

REICH BUSTERS

◆ PROJEKT VRIL ◆

LIVRE
DE
MISSIONS

MISSIONS

À chaque fois que vous jouez à Reichbusters, vous vous embarquez en mission. Il y a deux types de missions : les missions de RAID et les missions de la campagne.

Les RAID sont des missions uniques. Les missions de la campagne déroulent une intrigue qui suit les Reichbusters tandis qu'ils découvrent le petit monde des Vrillemeisters.

Une fois que vous avez choisi votre mode de jeu, consultez la mise en place correspondante (p. 4 pour le RAID, et p. 5 pour la campagne).

Ci-dessous, vous pouvez voir un exemple de mise en place.

MISE EN PLACE : HÉROS

Quel que soit le type de partie que vous jouez, la mise en place des héros se fait de la même manière. Les joueurs prennent un tableau de bord, la carte personnage de leur héros, son paquet de cartes Action et Exploit, sa figurine, ainsi que ses jetons Arme et Compétence.

Pour former leur main de départ, les joueurs prennent les 2 cartes Exploit de leur héros. Ils mélangent ensuite le reste de leur paquet de cartes Action et piochent 2 cartes supplémentaires. Le reste de ces cartes forme la pioche du joueur, qui devrait être placée à proximité de ce joueur. Chaque Héros commence avec la compétence et les 2 armes indiquées par sa carte Personnage. Placez ces jetons compétences et armes, ainsi que la carte personnage du héros, sur votre tableau de bord. Ensuite, placez chaque figurine de héros sur l'une des entrées de la mission. Les joueurs décideront ensemble qui commence. Débutez la partie par le tour du premier héros.





ACCOMPLIR UNE MISSION

La partie se déroule jusqu'à ce que les joueurs s'échappent, qu'ils se retrouvent à court de temps ou qu'ils soient tous capturés (voir Livre de Règles p.12). Un héros ne peut pas utiliser une sortie pour s'échapper s'il ne possède pas de jeton Objectif. L'objectif de mission détaillera comment gagner les jetons Objectif. Dès qu'un héros s'échappe par une sortie, la partie se termine. Tous les héros qui n'ont pas été capturés vérifient alors s'ils peuvent aussi s'enfuir. Déplacez chaque héros jusqu'à une sortie, comme s'il avait un mouvement infini. Si son trajet est bloqué ou entre dans une zone contenant au moins une unité ennemie, il est capturé, sinon il s'échappe aussi.

Une fois que la partie est terminée, les joueurs vérifient s'ils sont victorieux ou non. Consultez le tableau de Victoire ou Défaite de haut en bas jusqu'à trouver la ligne correspondante à votre situation.

VICTOIRE OU DÉFAITE ?

RÉSULTAT DE LA PARTIE	VICTOIRE/ DÉFAITE	DESCRIPTION
Objectif raté. Tous les héros sont capturés	Vaincus (Défaite majeure)	Les Reichbusters ont échoué. Les vils plans de l'ennemi continuent à menacer le monde.
Objectif atteint. Aucun héros n'a été capturé	Pour le Roi et la Patrie (Victoire héroïque)	L'ennemi a essuyé une cuisante défaite, et les Reichbusters continueront à combattre. Avec des efforts comme celui-ci, la guerre sera bientôt remportée ! Félicitations !
Objectif atteint. 1-2 héros ont été capturés	Des honneurs bien mérités (Victoire)	Les plans ennemis ont été contrecarrés. Il y a eu des pertes, mais c'est prévisible, en temps de guerre. Bien joué, les Reichbusters !
Objectif atteint. 3 héros ont été capturés	Un espoir fugace (Victoire mineure)	La mission est réussie, mais à quel prix ! Un vrai sacrifice. On se rappellera des Reichbusters pour leur honneur et leur courage.



JOUER AVEC MOINS DE 4 JOUEURS

Les Reichbusters s'entraînent et combattent en général en équipe de 4, et ne sont jamais aussi efficaces en effectif plus réduit. Cependant, ils sont toujours prêts à mettre du cœur à l'ouvrage, et ils essaieront de triompher, quelles que soient les chances de survie. Sachez seulement que moins il y a de héros, plus il sera difficile d'être victorieux (cela dit, moins de héros, cela fait plus de trucs sympas à récupérer au QG !).

