



**CLAUDINE** Française  
Infiltration



**COMPÉTENCE** **VENGEANCE** : Une fois par round, le héros peut se déplacer d'une zone si cela lui permet d'entrer dans une zone contenant au moins une unité ennemie.

**ACTIONS** **LETAL** : L'unité peut relancer chaque  $\blacksquare$  et chaque  $\blacksquare$  une fois lorsqu'elle effectue un test d'Attaque.



**RAFALE** : Une fois par attaque, un  $\star$  peut être dépensé pour ajouter 2 au total.

Une fois la rafale déclenchée, l'attaque peut blesser plusieurs cibles présentes dans la même zone.

Faites normalement le total de votre valeur d'attaque. Appliquez ce total à la cible initiale, puis aux autres cibles dans la zone, une à la fois. Chaque fois qu'une cible est touchée, réduisez le total de la défense de la cible, et passez à la cible suivante. Continuez jusqu'à ce que vous ne puissiez plus blesser de cible.

ARMES

**PRÉCIS** : Pour toutes les attaques, chaque  $\blacksquare$  et  $\blacksquare$  ajoutent un  $\star$  au total.

**PEU FIABLE** : Une arme ou un objet peu fiable s'enraye (indiquez-le avec un jeton  $\downarrow$ ) lorsqu'il est utilisé, à moins de dépenser un  $\star$  pour l'empêcher.

ARMES  
VRIL

**COUP CRITIQUE** : Une fois par attaque, un  $\star$  ou un  $\star$  peut être dépensé pour blesser immédiatement l'ennemi ciblé.

OBJETS (MAX 4)

## L'ANGE VENGEUR

Claudine hait passionnément les nazis, et en a gros sur le cœur depuis la reddition de la France. Ombre meurtrière, elle traque impitoyablement ses ennemis dès qu'elle les a repérés. Si vous avez besoin de tuer quelqu'un silencieusement au corps à corps, Claudine sera votre ange vengeur. Elle adore aussi manier les explosifs.

« Meurs, chien de Nazi ! »

Grâce à son extraordinaire capacité, Vengeance, Claudine peut beaucoup se déplacer, ce qui la rend excellente lorsqu'il s'agit de vider une pièce silencieusement. Elle parcourra souvent son paquet deux ou trois fois par partie, mais cela permet à ses coéquipiers de réserver leurs propres actions pour les ennemis plus costauds dont elle aurait du mal à se débarrasser.



$\infty$  **VENGEANCE**

**REICH BUSTERS**  
2

COMPÉTENCES



**PRÉCIS**

**COUP CRITIQUE PRÉCIS**

ARMEMENT



**RAFALE PEU FIABLE**

**RAFALE**

BLESSURES



CLAUDINE



French  
Stealth



PROJEKT VIII





# BRICK



Britannique  
Anti-tank



COMPÉTENCE  
ACTIONS

**FORT** : L'unité gagne 1 sur ses tests d'Attaque à mains nues, et 1 sur ses tests de Défense.

**LETAL** : L'unité peut relancer chaque et chaque une fois lorsqu'elle effectue un test d'Attaque.

**RESISTANT** : L'unité peut relancer une fois chaque et lorsqu'elle effectue un test de Défense.

**RAFALE** : Une fois par attaque, un peut être dépensé pour ajouter 2 au total.

Une fois la rafale déclenchée, l'attaque peut blesser plusieurs cibles présentes dans la même zone.

Faites normalement le total de votre valeur d'attaque. Appliquez ce total à la cible initiale, puis aux autres cibles dans la zone, une à la fois. Chaque fois qu'une cible est touchée, réduisez le total de la défense de la cible, et passez à la cible suivante. Continuez jusqu'à ce que vous ne puissiez plus blesser de cible.

**ANTI-BLINDAGE** : Les attaques anti-blindage peuvent endommager une unité blindée. Contre une unité sans blindage, une attaque anti-blindage inflige 2 blessures.

**PEU FIABLE** : Une arme ou un objet peu fiable s'enraye (indiquez-le avec un jeton ) lorsqu'il est utilisé, à moins de dépenser un pour l'empêcher.

**ONDE DE CHOC** : Une fois par attaque, un ou un peut être dépensé pour cibler toutes les unités de la zone ciblée. Utilisez la même valeur d'attaque pour chaque cible.

**ÉTOURDISSEMENT** : Une fois par attaque, un peut être dépensé pour neutraliser la zone de la cible jusqu'au prochain tour de héros.

ARMES

ARMES VRIL

## LE DESTRUCTEUR

Il est grand, il est dangereux, et il n'est pas assez futé pour comprendre la peur. Brick est un type coriace, et tellement costaud qu'il est capable de porter les armes de soutien de sa compagnie comme des armes de poing personnelles. C'est pile le gaillard fort comme un boeuf dont vous aurez besoin pour nettoyer des pièces pleines de nazis.

« Yaaarg ! »

Parmi les Reichbusters, Brick a l'arsenal le plus dévastateur. Il est capable de nettoyer une pièce entière ou de faire voler en éclats un Vrillpanzer. Il n'est pas silencieux, loin de là, mais ses cartes Actions lui confèrent des résultats spéciaux non négligeables. Il est étonnamment un bon soutien pour décimer les rangs adverses.



FORT

3

# REICH BUSTERS



## ARMEMENT



DECK CARTES ACTION

DEFAUSSE CARTES ACTION

OBJETS (MAX 4)

COMPÉTENCES

BLESSURES



**BRICK**



British  
Anti-Tank





**COMPÉTENCE**  
**FURTIF:** Le héros peut relancer un dé blanc lorsqu'il fait un test de bruit (sauf s'il est provoqué par une arme).

**ACTIONS**  
**LETAL:** L'unité peut relancer chaque et chaque une fois lorsqu'elle effectue un test d'Attaque.

**CIBLAGE:** Les attaques ciblées peuvent tracer une ligne de vue au travers de zones comportant des unités ennemies. De plus, les attaques ciblées ignorent les règles de garde du corps et chair à canon.

**ARMES**  
**PRÉCIS:** Pour toutes les attaques, chaque et ajoutent un au total.

**ARMES VRIL**  
**COUP CRITIQUE:** Une fois par attaque, un ou un peut être dépensé pour blesser immédiatement l'ennemi ciblé.

**ANTI-BLINDAGE:** Les attaques anti-blindage peuvent endommager une unité blindée. Contre une unité sans blindage, une attaque anti-blindage inflige 2 blessures.

