

REICH BUSTERS™

◆ PROJEKT VRIL ◆

RULEBOOK-BETA VERSION



LE MONDE DES REICHBUSTERS

Nous sommes fin décembre 1944. La Deuxième guerre mondiale continue de faire rage, et les Nazis ont lancé la semaine précédente leur dernière offensive dans les Ardennes. Pour le grand public, cette dernière attaque est 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 sont prêts à tout essayer pour renverser le cours de la guerre. L'offensive Wacht am Rhein dans les Ardennes n'est que la partie émergée d'un immense iceberg de plans, cherchant à arracher la victoire à l'ennemi.

Depuis un certain temps, le SOE connaît l'existence d'un programme top secret : l'Operation Lebenskraft, connue aussi sous le nom de Projekt Vril. Selon les renseignements obtenus par les décodages d'Enigma, il risque de changer le cours de la guerre, et est pratiquement prêt à être déployé sur le champ de bataille. Les détails du Projekt X restent un mystère. Même lorsqu'ils utilisent le code Enigma, les Nazis restent extrêmement discrets sur la nature de cette opération. Mais hier, quelqu'un a commis une erreur, ce qui a permis au SOE d'apprendre l'emplacement du quartier général du programme Lebenskraft. Disposant désormais d'une cible, le SOE rassemble rapidement une équipe spéciale et internationale de commandos alliés, pour lancer un raid sur le Lebenskraft. Cette opération a reçu le nom d'Opération Gerfaut, mais même le haut commandement appelle ces

commandos « les Reichbusters ». Si les rumeurs sont vraies, leur intervention pourrait changer le cours de la guerre.

À l'insu des Alliés, le Projet Vril a débuté bien des années auparavant. En 1938 et en 1939, les SS ont envoyé une mission spéciale au Tibet. Pour le grand public, ils n'ont rien fait de bien particulier. Mais dans les coulisses, ils ont remporté un immense succès, en découvrant le vril, une étrange matière qu'ils ont rapportée en Allemagne pour l'étudier. Le vril est un liquide qui « peut contrôler toutes sortes de matières, animées ou inertes. Dans certaines conditions, il est aussi destructeur que la foudre, mais il peut reconstituer la vie, soigner ou guérir. Il est même capable de traverser la matière solide. On dit que sa lumière est plus stable, plus douce et plus saine que celle produite par les matières inflammables. Il peut servir aussi de source d'énergie pour alimenter des mécanismes... »

Si les Nazis parviennent à exploiter la puissance du vril, elle sera plus dévastatrice que la bombe atomique sur laquelle travaillent les Américains. Le Reich sait qu'il est en train de perdre la guerre, et qu'il n'a plus beaucoup de temps à sa disposition. Il est prêt à prendre tous les raccourcis possibles pour exploiter cette énergie brute et créer des armes utilisables

sur un champ de bataille, pour rejeter les Alliés à la mer.

Les expérimentations sur le Vril sont menées en grand secret dans les cryptes et les souterrains du château d'Himmler, au Wewelsburg. Un grand nombre de bunkers secrets contiennent toutes sortes de recherches sur les propriétés de cet énigmatique liquide. Il alimente toutes leurs machines, leurs ovnis reconstruits, leurs rayons de la mort... et leurs cadavres réanimés.

La majeure partie du haut commandement nazi ignore complètement l'existence de ces recherches. Malgré la situation de guerre désespérée, il serait horrifié par ce projet. Les Vrilmeisters à la tête de ces recherches sont extrêmement satisfaits du secret qui entoure leurs activités. En réalité, ils ne travaillent pas du tout pour les nazis, mais bien pour eux-mêmes. Le vril est incroyablement puissant, comme le montre le nombre de morts provoquées par des accidents de laboratoire mineurs. Même les minuscules progrès qu'ils ont réalisés pour exploiter cette énergie ont permis des avancées incroyables. S'ils parvenaient à la maîtriser complètement, ils deviendraient quasi divins, et les Alliés comme les Nazis devraient se soumettre à leur volonté !

La mission des Reichbusters est vitale. Elle ne doit pas échouer.

SOMMAIRE

2	3	4	5	8	10
LE MONDE DES REICHBUSTERS	SOMMAIRE	MATÉRIEL DE JEU	INVENTAIRE DES FIGURINES	PRINCIPES DE BASE	MISE EN PLACE DU JEU
12	12	12	15	15	16
ROUNDS & TOURS	TOUR DES HÉROS	LE DÉCLENCHEMENT DE L'ALARME	TOUR DES NAZIS	FIN DU ROUND	RÉFÉRENCES

VUE D'ENSEMBLE DU JEU

Les joueurs incarnent un commando d'élite composé de héros alliés. Unissant leurs forces, ils lancent un raid sur un château nazi pour explorer les laboratoires secrets et les bunkers qui y sont dissimulés. Pour remporter la partie, ils doivent entrer discrètement en déjouant la surveillance des sentinelles, accomplir les objectifs de leur mission, et au moins l'un d'entre eux doit s'échapper. Comme il s'agit d'un jeu coopératif, tous les joueurs gagnent ou perdent ensemble.

Les joueurs contrôlent les héros alliés. Leurs adversaires nazis sont régis par les mécanismes de jeu.

Les joueurs jouent à tour de rôle, choisissant les actions de leur héros, en utilisant des actions de base, des cartes Action uniques et une réserve de points d'héroïsme. Après le tour de chaque héros, les nazis réagissent.

NOTE
Tout au long de ce livret, vous trouverez des encadrés comme celui-ci. Il ne s'agit pas de règles, mais d'une explication des processus de réflexion et de développement du jeu, et sur la manière d'en tirer le meilleur parti.

MATÉRIEL DE JEU

LE PLAN

Dans *Reichbusters*, le plateau de jeu est appelé un plan, qui est construit avec des tuiles. Ces tuiles représentent des pièces ou des couloirs. Une tuile peut contenir une ou plusieurs zones.