Lorsque vous jouez à moins de 4 joueurs, vous avez deux options : soit vous pouvez partager les 4 héros entre les joueurs ; certains joueurs contrôleront plus d'un héros. Jouez vos tours avec chaque héros (pas avec chaque joueur), comme d'habitude. Il n'y a pas besoin de règles additionnelles.

Soit vous pouvez jouer une partie de 1 à 3 joueurs avec un héros par joueur. Avec 3 joueurs et 3 héros, cela se déroulera de la même façon qu'une partie à 4. Cependant, avec 1 ou 2 joueurs possédant 1 héros chacun, il y a une règle supplémentaire pour vous aider :

Au début de chaque phase finale du round, un héros peut effectuer l'action Ouvrir/Déverrouiller. Cette action supplémentaire gratuite suit les règles habituelles, mais ne compte pas dans le tour du joueur. (On ne peut donc pas jouer de cartes additionnelles, et cette action ne déclenche pas la fin des cartes persistantes, etc.)

METTRE EN PLACE UN RAID

Pour mettre en place un RAID, tirez 1 carte Plateau, 1 carte Objectif et 1 carte Faction. La combinaison de ces cartes forme la mission de RAID.



CARTE OBJECTIF
DE RAID

CARTE FACTION
DE RAID

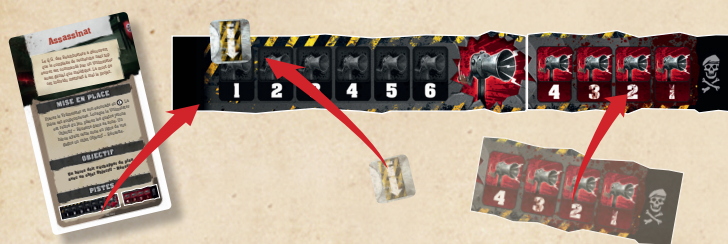
CARTE PLATEAU
DE RAID

Une fois que la mission de RAID a été générée, les joueurs choisissent une carte Équipe pour cette mission. Les cartes Équipe et RAID peuvent être sélectionnées par les joueurs, ou tirées au hasard.



CARTE ÉQUIPE

Mettez le plateau en place en utilisant la carte Plateau et la carte Objectif de RAID. Placez la piste de mission près du plateau, comme indiqué par la carte Objectif.



Chaque joueur choisit un des héros disponibles. Les cartes Équipe et Mission peuvent donner aux personnages quelques compétences supplémentaires, des points d'héroïsme, ou des objets, pour les aider à accomplir leur mission. Ceci représente les réserves de RAID. Prenez les jetons indiqués et placez-les sur la carte Équipe. Avant le début de la partie, les joueurs doivent se répartir les compétences et objets des réserves de RAID entre leurs héros. Les compétences et objets restants après la répartition sont défaussés. Les points d'héroïsme restent sur la carte Équipe et peuvent être utilisés par n'importe quel héros pendant son tour.



NOTE DE L'AUTEUR

Lorsque vous jouez à Reichbusters, la piste de mission représente le temps que vous avez pour terminer votre mission. Elle est normalement découpée en deux sections : pré-alarme et post-alarme. Ensemble, cela vous donne la longueur totale de la mission. Le jeu a 4 sections de piste, avec chacune un nombre de rounds différents de chaque côté. Chaque mission indique la combinaison de pistes de mission à utiliser.

Cependant, si vous avez joué un certain nombre de fois, vous pouvez vouloir faire varier la piste pour vous faciliter la vie, ou pour donner un défi plus corsé à vos héros. Choisissez alors les sections que vous voulez. Si vous voulez rendre les ennemis plus agressifs, réduisez la phase pré-alarme et allongez la phase post-alarme. À l'inverse, augmenter la phase pré-alarme et réduire la phase post-alarme rendra la mission plus facile pour les Reichbusters. Et ça, c'est si vous ne changez pas le nombre de rounds ! Vous pouvez toujours réduire le temps total de mission pour vous donner un vrai défi !

Vous pouvez faire de même pour les missions de campagne, si vous rejouez l'histoire des Reichbusters.

METTRE EN PLACE UNE MISSION DE CAMPAGNE

Le système de campagne de Reichbusters est conçu pour vous permettre de jouer les missions de campagne des extensions dans l'arc narratif principal. Vérifiez les extensions que vous possédez pour savoir où se situent les missions de campagne les concernant.

Lorsque vous mettez en place une partie de campagne, allez simplement à la prochaine mission non accomplie, en commençant par la mission 1 et en allant jusqu'à la mission 6.