OBJETS (MAX 4)

LE RENARD

Perpétuant la grande tradition de Robin des Bois, Quentin s'est longuement entraîné pour devenir un expert du grand arc anglais. Tuer silencieusement à distance est sa grande spécialité... Une compétence que les Reichbusters apprécient tout particulièrement. Quand le silence est d'or, vous voudrez absolument avoir Quentin à vos côtés.

« Suivez-moi les amis ! »

Quentin est un personnage flexible, capable de combattre à distance, ou en combat rapproché, mais aussi de se déplacer rapidement... et le tout, sans bruit. Même s'il n'excellera jamais dans un domaine précis, il sera utile dans toutes les situations. La fiabilité de Quentin est son point fort. Avec ses armes Précises, il fera pencher la balance de son côté. Faites confiance à Quentin, tout va bien se passer.



**FURTIF**

REICH BUSTERS

COMPÉTENCES

**PRÉCIS**

**COUP CRITIQUE PRÉCIS**

ARMEMENT

**PRÉCIS**

**ANTI-BLINDAGE PRÉCIS**

BLESSURES



QUENTIN



British  
Stealth





**COMPÉTENCE**  
**CHEF DE GROUPE :** Ce héros peut dépenser une carte de sa main pour modifier le test d'attaque d'un autre héros présent dans sa zone ou dans une zone adjacente.

**ACTIONS**  
**RESISTANT :** L'unité peut relancer une fois chaque et lorsqu'elle effectue un test de Défense.

**RAFALE :** Une fois par attaque, un peut être dépensé pour ajouter au total. Une fois la rafale déclenchée, l'attaque peut blesser plusieurs cibles présentes dans la même zone.

Faites normalement le total de votre valeur d'attaque. Appliquez ce total à la cible initiale, puis aux autres cibles dans la zone, une à la fois. Chaque fois qu'une cible est touchée, réduisez le total de la défense de la cible, et passez à la cible suivante. Continuez jusqu'à ce que vous ne puissiez plus blesser de cible.

**LETAL :** L'unité peut relancer chaque et chaque une fois lorsqu'elle effectue un test d'Attaque.

**POLYVALENT :** Les armes polyvalentes peuvent effectuer des tirs contre des unités ennemis dans la même zone.

**ARMES VRIL**  
**ANTI-BLINDAGE :** Les attaques anti-blindage peuvent endommager une unité blindée. Contre une unité sans blindage, une attaque anti-blindage inflige 2 blessures.

**DOUBLE IMPACT :** Une fois par attaque, un peut être dépensé pour ajouter au total.

OBJETS (MAX 4)

# LE CHEF DE GROUPE

Le sergent, ou « Sarge » comme l'appellent familièrement ses hommes, a déjà tout vu... Et a pratiquement déjà tout tué. Il est l'incarnation même du vétéran aux nerfs d'acier. Rien ne le surprend, et tout le monde se tourne vers lui pour recevoir de l'aide, ou des instructions. Si vous avez besoin d'un héros qui s'interpose entre vous et les ennuis, Sarge est votre homme.

« Des zombies ? Bof, c'est rien ! »

Sarge est bruyant quand le combat commence, mais s'il appuie sur la gâchette de sa Thompson, c'est que ça a déjà tourné au vinaigre. Sa vraie force réside dans son incroyable paquet d'Actions, avec beaucoup de mobilité et de soutien pour son équipe, afin de la mener à la victoire. Chef de groupe est parfait pour foncer au coeur de l'action. Ayez la main pleine de cartes quand il faut y aller !



CHEF DE GROUPE

2

# REICH BUSTERS

COMPÉTENCES



## ARMEMENT



BLESSURES





**COMPÉTENCE**  
**CONCENTRE :** Le héros peut relancer un dé d'attaque par action d'attaque.

**ACTIONS**  
**LETAL :** L'unité peut relancer chaque et chaque une fois lorsqu'elle effectue un test d'Attaque.



**CIBLAGE :** Les attaques ciblées peuvent tracer une ligne de vue au travers de zones comportant des unités ennemies. De plus, les attaques ciblées ignorent les règles de **garde du corps** et **chair à canon**.

**PRECIS :** Pour toutes les attaques, chaque et ajoutent un au total.

**COUP CRITIQUE :** Une fois par attaque, un ou un peut être dépensé pour blesser immédiatement l'ennemi ciblé.

**ANTI-BLINDAGE :** Les attaques anti-blindage peuvent endommager une unité **blindée**. Contre une unité sans blindage, une attaque anti-blindage inflige 2 blessures.

ARMES

ARMES VRIL

## L'AGLE ROUGE

Elle ne dit pas grand-chose, et préfère laisser son fusil parler pour elle. Les années passées à poursuivre le gibier dans les forêts russes ont donné à Red Hawk une capacité incroyable à se déplacer silencieusement. Le premier indice que ses ennemis ont de sa présence est très souvent la balle qui leur traverse le crâne. Si vous avez du mal à atteindre les nazis, faites appel à Red Hawk.

« Paka ! »

Red Hawk, « l'Aigle Rouge », est capable de tuer l'ennemi au combat rapproché si cela devient nécessaire, mais excelle surtout à distance, où son fusil sniper servira à cibler et éliminer des ennemis importants avant qu'ils deviennent problématiques. Avec ses puissants Exploits, l'Aigle Rouge veut vraiment avoir la plus grosse menace de la table en mire, afin de l'éliminer sans autre formalité.



CONCENTRE

2



## ARMEMENT



OBJETS (MAX 4)

COMPÉTENCES

BLESSURES



RED HAWK



Russian  
Assassin



REICHER  
BUSTERS

PROJEKT VRII





# FLAMIN' JOE

Americain  
Dégâts de zone



**COMPETENCE** CONTROLE DE MASSE : Une fois par attaque, vous pouvez dépenser un pour déplacer d'une zone toutes les unités ennemies présentes dans la zone du héros.

**ACTIONS** **LEATAL** : L'unité peut relancer chaque et chaque une fois lorsqu'elle effectue un test d'Attaque.

**ANTI-BLINDAGE** : Les attaques anti-blindage peuvent endommager une unité blindée. Contre une unité sans blindage, une attaque anti-blindage inflige 2 blessures.

**PEU FIABLE** : Une arme ou un objet peu fiable s'enraye (indiquez-le avec un jeton ) lorsqu'il est utilisé, à moins de dépenser un pour l'empêcher.

