boussole (14) et celui des Ennemis (15). Placez-y : 1 pion État d'Alerte côté (17) et les 8 cartes de Renfort des Ennemis (16) correspondant au nombre d'Assassins en jeu.

DÉS ET BASES ROUGES

Placez tous les dés (18) et les bases rouges (19) à proximité des joueurs.

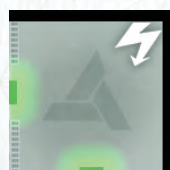
TERRAIN

Mettez en place le Terrain ci-contre. Pour cela vous aurez besoin des éléments suivants :

- ◆ Tuiles (6) (7). *Note : vous trouverez ces tuiles dans les boîtes d'Assassin's Creed®: Brotherhood of Venice et de cette extension.*



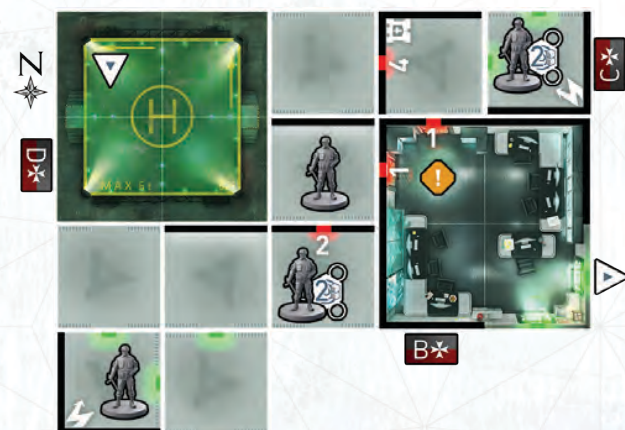
Tuile avec une porte 4 verrouillée (lumière rouge), deux murs et une Antenne



Tuile avec deux portes ouvertes (lumières vertes), deux murs et une Station de Recharge

- ◆ Figurines des Assassins et des Gardes (12). Vous trouverez la figurine de Shaun Hastings dans la boîte secrète (2) (13).

- ◆ Pions et Socles d'Objectif (11).



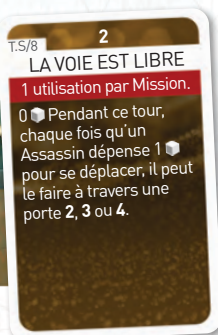
2x 4x 4x 1x 2x

T3/ TERRAIN

1. PORTES

Une case peut avoir 1+ porte verrouillée identifiée par un numéro 1, 2, 3 ou 4 et une lumière rouge au-dessus. Elle bloque le passage entre les deux cases qu'elle sépare **uniquement** aux Assassins/Alliés (pour les Ennemis, considérez que les portes sont toujours ouvertes). Les Assassins peuvent franchir une porte grâce à certaines cartes.

Note : un Personnage Escorté peut suivre un Assassin lorsqu'il franchit une porte.

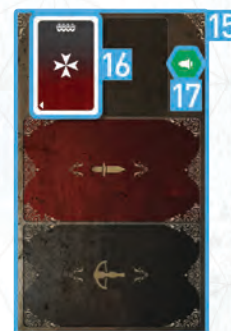
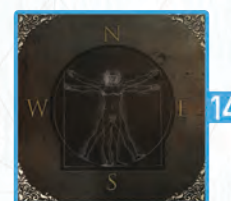
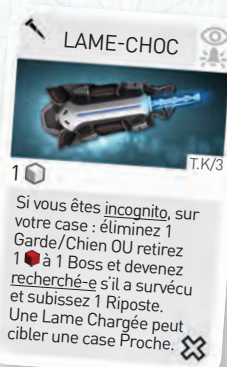


Exemple : Shaun était sur la case à droite. Il a utilisé une de ses cartes Aptitude permettant aux Assassins de franchir les Portes 2, 3 et 4. Il a ensuite utilisé 1 pour franchir la porte 3. Rebecca peut également franchir la porte 3 pendant ce tour en dépensant 1 si elle le souhaite.

2. STATION DE RECHARGE

Charger une Lame-Choc permet d'étendre sa portée à 1 case Proche (autre que celle où vous vous trouvez). Un Assassin qui dépense 1 sur une case avec le symbole Charge sa Lame-Choc. Pour cela, il doit être soit incognito, soit n'avoir aucun Ennemi sur la case où il se trouve s'il est recherché.

Placez 1 pion provenant de la boîte d'Assassin's Creed®: Brotherhood of Venice sur la carte de la Lame-Choc ainsi chargée (1 pion maximum par Lame-Choc). Dès



que vous utilisez une Lame-Choc sur une case Proche autre que celle où vous vous trouvez, retirez le pion de la carte.

3. ANTENNE

Un Assassin sur une case avec le symbole peut dépenser 1 pour se synchroniser et révéler la carte du Terrain où il se trouve. Pour cela, cet Assassin doit être soit incognito, soit n'avoir aucun Ennemi sur la case où il se trouve s'il est recherché.

