

REICH BUSTERS

◆ PROJEKT VRIL ◆

UN RET DE
REGLES



LE MONDE DES

REICHBUSTERS

Nous sommes fin décembre 1944. La Deuxième guerre mondiale continue de faire rage et les nazis ont lancé leur dernière offensive dans les Ardennes. Pour le grand public, cette nouvelle opération a été une surprise, mais ce n'est pas le cas pour les hommes et les femmes du SOE, le *Special Operations Executive*, un service secret britannique créé par Winston Churchill en 1940 pour soutenir les mouvements de résistance des pays occupés. Les nazis sont désespérés et prêts à tenter n'importe quoi. Leur offensive « Wacht am Rhein » dans les Ardennes n'est que la partie émergée d'un projet qui cherche à ravir la victoire aux Alliés.

Depuis un certain temps, le SOE connaît l'existence d'un programme nazi top secret: l'opération Lebenskraft, aussi connue sous le nom de « Projekt Vril ». D'après les renseignements obtenus par les décodages d'Enigma, ce projet risque de changer le cours de la guerre, et est sur le point d'être déployé sur le champ de bataille. Les détails du Projekt Vril restent un mystère. Même lorsqu'ils utilisent les codes d'Enigma, les nazis demeurent extrêmement discrets sur la nature de cette opération. Mais récemment, quelqu'un a commis une erreur, ce qui a permis au SOE de localiser le quartier général du programme Lebenskraft. Avec cette cible en ligne de mire, le service a rassemblé en urgence une équipe internationale de commandos alliés pour lancer un raid au cœur du Lebenskraft. Cette intervention a reçu le nom d'*Opération Gigote*, mais le haut commandement surnomme cette équipe les *Reichbusters*. À en croire les rumeurs, l'issue de la guerre dépend de leur réussite.

À l'insu des Alliés, le Projekt Vril a commencé en 1938, quand les SS ont envoyé une mission au Tibet dans le plus grand secret. Ils ont remporté là-bas un immense succès, en découvrant une source d'énergie mystérieuse : le vril. Ils ont rapporté cette étrange substance dans le Reich pour l'analyser. D'après leurs études, le vril peut contrôler toutes sortes de matières, qu'elles soient animées ou inertes. Il peut s'avérer aussi destructeur que la foudre, mais est aussi capable de régénérer les muscles ou même de

ramener quelqu'un à la vie. Le vril permet de se frayer un chemin à travers la matière solide. On dit que sa lumière est plus stable, plus douce et plus saine que celle produite par les éléments inflammables. Il peut aussi être utilisé comme source d'énergie pour alimenter des mécanismes...

Si les nazis parviennent à exploiter cette énergie, ils disposeront d'une ressource plus dévastatrice que la bombe atomique sur laquelle travaillent les Alliés! Ils savent qu'ils sont en train de perdre la guerre et qu'ils n'ont que peu de temps à leur disposition. Ils sont prêts à prendre tous les risques pour extraire au plus vite cette substance et créer des armes utilisables sur un champ de bataille, afin de renverser la situation et de rejeter les Alliés à la mer.

Les recherches sur le vril sont menées en grand secret dans les cryptes et les souterrains du château d'Himmler, à Wewelsburg. Dans ce dédale de bunkers secrets, des scientifiques étudient les diverses propriétés de l'énigmatique vril. Celui-ci alimente toutes leurs machines, nourrit leurs rayons de la mort et ranime des cadavres.

La plus grande partie du haut commandement nazi ignore jusqu'à l'existence de ces recherches. Malgré la situation militaire désespérée, l'état-major serait totalement horrifié par ce projet. Les Vrilmeisters qui dirigent ces expérimentations sont extrêmement satisfaits du secret qui entoure leurs activités, car cela leur permet de créer leur propre base de pouvoir et d'échapper au contrôle de Berlin. Le vril est incroyablement puissant, comme le démontre le nombre de morts provoquées par des accidents mineurs. Le moindre progrès réalisé pour exploiter son véritable potentiel donne des résultats dépassant l'entendement. S'ils parvenaient à le maîtriser complètement, les Vrilmeisters deviendraient tout-puissants et invincibles, et Alliés comme nazis devront les craindre!

La mission des Reichbusters est vitale et ne peut pas souffrir d'échec.



SOMMAIRE

P. 2 LE MONDE DES REICHBUSTERS
P. 3 SOMMAIRE
P. 3 APERÇU DU JEU
P. 3 LISTE DU MATÉRIEL
P. 4 MATÉRIEL
P. 5 DÉS DES HÉROS
P. 8 MISE EN PLACE
P. 8 ROUNDS & TOURS
P. 9 TOUR D'UN HÉROS
P. 11 POINTS D'HÉROÏSME
P. 12 BRUIT
P. 13 TUILES, SALLES & COULOIRS, ZONES
P. 14 ACCESSOIRES DE SALLE
P. 14 LIGNE DE VUE ET PORTÉE
P. 15 DESCRIPTION DES ACTIONS DE BASE
P. 19 ICÔNES D'ACTION
P. 19 HÉROS CAPTURÉS
P. 20 DÉFAUSSE ET MÉLANGE
P. 20 DÉCLENCHEMENT DE L'ALARME
P. 21 CONNAÎTRE SON ENNEMI
P. 25 TOUR DES ENNEMIS
P. 27 PHASE FINALE DU ROUND
P. 27 FIN DE PARTIE
P. 27 CRÉDITS
P. 28 ICÔNES

APERÇU DU JEU

Les joueurs incarnent un commando d'élite composé de héros alliés. Joignant leurs forces, ils lancent un raid sur un château nazi pour en explorer les laboratoires et les bunkers secrets. Ils doivent entrer discrètement en déjouant la surveillance des gardes, remplir les objectifs de leur mission, et au moins l'un d'entre eux doit s'échapper pour triompher. Comme il s'agit d'un jeu coopératif, les joueurs gagnent ou perdent collectivement.

Toutes les figurines présentes sur le plateau de jeu sont appelées des unités. Les joueurs contrôlent les héros alliés. Les unités ennemies sont contrôlées par le jeu.

Les joueurs jouent à tour de rôle, en utilisant des actions de base, une main de cartes **Action** uniques et une réserve de points d'héroïsme pour faire agir leurs héros.

Après la résolution des actions de chaque héros, les ennemis réagissent.

LISTE DU MATÉRIEL

- Livret de règles
- Livret des missions
- Aide de jeu
- 26 tuiles de plateau
- 2 jetons Entrée et 3 jetons Sortie
- 3 jetons Caserne
- 6 jetons Passage secret
- 29 jetons Porte et 6 jetons Verrou
- 4 pistes de mission
- 1 marqueur de round
- 32 jetons Ennemis
- 12 jetons Vigilance
- 12 jetons Poste de garde
- 12 jetons Blessure
- 12 jetons Enrayé/Déchargé
- 12 jetons Obscurci/Neutralisé
- 24 jetons Points d'héroïsme
- 4 jetons Ordre du tour
- 10 jetons Arme
- 26 jetons Compétence
- 97 jetons Objet
- 5 cartes Héros
- 60 cartes Action
- 24 cartes Bruit
- 20 cartes Ennemis
- 20 cartes Blessure
- 12 cartes Raid
- 4 cartes de Référence
- 6 cartes Faction de la mission
- 4 cartes Équipe
- 48 cartes Accessoire de salle
- 1 carte Q.G. des Reichbusters
- 24 cartes Unité
- 4 tableaux de bord des héros
- 21 dés de 4 couleurs et types différents



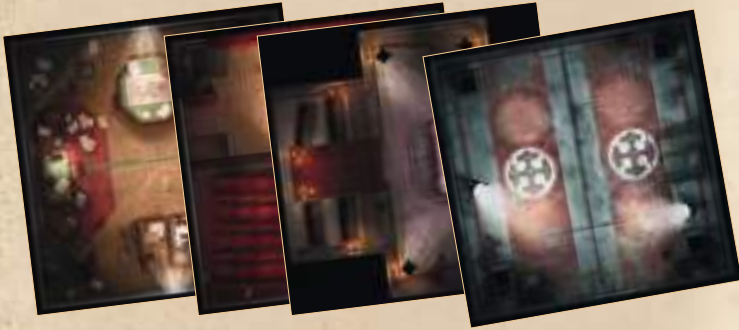
NOTE DE L'AUTEUR

Dans les pages de ce livret, vous trouverez des encadrés comme celui-ci. Il ne s'agit pas de règles. C'est une occasion pour moi d'expliquer les processus de réflexion et de développement du jeu, et de vous expliquer comment en tirer le meilleur parti.

MATÉRIEL

LE PLATEAU DE JEU

Dans *Reichbusters*, le plateau de jeu est construit avec des tuiles. Elles représentent des couloirs ou des salles (la plupart du temps, une seule) et sont divisées en zones.



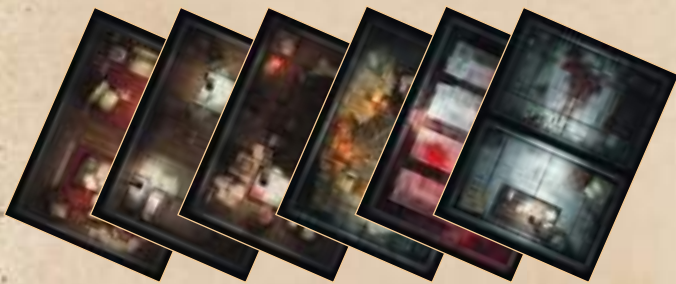
4 grandes salles

- 1a Salle des cartes
- 1b Cellules d'expérimentation
- 2a Grand hall
- 2b Hall du bunker
- 3a Théâtre
- 3b Laboratoire de vril
- 4a Chapelle
- 4b Usine



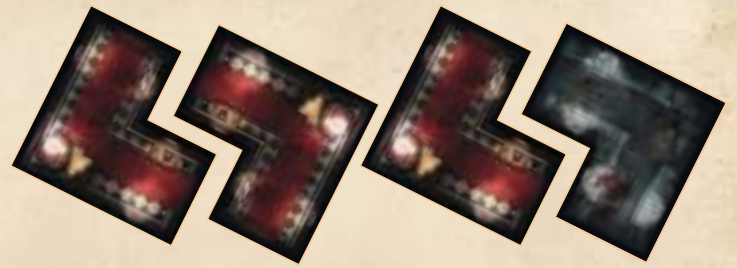
2 salles de taille moyenne

- 5a Laboratoire
- 5b Caserne du bunker
- 6a Galerie d'art
- 6b Laboratoire de vril



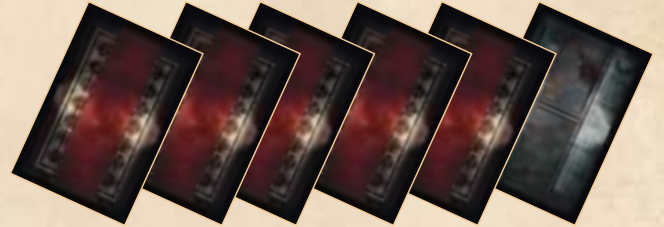
6 petites salles

- 7a Salle des archives
- 7b Sous-marin
- 8a Salon
- 8b Cellule de la prison
- 9a Salle de garde
- 9b Réserve d'armes
- 10a Bureau
- 10b Morgue
- 11a Réserve
- 11b Réserve de vril
- 12a Entrée de la chapelle
- 12b Bureau du savant fou



4 couloirs tournants

(13a/13b, 14a/14b, 15a/15b, 16a/16b)



6 couloirs courts

(17a/17b, 18a/18b, 19a/19b, 20a/20b, 21a/21b, 22a/22b)



2 couloirs longs

(23a/23b & 24a/24b)



1 croisement

(26a/26b)



1 couloir en T

(25a/25b)



DÉS DES HÉROS



8 dés d'attaque



Vierge (0) Spécial
Attaque (1-3)