Une fois que vous avez décidé de votre prochaine mission, placez la carte QG des Reichbusters près du plateau, et placez les objets et/ou points d'héroïsme de la mission précédente dessus. Ajoutez à cela tous les objets indiqués par la nouvelle mission.



Ensuite, choisissez vos héros. Au début de la campagne, vous avez un nombre limité de héros parmi lesquels choisir (cf. mission 1). Pendant le déroulement de la campagne, vos choix de héros disponibles augmenteront (vous débloquentez des héros) ou diminueront (suivant la difficulté).

Lisez le briefing de mission, l'objectif, et toutes les règles spéciales qui s'appliquent à cette mission. Assignez les objets du QG des Reichbusters aux héros. Les points d'héroïsme restent dans la réserve sur la carte d'équipe et peuvent être utilisés par n'importe quel héros pendant la partie.

Mettez en place le plateau et la piste de mission comme indiqué par la mission. Retirez la carte RB041 du paquet de cartes ennemis ainsi que les cartes passage secret RB185, RB190 et RB201 du paquet accessoires de salle.

APRÈS UNE MISSION DE CAMPAGNE

Après avoir terminé une mission de la campagne, les héros défaussent les éventuels jetons Objectif, et replacent tous leurs objets sur la carte QG des Reichbusters. Retirez autant de blessures permanentes qu'indiqué par le niveau de difficulté choisi. Si la mission a été réussie, ajoutez un point d'héroïsme tiré au hasard sur la carte QG des Reichbusters. Les héros peuvent alors dépenser des points d'héroïsme pour acheter de nouvelles compétences. Une fois ces achats terminés, tous les points d'héroïsme non dépensés restent sur la carte QG pour la prochaine mission.

ACHETER DES COMPÉTENCES

De nouvelles compétences peuvent être achetées en utilisant des points d'héroïsme (ceux des héros, ou ceux de la carte QG des Reichbusters). Les points d'héroïsme d'attaque peuvent être utilisés pour acheter des compétences d'attaque, les points d'héroïsme de défense peuvent être utilisés pour acheter des compétences de défense, et les points d'héroïsme Joker peuvent être utilisés (au début)



pour acheter n'importe quelle compétence (sauf les compétences vril). Une nouvelle compétence coûte autant de points d'héroïsme que le nombre total de compétences de ce type que possédera ce héros. Aucun héros ne peut avoir plus de 4 compétences en même temps. Si une 5^e compétence est acquise, il faudra en défausser une pour faire de la place.

Par exemple : Quentin veut acheter Tir rapide. Il lui en coûterait un point d'héroïsme d'attaque, car il s'agit de sa première compétence d'attaque. S'il voulait acheter Discret, il lui en coûterait deux points d'héroïsme Joker, puisqu'il a déjà une compétence de bruit (Furtif).

Compétences disponibles à l'achat :

COMPÉTENCES D'ATTAQUE	COMPÉTENCES DE DÉFENSE
Mortel Incrévable Tir d'appui Frénésie Tir rapide	Riposte Peau d'acier Loup solitaire Résistant Guardien
COMPÉTENCES TACTIQUES	COMPÉTENCES DE BRUIT
Acharné Leurre Opportuniste Retraite	Auf Deutsch Reconnaissance Passe-passe Discret
COMPÉTENCES VRIL	
Boosté au vril Implants vril Tolérance au vril	

DIFFICULTÉ DE LA CAMPAGNE

Avant votre première mission de campagne, le groupe doit décider du niveau de difficulté auquel jouer. Ce niveau restera identique pour le reste de la campagne.

Niveau 0 : Expérience narrative

À la fin de chaque mission :

- Toutes les blessures permanentes sont retirées des héros.
- Les héros capturés sont remis dans la liste des héros disponibles.
- Si la mission s'achève sur une défaite, avancez à la mission suivante.

Niveau 1 : Tout doucement...

À la fin de chaque mission :

- Retirez une blessure permanente de chaque héros.
- Les héros capturés sont remis dans la liste des héros disponibles.
- Si la mission s'achève sur une défaite, avancez à la mission suivante.

Niveau 2 : Déclaration de guerre

À la fin de chaque mission :

- Les héros capturés perdent tous leurs points d'héroïsme et leurs objets.
- Les héros capturés sont remis dans la liste des héros disponibles.
- La mission doit s'achever sur une victoire pour passer à la mission suivante.