4. ENTRÉE / SORTIE

Un pion triangulaire blanc sur une case représente une Entrée pour les Assassins. Lorsqu'il est placé en dehors du Terrain en contact avec une tuile, c'est une Sortie pour quitter le Terrain.

Les Entrées/Sorties s'utilisent selon les mêmes règles que les Stations de Voyage Rapide, sauf qu'on ne peut **pas** les utiliser pour se déplacer de l'une vers l'autre.

Après avoir accompli les Objectifs d'un Terrain, rejoignez la case en contact avec la Sortie et dépensez 1 pour le quitter.

Rappel : un Assassin/Allié doit être incognito s'il veut utiliser une Sortie située sur une case où se trouve 1+ Ennemi. Un Assassin/Allié recherché peut utiliser une Sortie s'il n'y a aucun Ennemi sur sa case. Dans ce cas, sa reste sur la case de la Sortie.

MISSION T1.1 ACCOMPLIE

Notre arrivée par les toits nous a permis de déjouer le système de sécurité. Il est certain que ces installations sont à la pointe de la technologie en matière de sécurité. Cela confirme l'importance de ce qui se passe ici.

1

MISSION ACCOMPLIE

Révélez la carte Récompense présente dans l'enveloppe T1.1 et décidez à quel Assassin l'attribuer.

2

JOURNAL DES MISSIONS

Faites la somme de l'XP au dos des pions Objectif que vous avez accomplis puis inscrivez le résultat dans le bloc T1.1 du Journal des Missions situé à la fin de ce livret. Inscrivez également cette somme sur la piste d'Expérience.



Si vous avez accompli la Synchrony 100 %, collez cet autocollant dans le bloc T1.1 du Journal des Missions.

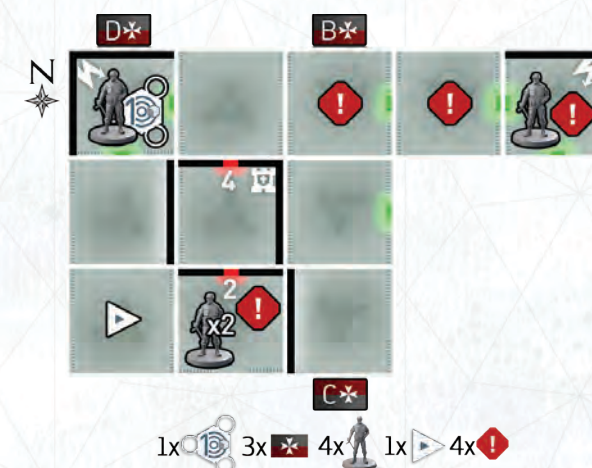
MISSION T1.2

MYSTÈRE ABSTERGO

Notre informateur a laissé pour nous un mémo encrypté dans un Animus. Après avoir localisé la salle où il se trouve, nous devons rejoindre l'Animus, nous y connecter pour récupérer son mémo et le décrypter.

Ce mémo nous donnera de précieuses informations sur ce qui se trame dans cette unité clandestine d'Abstergo.

I - MISE EN PLACE



- ◆ Vérifiez que la pile de Renfort des Ennemis correspond au nombre d'Assassins en jeu.
- ◆ Vérifiez que le pion État d'Alerte est du côté 🟢.
- ◆ Remplacez les cartes des défausses d'Équipement, d'Événement et de Renfort des Ennemis dans leur pile respective. Mélangez chaque pile afin de créer de nouvelles piles.

RAPPEL

Retrouvez les règles des Zones Interdites au point 49 du livret de règles.

II - OUVREZ L'ENVELOPPE T1.2

III - OBJECTIFS

OBJECTIFS DE CETTE MISSION

Synchronisez-vous sur la case 🎯 pour localiser la salle de l'Animus, puis rejoignez-la.



OBJECTIF FACULTATIF

Accomplissez cet Objectif pour rassembler des preuves à propos des activités d'Abstergo.



SYNCHRO 100% - HOMME OU MACHINE ?

Éliminez 4+ Ennemis hors de votre case avec 1+ Lame-Choc chargée (⚡).

IV - DÉMARRAGE DE LA MISSION

Placez chacun de vos Assassins sur la case avec un triangle blanc.

Avant de commencer, vous pouvez :

- ◆ Utiliser 1+ trousse de soins si vous en possédez une (0 🩹) pour soigner 1+ Assassin Blessé.
Rappel : la trousse de soins est le seul Équipement que vous pouvez utiliser entre deux Missions.
- ◆ Échanger de l'Équipement entre vous et réorganiser librement les cartes sur votre plateau d'Assassin.

ATTENTION :
NE TOURNEZ PAS CETTE PAGE AVANT D'AVOIR TERMINÉ CETTE MISSION AVEC SUCCÈS.

MISSION T1.2 ACCOMPLIE

Nous avons réussi à obtenir et à décrypter le mémo de l'informateur. Les Templiers sont en train d'étudier les pouvoirs d'un des Bâtons d'Éden.