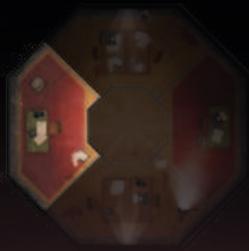
Le plan peut aussi recevoir des éléments de décor qui changent la nature d'une tuile. Il possède toujours un point d'arrivée et un point de sortie pour les héros, et une ou plusieurs portes de casernement d'où surgiront les renforts nazis.



Tuile



Pièce



Zone



Arrivée



Sortie



Entrée

MARQUEUR DE MISSION

Il permet d'indiquer la progression des héros tout au long de la mission. Il est clairement divisé en rounds pré-alarme et post-alarme.



TABLEAU DE BORD DES HÉROS



Chaque héros possède son propre tableau de bord, indiquant ses caractéristiques de base, ses compétences, ses armes et les objets qu'il porte.

- A** Carte Héros
- B** Emplacement pour jetons Compétence
- C** Emplacement pour jetons Arme
- D** Emplacement pour jetons Objet

CARTES

Reichbusters utilise plusieurs types de cartes : Profil des héros, Action des héros, Bruit pré-alarme, Bruit post-alarme, Blessure, Apparition, Équipe et RAID (avec des cartes Plan, Mission et Faction).



DÉS

Reichbusters utilise 4 types de dés : dés d'attaque, dés de défense, dés de bruit et dés de vril.



JETONS

Reichbusters utilise de nombreux jetons qui permettent d'indiquer les compétences des héros, les objets qu'ils peuvent trouver, les endroits où rôdent les nazis, etc.



MINIS OVERVIEW



Sarge



Brick



Quentin



Claudine



Red Hawk



16x Soldat nazi



4x Officiers nazi



12x Zombies



4x Berger Allemand



1x Gisela Gruber



1x Général Wolff



4x Expérience 601



4x Bombe téléguidée



8x Expérience 6XX



1x Vrilpanzer



4x Scientifique du vril



4x Sturmsoldat mitrailleur

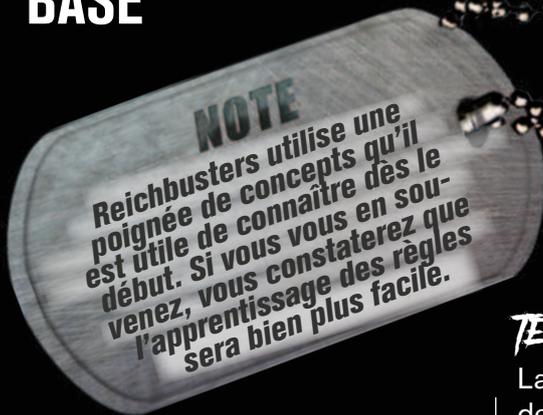


4x Sturmsoldat d'assaut





PRINCIPES DE BASE



NE FAITES PAS DE BRUIT!

Certaines actions des héros sont bruyantes, et cela risque d'alerter les patrouilles nazies. À chaque fois que cela arrive, les héros doivent effectuer un test de Bruit. Le nombre de dés lancés pour ce test est indiqué par l'action qui l'a provoqué.



Les tests de Bruit sont résolus de la même façon que les autres tests (décrits ci-dessous). Les nazis ne font jamais de tests de Bruit.

NOTE

Pour le moment, retenez simplement que de nombreuses actions peuvent faire du bruit, et que ce n'est pas bon du tout... Fouiller dans les tiroirs d'un bureau ou éventrer un canapé pour trouver des documents n'est pas silencieux, et encore moins briser la verrerie délicate d'un laboratoire nazi. Ne parlons même pas des armes à feu, ou des grenades ! À chaque fois que vous rencontrez cette icône, effectuez un test de Bruit en lançant le nombre de dés indiqué. Plus vous lancez de dés, et plus il est probable que l'action soit bruyante.

Le succès de la mission dépend largement du laps de temps où vous êtes restés inaperçus. Prendre garde au bruit est donc vital. Quand l'alarme aura retenti, vous aurez bien d'autres problèmes à gérer. Tout est une question d'équilibre. Ne pas faire de bruit est une bonne chose, mais votre mission vous demande aussi de trouver rapidement des documents secrets et de vous introduire dans les installations nazies. Il va bien falloir ouvrir ces portes de château qui grincent affreusement, et fouiller un peu partout pour réussir vos objectifs. Quand vous serez repérés par les gardes, la discrétion laissera la place au combat...

TESTS

La plupart des actions des héros qui ne sont pas des déplacements demandent de réussir un test. Ces tests utilisent un ou plusieurs types de dés : les dés d'attaque, les dés de défense, les dés de bruit et les dés de vil.

Les dés ne sont utilisés que par les joueurs, pour leurs héros. Les mécanismes d'intelligence artificielle (IA) des nazis fonctionnent sans dés.

Tous les tests sont résolus de la même manière :

- 1 Déterminez le seuil de réussite de l'action..
- 2 Rassemblez vos dés et lancez-les tous ensemble.
- 3 Déclenchez les éventuels effets spéciaux et jouez toutes les cartes Action que vous désirez, pour modifier le résultat initial. Continuez ainsi jusqu'à ce que vous ayez joué toutes les cartes que vous vouliez, et que vous ayez attribué tous les résultats spéciaux.
- 4 Calculez votre score total et comparez-le au seuil de réussite.
- 5 Appliquez les conséquences de votre réussite ou de votre échec.

Généralement, le total doit être égal ou supérieur au seuil de réussite pour que l'action soit réussie. Par exemple, Claudine attaque un nazi qui possède une Défense de 4. Son seuil de réussite est donc de 4. Elle doit obtenir un total de 4 ou mieux sur ses dés d'attaque pour le blesser.

Autre exemple : Quentin est attaqué par un nazi qui possède une Force de 6. Le seuil de réussite de l'esquive de Quentin est de 6. Il doit obtenir un total de 6 ou mieux sur ses dés de défense pour éviter l'attaque.