ARMES

**BRASIER** : Les attaques de cette arme affectent toutes les unités de la zone attaquée (avec la valeur d'attaque totale).

**DOUBLE IMPACT** : Une fois par attaque, un peut être dépensé pour ajouter au total.

**POLYVALENT** : Les armes polyvalentes peuvent effectuer des tirs contre des unités ennemis dans la même zone.

ARMES VRIL

**RICOCLET** : Une fois par attaque, vous pouvez dépenser un pour appliquer le résultat de l'attaque à toutes les autres unités présentes dans la zone de la cible.

**COUP CRITIQUE** : Une fois par attaque, un ou un peut être dépensé pour blesser immédiatement l'ennemi ciblé.

# LE BOSS DU BARBECUE

Les Nazis, la guerre tout ça, Joe s'en fout. Ce qu'il aime, c'est cramer des trucs. Ça tombe bien, les Reichbusters ont plein d'abominations nazies à faire brûler avant qu'elles n'aient le temps de dévorer tout ce qui bouge. La meilleure personne à qui demander du feu, c'est Joe.

« Burn baby, burn ! »

Joe n'est pas considéré subtil. Jamais. Étant donné qu'il s'agit d'un des seuls Reichbusters à ne pas avoir d'armes de corps à corps, le positionnement est crucial pour bien l'exploiter. Le lance-flammes de Joe est bien entendu le point focal de sa stratégie, et il faudra l'utiliser au bon moment pour vider une pièce. Ce n'est pas une arme fiable, mais quand elle marche...



**CONTRÔLE DE MASSE**

# REICH BUSTERS

**DOUBLE IMPACT POLYVALENT**

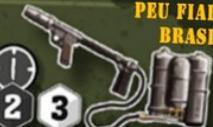


**DOUBLE IMPACT POLYVALENT RICOCLET**



## ARMEMENT

**PEU FIABLE BRASIER**



**COUP CRITIQUE PEU FIABLE BRASIER**



OBJETS (MAX 4)

COMPETENCES

BLESSURES

 **FLAMIN' JOE**  American Area of Effect



**REICHER BUSTERS**  **PROPER VIII** 



**COMPÉTENCE** **CHEF DE GROUPE** : Ce héros peut dépenser une carte de sa main pour modifier le test d'attaque d'un autre héros présent dans sa zone ou dans une zone adjacente.

**ACTIONS** **RESISTANT** : L'unité peut relancer une fois chaque et lorsqu'elle effectue un test de Défense.

**RAFALE** : Une fois par attaque, un peut être dépensé pour ajouter au total.

Une fois la rafale déclenchée, l'attaque peut blesser plusieurs cibles présentes dans la même zone.

Faites normalement le total de votre valeur d'attaque. Appliquez ce total à la cible initiale, puis aux autres cibles dans la zone, une à la fois. Chaque fois qu'une cible est touchée, réduisez le total de la défense de la cible, et passez à la cible suivante. Continuez jusqu'à ce que vous ne puissiez plus blesser de cible.

**LETAL** : L'unité peut relancer chaque et chaque une fois lorsqu'elle effectue un test d'Attaque.

**POLYVALENT** : Les armes polyvalentes peuvent effectuer des tirs contre des unités ennemis dans la même zone.

**ANTI-BLINDAGE** : Les attaques anti-blindage peuvent endommager une unité blindée. Contre une unité sans blindage, une attaque anti-blindage inflige 2 blessures.

**DOUBLE IMPACT** : Une fois par attaque, un peut être dépensé pour ajouter au total.

ARMES

ARMES VRIL

## LA CHEFFE DE GROUPE

Sally a l'air un peu jeune pour être une vétérane, mais la guerre a pesé sur tous les Reichbusters. En fait, elle a déjà des centaines de fusillades à son actif, et s'en est toujours tirée. Si vous avez besoin d'une meneuse, appelez le sergent Sally.

« En avant, les gars ! »

Sally est bruyante quand le combat commence, mais si elle appuie sur la gâchette de sa Thompson, c'est que ça a déjà tourné au vinaigre. Sa vraie force réside dans son incroyable paquet d'Actions, avec beaucoup de mobilité et de soutien pour son équipe, afin de la mener à la victoire. Chef de groupe est parfait pour foncer au cœur de l'action. Ayez la main pleine de cartes quand il faut y aller !



**REICH BUSTERS**

2



## ARMEMENT



OBJETS (MAX 4)

COMPÉTENCES

BLESSURES



SALLY



American Support



 **O'REILLY**  Irlandais  
Corps à corps



**COMPÉTENCE**  
**EXPERIENCE VRIL :** Le héros peut ajouter **1** à chaque test (sauf aux tests de Bruit). Il peut dépenser **★** pour se retirer une blessure permanente ou infliger une blessure à une unité ennemie présente dans sa zone.



**ARMES**  
**LETAL :** L'unité peut relancer chaque **■** et chaque **■** une fois lorsqu'elle effectue un test d'Attaque.

**MORTEL :** Une fois par attaque, un **★** peut être dépensé pour ajouter **■** au total.

**ARMES VRIL**  
**ÉTOURDISSEMENT :** Une fois par attaque, un **★** peut être dépensé pour **neutraliser** la zone de la cible jusqu'au prochain tour de héros.

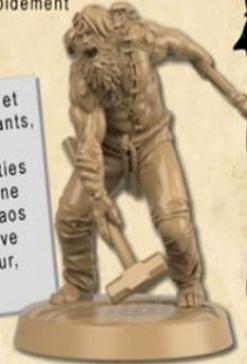
**SATURATION :** Une fois par attaque, un **★** ou un **★** peut être dépensé pour effectuer une attaque supplémentaire avec la même arme.

# L'IRLANDAIS DE CHOC

S'il y a bien une personne qui puisse incarner l'esprit de vengeance, c'est l'Irlandais O'Reilly. Qu'il soit devenu un tueur froid et impitoyable n'est guère surprenant sachant tout ce qu'il a enduré. Sa rage et sa détermination sont devenues un atout pour les Reichbusters, en particulier lorsqu'il s'agit de massacrer rapidement tous les nazis entassés dans une pièce.

« Maintenant, c'est mon tour ! »

O'Reilly est un électron libre. Ses Actions et ses Exploits sont risqués mais impressionnants, tout comme sa compétence spéciale, l'Expérience Vril. En conséquence, les parties avec O'Reilly vont vraiment varier de l'une à l'autre. Acceptez donc une dose de chaos si vous le jouez. Cela dit, O'Reilly trouve vraiment sa place dans l'équipe Vautour, grâce à ses modificateurs uniques.



