




## BRUIT

Le bruit résonne autour du château de Wolfenstein et les nazis fouillent toutes les sources de ce dernier alors qu'ils sont à l'affût de la racaille alliée. Il est important que les héros réduisent le bruit au minimum, sinon ils risquent d'être découverts et les nazis de donner l'alerte.

Du bruit est généré lors de toute attaque faite par un héros ou une figurine nazi (les attaques faites avec un tuyau, un couteau, une hachette, et des armes avec une carte équipement silencieux ne génèrent pas de bruit).

### Ouverture des portes.

- Lorsqu'un Héros ouvre une porte pour un PA, il doit jeter le dé de bruit.

- Sur un résultat , un jeton Bruit est posé sur la salle d'arrivée du Héros. Sur une face vierge, le Héros ne fait pas de bruit.

- Il existe des portes où il faut jeter le dé rouge de bruit, cela est indiqué par une pastille rouge placée au dessus de la porte.

### Déplacement des Héros dans une salle.

- **Lorsqu'un ou deux héros** arrivent et se déplacent dans une salle sans ennemi et sans LDV sur l'ennemi, ils ne provoquent pas de bruit.

- **Si un troisième ou un quatrième héros** arrive dans la même salle déjà occupée par des héros, ils doivent jeter le dé de bruit pour chaque déplacement qu'ils effectuent.

- Les ennemis se déplacent toujours vers un jeton bruit ou vers un héros, s'ils l'ont en LDV.

- Un jeton Bruit est toujours posé dans une salle occupée par un Héros et un ennemi, en cas d'attaque non silencieuse.

- Une attaque silencieuse qui échoue (elle ne tue pas l'ennemi) provoque l'apparition d'un jeton Bruit dans la salle.

- Un héros qui ouvre une porte silencieusement et qui n'a pas de LDV immédiate avec l'ennemi présent dans la salle d'arrivée, ne provoque pas de déplacement, ni d'attaque de ce dernier, pendant la phase des ennemis.