Niveau 3 : La vril façon de jouer !

À la fin de chaque mission :

- Les héros capturés perdent tous leurs points d'héroïsme et leurs objets.
- Les héros capturés sont retirés de la liste des héros disponibles.
- La mission doit s'achever sur une victoire pour passer à la mission suivante.

MISSION 1 : OPÉRATION GIGOTE

Des informations récoltées par des décodages d'Enigma confirment l'existence de l'Opération Lebenskraft, dans les profondeurs du château Wewelsburg. Nous avons peu de détails, mais nos informations sembleraient indiquer qu'une nouvelle super arme est en cours de développement. Elle pourrait renverser le cours de la guerre. Votre mission : vous infiltrer dans le château Wewelsburg et ramener des preuves de l'existence de ce « Projekt Vril ». Faites extrêmement attention. Les Alliés ont déjà perdu une équipe là-bas, et nous manquons de temps.

Mission 1 : OPÉRATION GIGOTE

						#		
A	OFFICIER RETRANCHÉ / GARDE	4	1	+2	2	+2	3	4
B	SOLDAT GARDE DU CORPS / RETRANCHÉ / GARDE	4	2	+2	3	+2	4	12
C	SOLDAT GARDE DU CORPS / RETRANCHÉ / GARDE	4	2	+2	3	+2	4	12
D	CHIEN RAPIDE / PAS DE BRAS	-	-	-	5	+5	5	4
I	SCIENTIFIQUE LÂCHE / INTENSIFICATION !	-	-	-	-	-	2	4

RB120

OBJECTIFS DE LA MISSION

Un héros doit s'échapper du château avec le jeton Objectif - Dossier avant le déclenchement de l'alarme.

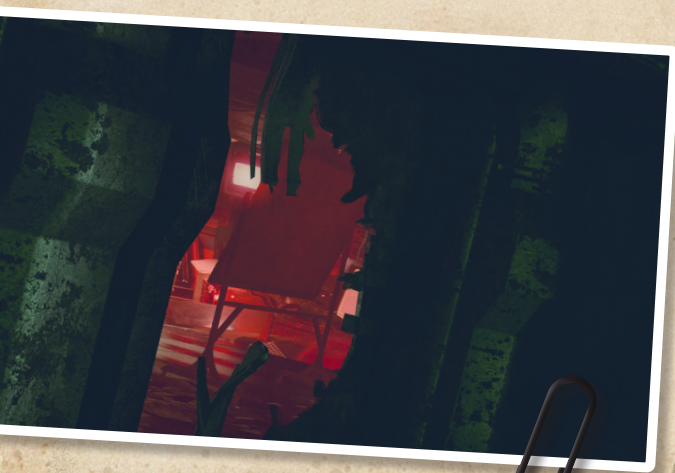
RÈGLES SPÉCIALES

Au début de la campagne, seuls Sarge, Claudine, Quentin, et Red Hawk sont disponibles. Les autres héros deviendront disponibles plus tard dans la campagne. Placez le jeton Objectif - Dossier, face cachée, dans la zone d'objectif. Il s'agit d'une mission d'infiltration dans le château Wewelsburg. Il n'y a donc pas de piste de mission post-alarme.

MISSION ACCOMPLIE

Les dossiers récupérés au château Wewelsburg indiquent l'existence d'une nouvelle source d'énergie, le vril. Apparemment, le vril peut contrôler tous sortes de matières, qu'elles soient animées ou inertes. Digne d'intérêt : le dossier indique également qu'un certain Professeur Markam a essayé de faire cesser le projet par deux fois, à cause de soucis éthiques concernant l'utilisation du vril sur des sujets humains. Si quelqu'un doit être sensible à la cause des Alliés, c'est bien lui.

MISE EN PLACE **Opération Gigote**



MISSION 2 : L'HOMME DE LA SITUATION



Les hauts gradés du SOE nous ont autorisés à aller plus profondément dans le château Wewelsburg à la recherche du Professeur Markam. Même s'il faudra se montrer précautionneux, les Reichbusters comprennent que s'aventurer si loin dans la gueule du loup aura des

conséquences. Il faudra peut-être se frotter aux Nazis. Votre mission est de trouver le Professeur Markam, et de l'exfiltrer du château pour qu'il rejoigne le sol allié en toute sécurité, et qu'il vide son sac sur la nature de cette super arme nazie !

