

**REICH  
BUSTERS**

**BLESSURE**



**BLESSURE**



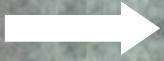
**BLESSURE**



**BLESSURE**



**BLESSURE**



**BLESSURE**



**BLESSURE**



**BLESSURE**



**BLESSURE**



**BLESSURE**



**BLESSURE**



**BLESSURE**



**REICH**  
**BUSTERS**

**BLESSURES**

**REICH**  
**BUSTERS**

**BLESSURES**

**REICH**  
**BUSTERS**

**BLESSURES**

**L'ACTION DE FOUILLER DANS UNE PIÈCE SANS ENNEMI,  
ERRATA, NOUVELLE REGLE.**

Si un héros entre dans une pièce sans ennemi et décide de faire une action de fouille, alors le héros choisit de faire un test de bruit avec 1 ou 2 dés. **S'il choisit un test avec 2 dés, après la résolution du test, il peut choisir n'importe quel objet** (face cachée) dans sa zone. **S'il choisit un test avec 1 dé, il peut choisir un objet (face cachée) parmi ceux marqué 1.** Si le héros décide de faire une seconde fouille dans la foulée, il ne jette plus de dé et **peut ramasser n'importe quel objet.** Le prochain héros entrant dans la zone fait de même sur ce principe (on considère qu'il fouille un autre endroit de la pièce).

**L'action de fouille est une action gratuite et bonus.**

**L'ACTION DE FOUILLER DANS UNE PIÈCE AVEC DES ENNEMIS,  
ERRATA, NOUVELLE REGLE.**

Si un héros entre dans une pièce avec des ennemis présents dans sa zone, il doit d'abord les éliminer pour réaliser une action de fouille. Chaque ennemi tué laisse tomber un objet face découverte que l'on pioche au hasard dans le sac, normal ou Vrill selon le type d'ennemi abattu. Les objets que chaque héros peut ramasser ainsi ne déclenche pas de bruit. **L'action de fouille est une action gratuite et bonus.** Un héros peut ramasser **2 objets maximum par ce principe dans son tour.** L'utilisation d'un objet ne coûte aucune action, c'est une action bonus et gratuite. On respectera néanmoins la contrainte des dés de bruit selon l'objet utilisé (grenade, etc...).