5 dés de bruit



Vierge (0) Spécial
(Bruit 1-3)



5 dés de défense



Vierge (0) Spécial
Défense (1-3)

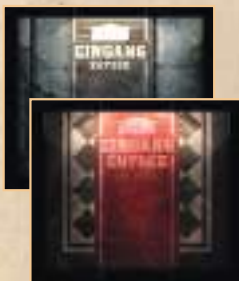


3 dés de vril

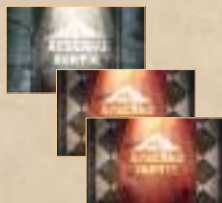


Vierge (0) Surcharge Spécial
Vril (1-3)

JETONS DU PLATEAU DE JEU



2 entrées



3 sorties



3 casernes



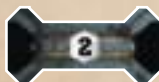
6 passages secrets
(cf. p. 14)



97 objets



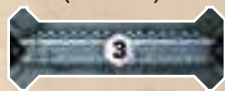
9 portes
(Bruit 1)



9 portes
(Bruit 2)



9 portes
(Bruit 3)



2 grandes portes
(Bruit 3)



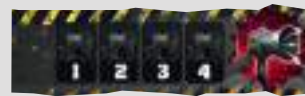
VERSO
(Porte ouverte)



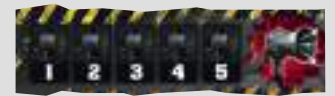
6 verrous

RECTO

VERSO



1-4 tours pré-alarme



1-5 tours pré-alarme



1-6 tours pré-alarme



1-7 tours pré-alarme



1-3 tours post-alarme



1-4 tours post-alarme



1-5 tours post-alarme

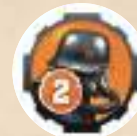


1-6 tours post-alarme

JETONS ENNEMIS



14 jetons
Niveau 1



10 jetons
Niveau 2



8 jetons
Niveau 3



VERSO
(salle ou couloir
nettoyé)

PISTE DE MISSION

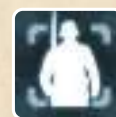


1
marqueur
de round

La piste de mission permet d'indiquer la progression des héros tout au long du scénario. Elle est divisée en deux zones : pré-alarme et post-alarme. Chaque briefing de mission indique quelle piste utiliser. Au début de la mission, le marqueur de round est placé sur l'emplacement « 1 » de la piste de mission.



12 jetons
Vigilance



12 postes
de garde



12 jetons
Blessures

JETONS JOUEURS



12 jetons **Enrayé/
Déchargé**



12 jetons **Obscurci/Neutralisé**



8 points
d'héroïsme
Joker



8 points
d'héroïsme
Attaque



8 points
d'héroïsme
Défense



4 jetons **Ordre du tour**



10 Armes



26 jetons **Compétence**

CARTES HÉROS

RECTO



VERSO



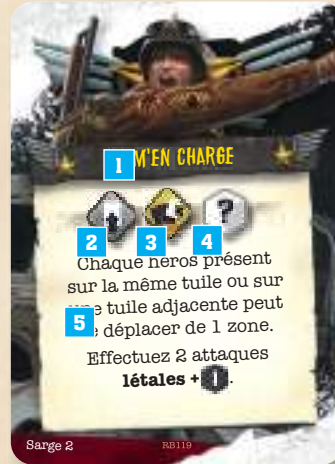
5 cartes Héros

Ces cartes détaillent les compétences du héros et les mots-clés de ses armes. Les mots-clés imprimés en rouge correspondent aux mots-clés des armes améliorées par le vril.

Chaque héros possède aussi 12 cartes Action. Celles-ci proposent une action et éventuellement un modificateur.

CARTES ACTION

2 Exploits



- 1 Nom de l'action ou du modificateur
- 2 Type d'effet
- 3 Durée de l'effet

10 Actions/modificateurs



- 4 Test de bruit
- 5 Action
- 6 Modificateur

60 cartes Action (12 par héros)

CARTES BRUIT

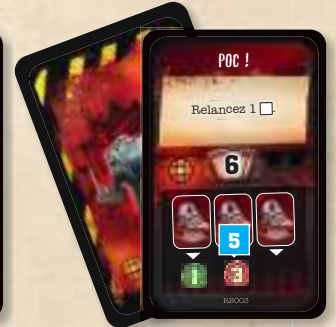
Les cartes **Bruit** sont piochées lorsque les héros font du bruit. La partie haute de la carte indique un effet immédiat. L'effet secondaire (partie basse) est appliqué si le bruit produit est égal ou supérieur au seuil indiqué sur la carte.

12 cartes **Bruit pré-alarme**



- 1 Nom de la carte
- 2 Effet immédiat
- 3 Seuil de déclenchement de l'effet secondaire

12 cartes **Bruit post-alarme**



- 4 Effet secondaire
- 5 Détails sur l'apparition d'ennemis

24 cartes **Bruit**

CARTES ENNEMIS

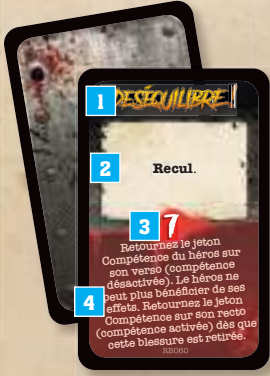
Les cartes **Ennemis** sont piochées quand un jeton ou une carte fait apparaître des ennemis. Piochez une carte Ennemi par icône ennemie.



20 cartes **Ennemis**

- 1 Niveau d'apparition des ennemis
- 2 Code des unités. Il indique les ennemis de la carte Faction à placer sur le plateau de jeu. (cf. dos du Livret des missions)

CARTES BLESSURE



Une carte **Blessure** est piochée si un héros manque un test de défense. L'effet de la partie haute de la carte est appliqué immédiatement. L'effet permanent qui figure sur la partie basse n'est appliqué que si les dégâts subis sont égaux ou supérieurs au seuil indiqué sur la carte.

- 1 Nom de la carte
- 2 Effet
- 3 Seuil de blessure permanente
- 4 Effet permanent

20 cartes **Blessure**

CARTES RAID

Les cartes RAID sont utilisées pour créer des missions RAID (cf. Livret des missions).



- 4 cartes **Plan de RAID**
- 4 cartes **Faction de RAID**
- 4 cartes **Objectif de RAID**

AUTRES CARTES



4 cartes de **Référence**



6 cartes **Faction de la mission**
(cf. dos du Livret des missions)



4 cartes **Équipe**
(cf. Livret des missions, p. 4)



48 cartes **Accessoire de salle**



1 carte **Q.G. des Reichbusters**



24 cartes **Unité**
(cf. dos du Livret des missions)

TABLEAUX DE BORD DES HÉROS

Chaque héros possède son propre tableau de bord. Il permet d'indiquer ses compétences, ses armes et les objets qu'il possède. Les armes et les compétences sont déterminées au début de la mission. Les objets peuvent être récupérés, utilisés ou abandonnés durant la mission.

4 emplacements pour jeton **Objet**

4 emplacements pour jeton **Compétence**



2 emplacements pour jeton **Arme**

1 emplacement pour carte **Héros**

4 tableaux de bord des **Héros**

NOTE DE L'AUTEUR

Comme notre héros boosté au vril pourra en témoigner, le vril est une énergie dangereusement instable. Faites attention lorsque vous utilisez quelque chose alimenté par du vril ! Toutes les armes et objets vril ont tendance à se décharger sans prévenir, à entrer en surcharge en déclenchant un effet monstrueux ou tout simplement à exploser. D'accord, la technologie du vril, ça brille, c'est étrange et excitant, mais est-ce que l'objet va sauter au nez des ennemis ou des héros ?



FIGURINES



Brick



Claudine



Sarge



4 scientifiques



4 Sturm Kanoniers



12 zombis



Quentin



Red Hawk



O'Reilly



8 expériences 6XX



4 expériences 601



Général Wolff



Gisela Grüber



4 Sturm Angriff



4 bombes traqueuses



16 soldats



4 officiers



4 chiens



Vrilpanzer

MISE EN PLACE

Chaque mission a sa propre mise en place, ce qui vous offre plus de variété et de rejouabilité. Les étapes de mise en place pour chacune d'entre elles sont détaillées dans le Livret des missions. Choisissez votre mission et laissez-vous guider pas à pas.

ROUNDS & TOURS

Reichbusters se joue en une série de rounds. Chaque round est constitué d'un tour par héros et d'un tour des ennemis après chaque tour de héros. À la fin du round se déroule une courte phase finale qui prépare le round suivant (cf. p. 27).



Avant le déclenchement de l'alarme, les héros peuvent agir dans l'ordre de leur choix, et choisir cet ordre au fur et à mesure. Une fois l'alarme déclenchée, l'ordre des joueurs est déterminé au début de chaque round, en mélangeant puis en distribuant aléatoirement les jetons **Ordre du tour**. L'ordre du tour ne peut plus changer durant le round. Les ennemis effectuent quand même leurs actions après chaque tour de héros.

NOTE DE L'AUTEUR

La différence entre la procédure où les joueurs choisissent l'ordre de leurs tours, avant l'alarme, et le fait que cet ordre soit déterminé aléatoirement après l'alarme, indique qu'ils n'ont plus le contrôle de la situation. Pré-alarme, les ennemis ne savent même pas qu'ils se trouvent dans le château. Cela donne l'initiative aux héros. Dès que l'alarme retentit, ces derniers sont plutôt en train de réagir à la situation et c'est le début de la fuite en avant...



TOUR D'UN HÉROS

Les héros des joueurs disposent de 2 actions de base qu'ils peuvent accomplir durant leur tour. Ils peuvent également effectuer des actions bonus gratuites : Jouer des cartes **Action**, Utiliser des objets, Donner/Prendre un objet à un autre héros, Lâcher un objet ou Effectuer une amélioration vril.

ACTIONS DE BASE

Il existe sept actions de base :

1. Se déplacer*
2. Attaquer*
3. Fouiller
4. Recharger un équipement
5. Piocher 2 cartes
6. Déverrouiller/ouvrir une porte
7. Récupérer

* Les actions *Se déplacer* et *Attaquer* ne peuvent être effectuées qu'une fois chacune par tour. Les autres actions ne sont pas limitées.

Avant d'expliquer ces sept actions de base, voyons les concepts importants du jeu qu'il vaut mieux connaître dès le départ, comme les tests, les résultats spéciaux et les dés bonus. Si vous les connaissez avant, cela vous facilitera grandement l'apprentissage des règles.

Tests





La plupart des actions des héros nécessitent la réussite d'un test. Ces tests utilisent un ou plusieurs types de dés *Reichbusters* (cf. Dés des héros, p.5).



Lorsqu'une action demande à un joueur d'utiliser ces dés, une icône indique la couleur des dés à lancer pour ce test, ainsi que leur nombre.



Un joueur ne lance les dés que pour le héros qu'il contrôle. Le système d'intelligence artificielle qui gère les ennemis n'utilise pas de dés. Tous les tests fonctionnent ainsi :

- 1 Déterminez le seuil de réussite de l'action.
- 2 Lancez tous vos dés ensemble. Leur type et leur nombre dépendent de la situation :
 - 1 Les dés d'**attaque** sont indiqués sur l'arme, l'objet ou l'action concernée (cf. Attaquer, p.16).
 - 1 Les tests de **défense** utilisent un nombre de dés de défense égal à la valeur de défense du héros (cf. Défense, p.26).
 - 1 Les dés de **bruit** sont indiqués sur la carte **Bruit**, l'arme, l'action, ou l'objet concerné (cf. Bruit, p.12).
 - 1 Les dés de **vril** sont indiqués sur l'action, l'arme ou l'objet concerné (cf. Vril, p.11).
- 3 Déclenchez les éventuels effets spéciaux des résultats obtenus, et jouez toutes les cartes **Action** que vous désirez pour modifier le résultat initial. Continuez jusqu'à ce que vous ayez joué toutes les cartes que vous vouliez, et que vous ayez appliqué tous les effets spéciaux.
- 4 Vous subissez une blessure permanente pour chaque résultat  qui n'a pas été annulé par un résultat .
- 5 S'il reste des  ou  parmi vos dés, l'objet vril ou l'arme que vous utilisiez pour ce test est déchargé (cf. Utiliser un objet, p.19).
- 6 Calculez votre score total et comparez-le au seuil de réussite.
- 7 Appliquez les résultats de votre réussite ou de votre échec.