Leur objectif est d'en tirer des technologies avancées qu'ils veulent tester de force sur certains sujets humains dans l'espoir de créer de véritables soldats du futur.

1

MISSION ACCOMPLIE

Révélez la carte Récompense présente dans l'enveloppe T1.2. Décidez ensuite à quel Assassin l'attribuer.

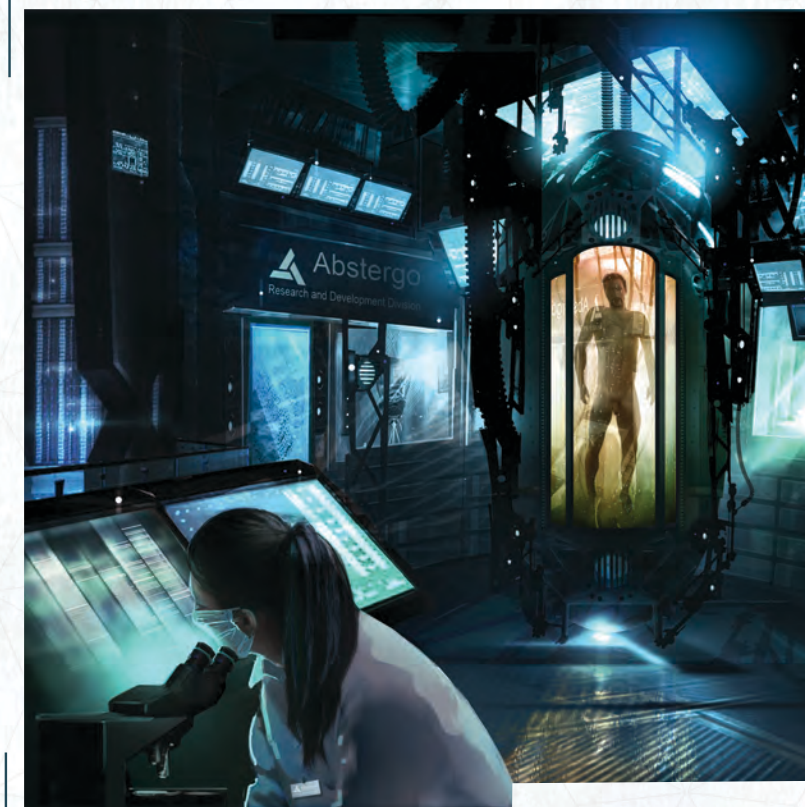
2

JOURNAL DES MISSIONS

Faites la somme de l'XP au dos des pions Objectif que vous avez accomplis puis inscrivez le résultat dans le bloc T1.2 du Journal des Missions. Ajoutez cette somme au total déjà présent sur la piste d'Expérience.



Si vous avez accompli la Synchro 100 %, collez cet autocollant dans le bloc T1.2 du Journal des Missions.



MISSION T1.3

VOYAGE A VENISE

Nous savons que les Templiers sont sur les traces d'un des fameux Bâtons d'Éden, des artefacts très puissants issus de la civilisation Isu.

Il nous faut absolument savoir où les Templiers en sont de leurs recherches pour pouvoir les arrêter. L'un de nous va devoir utiliser l'Animus et explorer la mémoire génétique d'un ancien Assassin vénitien pour en apprendre davantage à propos du Bâton. Notre informateur a réussi à nous transmettre un prélèvement d'ADN permettant d'accéder à la mémoire génétique de l'Assassin Bastiano dans l'Animus...

Nous devons protéger à tout prix celui d'entre nous qui sera dans l'Animus, car notre informateur nous a prévenu qu'un nouveau type de garde doté d'un équipement à la pointe de la technologie Abstergo sera présent...

Suivez les étapes I à III avant de vous séparer en 2 groupes (groupe A et groupe B), lors de l'étape IV.

I - MISE EN PLACE

- Retournez le plateau des Ennemis sur son côté avec les lettres A et B, puis placez-le entre les deux Terrains que vous allez mettre en place. Placez le deuxième pion État d'Alerte sur le second emplacement dédié. Les deux pions État d'Alerte doivent être du côté.



Sortez les éléments qui suivent de la boîte d'Assassin's Creed®: Brotherhood of Venice pour mettre en place le Terrain B :

Constituez les piles d'Équipement et d'Événement, ainsi que la Réserve d'Ennemis :

- Enveloppe 0.1 :
 - 2 des 4 cartes Équipement Parachute.
 - Les 5 cartes Événement.
- Enveloppe 0.2 :
 - La carte Arbalétrier (placez-la à proximité du Terrain B).
- Enveloppe 0.3 :
 - Les 4 cartes Équipement.
 - Les 4 cartes Événement.
 - La carte de Garde Agile (placée à proximité du Terrain B).
- 30 Figurines d'Arbalétriers.
- 10 Figurines de Gardes Agiles.