Mission 2 : L'HOMME DE LA SITUATION

					#	
A	OFFICIER LÂCHE / RETRANCÉ / GARDE	4	1 +2	2 +2	3	4
B	SOLDAT GARDE DU CORPS / RETRANCÉ / GARDE	4	2 +2	3 +2	4	16
C	ZOMBI CHAIR À CANON / TENACE	-	-	5 +3	7	12
D	CHIEN RAPIDE / PAS DE BRAS	-	-	5 +5	5	2
E	EXPÉRIENCE 6XX CHAIR À CANON	-	-	6 +6	6	8
F	EXPÉRIENCE 601. 2 BLESSURES / POURSUITE	-	-	8 +4	6	4
I	SOLDAT GARDE DU CORPS / RETRANCÉ / GARDE	4	2 +2	3 +2	4	16
J	BOMBE TRAQUEUSE PROTECTION ABLATIVE / BOMBE / PAS DE BRAS / POURSUITE				6	2
Vrilmeister		SCIENTIFIQUE EN CHEF		Cf. carte		1

RB121

OBJECTIFS DE LA MISSION



Escorter le Scientifique en chef hors du château.

RÈGLES SPÉCIALES

Placez dans la salle de l'objectif un scientifique et un jeton Escorte pour représenter le Scientifique en chef, ainsi qu'une Expérience 601 et une Bombe traqueuse. La pièce est soupçonneuse.

MISSION ACCOMPLIE



Mince ! Les forces nazies savent que vous êtes là, et, pis encore, vous avez exfiltré le mauvais chercheur ! Le scientifique que vous avez récupéré est le docteur Kopff, partenaire de recherche du professeur Markam. Le bon côté, c'est qu'il sait où trouver le bon professeur, et veut bien vous guider jusqu'à lui, pour peu que vous garantissiez sa sécurité. L'ennemi étant à vos trousses, vous n'avez d'autre choix que d'accepter son offre, et de vous enfoncer encore plus profondément dans le château.



MISE EN PLACE L'homme de la situation



MISSION 3 :

Les sirènes résonnent, et tous les Nazis du château accourent dans votre direction ! Le docteur Kopff vous a mené au Professeur Markam, mais a déclenché l'alarme avant de fuir. La bonne nouvelle dans tout ça, c'est que le professeur veut bien vous expliquer toute cette opération, et vous aider à arrêter ce plan démoniaque. Si vous pouvez le tirer vivant de ce guêpier, bien sûr. Et si vous tombez sur cette fouine de Kopff en chemin, tant mieux...



■ OBJECTIFS DE LA MISSION



Escorter le Professeur
Markam à l'extérieur du château.

■ RÈGLES SPÉCIALES

Placez un scientifique et un jeton escorte à l'entrée pour représenter le Professeur Markam. Le château étant alerté, la partie commence directement en phase post-alerte. Faites apparaître toutes les unités ennemies, et déterminez l'ordre des joueurs au hasard.



**VOUS POUVEZ MAINTENANT CHOISIR VOS
HÉROS PARMI TOUS LES HÉROS DISPONIBLES
QUAND VOUS JOUEZ UNE MISSION.**

■ MISSION ACCOMPLIE

Cernés et à court de munitions, les Reichbusters sentent leur dernière heure arriver. Heureusement qu'ils n'étaient pas partis tout feu tout flamme sans réfléchir ! Avec le renfort de la résistance locale, le reste des Reichbusters débarque in extremis, permettant au commando de s'échapper avec panache. Le Doktor Kopff a peut-être survécu à sa trahison, mais pour l'instant, le mieux est de mettre les voiles tant que le vent souffle dans le bon sens. Les Reichbusters reviendront bientôt à la charge !

Mission 3 : UNE ALARME NAZILLARDE									
									#
A	OFFICIER	4	1+2	2	+2	3		4	
	LÂCHE / RETRANCHÉ / GARDE								
B	SOLDAT	4	2+2	3	+2	4		16	
	GARDE DU CORPS / RETRANCHÉ / GARDE								
C	ZOMBI	-	-	5	+3	7		12	
	CHAIR À CANON / TENACE								
D	CHIEN	-	-	5	+5	5		2	
	RAPIDE / PAS DE BRAS								
E	EXPÉRIENCE 6XX	-	-	6	+6	6		8	
	CHAIR À CANON / INVASIF								
F	EXPÉRIENCE 601.	-	-	8	+4	6		4	
	2 BLESSURES / POURSUITE								
G	BOMBE TRAQUEUSE							2	
	PROTECTION ABIAITIVE / BOMBE / PAS DE BRAS / POURSUITE								
H	ZOMBI	-	-	5	+3	7		12	
	CHAIR À CANON / TENACE								
I	SOLDAT	4	2+2	3	+2	4		16	
	GARDE DU CORPS / RETRANCHÉ / GARDE								
J	BOMBE TRAQUEUSE							2	
	PROTECTION ABIAITIVE / BOMBE / PAS DE BRAS / INVASIF / POURSUITE								
Vrilmeister		PROFESSEUR MARKAM			Cf. carte		1		