TYPE DE TEST	SEUIL DE RÉUSSITE	NOTES
Attaque	Défense de la figurine ciblée	
Défense	Total des attaques de toutes les figurines attaquantes	Si le test de Défense est manqué, piochez une carte Blessure. Appliquez l'effet noté en haut de la carte. Si le total du test d'attaque moins le total du test de défense est égal ou supérieur au seuil de réussite indiqué au milieu de la carte, appliquez aussi l'effet noté en bas de la carte, et gardez la carte.
Bruit	1	Si le seuil de réussite est atteint, piochez une carte. Appliquez l'effet noté en haut de la carte. Si le total est égal ou supérieur au seuil de réussite indiqué au milieu de la carte, appliquez aussi l'effet noté en bas de la carte.
Blessure	1	Comme ci-dessus, et gardez la carte si l'effet du bas de la carte a été appliqué.

RÉSULTATS SPÉCIAUX

Les différents types de dés possèdent tous une face indiquant un résultat spécial. Ils utilisent différentes variations d'une icône standard, facilement reconnaissable.



Certaines cartes ou certains objets permettent aussi d'ajouter des résultats spéciaux à un test. Tous les résultats spéciaux sont résolus de la même façon, quelle que soit leur nature. Un résultat spécial a 3 effets principaux :

- 1 Chaque résultat spécial compte comme un +2 sur le calcul du total.
- 2 Chaque résultat spécial doit être dépensé pour déclencher un effet.
- 3 Ce dé ne peut pas être relancé.

Les héros disposent de plusieurs effets spéciaux différents, selon leurs compétences, les objets et les armes qu'ils possèdent, et ainsi de suite. Chaque effet spécial ne peut être déclenché qu'une seule fois par action. En plus des effets spéciaux auxquels les héros peuvent avoir accès, tous peuvent utiliser l'effet « dé bonus ».

DÉ BONUS

Un résultat « dé bonus » permet au joueur de lancer un dé supplémentaire du même type que celui qui l'a déclenché. Ajoutez le résultat à votre total. Si c'est un nouveau résultat spécial, il doit être dépensé normalement. Un dé bonus peut être rajouté autant de fois que vous obtenez de résultats spéciaux. **Si un résultat spécial n'est pas utilisé pour déclencher un autre effet, il devient automatiquement un dé bonus (que vous le vouliez ou non).**

Choisissez librement les effets déclenchés. Si vous relancez un ou plusieurs dés et que vous obtenez de nouveaux résultats spéciaux, ils peuvent aussi être utilisés pour déclencher de nouveaux effets. Cependant, n'oubliez pas que seuls les dés bonus peuvent être utilisés plusieurs fois sur une action donnée.

NOTE

Attention, les résultats spéciaux des tests de Bruit deviennent eux aussi des dés bonus (sauf si vous les dépensez ailleurs), même si c'est au détriment des héros. Cela signifie qu'il faut vraiment éviter de faire du bruit, car le moindre son inhabituel risque potentiellement d'alerter une patrouille se trouvant à proximité. Et c'est exactement ce que représente le test de Bruit : ce n'est pas vraiment l'intensité du bruit qui compte, de façon littérale et mesurable ; c'est surtout le niveau de vigilance des nazis se trouvant à proximité, à ce moment précis.

PIOCHES DÉFAUSSES ET MÉLANGE DES CARTES

Une autre règle est appliquée tout au long de la partie.

Reichbusters utilise plusieurs jeux de cartes, qui permettent d'obtenir des résultats aléatoires, au lieu de servir de carte de référence (actions des héros, blessures, bruit). Chacune de ces pioches possède sa propre défausse. Quand une pioche est épuisée, suivez ces étapes :

- 1 Prenez les cartes de la défausse, et mélangez-les pour constituer une nouvelle pioche.
- 2 Prenez la carte du dessus de la nouvelle pioche, et retirez-la du jeu.
- 3 Continuez à jouer.

TABLEAU DE BORD DES HÉROS

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

"PROCHE" ET "ADJACENT"

Certaines cartes et règles indiquent qu'un effet spécial s'applique à la pièce, à la tuile ou à la zone « la plus proche ». Comptez le nombre de zones entre la zone de déclenchement et les zones potentielles où s'applique l'effet spécial, pour déterminer quelle est la plus proche. Quand plusieurs zones sont aussi proches les unes que les autres, les joueurs choisissent celle où l'effet spécial s'applique.

Quand plusieurs zones sont adjacentes à la zone de déclenchement, les joueurs choisissent celle où l'effet spécial s'applique.

MISE EN PLACE DU JEU

- 1 Choisissez la mission que vous voulez jouer. Ce sera un RAID, ou la mission suivante de la campagne.
 - a. Pour un RAID, tirez 1 carte Plan, 1 carte Mission et 1 carte Faction nazi. La combinaison de trois ces cartes détermine le RAID qui sera joué. Construisez le plan montré sur la carte correspondante.
 - b. Pour un scénario de la campagne, suivez le briefing de mission pour la mise en place du plan et des pioches.
- 2 Placez le marqueur de mission près du plateau de jeu.
- 3 Dans toutes les missions, les joueurs choisissent une carte Équipe. Elle leur donne certains bonus et leurs objets de départ. La combinaison de l'équipe, de la mission et des héros choisis définit les objets, les compétences et les points d'héroïsme disponibles.
- 4 Une fois l'équipe déterminée, chaque joueur choisit un héros.
 - a. Les joueurs prennent un tableau de bord, la carte Profil de leur héros, son jeu de cartes, sa figurine, ses jetons Arme et ses jetons Objet de départ.
 - b. Ils placent ensuite leur figurine sur l'une des zones de départ des héros du plan (précisée par la mission), et gardent le reste de leur matériel devant eux.
 - c. Placez la carte Profil d'un héros, ses jetons Arme, ses jetons Objet et ses points d'héroïsme sur les emplacements dédiés de son tableau de bord.
 - d. Les joueurs placent ensuite les 2 cartes Exploit de leur héros dans leur main de départ. Puis ils mélangent le reste de leur jeu de cartes de héros, et piochent 2 cartes qu'ils ajoutent à leurs cartes Exploit. Le reste de ces cartes forme la pioche du joueur.
- 5 Placez la carte Faction nazi initiale de la mission à côté du plan, avec les figurines associées qui ne sont pas encore entrées en jeu.
- 6 Placez les dés d'attaque, les dés de défense, les dés de bruit et les dés de vril près du plan, avec les jetons de réserve.
- 7 Les joueurs choisissent qui commence à jouer.
- 8 Commencez la partie par le tour du premier héros.