Prenez ces éléments et mettez en place le Terrain B :

- 1 Station de Voyage Rapide
- 2 Échelles
- 1 petite tuile de rue
- 3 petites tuiles de canal
- 2 petites tuiles de toit
- 2 petites tuiles d'intérieur



Une fois que les 2 Terrains sont en place :

- Vérifiez que la pile de Renfort des Ennemis correspond au nombre d'Assassins en jeu en comptant uniquement les Assassins du présent (incluant celui qui sera allongé dans l'Animus, voir point IV).
- Remplacez les cartes de la défausse de Renfort des Ennemis dans leur pile d'origine, puis mélangez-la.
- Sur le Terrain A, remplacez les cartes des défausses d'Équipement et d'Événement dans leur pile respective. Mélangez-les afin de créer de nouvelles piles.

II - OUVREZ L'ENVELOPPE T1.3

III - OBJECTIFS

OBJECTIFS - GROUPE A

Protégez l'Assassin qui sera placé dans l'Animus jusqu'à ce que Bastiano quitte le Terrain B : empêchez tout Ennemi de finir un tour de jeu sur 1+ case avec un pion. Si cela se produit, la Mission est un échec. Quittez ensuite le Terrain comme d'habitude.



Objectifs Optionnels : vous pouvez verrouiller jusqu'à 3 Entrées des Ennemis en dépensant 1 ou 2 sur chaque case en contact avec un pion ou . Retirez le pion de chaque Entrée des Ennemis ainsi verrouillée.



SYNCHRO 100% - LE MAÎTRE DES CLÉS

Sur le Terrain A, verrouillez autant d'Entrées des Ennemis qu'il y avait d'Assassins au départ sur le Terrain A (sans compter l'Assassin allongé dans l'Animus).



OBJECTIF - GROUPE B

Bastiano doit atteindre la cache secrète du Bâton afin de vérifier si celui-ci s'y trouve encore.



Ne lisez pas ce qui suit tant que Bastiano n'a pas quitté le Terrain B. Dès que Bastiano a quitté le Terrain B : relevez la figurine de l'Assassin qui se trouve dans l'Animus et placez-la sur une des 4 cases de la tuile moyenne (effectuez 1 Test de Détection si besoin). Ensuite, mettez de côté les cartes et les de Bastiano mais conservez ses s'il ne les avait pas tous utilisés. Récupérez dans le sachet plastique les cartes et les de l'Assassin qui était dans l'Animus. Il peut maintenant utiliser les restants de Bastiano pendant ce tour (il récupérera ses 3 au début du tour suivant comme d'habitude).

IV - DÉMARRAGE DE LA MISSION

Décidez quel Assassin ira dans l'Animus (ce joueur contrôlera Bastiano sur le Terrain B).

Le joueur qui va jouer sur le Terrain B place la figurine de l'Assassin du présent qu'il contrôlait en position allongée sur l'Animus (situé au centre de la tuile moyenne). Il range ensuite dans un sachet en plastique le contenu du plateau de l'Assassin qu'il contrôlait à l'exception des 4 qui restent en place.

Sortez les éléments qui suivent de la boîte d'Assassin's Creed®: Brotherhood of Venice et placez-les sur le plateau de l'Assassin qui est dans l'Animus :

- Enveloppe Bastiano :
 - La carte Bastiano niv. II
 - 2 cartes Aptitude : Apnée + Réflexe Mortel.
- Enveloppe 0.2 :
 - Les 4 cartes Équipement.
- Enveloppe 1.2 :
 - La Lame Empoisonnée
 - L'Armure Helmschmied
 - Le Fauchon Vénitien
- 5
- La figurine de Bastiano

Groupe A : placez vos Assassins sur la case contenant un triangle blanc sur le Terrain A.

Groupe B : placez la figurine de Bastiano sur la case avec la Station de Voyage Rapide du Terrain B.

Sur le Terrain A : avant de commencer, vous pouvez :

- Utiliser 1+ trousse de soins si vous en possédez une (0) pour soigner 1+ Assassin Blessé.
- Échanger de l'Équipement entre vous et réorganiser librement les cartes sur votre plateau d'Assassin.

ATTENTION !

Vous ne pouvez rien échanger entre deux époques différentes (Personnage, Équipement, événements, etc.). Par contre, l'XP gagnée sur les deux Terrains sera comptabilisée dans le Journal des Missions.

ATTENTION :

NE TOURNEZ PAS CETTE PAGE AVANT D'AVOIR TERMINÉ CETTE MISSION AVEC SUCCÈS.

MISSION T1.4 ACCOMPLIE

Les données de l'ADN de Kazui sont maintenant détruites. Nous avons ainsi retardé les recherches des Templiers dans leur quête du Bâton.

Malheureusement, nous avons également appris que ce n'était pas le premier Bâton qu'ils convoitaient...

1

MISSION ACCOMPLIE

Révélez la carte Récompense présente dans l'enveloppe T1.4. Décidez ensuite à quel Assassin l'attribuer.

2

JOURNAL DES MISSIONS

Faites la somme de l'XP au dos des pions Objectif que vous avez accomplis puis inscrivez le résultat dans le bloc T1.4 du Journal des Missions. Ajoutez cette somme au total déjà présent sur la piste d'Expérience.