MISE EN PLACE **Une alarme nazillarde**



MISSION 4 : GUERRE DE CHAPELLE



Une fois sortis du château, vous vous rendez à la cachette de la résistance locale. Le reste des Reichbusters a contacté vos nouveaux alliés pendant que vous étiez dans le château. Ils ont aussi fait de cet endroit votre nouvelle base d'opérations. Vous avez un moment pour vous soigner et planifier votre prochain coup.

Le temps joue toujours contre vous, et les Vrilmesters sont bien plus près de remporter l'ultime victoire que ne le prévoyait le centre de commandement. Heureusement, le professeur Markam va utiliser sa connaissance du vril pour la cause alliée.

Mission 4: GUERRE DE CHAPELLE									
									#
A	OFFICIER	LÂCHE / RETRANCHÉ / GARDE	4	1+2	2	+2	3	4	
B	SOLDAT	GARDE DU CORPS / RETRANCHÉ / GARDE	4	2+2	3	+2	4	16	
C	ZOMBI	CHAIR À CANON / TENACE	-	-	5	+4	7	12	
D	EXPÉRIENCE 6XX	CHAIR À CANON	-	-	6	+6	6	8	
E	EXPÉRIENCE 6XX	CHAIR & CANON / INVASIF	-	-	6	+6	6	8	
F	EXPÉRIENCE 601	2 BLESSURES / POURSUITE	-	-	8	+4	6	4	
G	BOMBE TRAQUEUSE	PROTECTION ABLATIVE / BOMBE / PAS DE BRAS / POURSUITE					6	4	
H	ZOMBI	CHAIR À CANON / TENACE / INVASIF	-	-	5	+4	7	12	
I	SCIENTIFIQUE	LÂCHE / INTENSIFICATION !	-	-	-	-	2	12	
J	VRILPANZER								Cf. carte 2
Vrilmester		GISELA GRÜBER							Cf. carte 1
RB141									

Retirez toutes les blessures permanentes des héros. Les points d'héroïsme joker peuvent maintenant être utilisés pour acheter des compétences vril.

Le professeur Markam vous a donné de précieuses informations sur la situation. Selon lui, les Vrilmesters veulent dominer le monde en trahissant les Nazis, pour régner seuls. Vous allez devoir les ralentir, et heureusement, le bon professeur vous a proposé une solution. Gisela Grüber, l'une des Vrilmesters, folle de sciences occultes, travaille dans la chapelle du château à une expérience des plus viles. Parvenir à lui infliger un coup mortel mettrait à mal les plans de l'ennemi. Il est temps pour vous et votre équipe de se remettre à l'action.

■ OBJECTIFS DE LA MISSION

Un héros doit s'échapper du château avec un jeton Objectif – Réussite.

■ RÈGLES SPÉCIALES

Placez Gisela Grüber et son escouade dans la zone d'objectif. La pièce est soupçonneuse. Lorsque Gisela Grüber est retirée du jeu, placez les 4 jetons Objectif – Réussite dans sa zone.

■ MISSION ACCOMPLIE

Gisela Grüber n'est plus qu'un mauvais souvenir, et sa mort représente la première véritable victoire des Reichbusters. Les forces nazies essaient de se remettre de leur perte, et, dans la confusion, vous avez une chance d'infiltrer les bunkers, sous le château. Selon le Professeur Markam, c'est là que le pire se trame...



MISE EN PLACE **Guerre de chapelle**



MISSION 5 : WOLFF AUX ABOIS

Ça y est. Une dernière percée dans le château de Wewelsburg. Pendant que les forces nazies essaient de se remettre de la perte de Gisela Grüber, vous tentez de parvenir aux bunkers où le super arsenal vril est mis au point. Petit souci : seul le général Wolff peut accéder à ces bunkers. Vous allez devoir lui soustraire les codes, plonger dans les entrailles de la terre, et mettre fin aux plans maléfiques des Vrilmesters, une bonne fois pour toutes !