**EXPERIENCE VRIL**



**2**

**MORTEL**



**ÉTOURDISSEMENT MORTEL**



## ARMEMENT

**LÉTAL**



**SATURATION LÉTAL**



**OBJETS (MAX 4)**

**COMPÉTENCES**

**BLESSURES**



O'REILLY



Irish  
Melee



DECK CARTES ACTION



HANS



Allemand  
Anti-tank



COMPÉTENCE

**INFANTRIE LOURDE** : une fois pas défense, un peut être dépensé pour ajouter au total.

ACTIONS

**LETAL** : L'unité peut relancer chaque et chaque une fois lorsqu'elle effectue un test d'Attaque.

**POLYVALENT** : Les armes polyvalentes peuvent effectuer des tirs contre des unités ennemis dans la même zone.

**CIBLAGE** : Les attaques ciblées peuvent tracer une ligne de vue au travers de zones comportant des unités ennemies. De plus, les attaques ciblées ignorent les règles de garde du corps et chair à canon.

**PEU FIABLE** : Une arme ou un objet peu fiable s'enraye (indiquez-le avec un jeton ) lorsqu'il est utilisé, à moins de dépenser un pour l'empêcher.

**ANTI-BLINDAGE** : Les attaques anti-blindage peuvent endommager une unité blindée. Contre une unité sans blindage, une attaque anti-blindage inflige 2 blessures.

**ONDE DE CHOC** : Une fois par attaque, un ou un peut être dépensé pour cibler toutes les unités de la zone ciblée. Utilisez la même valeur d'attaque pour chaque cible.

**SATURATION** : Une fois par attaque, un ou un peut être dépensé pour effectuer une attaque supplémentaire avec la même arme.

ARMES

ARMES VRIL

# DAS PANZERSCHRECK MANN

Oubliant son passé sombre, Hans a déserté l'armée ennemie pour rejoindre la cause des Alliés. Et il n'est pas venu les mains vides. Son très efficace Panzerschreck lui permet d'ouvrir les chars d'assaut comme une boîte de conserve, d'autant plus qu'il connaît parfaitement les points de faiblesse des blindages nazis. Utile ? Oh que oui...

« Feuer ! »

Hans a l'arme la plus puissante qui soit. De toutes les équipes. Même s'il peut se débarrasser de n'importe quelle cible blindée, manoeuvrer Hans peut s'avérer délicat car il manque d'armes au corps à corps, et aussi en raison du bruit que produit son arme. Utiliser le Panzerschreck en sachant les nouveaux ennemis que cela risque de faire apparaître, voilà le dilemme qu'un bon joueur de Hans doit résoudre.



INFANTRIE LOURDE

# REICH BUSTERS

2

**ANTI-BLINDAGE PEU FIABLE**

3 4

**ONDE DE CHOC ANTI-BLINDAGE PEU FIABLE**

3 4 2

## ARMEMENT

**POLYVALENT CIBLAGE**

1 2 2

**SATURATION POLYVALENT CIBLAGE**

1 2 2 1

DEFAUSSE CARTES ACTION

OBJETS (MAX 4)

COMPÉTENCES

BLESSURES



HANS



German  
Anti-Tank





**COMPÉTENCE**  
**AMBIDEXTRIE :** Lorsque vous attaquez, vous pouvez comparer votre valeur d'attaque totale à la défense combinée de deux unités ennemies de la même zone. Vous blessez les deux unités si vous réussissez.

**ACTIONS**  
**LETAL :** L'unité peut relancer chaque et chaque une fois lorsqu'elle effectue un test d'Attaque.

**POLYVALENT :** Les armes polyvalentes peuvent effectuer des tirs contre des unités ennemies dans la même zone.

**PRÉCIS :** Pour toutes les attaques, chaque et ajoutent un au total.

**CIBLAGE :** Les attaques ciblées peuvent tracer une ligne de vue au travers de zones comportant des unités ennemies. De plus, les attaques ciblées ignorent les règles de garde du corps et chair à canon.

**DRAIN DE VIE :** Une fois par attaque, un ou un peut être dépensé pour immédiatement retirer une blessure permanente de ce héros.

**SATURATION :** Une fois par attaque, un ou un peut être dépensé pour effectuer une attaque supplémentaire avec la même arme.

ARMES

ARMES VRIL

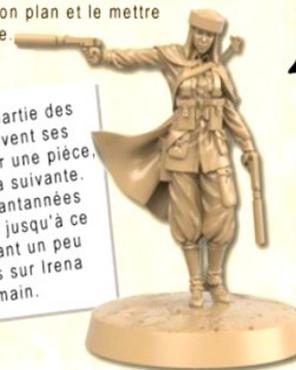
OBJETS (MAX 4)

# LA TUEUSE AU SANG FROID

Le beau visage d'Irena reste toujours serein et imperturbable au milieu du combat. Elle ne perd jamais ses moyens. Si elle préfère éviter le danger quand elle le peut, ce n'est pas par lâcheté mais par efficacité. Elle aime préparer son plan et le mettre à exécution avec froideur et minutie.

« Za Polskę ! »

Parmi les Reichbusters, Irena fait partie des plus silencieux. Vous activez souvent ses deux Exploits ensemble pour nettoyer une pièce, et recommencer rapidement avec la suivante. Irena s'appuie sur ses actions instantanées pour mettre la pression à l'ennemi jusqu'à ce que ses Exploits se terminent. Étant un peu limitée, il faudra prendre le relais sur Irena une fois qu'elle a joué sa main.

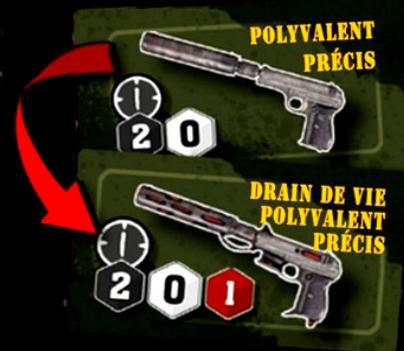


**AMBIDEXTRIE**

## REICH BUSTERS

2

COMPÉTENCES



**POLYVALENT PRÉCIS**

**DRAIN DE VIE POLYVALENT PRÉCIS**

ARMEMENT



**POLYVALENT CIBLAGE**

**SATURATION POLYVALENT CIBLAGE**

BLESSURES



DECK CARTES ACTION



# TOUBIB



Français  
Soutien



COMPÉTENCE

**GARDIEN** : Ce héros peut dépenser ses cartes modificateurs de défense sur les tests de Défense des autres héros présents dans sa zone.