Si vous avez accompli la Synchro 100 %, collez cet autocollant dans le bloc T1.4 du Journal des Missions.



Si vous avez débloqué TOUTES les « synchro 100% » (côté rouge ou gris) des Missions T1.1 à T1.4, félicitations ! Collez cet autocollant sur l'emplacement prévu.

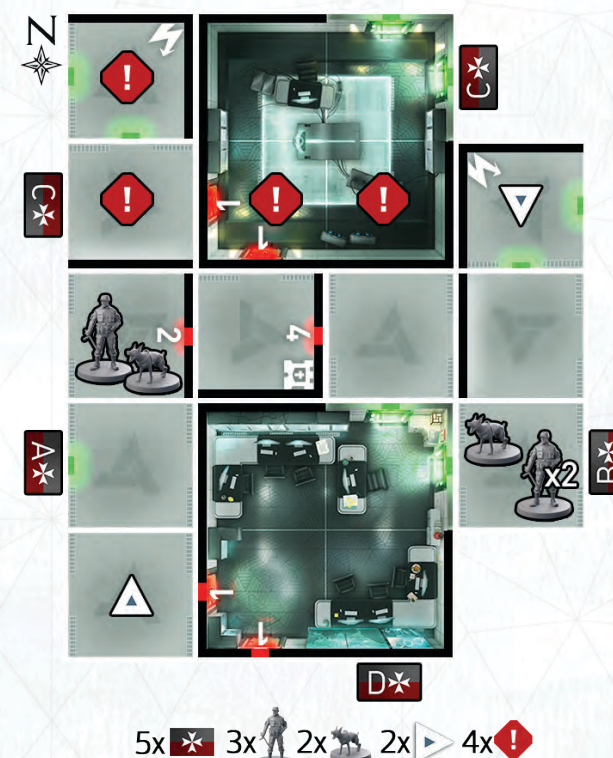
MISSION T2.1

PROTECTION RAPPROCHÉE

Nous savons maintenant que notre informateur est bien le Dr Kazui, le descendant de Bastiano. Il n'est pas question de le laisser entre les griffes des Templiers.

Nous devons le localiser et l'extraire des locaux d'Abs-tergo. N'oublions pas d'analyser tout document qui traite des expériences sur le Bâton !

I - MISE EN PLACE



- ◆ Vérifiez que la pile de Renfort des Ennemis correspond au nombre d'Assassins en jeu.
- ◆ Vérifiez que le pion État d'Alerte est du côté 🟢.
- ◆ Remplacez les cartes des défausses d'Équipement, d'Événement et de Renfort des Ennemis dans leur pile respective. Mélangez chaque pile afin de créer de nouvelles piles.

II - OUVREZ L'ENVELOPPE T2.1

III - OBJECTIFS

OBJECTIFS DE CETTE MISSION

Commencez par vous synchroniser sur la case pour localiser le Dr Kazui puis Escortez-le afin de le mettre à l'abri.

Si le Dr Kazui est éliminé, la Mission est un échec.



SYNCHRO 100% - CHACUN POUR SOI

Effectuez au maximum 1 Attaque coordonnée.

IV - DÉMARRAGE DE LA MISSION

Placez chacun de vos Assassins sur une case avec un triangle blanc.

Avant de commencer, vous pouvez :

- ◆ Utiliser 1+ trousse de soins si vous en possédez une (0) pour soigner 1+ Assassin Blessé.
- ◆ Échanger de l'Équipement entre vous et réorganiser librement les cartes sur votre plateau d'Assassin.

ATTENTION :
NE TOURNEZ PAS CETTE PAGE AVANT D'AVOIR TERMINÉ CETTE MISSION AVEC SUCCÈS.

MISSION T2.1 ACCOMPLIE

Nous avons réussi à retrouver le Dr Kazui! Les informations qu'il a transmises à propos des expériences d'Abstergo sont très inquiétantes.

Il semblerait que des sujets expérimentaux aient été dotés de technologies ultra-avancées grâce à l'analyse de certains artefacts Isu...

1

MISSION ACCOMPLIE

Ouvrez la boîte secrète T.1.

Révélez la carte Récompense présente dans l'enveloppe T2.1.

2

JOURNAL DES MISSIONS

Faites la somme de l'XP au dos des pions Objectif que vous avez accomplis, n'oubliez pas d'ajouter 4 XP pour avoir Escorté le Dr Kazui jusqu'à la sortie et les 2 XP du pion et inscrivez le résultat dans le bloc T2.1 du Journal des Missions. Ajoutez cette somme au total déjà présent sur la piste d'Expérience.



Si vous avez accompli la Synchro 100 %, collez cet autocollant dans le bloc T2.1 du Journal des Missions.

MISSION T2.2

EXTRACTION

Nous devons rapidement évacuer le Dr Kazui, car celui-ci ne doit en aucun cas retomber entre les mains d'Abstergo. Il porte toujours un uniforme de garde pour minimiser les risques, mais attendons-nous à une forte résistance.