OBJECTIFS DE LA MISSION

Un héros doit s'échapper du château avec un jeton Objectif – Réussite.

RÈGLES SPÉCIALES

Placez le général Wolff et son escouade dans la zone d'objectif. La pièce est soupçonneuse. Lorsque le Général Wolff est retiré du jeu, placez les 4 jetons Objectif – Réussite dans sa zone.



Mission 5: WOLFF AUX ABOIS

					#	
A	OFFICIER RETRANCHÉ / GARDE	4	1 +2	3 +2	3	4
B	SOLDAT GARDE DU CORPS / RETRANCÉ / GARDE	4	2 +2	3 +2	4	16
C	ZOMBI CHAIR À CANON / TENACE	-	-	5 +3	7	8
D	CHIEN RAPIDE / PAS DE BRAS	-	-	5 +5	5	4
E	STURM ANGRIF 2 BLESSURES / GARDE DU CORPS / BRUTAL	-	-	8 +4	9	3
F	STURM KANONIER 2 BLESSURES / RÉPULSION / IMPLACABLE	8	3 +4	4 +4	6	3
G	BOMBE TRAQUEUSE PROTECTION ABLATIVE / BOMBE / PAS DE BRAS / POURSUITE				6	4
H	CHIEN RAPIDE / PAS DE BRAS / INVASIF	-	-	5 +5	5	4
I	SCIENTIFIQUE LÂCHE / INTENSIFICATION !	-	-	-	2	4
J	VRILPANZER					
	Vrilmeister	GENERAL WOLFF			Cf. carte	1
				</		

MISSION ACCOMPLIE

Une fois les codes obtenus et Wolff abattu comme le vulgaire animal qu'il était, vous avez une bonne chance de rentrer dans les manufactures d'armes vril. Mais pendant son agonie, entre deux jurons, Wolff vous a dévoilé une nouvelle atrocité. Apparemment, il y a une autre arme dans les profondeurs du château : le « Projekt X ». Le temps jouant contre vous, il serait bien de vous dépêcher. Mais vous devriez jeter un œil, histoire d'être sûrs.

MISE EN PLACE *Wolff aux abois*



MISSION 6 : LE BOUQUET FINAL



Votre équipe manque de temps. Les Vrilmesters se préparent à charger leurs nouvelles armes et à lancer leur assaut sur le monde. Avec un accès aux fondations de ce bunker, il n'y a qu'une véritable option : on va faire exploser ce château et le réduire en une pile de gravats fumants ! Quelques charges de démolition bien placées, et tout l'édifice s'effondra, réduisant la menace à néant une bonne fois pour toutes. La gueule de tous les fusils est tournée dans votre direction. Ce sera sûrement une mission aller simple... Mais vous n'avez pas signé pour un thé chez madame la comtesse. C'est tout ou rien. Bonne chance !

Mission 6: LE BOUQUET FINAL

					#
A	OFFICIER RETRANCHÉ / GARDE	4	+2	3	4
B	SOLDAT GARDE DU CORPS / RETRANCÉ / GARDE	4	+2	4	16
C	ZOMBI CHAIR À CANON / TENACE	-	-	5	8
D	CHIEN RAPIDE / PAS DE BRAS	-	-	5	4
E	STURM ANGRIF 2 BLESSURES / GARDE DU CORPS / BRUTAL	-	-	8	4
F	STURM KANONIER 2 BLESSURES / RÉPULSION / IMPLACABLE	8	+4	4	4
G	BOMBE TRAQUEUSE PROTECTION ABLATIVE / BOMBE / PAS DE BRAS / POURSUITE			6	4
H	BOMBE TRAQUEUSE PROTECTION ABLATIVE / BOMBE / PAS DE BRAS / POURSUITE			6	4
I	SCIENTIFIQUE LÂCHE / INTENSIFICATION !	-	-	2	4
J	VRILPANZER				2

RB143

OBJECTIFS DE LA MISSION

Placez 3 charges de démolition. Un héros doit s'échapper par le sous-marin (7B) en portant le jeton Objectif – Détonateur.

RÈGLES SPÉCIALES

Ajoutez 3 charges de démolition et le détonateur à la carte QG des Reichbusters. Un héros peut effectuer l'action Donner un objet pour déposer une charge de démolition sur un jeton Objectif – Leurre. Chaque jeton Objectif – Leurre peut accueillir une seule charge de démolition.