Voici en guise d'exemple l'une des mises en places possible pour un RAID.

GAGNER LA PARTIE

La partie continue jusqu'à ce que les joueurs gagnent, qu'ils se retrouvent à court de temps ou qu'ils soient tous capturés simultanément (cf. page 17)

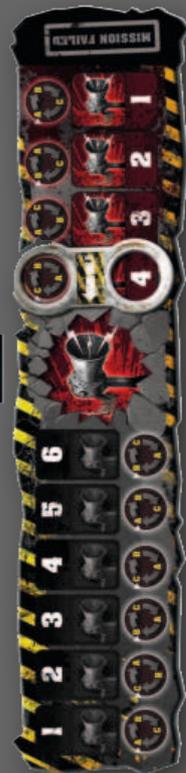
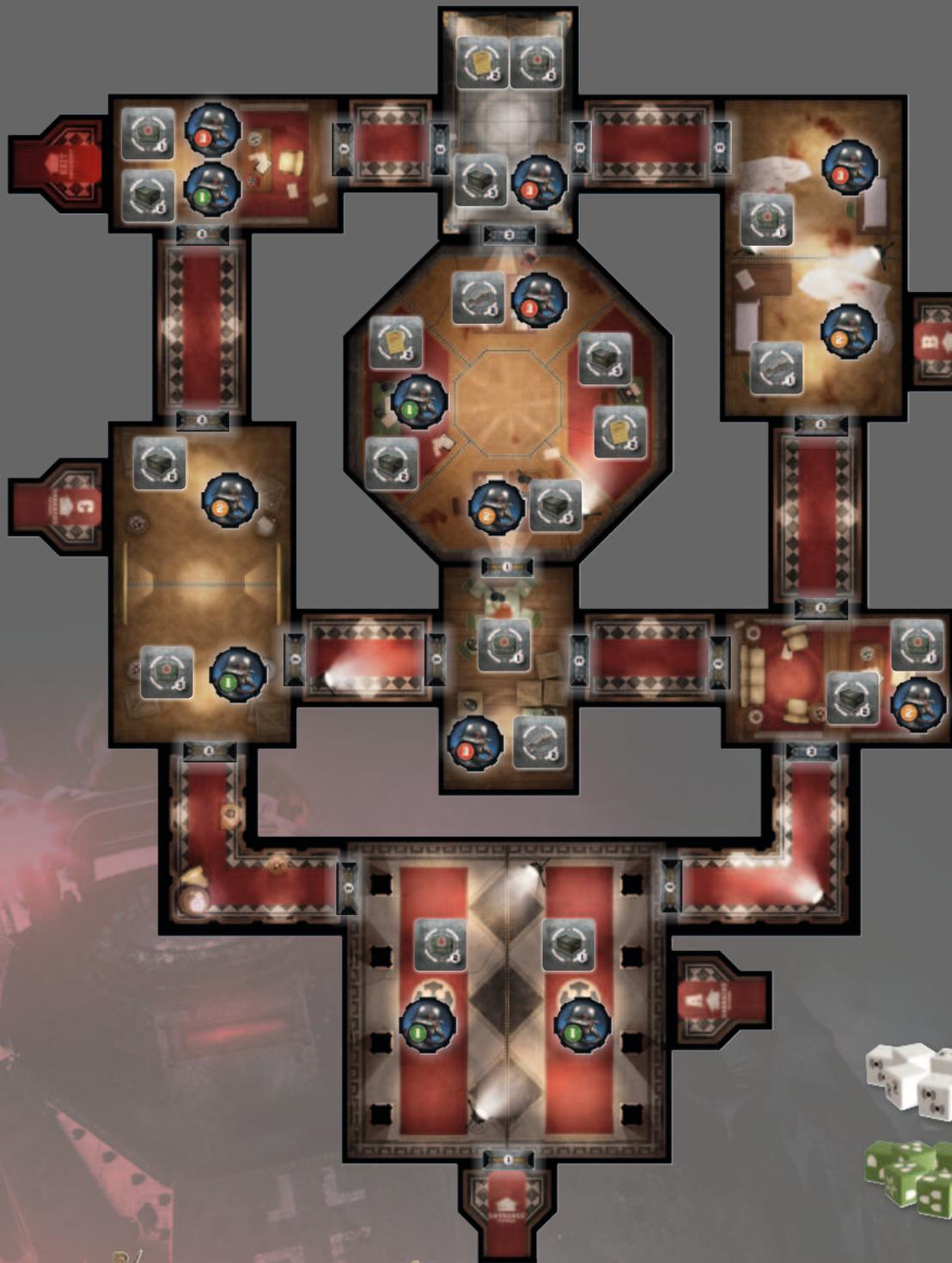
Les joueurs gagnent s'ils remplissent les deux conditions suivantes :

- 1 Ils accomplissent tous les objectifs de la mission.
- 2 Au moins l'un des héros qui ont accompli la mission quitte le plan par l'une des sorties, avant la fin du round 10.

Dans toutes les autres circonstances, les héros perdent la partie.

NOTE

Quand vous installez le plan, prenez soin de poser le type correct d'objet dans chaque zone. Les objets appartiennent à plusieurs catégories, qui vous donnent une idée de la nature du jeton posé face cachée (soins, arme ou divers). Même si chaque objet est placé de façon aléatoire, nous avons équilibré leur apparition et leur emplacement pour vous proposer des missions intéressantes. Si vous vous trompez dans le placement des armes et des soins durant la mise en place, vous risquez de rendre la mission bien plus difficile qu'elle ne l'est !