Le total doit être supérieur ou égal au seuil de réussite pour que le test soit réussi (et donc déclencher son effet).

Exemple : Claudine attaque un ennemi qui possède une défense de 4. Son seuil de réussite est donc de 4. Elle doit obtenir un total de 4 ou plus sur ses dés d'attaque pour le blesser.

Notez que le test de bruit doit être envisagé différemment. En effet, un héros qui « réussit » ce test va provoquer du bruit et risque d'alerter ses ennemis ! Pour qu'un héros puisse agir en silence, il est souhaitable qu'il **manque** son test de bruit.

TYPE DE TEST	SEUIL	RÉSULTAT
Attaquer (un ennemi)	Défense de la cible	Si le test est réussi , l'ennemi ciblé subit une blessure. S'il ne peut recevoir qu'une seule blessure, il est tué. Retirez la figurine du plateau de jeu.
Défense (contre l'attaque d'un ennemi)	Total d'attaque de toutes les figurines attaquantes	Si le test est manqué , déduisez le total de défense obtenu par le héros du total de l'attaque ennemie pour obtenir le nombre de points de dégâts qu'il subit. Piochez une carte Blessure et appliquez l'effet noté en haut de la carte. Si le nombre de points de dégâts subis est supérieur ou égal au nombre indiqué sur la carte Blessure (seuil de blessure permanente), la blessure devient permanente (cf. p. 26). Après avoir appliqué l'effet du haut de la carte, appliquez aussi l'effet du bas.
Bruit	1	Si le test est « réussi » , piochez une carte Bruit . Appliquez toujours l'effet du haut de la carte. Si le total est supérieur ou égal au seuil de déclenchement de l'effet secondaire (nombre au milieu de la carte), appliquez aussi l'effet noté en bas de la carte.



NOTE DE L'AUTEUR

Il faut savoir que de nombreuses actions peuvent provoquer du bruit, ce qui est potentiellement dangereux... La quantité de bruit produite par une action est très variable. Fouiller les tiroirs d'un bureau ou éventrer des canapés pour trouver un document n'est pas silencieux, mais briser la verrerie délicate d'un laboratoire nazi peut être bien plus bruyant. Ne parlons même pas des armes à feu sans silencieux, et encore moins des grenades...

Le succès de la mission dépend souvent du laps de temps pendant lequel vous restez indétectables. Prendre garde au bruit est absolument vital. Dès que l'alarme retentit, vous avez bien d'autres problèmes à gérer. Tout est une question d'équilibre. Ne pas faire de bruit est une chose, mais votre mission vous demande aussi d'aller vite. Si vous aviez le luxe de pouvoir prendre votre temps, vous pourriez vous déplacer silencieusement. Mais pour arriver aussi loin, il vous a fallu couper des fils et réduire des sentinelles au silence. Quelqu'un découvrira fatalement le pot aux roses. Il va donc falloir ouvrir ces portes de château grinçantes et fouiller un peu partout pour réussir rapidement vos objectifs. Quand une patrouille ennemie vient inspecter les environs, le combat est inévitable...

Résultats spéciaux

Chaque type de dé possède une face spéciale en forme d'étoile.



Attaque



Défense



Bruit



Vril

De plus, certaines cartes ou certains objets permettent d'ajouter des résultats spéciaux à un test. Tous les résultats spéciaux sont appliqués de la même façon, quelle que soit leur nature.

Un résultat spécial compte toujours comme un bonus de +2 sur le calcul de votre total.

En plus de ce +2, **chaque résultat spécial DOIT être dépensé pour déclencher l'un des effets suivants :**

- **déclencher un effet** (d'une compétence, d'un objet, d'une arme, etc.). Chaque effet spécial ne peut être appliqué qu'une seule fois par action. Un résultat spécial ne peut être dépensé que s'il peut être effectivement réalisé.

ou

- **obtenir un dé bonus**, c'est-à-dire lancer un dé supplémentaire du même type. Ajoutez le résultat à votre total. Si c'est un nouveau résultat spécial, il doit être dépensé normalement. Un **dé bonus** peut être gagné pour chaque résultat spécial obtenu.

Un résultat spécial **ne peut pas être relancé**. S'il n'est pas utilisé pour déclencher un autre effet, il accorde automatiquement un **dé bonus** (que vous le vouliez ou non).

Exemple : Brick attaque un zombi (défense 7) avec l'une de ses deux mitrailleuses Vickers. Le joueur lance 4 dés d'attaque (noirs) et obtient : 1, 1 et . Son total d'attaque provisoire est donc : 1 + 1 + 2 + 2 = 6

Il dépense un pour activer l'effet permettant d'empêcher l'enrayement de son arme (Peu fiable). Il dépense le deuxième pour obtenir un dé bonus noir.

Le nouveau dé obtient un nouveau qui ajoute +2 à son total. Même si le résultat provisoire est suffisant pour éliminer le zombi (6 + 2 = 8), le joueur doit dépenser ce nouveau résultat spécial. Au lieu de choisir un dé supplémentaire, il dépense son résultat spécial pour déclencher un effet qui oblige la cible à lâcher un butin (cf. Attaquer, p. 16).

NOTE DE L'AUTEUR

Attention, les résultats spéciaux des tests de bruit accordent eux aussi des **dés bonus**, même si cela est au détriment des héros (sauf si vous les dépensez d'une autre manière). Cela signifie qu'il faut vraiment éviter de faire du bruit car le moindre son inhabituel risque d'alerter les patrouilles ennemies. Et c'est exactement ce que représente ce test de bruit. Ce n'est pas tellement le nombre de décibels qui compte, mais plutôt le niveau de vigilance des ennemis à proximité, à ce moment précis.



Vril



Quelques armes et objets disposent d'une technologie vril. En outre, les armes des héros peuvent être améliorées grâce à certains effets de cartes **Accessoire de salle** ou grâce à l'action bonus Effectuer une amélioration vril (cf. p. 19).

À chaque fois que vous utilisez des armes ou des objets vril, vous devez lancer le nombre de dés de vril indiqué sur l'équipement, et les ajouter au résultat du test impliquant cet équipement.



Les dés de vril ont une face appelée Surcharge.

Un  peut être utilisé pour annuler l'effet d'un seul .

Chaque  restant provoque un désastreux retour de flamme. Le héros pioche immédiatement une carte **Blessure** (cf. Défense, p. 26) et applique uniquement son effet permanent. L'objet ou l'arme est .

POINTS D'HÉROÏSME

Un héros peut gagner un jeton **Point d'héroïsme** (pioché au hasard) en pacifiant une salle ou un couloir, ou en secourant un héros **capturé** (cf. Héros capturés, p. 19).

Les points d'héroïsme sont représentés par des jetons à usage unique, qui existent en 3 versions :



Attaque



Défense



Joker

Les points d'héroïsme Attaque et Défense ne peuvent être utilisés que pour les tests correspondants. Les points Joker peuvent aussi bien être utilisés sur les tests d'attaque que sur les tests de défense.

Il est impossible d'utiliser un jeton Point d'héroïsme lors d'un test de bruit.

Les points d'héroïsme se dépensent de deux façons :

- **Avant un test :** dépensez 1 point d'héroïsme pour réussir automatiquement votre test.
- **Après un test :** dépensez 2 points d'héroïsme pour réussir un test qui serait autrement manqué.

Pacifier une salle ou un couloir

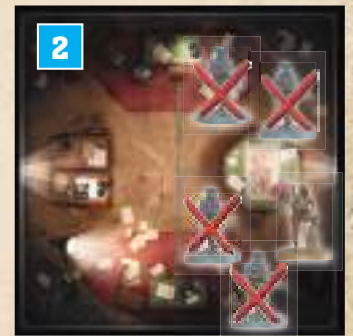
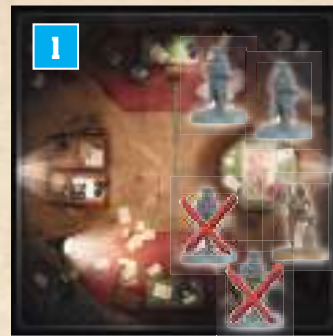
Un héros gagne un jeton **Point d'héroïsme** (pioché au hasard) à chaque fois qu'il pacifie une salle ou un couloir. Il doit pour cela respecter les conditions suivantes :

- La salle ou le couloir devait contenir au moins 4 unités ennemies.
- Toutes les unités ennemies de cette salle ou de ce couloir doivent avoir été tuées au cours d'un seul et même tour du héros, sans utiliser de points d'héroïsme.

Le point d'héroïsme gagné est automatiquement placé sur le tableau de bord du héros.

Exemple :

- 1 C'est le tour de Claudine et elle utilise une carte **Action** qui lui permet de tuer 2 soldats, en mêlée.
- 2 Elle utilise ensuite l'action de base **Attaquer**, puis une carte **Action** pour tirer, ce qui lui permet de se débarrasser des 2 derniers soldats de la salle. Au cours de son tour, Claudine a réussi à pacifier la salle en tuant toutes les unités ennemies s'y trouvant (et qui étaient au moins 4). Elle gagne donc un jeton **Point d'héroïsme** !

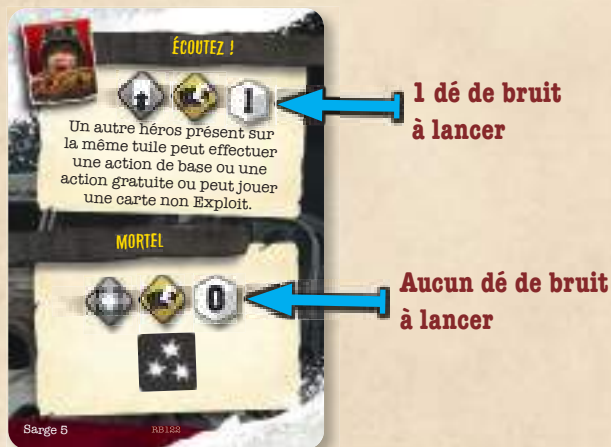


NOTE DE L'AUTEUR

Malheureusement, l'alarme finit fatalement par retentir, même si les héros se sont montrés extrêmement prudents et silencieux. Ils ne peuvent pas remplir leur mission sans laisser derrière eux une piste de cadavres, de portes ouvertes et d'indices révélant leur présence. Tout ce qu'ils peuvent espérer, c'est aller le plus loin possible et même d'atteindre leur objectif avant qu'une preuve compromettante de leur présence ne soit découverte, et qu'un garde vigilant déclenche l'alarme. Au moins, s'ils ont déjà réussi à atteindre l'objectif, ils auront juste à se frayer un chemin vers la sortie. Si l'alarme retentit avant qu'ils soient arrivés à ce point, la situation risque de devenir « un peu » désespérée.

BRUIT

Certaines actions des héros sont bruyantes et risquent d'alerter les patrouilles ennemies. Après la résolution d'une action bruyante, le héros qui l'a effectué doit faire un test de bruit en utilisant le nombre de dés indiqué.



Dans le cas où est indiqué, utilisez le nombre de dés de bruit correspondant à l'arme utilisée. Si un est indiqué, l'action ne fait aucun bruit.

Le seuil de «réussite» d'un test de bruit est toujours de 1. Si le résultat du test de bruit est supérieur à 0, les ennemis entendent le héros et l'effet du haut d'une carte **Bruit** piochée au hasard est appliqué. Puis si le score total du test est supérieur ou égal au seuil de déclenchement de l'effet secondaire de la carte, alors l'effet secondaire est lui aussi appliqué.

