



## Actions bonus (p11) :

- Jouer des cartes action
- Donner ou lâcher un objet si la zone ne contient pas d'ennemi
- Utiliser un objet

## Nettoyé (p8) :

Une salle est **nettoyée** quand un héros se trouve dans une salle qui ne contient aucune unité ennemie.

Une patrouille ne peut pas surgir depuis une salle **nettoyée**.



## Actions de base (2 actions par round) (p8-11) :

*L'ordre du Tour des héros est déterminé par les joueurs tant que l'alarme n'est pas déclenchée.*

### 1- Se déplacer (une seule fois par tour) :

- Déplacement d'une seule zone (sauf si utilisation de carte action)
- Interdiction de rentrer et sortir d'une zone occupée par un ennemi lors de la même action
- Possibilité de sortir d'une zone qui contient un ennemi puis rentrer dans une zone qui contient un ennemi

### 2- Attaquer (une seule fois par tour) :

- Attaquer en mêlée ou à distance selon la portée de l'arme ou à mains nues
- Impossibilité d'attaquer à distance si le héros est dans la même zone qu'un ennemi
- Impossibilité d'attaquer à une portée de 0 avec une arme de tir
- Les unités adverses bloquent la ligne de vue
- Les héros présents dans la même zone que l'attaquant peuvent jouer une carte de leur main pour modifier le test d'attaque

Attaque à mains nues



### 3- Fouiller :

- Possible si la zone ne contient pas d'ennemi
- Si l'objet est face cachée, effectuer un test de bruit



### 4- Recharger :

- Retirer un jeton **déchargé** ou **enrayé** d'une arme (Il faut un globe de Vrill pour enlever un jeton **déchargé**)



déchargé enrayé

### 5- Déverrouiller/ouvrir une porte :

- Une action pour déverrouiller une porte (enlever le jeton **verrouillé**)
- Une action pour ouvrir une porte
- Une action pour ouvrir une porte verrouillée si le héros possède la clé (enlever le jeton **verrouillé** et ouvrir la porte)



### 6- Piocher 2 cartes :

- Si la pioche est vide, mélanger la défausse et retirer une carte au hasard avant de piocher.

### 7- Récupérer :

- Un héros **mis à terre** peut utiliser ses deux actions pour récupérer
- Le héros défausse toutes ses cartes Blessure sauf 2 puis peut jouer des actions Bonus

## Tour des ennemis (p18) :

- **Achtung ! Alarm !**  
Si des unités ennemies sont alertées, avancez le marqueur de mission d'un round (phase pré-alarme uniquement)
- **Aux postes de combat**  
Les unités ennemies (dans l'ordre de la carte faction) se déplacent d'une zone en direction du héros le plus proche. (en cas de porte fermée ou verrouillée → p18)
- **Tuez les intrus !**  
Les unités ennemies (dans l'ordre de la carte faction) attaquent le héros le plus proche. (une attaque par type d'unité)
- **Ouvrez les yeux !**  
Le niveau de vigilance monte d'un cran dans les salles où un héros est dans la ligne de vue d'un ennemi.

## Déclenchement de l'alarme (p15) :

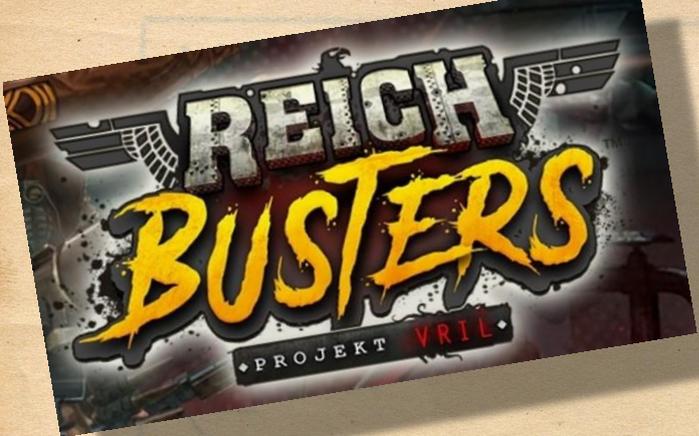
*L'ordre du Tour des héros est déterminé aléatoirement une fois que l'alarme est déclenchée.*