Pour l'exfiltrer, nous devons retourner sur le toit et attendre l'hélicoptère d'évacuation. Nous pourrons alors revenir nous occuper des archives d'Abstergo.

I - MISE EN PLACE



- ✓ Vérifiez que la pile de Renfort des Ennemis correspond au nombre d'Assassins en jeu.
- ✓ Vérifiez que le pion État d'Alerte est du côté .
- ✓ Remplacez les cartes des défausses d'Équipement, d'Événement et de Renfort des Ennemis dans leur pile respective. Mélangez chaque pile afin de créer de nouvelles piles.

II - OUVREZ L'ENVELOPPE T2.2

III - OBJECTIFS



OBJECTIF DE CETTE MISSION

Escortez le Dr Kazui, sur une des 4 cases de la plate-forme de l'hélicoptère.

Ensuite, 1+ Assassin doit attendre l'hélicoptère avec le docteur pendant **2 tours complets sans quitter les 4 cases** de la tuile de l'héliport. Retirez ensuite la figurine du Dr Kazui du Terrain et placez-la dans la Réserve d'Ennemis.

Rappels : le Dr Kazui ne dispose que d'1 et il peut devenir *recherché*. **S'il est Éliminé, la Mission est un échec.**



SYNCHRO 100% - PHOTOSENSIBLE

N'utilisez aucun Flash bang.

IV - DÉMARRAGE DE LA MISSION

Placez chacun de vos Assassins sur une case avec un triangle blanc.

Placez également sur une de ces cases le Dr Kazui (figurine de Garde Abstergo).

Avant de commencer, vous pouvez :

- ◆ Utiliser 1+ trousse de soins si vous en possédez une (0) pour soigner 1+ Assassin Blessé.
- ◆ Échanger de l'Équipement entre vous et réorganiser librement les cartes sur votre plateau d'Assassin.

ATTENTION :
NE TOURNEZ PAS CETTE PAGE AVANT D'AVOIR TERMINÉ CETTE MISSION AVEC SUCCÈS.

MISSION T2.2 ACCOMPLIE

Bien joué ! Le Dr Kazui a été conduit en lieu sûr. Son intervention s'est révélée décisive pour notre mission ! Il nous a également appris qu'Abstergo est à la recherche active d'autres descendants d'Assassins ayant eu connaissance de la localisation du Bâton d'Éden.

Mais, alors que nous nous apprêtons à retourner percer les secrets des expériences d'Abstergo, une trace de sang attire notre attention. Le Docteur a été blessé ! Si les Templiers s'en aperçoivent, ils pourront à nouveau récupérer son ADN !

1

MISSION ACCOMPLIE

Révélez la carte Récompense présente dans l'enveloppe T2.2. Décidez ensuite à quel Assassin l'attribuer.

2

JOURNAL DES MISSIONS

Faites la somme de l'XP au dos des pions Objectif que vous avez accomplis puis inscrivez le résultat dans le bloc T2.2 du Journal des Missions. Ajoutez cette somme au total déjà présent sur la piste d'Expérience.



Si vous avez accompli la Synchro 100 %, collez cet autocollant dans le bloc T2.2 du Journal des Missions.

MISSION T2.3

LES NETTOYEURS

Nous devons retourner dans les locaux pour éliminer les indices liés au Dr Kazui.

D'une part il faut nettoyer toute trace de sang qui pourrait permettre aux Templiers d'analyser son ADN et ainsi d'accéder à la mémoire de Bastiano.

D'autre part il faut vérifier que son ADN n'est pas déjà dans la base de données d'Abstergo et le faire disparaître si besoin.

I - MISE EN PLACE



- ◆ Vérifiez que la pile de Renfort des Ennemis correspond au nombre d'Assassins en jeu.
- ◆ Vérifiez que le pion État d'Alerte est du côté 📌.
- ◆ Remplacez les cartes des défausses d'Équipement, d'Événement et de Renfort des Ennemis dans leur pile respective. Mélangez chaque pile afin de créer de nouvelles piles.

II - OUVREZ L'ENVELOPPE T2.3

III - OBJECTIF



OBJECTIF DE CETTE MISSION

Piratez un ordinateur et nettoyez le sang pour effacer toute trace du Dr Kazui. ⚠️
Dès que ce sera fait, révéléz la carte 🗑️.



SYNCHRO 100% - SANS PITIÉ
Secret.

IV - DÉMARRAGE DE LA MISSION

Placez chacun de vos Assassins sur la case avec un triangle blanc.

Avant de commencer, vous pouvez :

- ◆ Utiliser 1+ trousse de soins si vous en possédez une (0 🗑️) pour soigner 1+ Assassin Blessé.
- ◆ Échanger de l'Équipement entre vous et réorganiser librement les cartes sur votre plateau d'Assassin.

ATTENTION :
NE TOURNEZ PAS CETTE PAGE AVANT D'AVOIR
TERMINÉ CETTE MISSION AVEC SUCCÈS.