Un héros peut effectuer plusieurs tests de bruit par tour, **mais un seul par action**. Si une seule action déclenche plusieurs tests de bruit, **n'effectuez que celui qui possède la plus haute valeur de bruit**. Les tests de bruit sont résolus de la même façon que les autres tests. Le bruit n'est jamais testé pour les actions ennemies.

Exemple : Red Hawk utilise la carte **Action Feu nourri** (bruit 3) qui lui octroie 2 attaques de tir létales avec son fusil (bruit 2). Après avoir résolu ces 2 attaques de tir, elle n'effectue qu'un

seul test de bruit (un seul test par action) en lançant 3 dés de bruit, car la valeur de bruit de la carte **Action Feu nourri** est plus haute que la valeur de bruit de son fusil (2). Red Hawk obtient 1 sur son test de bruit, elle déclenche donc l'effet du haut d'une carte **Bruit** piochée au hasard. L'effet du haut implique de lancer et d'ajouter le résultat de ces dés à son score total. Finalement, Red Hawk obtient un score total égal au seuil de déclenchement de l'effet secondaire de la carte ! L'effet secondaire est donc appliqué, des patrouilles ennemies apparaissent sur le plateau !



- 1 Effet immédiat si le test de bruit (seuil 1) est réussi.
- 2 Seuil de déclenchement de l'effet secondaire du bruit.
- 3 Effet secondaire.

Bruit durant la phase post-alarme

Pendant la phase post-alarme, le bruit provoqué par les héros est moins pénalisant. Cela se traduit en jeu par l'application des deux règles suivantes :

- Considérez les comme des .
- Vous pouvez relancer un seul dé de bruit lorsque votre héros effectue un test de bruit, même si ce dernier est provoqué par une arme. Ce dé doit être relancé avant la pioche éventuelle d'une carte **Bruit**.

Bang! et Boum!



Certaines actions, armes ou objets n'ont pas de dés de bruit associés, mais un effet **Bang!** ou **Boum!** (cf. Aide de jeu, p. 7).



TUILES, SALLES & COULOIRS, ZONES

Tuiles

Les tuiles sont des mini-plateaux qui représentent des lieux, et sont assemblées pour constituer le plateau de jeu. La plupart représentent une seule salle ou un couloir, mais certaines d'entre elles contiennent plusieurs salles.

Chaque tuile est identifiée par le nombre et la lettre inscrits dans son coin inférieur gauche.

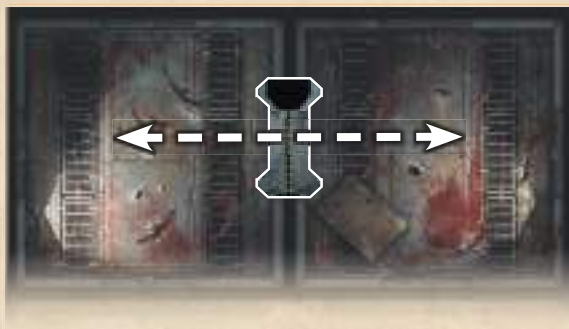
Salles et couloirs

Les salles et les couloirs sont séparés par des murs noirs, qui les délimitent. Ces murs sont toujours infranchissables et bloquent les lignes de vue.



Seules les portes permettent de relier les salles et les couloirs.

Les portes permettent de « franchir » les murs.



Zones

Les zones sont utilisées comme unité de mesure pour le mouvement et la portée. Certaines salles sont découpées en plusieurs zones. Chacune d'entre elles est matérialisée visuellement par une ligne de séparation :



Les zones reliées par des portes sont toujours considérées comme distinctes, car les portes disposent également d'une ligne de séparation. Il n'y a pas de limite au nombre d'unités que peut contenir une zone. Certaines attaques peuvent cibler une zone (on utilise aussi le terme « choisir » une zone).



Note : considérez un jeton Entrée comme une petite salle d'une seule zone.

En cas d'égalité de distance

Vous devrez faire des choix à de nombreuses reprises. Par exemple, lorsqu'une patrouille peut franchir deux portes équidistantes, ou lorsqu'une unité ennemie en mouvement peut prendre au moins deux itinéraires de même longueur pour rejoindre le héros le plus proche. Sauf mention contraire, les joueurs décident ensemble de ce qu'il convient de faire.

« Plus proche »

Certaines cartes indiquent qu'un effet s'applique à la salle, la tuile ou la zone « la plus proche ». Pour la déterminer, comptez le nombre de zones et de portes fermées entre la zone de déclenchement de l'effet et la zone, tuile ou salle concernée.

Note : en cas d'égalité, les joueurs choisissent quelle salle, tuile ou zone est considérée comme étant la plus proche.

« Adjacent »

Deux zones sont dites adjacentes si elles partagent une limite qui n'est pas bloquée par un mur ou une porte fermée. Une porte est adjacente à une zone si elle fait partie du mur qui la sépare de cette zone.

Exemple :



La zone **A** est adjacente aux zones **B - C - D**

La zone **B** est adjacente aux zones **A - C**

La zone **C** est adjacente aux zones **A - B**

La zone **D** est adjacente à la zone **A**

La zone **E** n'est pas adjacente aux zones **A D**

ACCESSOIRES DE SALLE

Certaines zones du plateau de jeu peuvent contenir des cartes **Accessoire de salle**. Ces cartes sont disposées face cachée au début de la partie. Lorsqu'un héros dispose d'une ligne de vue sur une carte **Accessoire de salle**, retournez-la pour montrer son recto et appliquez les effets indiqués.

Verso

Recto



1 Type d'accessoire de salle.

3 Effet.

2 Nom de l'accessoire de salle.

Passage secret

Certaines cartes **Accessoire de salle** sont accompagnées de jetons **Passage secret**.



Lorsqu'une de ces cartes est révélée, prenez les jetons **Passage secret**. Placez un jeton sur la zone contenant cet accessoire de salle, et un autre en X, Y ou Z. Ces lieux sont indiqués sur les cartes Plan de RAID, et sur les schémas de mise en place RAID (à la fin du Livret des missions). Notez que les accessoires de salle **Passage secret** ne sont utilisés que dans les missions de RAID.

LIGNE DE VUE ET PORTÉE

Ligne de vue (LDV)

Les unités peuvent voir dans les quatre directions des points cardinaux (nord, sud, est, ouest), et aussi loin qu'elles peuvent tracer une ligne droite sans qu'elle soit bloquée. Les murs et les portes fermées bloquent les lignes de vue.

- Un héros allié peut tracer une LDV au travers des autres héros alliés, mais pas au travers des unités ennemies.
- Une unité ennemie peut tracer une LDV au travers d'autres unités ennemies, mais pas au travers des héros alliés.
- Les jetons **Ennemis** ne sont pas des unités, ils symbolisent de manière abstraite la présence d'une ou plusieurs unités ennemies. Ils ne bloquent donc pas les LDV, et ne disposent pas d'une LDV.



Portée

Les armes et les cartes peuvent mentionner une portée particulière, symbolisée par les pictogrammes suivants :

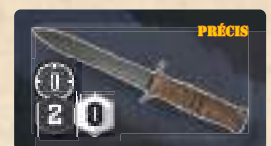


Portée depuis ce héros.

La portée d'une arme ou d'un effet est la distance maximale qu'il peut atteindre en nombre de zones. Une arme avec une portée de 0 est une arme de mêlée. Les armes de tir ont toujours une portée minimum de 1.



Arme de tir
(verte)



Arme de mêlée
(bleue)



DESCRIPTION DES ACTIONS DE BASE

Maintenant que nous comprenons pourquoi il faut être discret et espérer de bons jets de dés, voyons ce que nos héros peuvent faire durant leur tour. Passons en revue les sept actions de base.

1. Se déplacer

Un héros peut se déplacer avec l'action de base Se déplacer et/ou avec certaines cartes **Action**. Durant son tour, un héros ne peut réaliser qu'une seule fois l'action de base Se déplacer. Cependant, il peut utiliser des cartes **Action** pour se déplacer plusieurs fois durant son tour (cf. Jouer des cartes Action, p. 18).

À moins que le contraire ne soit spécifié, un héros qui se déplace avance d'une zone pour rejoindre une zone adjacente. Certaines cartes **Action** permettent à un héros de se déplacer de plusieurs zones. Dans ce cas, il n'est pas obligé d'effectuer l'intégralité de son déplacement.

Lors de la même action, un héros ne peut pas entrer dans une zone contenant au moins un ennemi puis en sortir.



Toujours lors de la même action, il peut sortir d'une zone contenant une unité ennemie et entrer dans une autre zone qui contient elle aussi un ennemi.




Toutefois, un héros peut entrer dans une zone contenant un ennemi avec une action, puis en ressortir avec une seconde action.



De plus, un héros peut utiliser un modificateur de mouvement pour avancer de plusieurs zones grâce à l'action de base Se déplacer.





Chaque modificateur ajoute 1 zone supplémentaire à ce déplacement.

Une action de déplacement peut aussi être utilisée pour relever un héros qui a **chuté** (cf. Aide de jeu, **Chute**, p. 7), mais qui n'est pas **mis à terre** (cf. Aide de jeu **Mis à terre** p. 8).


L'action de base Se déplacer provoque .


Note : utiliser un modificateur du déplacement de base peut ajouter du bruit à cette action (cf. Modificateurs, p. 18).

Jeton Nettoyé

Les héros peuvent parfois placer un  durant leur action de déplacement. Un  indique qu'il ne reste aucun ennemi dans cette salle ou ce couloir. Une patrouille ennemie ne peut pas surgir d'une salle ou d'un couloir contenant . Un seul  suffit par salle ou par couloir.



Toutefois, si une unité ennemie entre dans une salle ou un couloir contenant un , retirez ce jeton du plateau.

Un héros place un  quand :

- il entre dans une salle ou un couloir qui ne contient pas d'unité ennemie ;
- il finit son tour dans une salle ou un couloir qui ne contient pas d'unité ennemie.



2. Attaquer

Un héros peut attaquer les unités ennemies en utilisant l'action de base Attaquer et/ou certaines cartes **Action**. Durant son tour, il ne peut effectuer qu'une seule fois l'action de base Attaquer. Il peut cependant utiliser des cartes **Action** pour attaquer plusieurs fois durant son tour (cf. Jouer des cartes Action, p. 18). Il existe deux types d'attaque : les attaques de mêlée et les attaques de tir.

Les deux types d'attaque se distinguent seulement par la distance à laquelle elles se déroulent. Une attaque de mêlée a lieu quand l'attaquant et sa cible se trouvent dans la même zone.

Les héros et les unités ennemies sont considérés comme engagés dans une mêlée quand ils se trouvent dans la même zone, même si aucun test d'attaque ou de défense n'a encore été effectué.

Les attaques de tir ont lieu quand l'attaquant et sa cible se trouvent dans des zones différentes. **Si une unité est engagée dans une mêlée, elle ne peut pas effectuer d'attaque de tir.**

ATTAQUER UNE UNITÉ ENNEMIE

Quand un héros effectue une attaque, suivez ces étapes :

1 Si le héros dispose de plusieurs armes pour la portée concernée, il choisit celle qu'il veut utiliser. Il peut toujours effectuer une attaque de mêlée à mains nues **1 0**, quelles que soient ses armes.

2 Le joueur annonce qui est la cible de l'attaque de son héros.

- **Mêlée** : une unité ennemie se trouvant dans la même zone que lui.
- **Tir** : une unité ennemie située dans sa ligne de vue, et se trouvant dans une autre zone que lui.

Notez que les mots-clés **garde du corps** et **chair à canon** restreignent le choix des cibles. En outre, quelques cartes et objets permettent de **cibler une zone** en ligne de vue (on utilise aussi le terme « choisir une zone »).