ACTIONS

**LETAL** : L'unité peut relancer chaque et chaque fois lorsqu'elle effectue un test d'Attaque.

**CIBLAGE** : Les attaques ciblées peuvent tracer une ligne de vue au travers de zones comportant des unités ennemies. De plus, les attaques ciblées ignorent les règles de **garde du corps** et **chair à canon**.

**DOUBLE IMPACT** : Une fois par attaque, un peut être dépensé pour ajouter au total.

**POLYVALENT** : Les armes polyvalentes peuvent effectuer des tirs contre des unités ennemies dans la même zone.

**PRÉCIS** : Pour toutes les attaques, chaque et ajoutent un au total.

**DRAIN DE VIE** : Une fois par attaque, un ou un peut être dépensé pour immédiatement retirer une blessure permanente de ce héros.

**RICOCHE** : Une fois par attaque, vous pouvez dépenser un pour appliquer le résultat de l'attaque à toutes les autres unités présentes dans la zone de la cible.

ARMES

ARMES VRIL

## LE MEDECIN PROTECTEUR

Toubib n'est pas là à cause des Nazis. C'est pour protéger ses camarades qu'il s'est engagé. Pour soigner leurs blessures et en sauver le plus possible. Pour accomplir des miracles chirurgicaux, vous pourrez toujours compter sur le soutien du Toubib, ce qui en fait un élément précieux dans n'importe quelle équipe de Reichbusters.

« Pas de souci, je m'occupe de toi ! »

Chaque Reichbusters a une capacité unique, certes. Le Toubib, lui, change complètement le plan de l'équipe: il peut partager ses modificateurs de défense avec ses coéquipiers, ce qui s'avère encore plus puissant lorsqu'il couple cet avantage avec ses cartes Action, qui minimisent les blessures. Sa scie à os et son Browning 9mm sont ni puissants ni clinquants, mais quand il ne peut pas éviter le combat, cela fait le boulot.



**GARDIEN**

**REICH BUSTERS**

**PRÉCIS**

**DRAIN DE VIE PRÉCIS**

### ARMEMENT

**DOUBLE IMPACT POLYVALENT**

**DOUBLE IMPACT POLYVALENT RICOCHE**

DEFAUSSE CARTES ACTION

OBJETS (MAX 4)

COMPÉTENCES

BLESSURES



Doc



French  
Support



DECK CARTES ACTION

**BJORN**  Norvégien  
Corps à corps



**COMPÉTENCE**  
**RAGE** : Une fois par attaque de mêlée, un  peut être dépensé pour ajouter **2** au total.



ARMES

**DOUBLE IMPACT** : Une fois par attaque, un  peut être dépensé pour ajouter **2** au total.

**POLYVALENT** : Les armes polyvalentes peuvent effectuer des tirs contre des unités ennemis dans la même zone.

**LETAL** : L'unité peut relancer chaque  et chaque  une fois lorsqu'elle effectue un test d'Attaque.

ARMES VRIL

**RICOCHET** : Une fois par attaque, vous pouvez dépenser un  pour appliquer le résultat de l'attaque à toutes les autres unités présentes dans la zone de la cible.

**ANTI-BLINDAGE** : Les attaques anti-blindage peuvent endommager une unité **blindée**. Contre une unité sans blindage, une attaque anti-blindage inflige 2 blessures.

OBJETS (MAX 4)

# LE VIKING ENRAGE

Perpétuant les traditions de ses ancêtres Vikings, Björn est un guerrier courageux et habile. Il excelle dans le combat rapproché sous toutes ses formes et voit les ignobles créatures du Projekt Vrill comme des monstres légendaires à abattre. Il compte sur sa fidèle hache pour construire sa propre saga.

« Odin ! »

Björn est le plus efficace Reichbuster, au corps à corps. Sa hache est mortelle, et sa capacité à ignorer les blessures le rendent parfait en première ligne. Même si sa hache ne fait pas de bruit, ses cartes Action, si. Faites attention à prendre cela en compte dans votre tour. Une fois que l'alarme est déclenchée, en revanche, il devient une vraie machine à tuer.



 **RAGE**

**REICH BUSTERS**  
**2**

COMPÉTENCES

**LÉTAL**

 **0 2 0**

**ANTI-BLINDAGE LÉTAL**

 **0 2 0 2**

## ARMEMENT

**DOUBLE IMPACT POLYVALENT**

 **1 2 2**

**DOUBLE IMPACT POLYVALENT RICOCHET**

 **1 2 2 1**

BLESSURES

DEFAUSSE CARTES ACTION



BJORN



Norwegian  
Melee

REICH vs REICH  
PROJECT V.I.L.  
BUSTERS





**KULBIR**

Gurkha  
Corps à corps



**COMPÉTENCE**  
**SILENCIEUX** : Une fois par test de Bruit (sauf s'il est provoqué par une arme), vous pouvez dépenser un ★ pour ignorer tous les résultats du bruit.

**ACTIONS**  
**POLYVALENT** : Les armes polyvalentes peuvent effectuer des tirs contre des unités ennemis dans la même zone.

**LETAL** : L'unité peut relancer chaque ■ et chaque ■ une fois lorsqu'elle effectue un test d'Attaque.

**RAFALE** : Une fois par attaque, un ★ peut être dépensé pour ajouter 2 au total.

Une fois la rafale déclenchée, l'attaque peut blesser plusieurs cibles présentes dans la même zone.

Faites normalement le total de votre valeur d'attaque. Appliquez ce total à la cible initiale, puis aux autres cibles dans la zone, une à la fois. Chaque fois qu'une cible est touchée, réduisez le total de la défense de la cible, et passez à la cible suivante. Continuez jusqu'à ce que vous ne puissiez plus blesser de cible.

**MORTEL** : Une fois par attaque, un ★ peut être dépensé pour ajouter 2 au total.

**ÉTOURDISSEMENT** : Une fois par attaque, un ★ peut être dépensé pour neutraliser la zone de la cible jusqu'au prochain tour de héros.

**DRAIN DE VIE** : Une fois par attaque, un ★ ou un ★ peut être dépensé pour immédiatement retirer une blessure permanente de ce héros.