MISSION T2.3 ACCOMPLIE

Otso Berg ! Ce sinistre personnage est de retour ! Qui aurait pu le deviner ? Layla l'avait pourtant laissé agonisant, empalé et paraplégique !

Il a certainement bénéficié des expériences d'Abstergo, pour avoir survécu à une telle épreuve et retrouvé l'usage de ses jambes. Les pouvoirs du Bâton d'Hermès que Layla et son équipe ont découverts y sont sûrement pour quelque chose.

1

MISSION ACCOMPLIE

Révélez les 4 cartes Récompense présentes dans l'enveloppe T2.3, puis attribuez-les aux Assassins.

2

JOURNAL DES MISSIONS

Faites la somme de l'XP au dos des pions Objectif que vous avez accomplis, ajoutez 4 XP si vous avez mis Otso Berg hors de combat, puis inscrivez le résultat dans le bloc T2.3 du Journal des Missions. Ajoutez cette somme au total déjà présent sur la piste d'Expérience.



Si vous avez accompli la Synchrony 100 %, collez cet autocollant dans le bloc T2.3 du Journal des Missions.

MISSION T2.4

VIEILLE CANAILLE

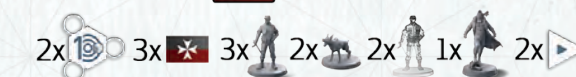
Il est temps de quitter les lieux, mais Otso Berg ne lâche jamais : nous n'avons d'autre choix que de l'affronter. Seule l'union des meilleurs Assassins au monde aura une chance de vaincre ce redoutable adversaire. Cette menace sur la Confrérie doit disparaître !

Mais, avant de partir, assurons-nous qu'Abstergo ne pourra pas mettre la main sur d'autres descendants d'Assassins.



I - MISE EN PLACE

- Placez la figurine de Juhani Otso Berg sur le Terrain.



- Vérifiez que la pile de Renfort des Ennemis correspond au nombre d'Assassins en jeu.
- Vérifiez que le pion État d'Alerte est du côté 🟢.
- Remplacez les cartes des défausses d'Équipement, d'Événement et de Renfort des Ennemis dans leur pile respective. Mélangez chaque pile afin de créer de nouvelles piles.

II - OUVREZ L'ENVELOPPE T2.4

III - OBJECTIFS



OBJECTIF DE CETTE MISSION

Mettez Otso Berg hors de combat (réduisez ses 🟡 à 0).



OBJECTIFS OPTIONNELS

Récupérez 2 dossiers concernant d'autres sujets qu'Abstergo s'apprête à enlever. Nous pourrions ainsi les mettre à l'abri.



SYNCHRO 100% - BATTLE LOYALE

Retirez le dernier 🟡 d'Otso Berg avec une arme 🗡️ ou 🏹 et sans Attaque Coordonnée.

IV - DÉMARRAGE DE LA MISSION

Placez chacun de vos Assassins sur la case avec un triangle blanc.

Avant de commencer, vous pouvez :

- Utiliser 1+ trousse de soins si vous en possédez une (0 🟡) pour soigner 1+ Assassin Blessé.
- Échanger de l'Équipement entre vous et réorganiser librement les cartes sur votre plateau d'Assassin.

ATTENTION :
NE TOURNEZ PAS CETTE PAGE AVANT D'AVOIR TERMINÉ CETTE MISSION AVEC SUCCÈS.

MISSION T2.4 ACCOMPLIE

BRAVO ! Grâce à notre coopération sans faille, nous avons détruit les archives d'Abstergo Tokyo, mis fin à leurs recherches sur les artefacts Isu et éliminé Otso Berg.

Une victoire décisive de la Confrérie pour ce siècle décemment troublé et plein de menaces...

1

MISSION ACCOMPLIE

Révélez les grandes cartes de l'enveloppe T2.4.

2

JOURNAL DES MISSIONS

Faites la somme de l'XP au dos des pions Objectif que vous avez accomplis puis inscrivez le résultat dans le bloc T2.4 du Journal des Missions. Ajoutez cette somme au total déjà présent sur la piste d'Expérience.



Si vous avez accompli la Synchro 100 %, collez cet autocollant dans le bloc T2.4 du Journal des Missions.



Si vous avez débloqué TOUTES les « synchro 100% » (côté rouge ou gris) des Missions T2.1 à T2.4, félicitations ! Collez cet autocollant sur l'emplacement prévu.