3 Le héros effectue un test d'attaque. Le nombre de dés d'attaque à lancer est indiqué sur l'arme utilisée. Le seuil de réussite est la valeur de défense de l'unité ciblée. Si le test est réussi, l'unité ciblée est blessée. Puis un test de bruit est éventuellement effectué si l'arme est bruyante.









Dés d'attaque **Dés de bruit**

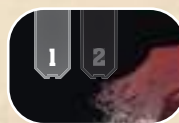
Attention, certains mots-clés affectent l'unité prise pour cible ainsi que toutes les autres unités présentes dans sa zone (par exemple **incendiaire** et **brasier**). Dans ce cas, n'effectuez qu'un seul jet d'attaque ; le score total de l'attaque est comparé à la défense de chaque unité présente dans la zone.

Blessures

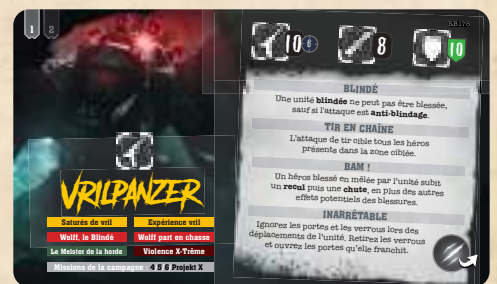
Les tests d'attaque réussis et certains effets de jeu infligent aux unités ennemies une ou plusieurs blessures.

- Sauf mention contraire, les unités ennemies ne peuvent recevoir qu'une seule blessure. Elles sont tuées et retirées du plateau dès lors qu'elles subissent une blessure.
- Certains ennemis possèdent le mot-clé **X BLESSURES**. Quand l'une de ces unités subit une blessure, placez un jeton  à côté de sa figurine. Quand une unité avec **X BLESSURES** a reçu un nombre de jetons  supérieur ou égal à ce **X**, elle est tuée. Retirez l'unité du plateau.
- Les ennemis les plus dangereux possèdent plusieurs états répartis sur un certain nombre de cartes **Unité** (indiqué par ). Quand l'une de ces unités subit une blessure, suivez les étapes suivantes :
 - si la carte **Unité** est sur une face grise avec un , retournez-la sur sa face rouge ;
 - si la carte **Unité** est sur une face rouge avec un , remplacez-la par la face grise de la carte d'unité suivante de cet ennemi ;
 - si la carte **Unité** est sur une face qui ne possède pas l'icône , elle est tuée. Retirez la figurine du plateau de jeu.

*Exemple : Sarge vient d'infliger une blessure au Vrilpanzer dont la carte se trouve sur sa face grise **A**.*



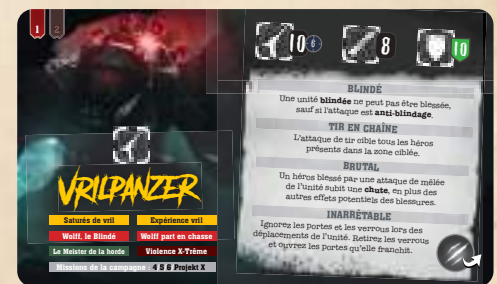
A



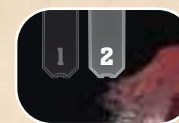
*La carte du Vrilpanzer est retournée sur sa face rouge **B**.*



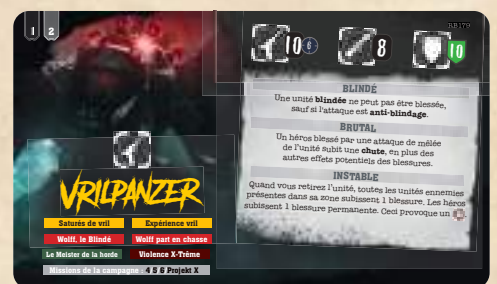
B




*Si un autre héros parvient à infliger une nouvelle blessure au Vrilpanzer, remplacez la carte de ce dernier par sa carte suivante **C**.*



C



Puisque cette nouvelle carte n'a plus d'icône , toute blessure supplémentaire tuera le Vrilpanzer.

Butin d'une unité ennemie

Certaines unités peuvent « lâcher » des jetons **Butin**. La carte **Faction** de la mission indique le type de jeton **Butin** qui peut être récupéré sur chaque unité ennemie (cf. dos du Livret des missions). Il existe deux types de jetons **Butin** dans le jeu de base :



le butin ordinaire



le butin vril

Deux conditions sont nécessaires pour qu'une unité ennemie lâche un jeton **Butin** dans sa zone, après l'attaque d'un héros :

- 1 il faut tuer l'unité ennemie ;
- 2 il faut dépenser un non utilisé.

Avant de retirer l'unité ennemie du plateau de jeu, prenez au hasard un jeton **Butin** du type correspondant et placez-le face visible dans sa zone. Ce pion est désormais un jeton **Objet** et peut être récupéré par un héros grâce à l'action Fouiller, sans déclencher de test de bruit.

Note : le figurant sur la face cachée des jetons Butin n'a pas d'utilité dans le jeu de base. Des extensions et des nouveaux scénarios les utiliseront prochainement.

3. Fouiller

Si un héros se trouve dans une zone où se trouve au moins un objet posé face cachée, **et** qu'aucune unité ennemie n'est présente, il peut effectuer l'action Fouiller. Effectuez un test et retournez tous les objets posés face cachée pour montrer leur face visible. Lorsque le test est terminé, choisissez un objet face visible et placez-le sur le tableau de bord du héros. Si le héros souhaite réaliser l'action Fouiller pour récupérer un objet déjà posé face visible, aucun test de bruit n'est nécessaire.

4. Recharger un équipement

Cette action retire un ou un du tableau de bord d'un héros ou d'un portail adjacent (vous trouverez des portails dans l'extension *Un autre monde!*). Pour retirer un , le héros doit défausser un jeton **Objet** Globe de vril de son inventaire. Cette action provoque .

Contrairement aux portails, les objets et les armes ne peuvent recevoir que un ou un .

5. Piocher 2 cartes

Prenez les 2 cartes du dessus de votre pioche de cartes **Action** et ajoutez-les à votre main. Il n'y a pas de taille de main maximum. Cette action provoque .

6. Déverrouiller/Ouvrir une porte

Le héros déverrouille une porte verrouillée adjacente OU ouvre une porte adjacente non verrouillée. Effectuez le test de bruit indiqué sur la porte. Si la porte est verrouillée et que le héros ne possède pas la clé, cette action la déverrouille sans l'ouvrir. Défaussez le jeton **Verrou**.



Porte verrouillée



Porte fermée



Porte ouverte

Si la porte est déverrouillée ou qu'elle est verrouillée ET que le héros possède la clé, l'action permet de l'ouvrir. Retournez le jeton **Porte**. Une fois ouverte, une porte ne peut plus être refermée.

7. Récupérer

Parfois, un héros subit trop de blessures et ne peut pas continuer sans panser ses plaies. Un héros ayant subi 4 blessures permanentes ou plus est **mis à terre** (cf. Aide de jeu, **Mis à terre**, p. 8). Couchez sa figurine pour l'indiquer. Un héros qui commence son tour **mis à terre** doit dépenser ses deux actions de base pour Récupérer.

Lorsqu'un héros récupère, il défausse toutes ses cartes **Blessures**, sauf 2 de son choix. Remettez sa figurine debout. Il peut jouer normalement ses cartes **Action**.

Un héros **mis à terre** peut être soigné en dehors de son tour par un héros allié, par exemple grâce à un jeton **Objet** ou une carte **Action**. Si en dehors de son tour un héros **mis à terre** se retrouve avec moins de 4 blessures permanentes, remettez sa figurine debout. Il n'est plus **mis à terre** et pourra agir normalement lors de son tour.





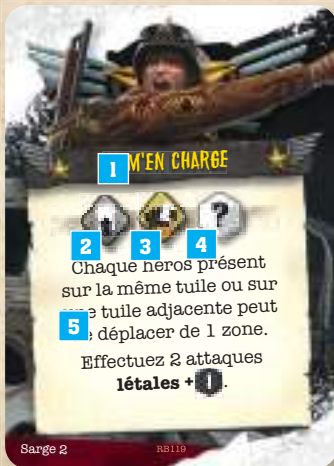
Exemple : un effet de carte peut permettre au joueur de déplacer son héros de 1 zone et de piocher 1 carte. Le joueur peut choisir de faire les deux, ou juste se déplacer, ou juste piocher.

Actions bonus

En plus des actions de base, les héros peuvent également effectuer des actions bonus gratuites : Jouer des cartes **Action**, Utiliser des objets, Donner/Prendre un objet à un autre héros, Lâcher un objet ou Effectuer une amélioration vril.

Jouer des cartes Action

2 Exploits



- 1 Nom de l'action/du modificateur
- 2 Type d'effet
- 3 Durée de l'effet

10 Actions/modificateurs



- 4 Test de bruit
- 5 Description de l'action
- 6 Modificateur

Chaque héros dispose d'un paquet unique de 12 cartes **Action**. Celui-ci contient 10 cartes qui accordent une action gratuite (haut de la carte) ou un modificateur (bas de la carte), et 2 cartes qui autorisent une action très puissante, sans modificateur. Sur ces cartes figurent des icônes qui indiquent s'il s'agit d'une action gratuite, d'une action instantanée ou d'un modificateur :



Action gratuite



Action instantanée



Modificateur

Quand une carte **Action** est jouée, le joueur doit choisir s'il utilise la partie haute de la carte OU sa partie basse. La partie haute indique toujours une action gratuite ou instantanée. La partie basse accorde toujours un modificateur appliqué à une autre action (une action de base ou une action de carte). Quand le joueur a choisi quelle partie de la carte utiliser, il peut décider d'appliquer tout ou partie des effets listés : aucun n'est obligatoire. Si un joueur applique plusieurs de ces effets, ils doivent être résolus dans l'ordre de la liste.

NOTE DE L'AUTEUR

Décider quand et comment utiliser les cartes de votre héros en les combinant est une part centrale du jeu. Les cartes d'un héros définissent sa stratégie personnelle, et vous avez donc beaucoup de choses à découvrir. Certains héros, comme Quentin, sont excellents en début de partie et utilisent vite leurs exploits. Brick, par contre, peut accumuler une énorme main de cartes avant l'alarme tout en restant discret. Mais quand l'alarme a retenti, il a souvent un ou deux tours épiques de destruction générale, alimentés par toutes les cartes qu'il a engrangées. En fait, ce genre de tour héroïque où l'on crame toutes ses cartes devrait arriver à chaque héros une ou deux fois par partie. Il faut juste savoir quand lancer ces combinaisons...

Une carte qui accorde des actions gratuites (↑) peut être jouée avant, entre ou après les actions de base.

Une action instantanée (⚡) exige un déclencheur particulier pour pouvoir être jouée. Celui-ci est lié en général aux tours ou aux déplacements ennemis. Les actions instantanées suivent toutes les règles habituelles des actions, si ce n'est qu'elles peuvent être jouées pendant le tour de l'ennemi si leur déclencheur l'autorise.

Les modificateurs (⊕) peuvent être utilisés après le lancer de dés. Il est possible de jouer plusieurs modificateurs sur le même test. Vous pouvez attendre la fin de la résolution d'une carte avant de décider d'en jouer une autre. Le modificateur est défaussé à la fin du test.

Comme un modificateur ne déclenche pas de nouveau test de bruit, les dés de bruit du modificateur sont ajoutés au test de bruit de l'action principale.

Exemple :

Quentin utilise le modificateur **Progression** d'une carte **Action**. Il lui accorde un bonus de déplacement de +1 zone. Se déplacer est une action (0), mais le modificateur **Progression** ajoute 1. Quentin doit donc faire un test de bruit (1) (0+1) à la fin de son déplacement.