ROUNDS ET TOURS

Reichbusters se joue en une série de rounds. Chaque round est constitué d'un tour par héros, et d'un tour des nazis après chaque tour de héros. À la fin du round se déroule une phase finale qui permet de préparer le round suivant. Avant le déclenchement de l'alarme, les joueurs peuvent choisir l'ordre dans lequel ils agissent. Ils peuvent le faire au fur et à mesure du round. Ils n'ont pas besoin de décider l'ordre des tours de leurs héros au début du round. Quand l'alarme a retenti, l'ordre des joueurs est déterminé aléatoirement au début de chaque round. Mélangez et distribuez les jetons Ordre du tour. C'est l'ordre fixé pour ce round. Les nazis jouent toujours un tour après chaque tour de héros.

NOTE

Le fait que les joueurs choisissent l'ordre de leurs tours avant le déclenchement de l'alarme, et que cet ordre est déterminé aléatoirement après, indique qu'ils n'ont plus le contrôle de la situation. Avant que l'alarme ne retentisse, les nazis ne savent même pas que les héros se trouvent dans le château. Cela donne l'initiative aux héros. Dès que l'alerte a été déclenchée, les héros sont contraints de réagir à la situation, et c'est le début de la course contre le temps...

TOUR DES HÉROS

Les joueurs disposent de 2 actions de base qu'ils peuvent accomplir à chaque tour. Ils peuvent aussi jouer autant de cartes Action/Exploit de leur main qu'ils le désirent. Ils disposent aussi d'une action gratuite pour donner un objet à un autre héros.

ACTIONS DE BASE

Les actions de base sont un Mouvement d'une zone, et l'Attaque.

Un mouvement de base ne provoque aucun bruit. Une attaque de base fait le bruit de l'arme utilisée. Un héros peut accomplir chaque action de base une fois par tour.

Mouvement

À moins que le contraire ne soit spécifié, un héros ou un nazi qui se déplace avance d'une zone sur le plan, pour rejoindre une zone adjacente. Les cartes, les compétences ou les blessures peuvent modifier ce nombre. Il n'y a pas de limite à la distance parcourue. Un héros ne peut pas entrer et sortir d'une zone qui contient un nazi durant la même action. Cependant, il peut sortir d'une zone contenant un nazi et entrer dans une autre zone qui contient elle aussi un nazi. Un héros peut entrer dans une zone contenant un nazi avec une action, et en ressortir avec une seconde action.



2 MOUVEMENTS DANS LA MÊME ACTION



MOUVEMENT HORS OU DANS UNE CASE CONTENANT UNE UNITÉ NAZIE



2 MOUVEMENTS EN 2 ACTIONS

Attaque

Les actions d'attaque sont des attaques de mêlée ou de tir. La seule différence est la distance à laquelle elles se déroulent. Une attaque de mêlée a lieu quand l'attaquant et sa cible se trouvent dans la même

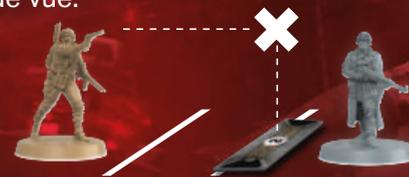
zone. Les héros et les nazis sont considérés comme déjà engagés dans une « mêlée » quand ils se trouvent dans la même zone, même si aucun test d'attaque ou de défense n'a encore été effectué. Les attaques de tir ont lieu quand l'attaquant et sa cible se trouvent dans des zones différentes. Si un héros est engagé dans une mêlée, il ne peut pas effectuer d'attaque de tir. Quand un héros lance une attaque, suivez ces étapes :

❶ Si plusieurs armes sont disponibles pour la distance concernée, le héros choisit celle avec laquelle il lance son attaque.

❷ Le héros indique ensuite la cible de son attaque. En mêlée, il peut s'agir de n'importe quel nazi présent dans la même zone que lui. Par contre, le choix de la cible d'un tir peut être limité par des restrictions de ciblage (cf. Bouclier de chair et Garde du corps).

❸ Attaque de tir uniquement : vérifiez la ligne de vue, la portée et l'éventuel blocage des zones concernées.

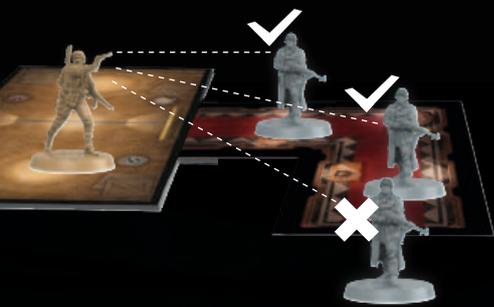
a. Ligne de vue : les héros peuvent voir dans les quatre directions cardinales (nord, sud, est et ouest), tant qu'ils peuvent tracer une ligne droite non bloquée. Les murs et les portes fermées bloquent les lignes de vue.



LIGNE DE VUE BLOQUÉE PAR UNE PORTE



LIGNE DE VUE BLOQUÉE PAR UN MUR



LIGNE DE VUE BLOQUÉE PAR UN COULOIR EN COIN

b. Portée : la portée maximale d'une arme est inscrite sur son jeton.

c. Zone bloquée : un héros ne peut pas attaquer au travers de zones contenant des nazis.



IMPOSSIBLE D'ATTAQUER LE ZOMBIE. UN SOLDAT NAZI BLOQUE LA LIGNE DE VUE.

4 Le héros effectue un test d'attaque et applique son résultat.

Dommages : Si l'attaque du héros est réussie, la cible nazie subit 1 blessure. La plupart des nazis ne peuvent recevoir qu'une seule blessure. Ils sont alors tués immédiatement. Retirez la figurine du plan. Les nazis qui peuvent recevoir plusieurs blessures possèdent au moins 2 cartes Profil. Chacune d'entre elles correspond à un état de santé (indemne ou blessé). Si la cible est un seul individu, placez simplement la carte adéquate sur l'autre carte, pour vous en souvenir. Si la cible appartient à un groupe de plusieurs figurines du même type, placez à côté d'elle un jeton Blessure et posez les cartes Profil blessé et indemne côte à côte, à côté du plan.

L'une ou les deux actions de base peuvent être remplacées par l'une des actions de la liste suivante :

- Pioche de 2 cartes
- Préparation d'une arme ou d'un objet
- Ouverture/Déverrouillage d'une porte
- Utilisation d'un objet
- Fouille

Fouille

Si un héros se trouve dans une zone qui contient un ou plusieurs objets et qu'aucun nazi n'est présent, il peut la fouiller. Choisissez l'objet que vous voulez prendre.