ARMES

ARMES VRIL

## LE TERRORISTE SILENCIEUX

Kulbir est aussi réputé pour la violence de ses coups que pour sa discrétion et son silence dans l'action. Capable de se faufiler sans bruit, d'esquiver l'ennemi et d'apparaître soudainement dans ses rangs, il crée la terreur chez les nazis lorsqu'ils réalisent brusquement le sort qui les attend.

« Ayo Gorkhali ! »

Kulbir excelle en mêlée, et peut subir des blessures qui feraient tomber les autres Reichbusters. De plus, il utilise la douleur pour renforcer ses actions. Silencieux avant et après l'alarme, il peut rapidement traverser la carte si besoin.



**SILENCIEUX**

2

**REICH BUSTERS**



## ARMEMENT



**OBJETS (MAX 4)**

**COMPÉTENCES**

**BLESSURES**

 **KULBIR**  Gurkha  
Melee



**REICHER**  
**BUSTERS**  
PROJEKT VRII  




A promotional graphic for the game. It features the title "REICHER BUSTERS" in large, stylized yellow and white letters. Below the title is the text "PROJEKT VRII" and a logo. The background shows a group of soldiers in a combat setting with a red, splattered ground. The graphic is framed by a yellow and black hazard stripe border.



BRAD



Américain  
Soutien



**COMPÉTENCE**  
**COMMANDO**: Une fois par test de Bruit (sauf s'il est causé par une arme), vous pouvez dépenser un ★ pour piocher une carte action.

**ACTIONS**  
**LETAL**: L'unité peut relancer chaque ■ et chaque ■ une fois lorsqu'elle effectue un test d'Attaque.



**PRÉCIS**: Pour toutes les attaques, chaque ■ et ■ ajoutent un ★ au total.

ARMES

**DOUBLE IMPACT**: Une fois par attaque, un ★ peut être dépensé pour ajouter 2 au total.

**POLYVALENT**: Les armes polyvalentes peuvent effectuer des tirs contre des unités ennemis dans la même zone.

ARMES VRIL

**COUP CRITIQUE**: Une fois par attaque, un ★ ou un ★ peut être dépensé pour blesser immédiatement l'ennemi ciblé.

**RIICOCHET**: Une fois par attaque, vous pouvez dépenser un ★ pour appliquer le résultat de l'attaque à toutes les autres unités présentes dans la zone de la cible.

OBJETS (MAX 4)

## LE COMMANDO DE CHOC

Brad est un athlète impressionnant, la star de son lycée, le héros parfait. L'archétype du beau gosse sportif américain à qui tout réussit, celui que toutes les filles adorent et dont tous les boutonneux sont jaloux. Quel que soit le défi, vous pouvez compter sur lui pour le relever.

« Hé, salut toi ! »

Brad s'intègre bien à n'importe quelle équipe, car il est excellent en soutien et en assaut, grâce à ses Exploits, Choc et Effroi. Être capable de rejouer ses actions est une capacité puissante, mais cela signifie qu'il faut planifier un peu pour tirer le meilleur parti de Brad. Commando lui permettant de piocher des cartes supplémentaires, Brad devrait toujours être au combat.



COMMANDO

2

REICH  
BUSTERS

COMPÉTENCES



ARMEMENT



BLESSURES



**BRAD**



**American  
Support**



**REICHER  
BUSTERS**

• PROJEKT VRII •



**TANE**  Maori  
Corps à corps



**COMPÉTENCE** **EVITEMENT** : Après l'attaque d'une unité ennemie, vous pouvez vous déplacer d'une zone en vous éloignant de l'attaquant.



**DOUBLE IMPACT** : Une fois par attaque, un  peut être dépensé pour ajouter  au total.

**POLYVALENT** : Les armes polyvalentes peuvent effectuer des tirs contre des unités ennemis dans la même zone.

**LETAL** : L'unité peut relancer chaque  et chaque  une fois lorsqu'elle effectue un test d'Attaque.

**ONDE DE CHOC** : Une fois par attaque, un  ou un  peut être dépensé pour cibler toutes les unités de la zone ciblée. Utilisez la même valeur d'attaque pour chaque cible.

**SATURATION** : Une fois par attaque, un  ou un  peut être dépensé pour effectuer une attaque supplémentaire avec la même arme.

ARMES

ARMES VRIL

## L'ARBORIGÈNE DÉCISIF

Le haka de Tane est un spectacle impressionnant, qui sidère à chaque fois ses adversaires. Enfin, quand ils peuvent le voir. Car la plupart du temps, ils sont morts avant même de deviner sa présence. Si vous préparez une embuscade, Tane est le premier gars que vous devez recruter.

« Ka mate ! »

Tane repose entièrement sur l'utilisation de ses cartes instantanées : il réagit au mouvement des ennemis, les punit pendant leur propre tour. Cela permet à Tane de s'engager plus loin que les autres Reichbusters, décuplant sa capacité à se débarrasser des menaces. Cependant, vous devez bien vous rappeler qu'il perdra une carte à chaque mélange. Il est crucial de bien évaluer cet atout.



 **EVITEMENT**

**REICH BUSTERS**  


**DOUBLE IMPACT**  
  
  
  
**DOUBLE IMPACT SATURATION**  
  
  
  


## ARMEMENT

**POLYVALENT LÉTAL**  
  
  
  
**ONDE DE CHOC POLYVALENT LÉTAL**  
  
  
  


OBJETS (MAX 4)

COMPÉTENCES

BLESSURES





**BOCHKA**  Russe  
Anti-tank



**COMPETENCE** **IMPLANTS MECH** : Une fois par défense, un  peut être dépensé pour ajouter  au total. De plus, si le test de Défense est raté, piochez 2 cartes Blessure et choisissez laquelle appliquer.

**ACTIONS** **LETAL** : L'unité peut relancer chaque  et chaque  une fois lorsqu'elle effectue un test d'Attaque.

**ARMES** **RAFALE** : Une fois par attaque, un  peut être dépensé pour ajouter  au total. Une fois la rafale déclenchée, l'attaque peut blesser plusieurs cibles présentes dans la même zone. Faites normalement le total de votre valeur d'attaque. Appliquez ce total à la cible initiale, puis aux autres cibles dans la zone, une à la fois. Chaque fois qu'une cible est touchée, réduisez le total de la défense de la cible, et passez à la cible suivante. Continuez jusqu'à ce que vous ne puissiez plus blesser de cible.

**ANTI-BLINDAGE** : Les attaques anti-blindage peuvent endommager une unité **blindée**. Contre une unité sans blindage, une attaque anti-blindage inflige 2 blessures.

