

PROJEKT X

RÈGLES

Dans les sombres profondeurs du château de Wewelsburg se terre le terrible Projekt X. Amalgame d'hommes et de machines, le Projekt X est la plus terrifiante création des Vrilmesters. Il est l'arme la plus puissante de l'ennemi... mais aussi votre prochaine cible.

MATÉRIEL

- 1 feuillet de règles
- 1 feuillet de mission
- 7 cartes Unité
- 4 cartes Raid
- 1 carte Faction de la mission
- 1 figurine Projekt X
- 1 marqueur Défense
- 8 tuiles Gravats/Séparation de zone
- 1 tuile de plateau : X1a Laboratoire du Projekt X, X1b Salle de l'ascenseur

RÈGLES SPÉCIALES

Le Projekt X est bien plus grand et plus complexe que la plupart des unités. Pour le représenter, des règles spéciales s'appliquent pendant les phases *Aux postes de combat !* et *Tuez les intrus !* L'unité suit les règles normales pendant la phase *Achtung ! Alarme !*

Le Projekt X fait face aux points cardinaux : nord, sud, est et ouest. Il ne se déplace jamais en diagonale et n'est jamais orienté sur une diagonale.

Aux postes de combat !

Pendant la phase *Aux postes de combat !*, le Projekt X agit de la manière suivante :

- Si le Projekt X n'a pas été blessé durant ce round, il utilise son mouvement pour se tourner et faire face au héros dont le tour vient de se terminer. S'il lui fait déjà face, il se déplace vers lui.
- Si le Projekt X a été blessé durant ce round, il utilise son mouvement pour se tourner et faire face au dernier héros à l'avoir blessé, plutôt que le dernier héros à avoir joué. S'il fait déjà face au dernier héros qui l'a blessé, il se déplace vers lui.

Portes et murs n'arrêtent pas le Projekt X. C'est pourquoi, pendant la phase *Aux postes de combat !*, il

agit comme s'il pouvait tracer une ligne de vue vers les héros à travers les portes et les murs. Lorsqu'il se déplace, il traverse immédiatement ces obstacles pour rejoindre sa cible. Retirez les verrous, ouvrez les portes traversées et placez une tuile **Gravats** sur chaque mur traversé. Une tuile **Gravats** est considérée comme une porte ouverte.

Tuez les intrus !

Pendant la phase *Tuez les intrus !*, le Projekt X effectue une attaque avec chacune de ses parties encore actives (cf. Blessier le Projekt X, ci-après). Ces attaques sont résolues dans l'ordre suivant :

- 1) Tête
- 2) Bras gauche
- 3) Bras droit
- 4) Jambes



Chaque attaque du Projekt X est circonscrite à un arc précis, qui dépend de la partie du corps attaquante (cf. diagramme ci-dessus). Ainsi, les attaques du bras droit du Projekt X peuvent uniquement cibler les héros se trouvant dans sa zone, devant lui ou sur sa droite. Le Projekt X ne peut pas attaquer une zone située derrière lui.

Lorsque le Projekt X effectue une attaque de mêlée, il cible en priorité la zone contenant le plus de héros.

Comment blesser le Projekt X

Le Projekt X est un ennemi surpuissant, et même s'il est théoriquement possible de le détruire en un tour de héros, ce n'est vraiment pas la tactique que vous devriez envisager. Il est recommandé de réduire ses sous-systèmes en miettes pour l'affaiblir, avant d'essayer de l'achever. Malheureusement, l'endommager ainsi ne fait qu'exacerber sa fureur et renforcer ses attaques !

Le Projekt X dispose de quatre parties actives : sa tête, son bras droit, son bras gauche et ses jambes.



Pour les héros, chaque partie active compte comme une cible distincte, qu'il faut attaquer séparément. De plus, une attaque qui cible normalement toutes les unités présentes dans une zone (comme une grenade) ne cible qu'une seule partie du Projekt X. Le joueur qui lance l'attaque doit annoncer précisément la partie qu'il cible.

Le Projekt X est détruit quand sa tête a subi 2 blessures. Les héros ne peuvent pas dépenser de point d'héroïsme pour réussir automatiquement un test d'attaque ciblant la tête du Projekt X. La défense de la tête est variable, et peut être réduite en détruisant les autres parties du corps.

Lorsqu'une des parties du Projekt X est blessée pour la première fois, retournez sa carte pour révéler son côté blessé. Cela change ses valeurs de combat.



Lorsque la partie du corps blessée subit une deuxième blessure, elle est détruite, et le marqueur **Défense** posé sur la carte Tête du Projekt X descend d'un cran. C'est de cette manière que vous pourrez affaiblir la tête du Projekt X, afin de la détruire... et lui avec !



Au début de la partie, le marqueur **Défense** est placé sur le cran « Défense 40 ». À chaque fois qu'une partie de Projekt X est détruite, le marqueur descend d'un cran et réduit la valeur de défense de la tête. Lorsque la tête est blessée pour la première fois, sa carte est retournée, puis le marqueur **Défense** est placé sur le même cran.

UTILISATION DU PROJEKT X

Lorsque vous utilisez le Projekt X dans un RAID, après avoir sélectionné sa carte **Faction**, choisissez l'une des deux cartes suivantes :



X marque l'emplacement



Niveau 10

Ensuite, sélectionnez l'un des deux objectifs suivants :



Assassinat



Gestion de Projekt

Si vous désirez utiliser le Projekt X durant la campagne, insérez la mission *Projekt X : Situation extrême* juste après la mission 5 : *Wolff aux abois*.

Attention, ce n'est pas une mission pour les âmes sensibles !