- Si vous prenez un objet posé face visible, il est automatiquement placé sur votre tableau de bord, sans qu'un test de Bruit ne soit nécessaire.

- S'il est posé face cachée, effectuez un test de Bruit de la valeur indiquée au dos du jeton, avant de le regarder. Quand le test est terminé, et quel que soit son résultat, ajoutez l'objet à votre tableau de bord. Un héros ne peut pas transporter plus de quatre objets. S'il en ramasse un cinquième, il doit déposer l'un de ses quatre objets dans la zone où il se trouve, face visible.

Pioche de 2 cartes

Prenez les 2 cartes du dessus de votre pioche, et placez-les dans votre main. Au début de la mission, le nombre de cartes que vous pouvez avoir dans votre main n'est pas limité.

NOTE

Les jetons posés face visible représentent des objets qui traînent dans une pièce. Il est logique que les héros puissent les ramasser discrètement. Un jeton posé face cachée, par contre, représente un objet dissimulé dans un tiroir, ou dans le dossier d'un canapé. C'est pour cette raison que la fouille risque de provoquer du bruit, et qu'il est impossible pour un héros de le ramasser s'il est engagé dans un combat rapproché contre des nazis.

Préparation d'une arme ou d'un objet

Cette action retire un jeton Hors service posé sur un objet ou une arme du tableau de bord d'un héros.



Si le jeton Hors service est posé sur un objet vril, il ne peut être retiré que si le héros défausse un globe de vril pris sur son tableau de bord. Notez que cet orbe est retiré du jeu ; il n'est pas déposé dans la zone.

Ouverture/Déverrouillage d'une porte

Le héros ouvre une porte adjacente non verrouillée. Effectuez le test de Bruit correspondant. Si la porte est verrouillée et que le héros ne possède pas la clé, il doit d'abord utiliser une action pour crocheter la serrure, en faisant un test de Bruit comme lors d'une ouverture normale. Il faut ensuite une deuxième action pour ouvrir la porte (et un deuxième test de Bruit). Si la porte est verrouillée et que le héros possède la clé, l'action permet d'ouvrir la porte normalement, avec l'unique test de Bruit habituel. Une fois ouverte, une porte ne peut plus être refermée.

Utilisation d'un objet

Utilisez l'un des objets présents sur le tableau de bord de votre héros. Cet objet ne peut pas être Hors service. Effectuez l'éventuel test de Bruit associé. Un objet Peu fiable est mis Hors service (indiquez-le avec un jeton) quand il est utilisé, sauf si un résultat spécial obtenu durant cette action est dépensé pour l'éviter. Certaines armes particulièrement imprévisibles ou possédant peu de munitions peuvent avoir plusieurs fois le mot-clé Peu fiable. Dans ce cas, chaque mot-clé déclenche la pose d'un jeton Hors service, sauf si un résultat spécial est dépensé pour l'annuler.

Utilisation des cartes Action et Exploit

Chaque héros possède sa propre série de cartes Action, qui définissent son style de jeu personnel. Ces cartes comprennent 2 cartes Exploit, qui ne disposent que d'un seul effet. Les 10 autres cartes Action possèdent deux effets. Quand une carte est utilisée, le joueur choisit s'il utilise l'effet du haut de la carte, ou du bas de la carte. L'effet du haut de la carte est toujours une action gratuite ou une réaction. L'effet du bas de la carte est toujours un modificateur qui s'applique sur une autre action (une action de base ou une action de carte). Un joueur peut jouer les cartes de sa main, avant, entre ou après ses actions de base. Les cartes peuvent aussi être utilisées pour modifier des actions de base ou des actions déclenchées par d'autres cartes. Une carte peut être jouée pour son effet modificateur après le lancement des dés. Il est possible de jouer plusieurs cartes pour modifier un seul test. Vous pouvez décider d'attendre le résultat de l'application d'une carte avant de décider d'en jouer une autre. Ce n'est que lorsque le total final est annoncé et que les effets du test sont appliqués que la phase de jeu des cartes et de modification d'un résultat est considérée comme terminée.

NOTE

Décider quand et comment utiliser les cartes de votre héros en les combinant les unes aux autres est le cœur du jeu. Les différents héros ont des stratégies d'utilisation de leurs cartes très différentes, et vous avez donc beaucoup de choses à découvrir. Certains, comme Quentin ou Claudine, sont excellents en début de partie, et utilisent souvent leurs exploits assez tôt. Brick, par contre, prend souvent le temps de rassembler une énorme main de cartes avant que l'alarme ne retentisse. Il n'est pas vraiment doué pour attaquer silencieusement, et il préfère ne pas saboter la partie. Cependant, une fois que l'alarme a retenti, il joue souvent un ou deux tours épiques de destruction générale, alimentés par toutes les cartes supplémentaires qu'il a accumulées. Cela équilibre bien ce personnage. En fait, ce genre de tour héroïque où l'on « crame » toutes ses cartes devrait arriver une ou deux fois par partie pour chaque héros. Il faut juste savoir quand déclencher ces combinaisons pour en tirer le meilleur résultat.

Action libre

En plus des actions de base et des actions des cartes, un joueur peut donner gratuitement un objet à un autre héros, s'il se trouve dans la même zone que lui.

Cette action ne provoque aucun bruit.

Point d'héroïsme

Heroics points are one-use tokens that come in 3 types: attack, defence, and wild.



Joker



Défense



Attaque

Les points d'attaque et de défense ne peuvent être utilisés que sur le type de test associé. Les points joker peuvent aussi bien être utilisés sur un test d'attaque que sur un test de défense. Les points d'héroïsme se dépensent de deux façons :

Avant un test : dépensez 1 point d'héroïsme pour réussir automatiquement votre test. Le total est considéré comme égal au seuil de réussite.

Après un test : dépensez 2 points d'héroïsme pour ignorer le résultat obtenu et réussir automatiquement votre test. Le total est considéré comme égal au seuil de réussite.