- 1- Finir l'action en cours ou le tour ennemi
- 2- Passer à la phase finale du round
- 3- L'alarme retentit (placer le marqueur sur l'alarme)
- 4- Retirez tous les jetons Vigilance
- 5- Déclencher la génération d'ennemis pour chaque jeton restant
- 6- Remplacer le paquet de cartes Bruit
- 7- Retirer tous les effets persistants des cartes Action
- 8- Tous les ennemis jouent un tour supplémentaire
- 9- Placer le marqueur sur la première case de la piste post-alarme
- 10- Commencer le Round suivant



## Phase finale du round (p20) :

- Piocher une carte action (si vous en avez moins de 5 en main)
- Avancer le marqueur de mission
- Récupérer les jetons ordre du tour



## Dés spéciaux (p5) :

- +2 au test et déclencher un effet (carte, compétence...)    
- ou +2 au test et obtenir un dé supplémentaire    
- ou +2 au test et la cible lâche un objet (si dé spécial noir) 
- ou +2 au test et annuler l'effet d'un dé **Surcharge** (si dé spécial rouge) 

## Test de Défense (p5&20) :

Nombre de dés = 2

**Seuil** = Valeur de l'attaque de l'attaquant + valeur de soutien des autres unités identiques.

**Echec** = Blessure (tirer une carte Blessure : Effet du haut + effet du bas si le seuil de points de dégâts est atteint)

Points de dégâts =  
Valeur d'attaque - Résultat  
du Test de Défense

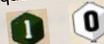
## Test d'Attaque (p5) :

Nombre de dés indiqués sur l'arme, l'objet ou la compétence concernée.

**Seuil** = Défense de la cible

**Réussite** = Blessure

Attaque à mains nues



## Test de Bruit (1 test de bruit par action) (p5&7) :

Nombre de dés indiqués sur l'arme, l'action ou l'objet concerné.

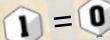
**Seuil** = 1

**Résultat du test = 0** = aucun bruit

**Résultat du test = 1 ou +** = Bruit (tirer une carte

Bruit : Effet du haut + effet du bas si le résultat du Test atteint le seuil de la carte)

Phase post-alarme :



## Vريل (p6) :

Nombre de dés indiqués sur l'arme, l'action ou l'objet concerné.

La valeur des dés vient s'ajouter au total de l'action associée.

**Surcharge** : piocher une blessure et appliquer son effet permanent. L'objet ou l'arme est **déchargé**.

**Résultat vierge** = Arme ou objet **déchargé**

*On ne peut pas utiliser de pont d'héroïsme pour attaquer un Vrilméister.*

## Points d'héroïsme (p6) :

**Avant un test** : dépensez 1 point d'héroïsme pour réussir automatiquement un test.

**Après un test** : dépensez 2 points d'héroïsme pour réussir automatiquement un test.

**Pacifier une salle** pour gagner un point d'héroïsme pioché au hasard. (Pacifier une salle = éliminer seul 4+ ennemis dans une salle sans avoir utilisé de points d'héroïsme)



Attaque



Défense



Joker

## Héros capturés (p12) :

- Conditions :**
- Le héros est **mis à terre** (4+ blessures permanentes)
  - Aucun autre héros ne se trouve dans la zone
  - La zone du héros contient 4+ ennemis



**OBSCURCI** : On ne peut plus tracer de ligne de vue dans, à travers ou depuis d'une zone **obscurci**.



**NEUTRALISÉ** : Les unités ennemies ne s'activent pas, et finissent immédiatement leur activation dans une zone neutralisée. Retirez les jetons **neutralisé** à la fin du tour des ennemis.

## Poste de garde (p19) :



Certaines unités possèdent le mot-clé **Garde**.

Quand une unité entre dans une zone contenant le jeton **Poste de garde**, elle restera dans cette zone si moins de 5 gardes sont présents dans cette zone.



**BANG !** : Si l'alarme n'est pas déclenchée, avancez le marqueur de 1 case. Si l'alarme est déclenchée, le héros pioche une carte Bruit et applique l'effet du bas.



**BOUM !** : Si l'alarme n'est pas déclenchée, avancez le marqueur de 2 cases. Si l'alarme est déclenchée, le héros pioche une carte Bruit et applique les 2 effets.



## Vigilance (p17) :

Une salle monte d'un niveau de vigilance quand :

- Une unité ennemie voit un héros pour la première fois
- Un héros est dans la ligne de vue d'un ennemi à la fin du tour des ennemis
- Un ennemi rentre dans une salle ayant un niveau de vigilance différent du sien



## Mission :

Retirer la carte ennemi RB041 et les cartes passage secret RB185, Rb190 et RB201.