JOURNAL DES MISSIONS

1	2	3	4
8	7	6	5
9	10	11	12
16	15	14	13
17	18	19	niv.3
24	23	22	21
25	26	27	28
32	31	niv.4	29
33	34	35	36
40	39	38	37
41	42	43	44
48	47	46	45
49	50	51	52
56	55	54	53
57	58	59	60

MISSION T1.1

XP :

Tentatives :



MISSION T1.2

XP :

Tentatives :



MISSION T1.3

XP :

Tentatives :



MISSION T1.4

XP :

Tentatives :



MISSION T2.1

XP :

Tentatives :



MISSION T2.2

XP :

Tentatives :



MISSION T2.3

XP :

Tentatives :



MISSION T2.4

XP :

Tentatives :



JOURNAL DES MISSIONS

1	2	3	4
8	7	6	5
9	10	11	12
16	15	14	13
17	18	19	niv 3
24	23	22	21
25	26	27	28
32	31	niv 4	29
33	34	35	36
40	39	38	37
41	42	43	44
48	47	46	45
49	50	51	52
56	55	54	53
57	58	59	60

MISSION T1.1

XP :

Tentatives :



MISSION T1.2

XP :

Tentatives :



MISSION T1.3

XP :

Tentatives :



MISSION T1.4

XP :

Tentatives :



MISSION T2.1

XP :

Tentatives :



MISSION T2.2

XP :

Tentatives :



MISSION T2.3

XP :

Tentatives :



MISSION T2.4

XP :

Tentatives :



JOURNAL DES MISSIONS

1	2	3	4
8	7	6	5
9	10	11	12
16	15	14	13
17	18	19	niv 3
24	23	22	21
25	26	27	28
32	31	niv 4	29
33	34	35	36
40	39	38	37
41	42	43	44
48	47	46	45
49	50	51	52
56	55	54	53
57	58	59	60

MISSION T1.1

XP :

Tentatives :



MISSION T1.2

XP :

Tentatives :



MISSION T1.3

XP :

Tentatives :



MISSION T1.4

XP :

Tentatives :



MISSION T2.1

XP :

Tentatives :



MISSION T2.2

XP :

Tentatives :



MISSION T2.3

XP :

Tentatives :



MISSION T2.4

XP :

Tentatives :



INDEX

A

Antenne  T3 (3)

C

Charger  T3 (2)

Chiens T5

E

Entrée T3 (4)

M

Mise en place T2

P

Portes T3 (1)

S

Spectres T6

Sortie T3 (4)

Station de recharge T3 (2)

T

Triangle blanc T3 (4)

CRÉDITS

Auteur : Thibaud de la Touanne.

Scénario : Fabrice Lamidey.

Direction Artistique : Manuel Sanchez, Thibaud de la Touanne.

Figurines : Arnaud Boudoiron, Stéphane Camossetto, Michael Jenkins, Aragorn Marks, Stéphane Simon, Edgar Ramos, Edgar Skomorowski.

Illustrations : Anne & Seb, Gilles Beloeil, Dimitri Chappuis, Maxime Desmettre, Emile Denis, Martin Deschambault, Robert Andreas Drude, Vincent Gaigneux, Patrick Lambert, Olivier Martin, Namwo Noh, Pascal Quidault, Paul Vérité, Tatiana Vetrova, Donglu Yu.

Tuiles : Aurélie Bouquet.

Graphisme : Shannon Leclerc-Garand.

Remerciements particuliers : Aymar Azaïzia et Antoine Ceszynski (Ubisoft), Guillaume Briet, Laurence Laval, Christian Lemay, Vladislav Nekrasov, Frédéric Vindry et à tous les backers fantastiques qui nous ont soutenus dans cette formidable aventure !

Playtesters : Patrick Abellan, Stéphane Audet, Christian Bergeron, Frédéric Bergeron, Jean-Paul Botelho, Bobbi Burquel, Guillaume Cassel, Guylaine Champagne, Maëlys de la Touanne, Pascal Hébert, Nicolas Garet, Stéphane Laurin, Laurence Laval, Christian Lemay, Sylvain Lemieux, Alexandre Major, Bun Mann, Milène Maurice, Mélanie Mecteau, Serge Meirinho, Laurent Montpetit, Jean-François Paradis, Marco Poutré, Thomas Robert, Benoît Rullier, Laurent Sauvé, Hélène Vigneault, Steve Yelle et tous les autres.

Traduction :

Anglais : Constance Triffault

Allemand : Lutz Pietschker & Kristin Fischer

Espagnol : Marie Brégier

Italien : Alessandro Seren Rosso & Barbara Parutto

Relectures et corrections :

Bertrand Furcas, Sandra Grès, Mario Quiles, Luis López.



AIDE DE JEU

SYMBOLES

-  Cube d'action
-  Cube de vie
-  Base rouge
-  Charger une Lame-Choc
-  Nombre d'Assassins dans la partie
-  Carte à écarter du jeu définitivement
-  Carte à placer dans la défausse du même type
-  État d'alerte non activé
-  État d'alerte activé
-  Carte ou pion spécial
-  Dé d'attaque des Assassins
-  Dé d'attaque des Ennemis
-  Dé de détection
-  Assassin/Allié recherché
-  Arme de mêlée
-  Arme de tir
-  Lame Secrète
-  Boss
-  Allié à Escorter
-  Échec de l'attaque (Ennemis)/Armure (Assassins)
-  1 touche
-  1 Riposte
-  Capacité spéciale de l'arme activée