Les points d'héroïsme ne peuvent jamais être utilisés sur un test de Bruit. Un héros peut gagner un point d'héroïsme supplémentaire à chaque fois qu'il « vide une pièce ». Pour vider une pièce, le héros doit tuer tous les nazis présents dans la pièce (qui doivent être au moins deux), en un seul tour, et sans dépenser de point d'héroïsme.

Le Vrill

Toutes les armes et tous les objets employant le vrill sont imprévisibles. Quand ils fonctionnent comme prévu, leurs effets sont presque « magiques ». Cependant, ils ont tendance à épuiser leur énergie rapidement, à entrer en surcharge en provoquant un effet monstrueux, ou tout simplement à exploser.

À chaque fois que de l'équipement vrill est utilisé, lancez le nombre de dés de vrill indiqué à côté des dés d'attaque et de défense. Si un objet vrill ne demande pas de test particulier, lancez tout de même les dés de vrill indiqués.

Les résultats sont :



Vierge : l'objet est déchargé. Posez dessus un jeton Hors service.



1-3 : si vous effectuez un test d'attaque ou de défense, ajoutez ce nombre à votre total.



Spécial : si vous effectuez un test d'attaque ou de défense, considérez-le comme un résultat spécial normal. Un résultat spécial sur un dé de vrill peut être utilisé pour déclencher des effets spéciaux de vrill, ou les effets spéciaux correspondant au type de test effectué. Si aucun test n'est effectué (par exemple pour les lunettes vrill), ce résultat n'a aucun effet.



Surcharge : l'objet ou l'arme déclenche son effet de surcharge, puis un jeton Hors service est posé sur lui.

LE DÉCLENCHEMENT DE L'ALARME

TOUR DES NAZIS

L'alarme peut être déclenchée de deux façons : les joueurs atteignent la fin du round 6 en jouant leurs tours normalement, et l'alarme retentit lors de la phase finale du round ; ou quelque chose l'a déclenchée prématurément.

Si l'alarme est déclenchée plus tôt, finissez l'action en cours (mais pas le tour). Puis passez immédiatement à la phase finale du round en cours.

Une fois la phase finale du round terminée, l'alarme retentit. Placez sur le plan tous les nazis qui n'étaient pas encore apparus. Une fois que l'alarme a retenti et que le château est en état d'alerte, quelques différences de jeu importantes apparaissent :

- All Nazis are alert the whole time, so you no longer need the suspicious/alert tokens to track awareness levels.
- Player order is random.
- Ignore level 1 and 2 noise tests.

Un tour des nazis ne survient que si des figurines de nazis sont présentes sur le plan.

Un tour des nazis comprend 3 phases :

1 Achtung ! Alarm ! En phase de pré-alarme, si un ou plusieurs nazis sont alertés au début d'un tour des nazis, avancez le marqueur de mission d'un round.

2 Aux postes de combat ! Tous les nazis présents sur le plan se déplacent. Faites-le dans l'ordre indiqué sur la carte Faction.

3 Tuez les intrus ! Tous les nazis qui peuvent attaquer le font. Faites-le dans l'ordre indiqué sur la carte Faction.

ACHTUNG ! ALARM !

Les nazis ont trois niveaux de vigilance possibles : confiant, soupçonneux ou

alerté. Tous les nazis présents sur une tuile donnée ont le même niveau de vigilance. Le briefing de mission donne le niveau de vigilance initial de chaque tuile.

Une tuile monte d'un niveau de vigilance quand :

- Un nazi voit pour la première fois un héros. Cela arrive quand un héros entre dans la ligne de vue d'un nazi, ou inversement. Montez le niveau de vigilance d'un cran dès que la situation se présente.
- Un héros se trouve dans la ligne de vue d'un nazi à la fin d'un tour des nazis. Montez le niveau de vigilance d'un cran à la fin du tour des nazis.
- Un héros attaque durant son tour, et ne parvient pas à tuer tous les nazis qui se trouvent dans la tuile ciblée. Montez le niveau de vigilance à la fin du tour du héros.

Appliquez chacun de ces cas une seule fois par tour de héros ou tour des nazis.



UN HÉROS ENTRE DANS LA LIGNE DE VUE D'UN NAZI OU EST DANS CELLE D'UN NAZI À LA FIN DU TOUR DES NAZIS



UN HÉROS N'A PAS TUÉ TOUS LES NAZIS DANS LA ZONE VISÉE.

NOTE

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 d'aller le plus loin possible (voire d'atteindre leur objectif) avant que leur intrusion 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 a retenti avant qu'ils soient arrivés à ce stade, la situation risque de devenir un peu désespérée.

Une l'alarme déclenchée et les nazis en état d'alerte, les choses se compliquent rapidement. C'est une excellente raison pour retarder ce moment le plus possible. Avoir toutes les figurines de nazis sur le plan est déjà difficile, mais c'est encore pire avec l'ordre aléatoire des tours des joueurs. 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 bruit. Les phases de jeu pré-alarme et post-alarme peuvent se révéler assez différentes, et c'est parfaitement intentionnel. Pour bien jouer, il faut chercher à prévoir ce qui va se passer, et gérer les urgences quand elles se présentent. L'équilibre entre les compétences les plus utiles change au fur et à mesure que la partie progresse. Cela dépend aussi des héros que vous jouez. Heureusement, vos personnages sont tous assez héroïques, et même s'ils ont des ennuis, ils peuvent tout de même se sortir de presque toutes les situations.

Si un nazi entre dans une zone ayant un niveau de vigilance différent, la zone passe au plus élevé des niveaux concernés.

Par exemple, si un nazi soupçonneux entre dans une zone qui contient un nazi alerté, le nazi soupçonneux devient alerté. Si un nazi alerté entre dans une zone qui contient un nazi soupçonneux, celui-ci devient alerté.

Une fois que l'alarme a retenti, vous n'avez plus besoin de vous soucier des niveaux de vigilance. Tous les nazis sont automatiquement alertés.

AUX POSTES DE COMBAT!