CAMPAGNE TERMINÉE !

Votre équipe était prête à accomplir son devoir quand elle a découvert le sous-marin. Il fonctionnait automatiquement, sa destination – secrète – était pré-programmée... Même si c'était là que l'on fabriquait les armes, la vraie recherche s'effectuait ailleurs. La menace du vril pèse encore sur le monde. Il semble n'y avoir qu'une seule solution. Reichbusters, on dirait qu'il y a encore du boulot !





RAID — MISE EN PLACE **La folie des cartes !**



RAID — MISE EN PLACE Profonds souterrains



RAID — MISE EN PLACE **Pas des enfants de chœur**



RAID — MISE EN PLACE **L'adieu aux planches**



CARTES FACTION

- 1 Titre de la carte Faction
- 2 Code des unités. Le nombre d'unités qui apparaît est indiqué par la carte Ennemis.
- 3 Nom de l'unité. Si le nom est imprimé en blanc, cette unité ne s'activera pas pendant le tour ennemi à cette étape : elle est activée plus tôt sur la carte Faction.
- 4 Attaque de tir (cf. livret de règles p. 14).

Valeur d'attaque de tir
4 1 +2
Valeur de soutien

Portée de l'attaque (cf. livret de règles p. 14).

1 Wolff, le Blindé

A OFFICIER RETRANCHÉ / GARDE	4	1 +2	3 +2	3	4
B SOLDAT GARDE DU CORPS / RETRANCÉ / GARDE	4	2 +2	3 +2	4	16
C ZOMBI CHAIR À CANON / TENACE	-	-	5 +3	7	8
D CHIEN RAPIDE / PAS DE BRAS	-	-	5 +5	5	4
E STURM ANGRIF 2 BLESSURES / GARDE DU CORPS / BRUTAL	-	-	8 +4	9	3
F STURM KANONIER 2 BLESSURES / RÉPULSION / IMPLACABLE	8	3 +4	4 +4	6	3
G POMPE TRAQUEUSE PROTECTION ABLATIVE / BOMBE / PAS DE BRAS / POURSUITE				6	4
H CHIEN RAPIDE / PAS DE BRAS / INVASIF	-	-	5 +5	5	4
I SCIENTIFIQUE LÂCHE / INTENSIFICATION !	-	-	-	2	4
J VRILPANZER					Cf. carte 1
Vrilmeister					Cf. carte 1

- 5 Attaque de mêlée (cf. livret de règles p. 14).

Valeur d'attaque de mêlée
3 +2
Valeur de soutien

- 6 Seuil de réussite de défense (cf. livret de règles p. 20).
- 7 Nombre d'unités maximum pour cette faction.
- 8 Mots-clés de l'unité. Ceux-ci définissent les règles spéciales dont l'unité dispose.
- 9 Fond. Détermine le type d'attaque principal de l'unité :

Attaque de tir.
Attaque de mêlée.

- 10 Vrilmeister. Cette unité est le Vrilmeister, et gagne le mot-clé Vrilmeister (cf. livret de règles p. 31)

2 **A OFFICIER** **3** **DUG GUARD** **4** **9** **4** **1 +2** **5** **3 +2** **6** **3** **7** **4**

CARTES UNITÉ

3 **4** **1 +2** **4** **2 +2** **5** **3**

8 OFFICIER

2 Expérience vril **1** Saturés de vril
Missions de la campagne : 1 2 3 4 O'Reilly

LÂCHE
Cette unité ne se déplacera pas dans la même zone qu'un héros, et se déplacera hors d'une zone contenant un héros pendant la phase Aux postes de combat I, si possible. **Lâche** s'applique au détriment de **Garde**.

REICHÉ
Cette unité gagne la défense lorsqu'elle se trouve à un poste de garde.

GARDE
Si cette unité commence son activation dans une zone possédant un poste de garde, comptez combien de **gardes** sont présents dans cette zone. S'il y a moins de 5 **gardes** au total, l'unité restera dans cette zone.

7

- 1 Nom de l'unité.
- 2 Factions dans lesquelles apparaît cette unité.
- 3 Attaque de tir.
- 4 Attaque de mêlée.
- 5 Défense.
- 6 Mots-clés de l'unité.
- 7 Type d'objets que cette unité laisse tomber.
- 8 Type d'attaque principal de cette unité :

Attaque de tir.
Attaque de mêlée.