**ARMES VRIL** **ONDE DE CHOC** : Une fois par attaque, un  ou un  peut être dépensé pour cibler toutes les unités de la zone ciblée. Utilisez la même valeur d'attaque pour chaque cible.

**SATURATION** : Une fois par attaque, un  ou un  peut être dépensé pour effectuer une attaque supplémentaire avec la même arme.

# LE MECANICIEN ANTI TANK

Certains pensent que Bochka aime plus les machines que les gens et ils n'ont peut-être pas tort. Il n'empêche que son don pour la mécanique est une aubaine pour les Reichbusters, régulièrement confrontés aux robots et engins bizarres qui rôdent dans les laboratoires nazis du château.

« Je répare, oui ? »

Bochka est le seul Reichbusters qui peut percer les armures au corps à corps. Son bras mécanique et son PPSH-41 lui offrent un bel éventail de possibilités (certes bruyantes) pour s'occuper de ses adversaires, tandis que ses Implants mech le font tenir bon. Avec ses bonnes actions de soutien, Bochka peut répondre à tout et trouve naturellement sa place dans une équipe qu'un Vrilpanzer inquiéterait.



 **IMPLANTS MECH**

**REICH BUSTERS**  


**RAFALE**  
  


**ONDE DE CHOC RAFALE**  
  


## ARMEMENT

**ANTI-BLINDAGE**  
  


**SATURATION ANTI-BLINDAGE**  
  


OBJETS (MAX 4)

COMPETENCES

BLESSURES



**BOCHKA**



Russian  
Anti-Tank





Allemand  
Soutien



**COMPÉTENCE**  
**PLONGEON** : Une fois par défense, un peut être dépensé pour ignorer tous les dégâts d'une attaque.



**ACTIONS**  
**LETAL** : L'unité peut relancer chaque et chaque une fois lorsqu'elle effectue un test d'Attaque.

**POLYVALENT** : Les armes polyvalentes peuvent effectuer des tirs contre des unités ennemies dans la même zone.

**DOUBLE IMPACT** : Une fois par attaque, un peut être dépensé pour ajouter au total.

**CIBLAGE** : Les attaques ciblées peuvent tracer une ligne de vue au travers de zones comportant des unités ennemies. De plus, les attaques ciblées ignorent les règles de garde du corps et chair à canon.

ARMES

ARMES VRIL

**RICOCHET** : Une fois par attaque, vous pouvez dépenser un pour appliquer le résultat de l'attaque à toutes les autres unités présentes dans la zone de la cible.

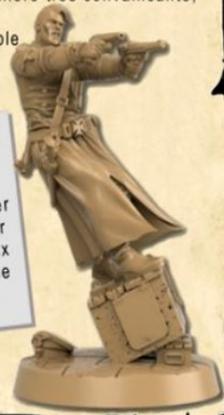
**SATURATION** : Une fois par attaque, un ou un peut être dépensé pour effectuer une attaque supplémentaire avec la même arme.

# L'ESPION QUI VIENT DU FROID

Habitué depuis des années à vivre derrière les lignes ennemies, Remmy a appris à se faire passer pour un officier nazi. Il est capable de donner de faux ordres en allemand de manière très convaincante, créant une confusion dans les rangs des adversaires souvent plus efficace que le simple emploi de la force, qu'il sait aussi manier.

« C'est moi le chef, ici. »

Remmy n'est pas un personnage direct. Il faut comprendre comment tirer le meilleur parti de ses actions perturbatrices. Il a un panel d'actions plutôt limité quand il s'agit d'éliminer les menaces, mais a beaucoup d'actions pour embrouiller les ennemis. Remmy profitera aux joueurs qui jouent un tour à l'avance, tant que quelqu'un d'autre s'assure de sa sécurité



**PLONGEON OU HALTE AU FEU**

**REICH BUSTERS**

OBJETS (MAX 4)

COMPÉTENCES

BLESSURES

**POLYVALENT CIBLAGE**

**SATURATION POLYVALENT CIBLAGE**

## ARMEMENT

**DOUBLE IMPACT POLYVALENT**

**DOUBLE IMPACT POLYVALENT RICOCHET**



REMY



Dutch  
Support



# REICHER BUSTERS

PROJEKT VRIJ





COMPÉTENCE

**GENIE** : Lorsque le héros effectue l'action Piocher 2 cartes, il pioche 3 cartes et les ajoute à sa main. Il défausse ensuite 1 carte.

ACTIONS

**CIBLAGE** : Les attaques ciblées peuvent tracer une ligne de vue au travers de zones comportant des unités ennemies. De plus, les attaques ciblées ignorent les règles de garde du corps et chair à canon.

ARMES

**DOUBLE IMPACT** : Une fois par attaque, un ★ peut être dépensé pour ajouter 2 au total.

**PRÉCIS** : Pour toutes les attaques, chaque ■ et ■ ajoutent un ★ au total.

**POLYVALENT** : Les armes polyvalentes peuvent effectuer des tirs contre des unités ennemies dans la même zone.

ARMES VRIL

**RICOCHET** : Une fois par attaque, vous pouvez dépenser un ★ pour appliquer le résultat de l'attaque à toutes les autres unités présentes dans la zone de la cible.

**COUP CRITIQUE** : Une fois par attaque, un ★ ou un ★ peut être dépensé pour blesser immédiatement l'ennemi ciblé.

## LA BOSS EN GENIE MILITAIRE

Prof n'est pas conventionnelle. Ni dans son attitude, ni dans sa façon de combattre. Elle soutient ses coéquipiers Reichbusters avec ses armes chimiques, pour contenir les attaques de flanc, neutraliser les patrouilles nazies ou couvrir le chemin de la sortie une fois la mission accomplie. Une tête bien faite et bien pleine.

« On respire profondément ! »

La Prof est un Reichbusters très étrange, spécialement grâce à sa capacité Génie. Vis à vis des autres héros, sa pioche est incomparable, et elle manipulera sa défausse pour toujours avoir la bonne réponse au bon moment. Mais si vous faites trop d'efforts, vous épuiserez son paquet d'actions très vite et elle finira par se retrouver dépourvue de réponses.



# REICH BUSTERS

2



## ARMEMENT



OBJETS (MAX 4)

COMPÉTENCES

BLESSURES



PROF



Canadian  
Area of Effect





HELLBOY



Humain-Démon  
Corps à corps



**COMPETENCES**  
**FORT** : L'unité gagne 1 sur ses Attaques à mains nues et 1 sur ses tests de Défense.  
**RESISTANT** : L'unité peut relancer une fois chaque et chaque lorsqu'elle effectue un test de Défense.