Les nazis se déplacent d'une zone par tour. À la différence des héros, ils ouvrent les portes automatiquement. Dans la phase de mouvement, si un nazi se trouve devant une porte fermée, il l'ouvre au lieu d'avancer. Cela peut provoquer la division d'un groupe de nazis du même type, le premier ouvrant la porte et les autres la franchissant.



LE PREMIER NAZI ACTIVÉ OUVRE LA PORTE



LES NAZIS QUI S'ACTIVENT ENSUITE AVANCENT

TUEZ LES INTRUS!

Les nazis attaquent le héros le plus proche, dès que c'est possible. Si deux héros se trouvent à la même distance, les nazis attaquent celui qui a joué son tour le plus récemment durant le round. Si aucune des cibles potentielles n'a joué son tour durant ce round, les joueurs choisissent qui est attaqué par les nazis.

Si plusieurs nazis du même type attaquent le même héros de la même façon (mêlée ou tir), combinez toutes leurs attaques qui s'opposent à un seul test de défense. Prenez la valeur d'attaque d'un des nazis et ajoutez la valeur de soutien de tous les autres attaquants. Ce total est le seuil de réussite du test de Défense du héros.

Par exemple, 2 zombis se trouvent dans la même zone que Quentin. Lors du tour des nazis, ils combinent leur attaque contre lui. Les zombis ont une valeur d'attaque de 6 et une valeur de soutien de 3. Le seuil de réussite du test de Défense de Quentin est donc de 9. Pour 4 zombis, Quentin aurait eu besoin d'un 15.

FIN DU ROUND

Quand tous les joueurs ont joué leur tour, et que les nazis ont effectué leur tour après chaque joueur, passez à la phase finale du round :

- Tous les joueurs qui possèdent moins de 5 cartes tirent 1 carte dans leur pioche personnelle.
- Avancez le marqueur de mission de 1 round.

NOTE

La règle énoncée ci-dessus est la règle fondamentale du jeu. Comme vous pouvez vous attendre, les différents types de nazis disposent de règles spéciales qui leur permettent de se déplacer plus rapidement, ou de fracasser des portes, etc. Ces différents comportements sont indiqués par des mots-clés.

RÉFÉRENCE

BANG!

Si un héros utilise une arme possédant le mot-clé BANG ! avant que l'alarme n'ait retenti, le marqueur de mission avance immédiatement de 1 round. Si le marqueur de mission dépasse le seuil d'alarme, ne le déplacez plus et déclenchez l'alarme.

Une fois que l'alarme a retenti, un BANG ! devient un test de Bruit manqué qui déclenche automatiquement les effets du haut et du bas de la carte Bruit tirée.

BOUM!

Quand un héros utilise une arme possédant le mot-clé BOUM ! avant que l'alarme n'ait retenti, le marqueur de mission avance immédiatement de 2 rounds. Si le marqueur de mission dépasse le seuil d'alarme, ne le déplacez plus et déclenchez l'alarme.

Une fois que l'alarme a retenti, un BOUM ! devient un test de Bruit manqué qui déclenche automatiquement les effets du haut et du bas de la carte Bruit tirée.

CAPTURED HEROES

Les héros peuvent être capturés s'ils sont isolés et encerclés par les nazis. Un héros est considéré comme capturé si, au début de son tour, les trois conditions suivantes sont vérifiées :

- 1 Il n'y a pas d'autre héros dans la zone.
- 2 Le héros a reçu 3 blessures, ou plus.
- 3 La zone contient 3 nazis, ou plus.

Un héros capturé ne joue plus son tour. Il est aussi considéré comme un poste de garde par les nazis tant qu'il est capturé.

Cependant, un héros peut être secouru par ses coéquipiers. Si les 3 conditions énoncées ci-dessus ne sont plus respectées au début de l'un des tours suivants de ce héros, il a réussi à s'échapper et peut jouer normalement son tour.

CREDITS

GAME DESIGN: JAKE THORNTON

GAME DEVELOPMENT: JOSH CHAMBERS, ED HARRISON, AND STEVE SLACK

ILLUSTRATIONS : CATALIN LARTIST, GUILLEM H. PONGILUPPI AND BAYARD WU

DIRECTION ARTISTIQUE : STÉPHANE GANTIEZ

CONCEPT ART: STÉPHANE GANTIEZ AND CHRISTOPHE MADURA

BOARD ART: AURÉLIE BOUQUET

**DESIGN GRAPHIQUE : SOLÈNE CHASTAING
LOUIS GUILLON, LAURENT LUCCHINI, ARNAUD MARCHAND**

ET HEERESBEAMTE WAFFENMEISTER : HERR DAVID VON RAKOTO

**SCULPTURE DES FIGURINES : GREGORY CLAVILLIER, STEPHANE GANTIEZ,
YANNICK HENNEBO, KRYZA, EDGAR RAMOS, OLIVIER THILL AND CKI VANG**

**STUDIO DE PEINTURE DES FIGURINES : AG TEAM ANGEL GIRALDEZ AND
JOSE GONZALEZ SÉBASTIEN LAVIGNE, ERWANN LE TORRIVELLEC**

TRADUCTION : ERWAN GUELLEC AND ANNE VÉTILLARD

**COMMUNICATION SUR LA CAMPAGNE KICKSTARTER : BACKERKIT,
AZ DRUMMOND, LÉONIDAS VESPERINI AND THE MYTHIC TEAM**

GESTION DE PROJET : BEN CLAPPERTON

TRAILER VIDÉO : FABIEN DELARUE

WEBDESIGN : NICOLAS DEKAISE AND PASCAL VANPÉE

**VIDÉOS DU JEU : MONSIEUR GERMAIN (TRIC TRAC), MATHIEU AND MARILYNE FROM
LUDOVOX (LUDOVOX ESSEN REPORT), WARREN JOHNSTON AND JUSTIN MCAULEY (BEASTS
OF WAR), THIBAULT**

DIRECTION TECHNIQUE : ERWANN LE TORRIVELLEC

SUPERVISION DES ARTISTES ET SCULPTEURS : STÉPHANE GANTIEZ

COMMUNICATION: AZ DRUMMOND

ÉDITEURS : LÉONIDAS VESPERINI AND BENOÎT VOGT