Important! N'oubliez pas qu'un héros peut effectuer plusieurs tests de bruit par tour, **mais un seul par action**. Si une seule action déclenche plusieurs tests, n'effectuez que celui qui possède la plus haute valeur de bruit.



Exemple :

L'action **Rule Britannia** de Quentin lui permet d'effectuer 2 attaques de mêlée (1) avec son couteau (0). Après avoir résolu ces 2 attaques, il effectue un seul test de bruit (1).

Pour refléter l'excellent travail d'équipe des Reichbusters, lorsqu'un héros effectue un test d'attaque, tous les héros alliés présents dans la même zone peuvent jouer une seule carte de leur main pour modifier son test.


Lorsque les effets du test sont appliqués, le test est terminé : on ne peut plus jouer de cartes supplémentaires ni modifier son résultat.

Donner/Prendre ou Lâcher un objet




Une fois pendant son tour, un héros peut Donner ou Prendre un objet à un autre héros présent dans sa zone, ou Lâcher un objet dans sa zone.

Cela n'est possible que si sa zone ne contient pas d'unité ennemie. Le nouveau possesseur de l'objet doit immédiatement le placer sur son tableau de bord.

Un héros peut Lâcher un objet même si des unités ennemies se trouvent dans sa zone. L'objet est placé dans la zone, face visible.

Cette action provoque .

Utiliser un objet

Un héros peut Utiliser un objet de son tableau de bord. Celui-ci ne doit pas être  ou . Si des dés de bruit figurent sur la face visible de l'objet, effectuez un test de bruit lorsque vous l'utilisez. Les effets et bonus accordés par des objets identiques avec un  ne sont pas cumulatifs.

Effectuer une amélioration vril

Un héros peut défausser 2 jetons **Objet** Globe de vril de son tableau de bord pour effectuer une amélioration vril. Le joueur retourne alors l'un de ses jetons **Arme** pour faire apparaître le côté améliorée par le vril. Une arme améliorée par le vril le reste jusqu'à la fin de la mission.



ICÔNES D'ACTION

Les actions et les objets possèdent des icônes qui indiquent quand ils peuvent être utilisés, et combien de temps ils fonctionnent.

Quand une action peut être jouée :



Jouez-la comme une action gratuite.



Jouez-la comme une action instantanée et gratuite, au moment indiqué sur la carte.



Jouez-la comme modificateur d'une action, gratuitement.

Durée de l'élément joué (carte Action ou jeton Objet) ou d'un effet :



Défaussez l'élément après son utilisation.



Effet en vigueur jusqu'à ce que l'élément soit défaussé.



Carte retirée de la partie après utilisation.



Dure jusqu'au début du tour du héros suivant. Défaussez ensuite l'élément.



Répétez l'effet jusqu'à ce que l'action échoue.



Dure jusqu'au début du prochain tour du héros. Défaussez ensuite l'élément.

*Note : lorsque l'alarme se déclenche, tous les effets persistants des cartes **Action** prennent fin (cf. p. 20).*

HÉROS CAPTURÉS

Les héros peuvent être capturés s'ils sont isolés et submergés par les unités ennemies. Un héros est **capturé** si, au début de son tour, les 3 conditions suivantes sont vérifiées :

- 1 Le héros est **mis à terre**.
- 2 Aucun autre héros ne se trouve dans sa zone.
- 3 La zone du héros contient 4 ennemis ou plus.

- Les unités ennemies n'attaquent pas un héros **capturé**.
- Un héros **capturé** ne peut pas effectuer d'actions durant son tour. Néanmoins, le tour des ennemis est effectué après le tour de ce héros.
- Les unités ennemies peuvent tracer une ligne de vue au travers d'un héros allié **mis à terre** ou **capturé**.
- Un héros **capturé** « fonctionne » comme un **poste de garde** (cf. Aide de jeu **Garde**, p. 3 et **Poste de garde**, p. 8). Les unités ennemies gagnent le mot-clé **garde** lorsqu'elles se trouvent dans la zone d'un héros **capturé**. Les unités ennemies peuvent capturer plusieurs héros. Les unités ennemies ayant capturé un héros peuvent attaquer.

Un héros **capturé** peut être secouru par ses coéquipiers. Si les 3 conditions listées ci-dessus ne sont plus respectées au début de l'un des tours suivants du héros, celui-ci a réussi à s'échapper et peut jouer normalement son tour.

Une fois par round, un seul héros peut gagner un jeton **Point d'héroïsme**, si à la suite de son attaque la zone du héros **capturé** contient moins de 4 unités ennemies.

DÉFAUSSE ET MÉLANGE

Reichbusters utilise des paquets de cartes **Action**, **Bruit**, **Ennemi** et **Blessure**. Chacune de ces pioches possède sa propre défausse. Lorsqu'un paquet est épuisé, prenez les cartes de sa défausse et mélangez-les pour constituer une nouvelle pioche.

Les paquets de cartes Action des héros ont une règle supplémentaire. Après avoir mélangé votre défausse pour constituer une nouvelle pioche, retirez de la partie la carte du dessus du paquet, puis continuez à jouer.

Sauf mention explicite, lorsqu'une carte vous indique de piocher ou de défausser une carte, elle se réfère aux cartes **Action** des héros.

DÉCLENCHÉMENT DE L'ALARME

L'alarme peut être déclenchée de deux façons : soit les joueurs atteignent la fin de la piste pré-alarme en jouant leurs tours normalement, après la phase finale du round ; soit quelque chose l'a déclenchée plus tôt.

Par exemple, des unités ennemies Alertées au début de leur tour (cf. p. 25, Achtung ! Alarm !) ou une action **Bang!/Boum!** (cf. Aide de jeu, p. 7) peuvent déclencher l'alarme plus tôt.

Si l'alarme est déclenchée avant la phase finale du round :

- 1** Finissez l'action en cours ou le tour ennemi (mais ne finissez pas le tour du héros).
- 2** Passez immédiatement à la phase finale du round en cours.
- 3** Une fois la phase finale du round terminée, l'alarme retentit.



- 1** **Fin de la piste pré-alarme. Lorsque le marqueur de round arrive à cet emplacement, l'alarme se déclenche (cf. ci-contre).**

Une fois l'alarme déclenchée :

- 1** Placez le marqueur de round sur l'alarme.
- 2** Effectuez la procédure d'apparition des unités ennemies (cf. p. 21, Apparition des unités ennemies) pour tous les jetons **Ennemi** restant sur le plateau de jeu.
- 3** Retirez tous les jetons **Vigilance**.
- 4** Remplacez le paquet de cartes **Bruit pré-alarme** par le paquet de cartes **Bruit post-alarme**.
- 5** Tous les effets persistants des cartes **Action** et prennent fin.
- 6** Les ennemis jouent immédiatement un tour gratuit, en dehors de la séquence de tour normale du round (cf. Tour des ennemis, p. 25).
- 7** Placez le marqueur de round sur la première case de la piste post-alarme.
- 8** Commencez le premier round de la phase post-alarme.



Note : n'oubliez pas que l'ordre du tour des héros est déterminé aléatoirement une fois l'alarme déclenchée (cf. p. 8).

NOTE DE L'AUTEUR

Une fois l'alarme déclenchée, les choses se compliquent rapidement. C'est une excellente raison pour retarder le plus possible cet événement. Avoir tous les ennemis sur le plateau de jeu est déjà difficile, et l'ordre aléatoire des tours de joueurs ne fait qu'aggraver la situation. Cependant, ce n'est pas un désastre complet. Les sirènes hurlantes et le bruit des bottes qui résonne dans les couloirs de béton permettent de dissimuler pas mal de bruits.

Les phases de jeu pré-alarme et post-alarme sont assez différentes, et c'est parfaitement intentionnel. Bien jouer, c'est prévoir ce qui va se passer, gérer les urgences quand elles se présentent et utiliser les compétences les plus importantes au bon moment, au fur et à mesure que la partie progresse. Cela dépend aussi des héros incarnés par votre équipe. Heureusement, les héros sont tous intrépides, à leur façon, et même s'ils ont des ennuis, ils peuvent tout de même se sortir de presque toutes les situations.



CONNAITRE SON ENNEMI

Apparition des unités ennemies

Les unités ennemies apparaissent (sont placées sur le plateau de jeu) à la suite d'un test de bruit, ou à cause d'un jeton **Ennemi**. Après un test de bruit, une carte **Bruit** peut déclencher l'apparition d'une patrouille ennemie, et éventuellement la mise en place d'unités ennemies.

Chaque jeton **Ennemi** provoque immédiatement la mise en place d'unités ennemies lors des situations suivantes :

- Un héros peut tracer une ligne de vue sur ce jeton **Ennemi**.
- Un jeton **Vigilance** « Alerté » se trouve dans une salle ou un couloir contenant un ou plusieurs jetons **Ennemi**.
- L'alarme se déclenche.

Lorsqu'une apparition d'ennemis survient, piochez une carte **Ennemi**. Regardez le niveau d'apparition de la carte et comparez le code d'unité obtenu avec celui de la carte **Faction** de la mission. Placez les figurines correspondantes sur le plateau de jeu. Défaussez ensuite la carte **Ennemi**, le jeton, la carte **Bruit** ou la carte **Accessoire de salle** qui a provoqué la mise en place d'ennemis.

Jeton Ennemi
(niveau d'apparition 1)

Code d'unité



Exemple : Brick se déplace et un jeton **Ennemi** de niveau 1 entre dans sa ligne de vue, ce qui déclenche l'apparition des unités ennemies. Le joueur pioche une carte **Ennemi** qui indique une apparition de niveau 1 : B et D. Sur la carte **Faction** de la mission, B indique un soldat et D un chien. Ces figurines remplacent le jeton **Ennemi** dans cette zone.

Chaque carte **Faction** est différente et indique un maximum pour chaque type de figurine dans la colonne #. Si à un moment donné cette limite est atteinte, ne placez pas d'unité supplémentaire de ce type.

Saturés de vril						
					#	
A	OFFICIER LACRE / RETIRÉ / GARDE	4	1 +2	2	3	4
B	SOLDAT BARRÉ DE CORPS / RETIRÉ / BARRÉ	4	2 +2	3 +2	4	16
C	ZOMBI					

Pour plus d'informations sur les cartes **Faction**, consultez le dos du Livret des missions.

NOTE DE L'AUTEUR

Lorsque vous mettez en place votre partie de *Reichbusters*, utilisez la carte **Faction** pour déterminer combien de figurines de chaque type peuvent se retrouver sur le plateau de jeu. Cela vous aidera à ne placer que le bon nombre de figurines ennemies, et à ne pas dépasser le maximum.

Apparition d'ennemis post-alarme

Après le déclenchement de l'alarme, les règles d'apparition des ennemis changent légèrement.

Au lieu d'arriver sous la forme de patrouilles, les ennemis apparaissent dans les zones indiquées par les casernes A, B ou C du plateau de jeu. La caserne d'où arrivent les unités est indiquée sur les cartes **Bruit** post-alarme.

Lorsqu'une carte **Bruit** post-alarme fait apparaître des ennemis, utilisez une carte **Ennemi** et la carte **Faction** pour déterminer la ou les unités mises en place, puis placez-les dans la zone indiquée de la caserne correspondante.



Les jetons **Caserne** sont utilisés pour indiquer la zone d'apparition des ennemis, via les cartes **Bruit** post-alarme. Quand une unité ennemie sort d'une caserne, elle est placée sur la zone indiquée par la flèche.



Niveaux de vigilance



Les unités ennemies peuvent avoir 3 niveaux de vigilance: Confiant (pas de jeton **Vigilance**), Soupçonneux (🟡) ou Alerté (🔴).



Toutes les unités ennemies présentes dans une même salle ou un même couloir possèdent le même niveau de vigilance. Il est plus simple de comprendre cette règle si vous considérez que c'est la salle ou le couloir qui a un certain niveau de vigilance, plutôt que chaque unité.