**ACTION**  
**LETAL** : L'unité peut relancer chaque et chaque une fois lorsqu'elle effectue un test d'Attaque.

**ARMES**  
**POLYVALENT** : Les armes polyvalentes peuvent effectuer des tirs contre des unités ennemis dans la même zone.

**DOUBLE IMPACT** : Une fois par attaque, un \* peut être dépensé pour ajouter 2 au total.

**ANTI-BLINDAGE** : Les attaques anti-blindage peuvent endommager une unité blindée. Contre une unité sans blindage, une attaque anti-blindage inflige 2 blessures.

**ARMES VRIL**  
**ETOURDISSEMENT** : Une fois par attaque, un \* peut être dépensé pour neutraliser la zone de la cible jusqu'au prochain tour de héros.

# L'AGENT DU BPRD

IL EST ROUGE, IL EST IMMENSE, IL EST DANGEREUX, IL ADORE TUER LES NAZIS. HELLBOY EST UN AGENT DU BPRD ET FRAPPE VOLONTAIREMENT AU CŒUR DE L'APOCALYPSE. C'EST GRIGOR RAPOUSTINE QUI INVOQUA HELLBOY POUR AIDER ET SAUVER LE BÈME REICH MAIS L'INVOCATION FUT UN DÉSASTRE. HELLBOY TRAVERSA ALORS UN PORTAIL VRILL ET APRÈS BIEN DES AVENTURES, SA VOLONTÉ DE JUSTICE LUI DICTA L'ORDRE DE REJOINDRE L'ÉQUIPE DES REICHBUSTERS!  
 « TOTEN WIR EIN PAAR NAZIS »

HELLBOY A DES ANNÉES D'EXPIÉRIENCE DANS L'ÉLIMINATION DES NAZIS ET DES MONSTRES. IL A AUSSI ÉLIMINÉ DES VRILLMASTERS ! SES POINGS ROUGES AVIDES DE JUSTICE ET SON REVOLVER FONT UN EXCELLENT BOULOT. AVEC SES GRANDES CAPACITÉS, IL EST UN SOUTIEN INDÉTECTIBLE DES REICHBUSTERS !



∞ **FORT** 3

REICH  
BUSTERS

∞ **RESISTANT**

COMPETENCES

DOUBLE IMPACT  
POLYVALENT

2 3 3

ANTI-BLINDAGE  
DOUBLE IMPACT  
POLYVALENT

2 3 3 2

## ARMEMENT

ANTI-BLINDAGE

0 3 0

ANTI-BLINDAGE  
ETOURDISSEMENT

0 3 0 2

## OBJETS (MAX 4)

## BLESSURES



HELLBOY



Humain-Démon  
Corps à corps





# CAPTAIN AMERICA



Agent du Projet Renaissance



## COMPÉTENCES

**FORT:** L'unité gagne 1 sur ses tests d'Attaque à mains nues et 1 sur ses tests de Défense.

**INCROYABLE:** Quand aucun autre héros n'est présent dans votre zone, votre Attaque gagne 1 et le caractère **Létal**.

**RESISTANT:** L'unité peut relancer une fois chaque et lorsqu'elle effectue un test de défense.

## ACTIONS

**LETAL:** L'unité peut relancer chaque et chaque, une fois, lorsqu'elle effectue un test d' Attaque.

## ARMES

**DOUBLE IMPACT:** Une fois par Attaque, un peut être dépensé pour ajouter 2 au total.

**ONDE DE CHOC:** Une fois par Attaque, un ou peut être dépensé pour cibler toutes les unités de la zone ciblée. Utilisez la même valeur d'Attaque pour chaque cible.

**MORTEL:** Une fois par Attaque, un peut être dépensé pour ajouter au total de l'Attaque.

## ARMES VRIL

**DRAIN DE VIE:** Une fois par Attaque, un ou un peut être dépensé pour retirer immédiatement une Blessure permanente au héros.

**RIECOCHET:** Une fois par Attaque, vous pouvez dépenser un pour appliquer le résultat de l'Attaque à toutes les unités présentes dans la zone de la cible.

# L'AGENT DU PROJET RENAISSANCE

CAPTAIN AMERICA EST DOTÉ D'UNE CONDITION PHYSIQUE AU SUMMUM DU POTENTIEL HUMAIN. CECI, APRÈS AVOIR ABSORBÉ, LORS D'UNE EXPÉRIENCE SCIENTIFIQUE, UNE SÉRUM DIT « DU SUPER SOLDAT ». COMBATTANT HORS PAIR ET CHEF-NÉ, CAPTAIN AMERICA EST UN STRATÈGE MILITAIRE ACCOMPLI.

IL PORTE UN COSTUME, RENFORCÉ CONTRE LES IMPACTS DE BALLE ET IL EST ÉQUIPÉ D'UN BOUCLIER QUASI INDESTRUCTIBLE, COMPOSÉ D'UN ALLIAGE D'ACIER ET DE VIBRANIUM, QU'IL UTILISE COMME UNE PROTECTION AINSI QUE COMME UNE ARME. IL A QUITTÉ POUR QUELQUE TEMPS, SON FIDÈLE ALLIÉ, JAMES BARNES, DIT BUCKY, POUR DONNER UN SÉRIEUX COUP DE MAIN (OU PLUTÔT DE BOUCLIER..) À L'ÉQUIPE DES REICHBUSTERS.



∞ **FORT**

# REICH BUSTERS

→ 4 → 3

## COMPÉTENCES

∞ **INCROYABLE**

∞ **RESISTANT**

**DOUBLE IMPACT ONDE DE CHOC**  
1 3 2

**DOUBLE IMPACT ONDE DE CHOC RIECOCHET**  
1 3 2 2

CAPTAIN AMERICA A 4 EN DÉFENSE AVEC SON BOUCLIER. LORSQUE LE BOUCLIER EST LANCÉ CONTRE UN OU DES ENNEMIS, IL RESTE DANS LA ZONE. LE RAMASSER EST UNE ACTION GRATUITE.

## ARMEMENT

**DRAIN DE VIE MORTEL**  
0 2 0

**DRAIN DE VIE MORTEL**  
0 2 0 1

## OBJETS (MAX 4)

## BLESSURES

DECK CARTES ACTION

DEFAUSSE CARTES ACTION





CAPTAIN AMERICA



Agent du Projet Renaissance



PROJET VIII