Lorsqu'une salle ou un couloir disposant d'un jeton **Vigilance** ne contient plus d'ennemis (jeton **Ennemis** et unités ennemies) après une attaque de héros ou à la suite d'un déplacement d'une unité ennemie, retirez immédiatement ce jeton **Vigilance**.

Une salle ou un couloir monte d'un niveau de vigilance quand :

- une unité ennemie voit un héros pour la première fois, quelle que soit la cause de cette situation. Ne montez le niveau de vigilance qu'une seule fois par tour de héros, pour chaque salle ou couloir ;
- un ou plusieurs héros sont en ligne de vue d'une ou plusieurs unités ennemies situées dans la salle ou le couloir concerné, à la fin du tour des ennemis. Ne montez le niveau de vigilance qu'une seule fois par salle et par tour, quel que soit le nombre d'unités ennemies et de héros impliqués ;
- une unité ennemie entre dans une nouvelle salle ou couloir ayant un niveau de vigilance différent du sien ; la salle passe au niveau le plus élevé des deux.

*Note : certaines cartes **Bruit** ciblent la salle « Confiante » la plus proche. Cette salle doit contenir au moins un jeton **Ennemis** ou une unité ennemie.*



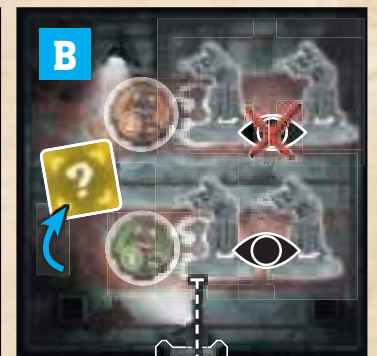
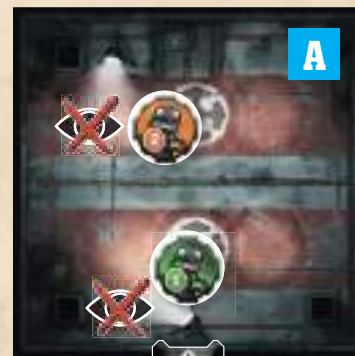
- 1 Les unités ennemies dans cette salle sont au niveau de vigilance Soupçonneux.
- 2 Il suffit qu'une seule unité Alertée entre dans cette salle, pour que toutes les unités ennemies de la salle deviennent elles aussi Alertées.

Retournez le jeton pour montrer le côté Alerté. Puis retirez le jeton Vigilance Alerté du couloir ne contenant plus aucun ennemi.

Une fois que l'alarme a retenti, ne notez plus les niveaux de vigilance. Toutes les unités ennemies sont 🔴 et tous les jetons **Ennemis** du plateau de jeu font apparaître des unités ennemies. Retirez tous les jetons **Vigilance**.

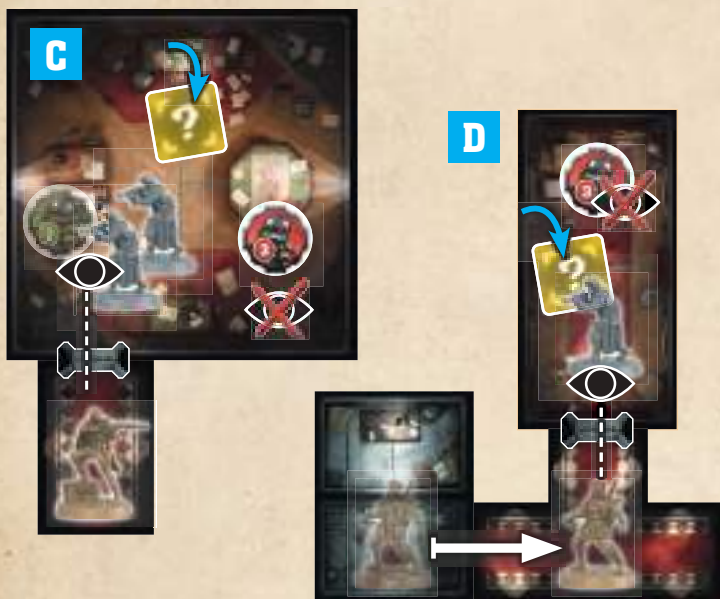
Exemples d'apparition d'unités ennemies durant le tour des héros :

- A *Quentin s'est infiltré dans une base grouillant de nazis, et s'apprête à affronter l'ennemi.*
- B *Il ouvre la porte et réussit à ne pas faire de bruit. Il dispose désormais d'une ligne de vue sur deux jetons **Ennemis**. Rappelons que ces jetons ne sont pas des unités. Les lignes de vue peuvent donc les traverser. Le jeton de niveau 1 et le jeton de niveau 2 provoquent immédiatement l'apparition d'unités ennemies. Pour l'instant, Quentin ne peut pas tirer sur les soldats apparus grâce au jeton de niveau 2, car sa ligne de vue est bloquée par les soldats de la première zone (apparaissant grâce au jeton de niveau 1). Comme une unité ennemie peut tracer une ligne de vue sur Quentin, la salle devient Soupçonneuse (cf. Niveau de vigilance, p. 22).*



C Dans cette situation, Red Hawk ne dispose d'une ligne de vue que sur le jeton **Ennemis** de niveau 1. Donc seul ce dernier provoque immédiatement l'apparition d'unités ennemies. De plus, une unité ennemie peut tracer une ligne de vue vers Red Hawk, donc la salle devient Soupçonneuse (cf. Niveau de vigilance, p. 22).

D À la suite de son déplacement Quentin dispose d'une ligne de vue sur une unité ennemie. Mais un héros allié ne peut pas tracer de ligne de vue au travers d'une unité ennemie. Il ne peut donc pas voir le jeton **Ennemis** de niveau 3 situé dans la zone suivante. De ce fait, ce jeton **Ennemis** ne fait pas apparaître d'unités ennemies. Le soldat peut tracer une ligne de vue sur Quentin, donc la salle devient Soupçonneuse (cf. Niveau de vigilance, p. 22).




Patrouilles ennemies

Certaines cartes **Bruit** font référence à des patrouilles ennemies.

Ces patrouilles ennemies sont composées de figurines ennemies ou de jetons **Ennemis**.

Elles apparaissent selon les règles suivantes :

- les patrouilles entrent par une porte fermée (mais pas par la sortie) ;
- cette porte est la porte la plus proche du héros dont c'est le tour, ou dont le tour a été joué le plus récemment ;
- les patrouilles ne peuvent pas entrer depuis une salle ou un couloir contenant un . De plus, si un héros se trouve de chaque côté d'une porte, les patrouilles ne peuvent pas entrer par cette porte.

La porte par laquelle apparaît la patrouille est ouverte et reste ouverte, même si elle était verrouillée. S'il n'y a plus de porte à ouvrir, les patrouilles apparaissent depuis la caserne la plus proche (cf. Aide de jeu, Caserne, p. 7).



Si la zone où doit apparaître une patrouille se trouve dans la ligne de vue d'un héros, cela entraîne immédiatement l'apparition d'unités ennemies dans cette zone. Dans le cas contraire, le ou les jetons **Ennemis** sont placés dans la zone.

La patrouille apparaît avec le **niveau de vigilance** indiqué par la carte **Bruit**. Elle suit ensuite les règles habituelles de son **niveau de vigilance**.



Patrouille (niveau du jeton Ennemis)

A C'est le tour de Quentin, qui effectue une action dépassant le seuil de bruit (4) de la carte **Bruyant**. Cela déclenche l'apparition d'une patrouille (jeton **Ennemis 1**).

1 On détermine ensuite la porte fermée la plus proche de Quentin. Deux portes fermées remplissent cette condition. Le joueur qui contrôle Quentin choisit celle qui lui fait face, c'est-à-dire la porte verrouillée au nord. Cette porte est ouverte par la patrouille.

2 La patrouille surgit depuis la salle et apparaît dans le couloir. À ce moment, les héros disposent d'une ligne de vue sur :

- le jeton **Ennemis 1** qui représente la patrouille ;
- le jeton **Ennemis 2** de la salle. Rappel : un jeton **Ennemis** ne bloque pas la ligne de vue.

Les deux jetons font apparaître des unités ennemies. Une carte **Ennemis** est piochée pour chaque jeton, les unités listées sur la carte **Faction** sont mises en jeu dans leur zone respective. Le jeton **Ennemis 2** fait apparaître une expérience 601, le jeton **Ennemis 1** deux soldats.

3 L'expérience 601 voit pour la première fois un héros ; la salle devient donc **Soupçonneuse**.

La carte **Bruit Bruyant** indique que la patrouille apparaît en étant **Soupçonneuse**. Cependant, sa vigilance augmente d'un niveau car c'est la première fois durant le tour que ces Soldats voient un héros. Le niveau de vigilance du couloir devient donc **Alerté**.

B Imaginons que Red Hawk joue son tour avant celui de Quentin. Elle effectue une action qui dépasse le seuil de bruit (6) de la carte **Tout doucement**, ce qui déclenche l'apparition d'une patrouille (jeton **Ennemis 1**).

4 Cette fois, c'est la porte fermée la plus proche à l'ouest qui est choisie. Elle est donc ouverte par la patrouille.

5 La patrouille surgit depuis la salle et apparaît dans le couloir. Les héros n'ont pas de ligne de vue sur elle. Le jeton **Ennemis** représentant cette patrouille est donc placé dans le couloir.

6 La carte **Bruit** indique que la patrouille est **Soupçonneuse**. Un jeton **Vigilance** **Soupçonneux** est posé dans le couloir.



TOUR DES ENNEMIS

Après le tour de chaque héros, vous devez jouer le tour des ennemis. Les unités ennemies s'activent si cela leur est possible. Un tour ennemi comprend 4 phases :

1 Achtung ! Alarm !

- **Pré-alarme** : si des unités ennemies sont Alertées, avancez le marqueur de round d'un round.
- **Post-alarme** : les ennemis ignorent cette phase.

2 Aux postes de combat !

Toutes les unités ennemies Alertées présentes sur le plateau de jeu se déplacent. Faites-le dans l'ordre indiqué sur la carte **Faction** de la mission. Quand l'alarme a retenti, TOUS les ennemis sont Alertés.

Note : n'activez pas les unités dont le nom est en blanc.

3 Tuez les intrus !

Toutes les unités ennemies Alertées qui peuvent attaquer le font. Faites-les attaquer en suivant l'ordre indiqué sur la carte **Faction** de la mission.

Note : n'activez pas les unités dont le nom est en blanc.

4 Ouvrez les yeux !

Vérifiez si des héros sont dans la ligne de vue des unités ennemies. Référez-vous aux **niveaux de vigilance** p. 22 pour plus d'informations.

Certaines cartes **Faction** ont plusieurs entrées pour la même unité. Cela signifie que ces unités vont probablement être présentes en grand nombre. En revanche, cela ne signifie pas que ces unités agissent plusieurs fois durant le tour des ennemis. Si une carte comporte plusieurs entrées pour un même type d'unité, l'une d'elles est indiquée en jaune et les autres en blanc. **Lorsque vous activez les unités ennemies pendant les phases 2 et 3, ne tenez compte que des noms écrits en jaune et ignorez celles dont les noms sont écrits en blanc.**

1 Achtung ! Alarm !

Si des unités ennemies sont Alertées au début de la phase *Achtung ! Alarm !* pendant la phase pré-alarme, avancez le marqueur de round d'un round. Une fois l'alarme déclenchée, les unités ennemies ignorent la phase *Achtung ! Alarm !* Cependant, certaines cartes **Action** peuvent être jouées durant cette phase.

2 Aux postes de combat !

Les unités ennemies Alertées se déplacent d'une zone par tour, en direction du héros le plus proche. Si l'unité ennemie activée se trouve dans la zone d'un héros, elle ne se déplace pas.

Pendant la phase *Aux postes de combat !*, si une unité ennemie a besoin de franchir une porte verrouillée, elle la

déverrouille au lieu de se déplacer. Si une unité ennemie a besoin de franchir une porte fermée mais déverrouillée, elle l'ouvre au lieu de se déplacer. Notez que cela peut provoquer la division d'un groupe d'ennemis du même type, le premier déverrouillant la porte, le second l'ouvrant, et les autres la franchissant.

Exemple : Les zombies s'activent.

1 Au lieu de se déplacer, le premier zombi déverrouille la porte. Retirez le jeton verrou.

2 Le second zombi ouvre la porte au lieu de se déplacer. Retournez la porte pour faire apparaître le côté ouvert.

3 Les deux derniers zombis franchissent la porte pour avancer vers le héros le plus proche.



NOTE DE L'AUTEUR

La règle énoncée ci-dessus est la règle de base du jeu. Comme on peut s'y attendre, les différents types d'ennemis disposent de règles spéciales qui leur permettent de se déplacer plus rapidement, de fracasser des portes, et ainsi de suite. Ces différents comportements sont indiqués par des mots-clés.

Les unités ennemies sont définies par leur type d'attaque principal (tir ou mêlée, cf. dos du Livret des missions). Les unités de mêlée continuent de se déplacer jusqu'à ce qu'elles entrent dans la zone d'un héros. Les unités de tir continuent de se déplacer jusqu'à ce qu'elles aient un héros non **mis à terre** en ligne de vue et à portée. Notez que si une unité de tir est dans la zone d'un héros **mis à terre**, elle peut toujours le capturer.

Poste de garde



Une unité ennemie possédant le mot-clé **garde** (cf. Aide de jeu, **Garde**, p. 3) ne se déplace plus lorsqu'elle commence son activation dans une zone contenant à la fois un jeton **Poste de garde** (cf. Aide de jeu, **Poste de garde**, p. 8) et moins de 5 unités ennemies.

3 Tuez les intrus !

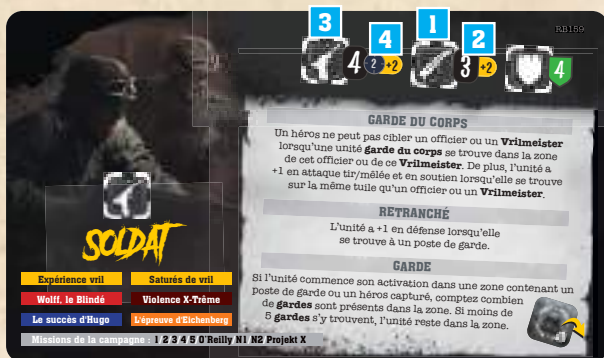
Les unités ennemies Alertées attaquent le héros le plus proche qui n'est pas **capturé** ou **mis à terre**, à chaque fois que cela leur est possible. Si deux héros se trouvent à la même distance, les ennemis attaquent celui qui a joué son tour le plus récemment durant le round. Si aucun des héros potentiellement ciblés n'a encore joué son tour durant ce round, les joueurs choisissent qui est attaqué. Si plusieurs ennemis du même type attaquent le même héros de la même façon (mêlée ou tir), combinez toutes leurs attaques en un seul test de défense.

Indiquez l'unité qui sera l'attaquant principal, et utilisez sa valeur d'attaque. Ajoutez la valeur de soutien de tous les attaquants supplémentaires de son type, et qui attaquent de la même façon. Ce total devient le seuil de réussite du jet de défense du héros.

Lors de la phase Tuez les intrus!, des soldats attaquent le héros le plus proche, c'est-à-dire Quentin.

Les deux soldats de la zone A effectuent ensemble leur attaque de mêlée contre lui. L'un d'eux est l'attaquant principal et dispose d'une valeur d'attaque de mêlée de 3 (1), à laquelle s'ajoute la valeur de soutien en mêlée du second soldat, c'est-à-dire 2 (2). Le seuil de réussite du jet de défense de Quentin est donc de 5 (3+2).

Les deux soldats de la zone B et le soldat de la zone C effectuent ensemble leur attaque de tir contre lui. L'un d'eux est l'attaquant principal et dispose d'une valeur d'attaque de tir de 4 (3), à laquelle s'ajoute la valeur de soutien en tir des deux autres soldats, c'est-à-dire 2 + 2 (4). Le seuil de réussite du jet de défense de Quentin est donc de 8 (4+2+2).



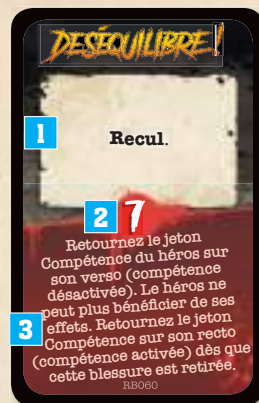
Défense



Un héros dispose d'une valeur de défense indiquée sur sa carte Héros. Lorsqu'il est attaqué, lancez autant de dés de défense que sa valeur de défense. Si le total du test est supérieur ou égal au seuil de réussite de l'attaque ennemie, le test de défense est réussi et le héros ne subit aucune blessure.



Si le total du test de défense est inférieur au seuil de réussite de l'attaque ennemie, le test est manqué. Piochez une carte **Blessure**.



- 1 Effet du haut du haut de la carte.
- 2 Seuil de blessure permanente.
- 3 Effet permanent.

Déduisez ensuite le total de défense obtenu du total de l'attaque ennemie. Le résultat est le nombre de points de dégâts que subit le héros ; appliquez ensuite l'une des deux conséquences suivantes :

- Le nombre de points de dégâts est inférieur au seuil de blessure permanente indiqué sur la carte **Blessure**. Appliquez l'effet noté en haut de la carte.
- Le nombre de points de dégâts est égal ou supérieur au seuil de blessure permanente indiqué sur la carte **Blessure**. Appliquez l'effet du haut de la carte, puis appliquez l'effet du bas. La blessure devient permanente, glissez la carte sous votre tableau de bord. L'effet permanent reste actif jusqu'à ce que la blessure soit soignée.

Notez qu'un héros est **mis à terre** lorsqu'il a reçu 4 blessures permanentes. Sa figurine est couchée et il n'est plus la cible des unités ennemies. Cependant il peut subir

plus de 4 blessures via des effets qui ne le ciblent pas directement, comme l'explosion d'une grenade...

Note : certains mot-clés, blessures ou compétences modifient le nombre de dés lancés pendant un test de défense.

4 Ouvrez les yeux !

Si un ou plusieurs héros se trouvent dans la ligne de vue d'au moins une unité ennemie, le **niveau de vigilance** des salles ou couloirs concernés monte d'un niveau. Le **niveau de vigilance** de chaque salle ou couloir ne peut monter qu'une seule fois durant un tour ennemi donné.



Exemple : l'ennemi de la salle A a trois héros en ligne de vue, mais le niveau de vigilance de son couloir ne monte que d'un niveau. Les deux ennemis de la salle B ont deux héros en ligne de vue, mais le niveau de vigilance de leur salle ne monte que d'un niveau.

PHASE FINALE DU ROUND

Lorsque tous les joueurs ont joué leur tour et que les ennemis ont effectué leur tour après celui de chaque héros, la phase finale du round intervient. Elle permet de gérer les effets de fin de round suivants :

- Tous les joueurs ayant moins de 5 cartes **Action** en main piochent 1 carte **Action**.
- Vérifiez si vous devez retirer des jetons du plateau de jeu.
- Avancez le marqueur de round de 1 round.
S'il atteint la fin de la piste pré-alarme, l'alarme se déclenche (cf. p. 20).
S'il atteint la fin de la piste post-alarme, la mission est un échec (cf. ci-contre).
- Récupérez les jetons **Ordre du tour** pour le round suivant.

FIN DE PARTIE

Lors d'une partie de *Reichbusters*, les joueurs choisissent de jouer en campagne, ou de mener une mission de RAID. Selon le scénario choisi, les joueurs auront différentes conditions de victoire à remplir. S'ils n'y parviennent pas, leur mission est un échec.

Référez-vous à la page 3 du Livret des missions pour de plus amples informations sur l'issue de vos parties.

CRÉDITS

Conception du jeu : Jake Thornton.

Développement du jeu : Josh Chambers, Babis Giannios, Ed Harrison, Nikolaos Niotis, Dale Rowe, Stuart Siddons et Steve Slack.

Version 1.1 : Philippe Villé.

Direction artistique : Stéphane Gantiez.

Illustrations : Aurélie Bouquet, Stéphane Gantiez, Catalin Lartist, Christophe Madura, Guillem H. Pongiluppi et Bayard Wu.

Maquette : Solène Chastang, Louis Guillon, Laurent Lucchini, Arnaud Marchand, David Rakoto et Sandra Tessieres.

Sculpture des figurines : Gregory Clavilliers, Stéphane Gantiez, Yannick Hennebo, Kryza, Edgar Ramos, Olivier Thill et Cki Vang.

Peinture des figurines : Angel Giraldez, Jose Gonzales, Sébastien Lavigne et Erwann Le Torrivellec.

Traduction : Mathieu Rivero, Andrew Seaward et Anne Vétillard.

Relecture : Corina Cretu, Manuela Dessarts, James Murray, Paul Nomann, Anne Vétillard et Philippe Villé.

Coordination : Ben Clapperton et Steve Slack.

Direction technique : Erwann Le Torrivellec.


Marketing : Az Drummond.


Éditeurs : Léonidas Vesperini et Benoît Vogt.









ICÔNES




ICÔNES DES DÉS




 Utilisez le nombre de dés de bruit indiqué pour l'arme utilisée (cf. p. 12).



 Aucun bruit (cf. p. 12).



   Lancez autant de dés de bruit qu'indiqué.


   Lancez autant de dés d'attaque qu'indiqué.

   Lancez autant de dés de défense qu'indiqué.

   Lancez autant de dés de vril qu'indiqué.

  Les faces des dés ont une valeur égale au nombre de symboles dessinés (cf. p. 5).

  Les faces de dé spéciales représentent une valeur spéciale (cf. p. 10).

 Surcharge de vril (cf. p. 11).

ICÔNES DES JETONS



Neutralisé
(cf. Aide de jeu p. 8)



Enrayé
(cf. Aide de jeu p. 7)



Déchargé
(cf. Aide de jeu p. 7)



Obscurci
(cf. Aide de jeu p. 8)



Blessure
(cf. p. 16)

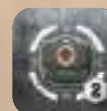


Portée
(cf. p. 14)

ICÔNES DU PLATEAU DE JEU



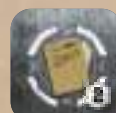
Divers



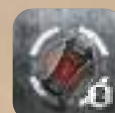
Médical



Arme



Objectif



Vril





Jetons Ennemis





Poste de garde


ICÔNES DES OBJETS & CARTES ACTION


 Action gratuite.


 Action instantanée, jouée au moment indiqué sur la carte.


 Modificateur d'une action.

 Défaussez l'élément après son utilisation.

 En vigueur jusqu'à ce que l'élément soit défaussé.


 Carte retirée de la partie après utilisation.

 Dure jusqu'au début du tour du prochain héros. Défaussez ensuite cet élément.


 Répétez l'effet jusqu'à ce que l'action échoue.


 Dure jusqu'au début du prochain tour du héros. Défaussez ensuite cet élément.


ICÔNES DES CARTES FACTION

 L'unité lâche un butin ordinaire.
(cf. dos du Livret des missions).

 L'unité lâche un butin vril.
(cf. dos du Livret des missions).

 Colonne dédiée à l'attaque et aux statistiques de mêlée de l'unité.
(cf. dos du Livret des missions).

 Colonne dédiée à l'attaque et aux statistiques de tir de l'unité.
(cf. dos du Livret des missions).

 Colonne dédiée à la défense et aux statistiques de défense de l'unité.
(cf. dos du Livret des missions).

4 Nombre maximum d'unités de ce type sur le plateau de jeu.
(cf. dos du Livret des missions).