REICH BUSTERS™

PROJEKT VRIL

NOT OF THIS EARTH !

Le vil Doktor Kopff a trahi les Reichbusters, et les a menés droit dans un piège ! Cependant, il sous-estime ses adversaires, car les Reichbusters ont la peau dure ! Le bon Doktor s'étant échappé pour le moment, nos héros se préparent à le poursuivre dans l'inconnu…

Livret de règles
UN AUTRE MONDE !

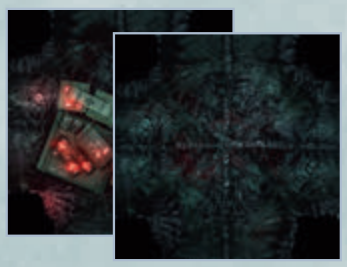
MYTHIC GAMES

MATÉRIEL

Le plateau de jeu

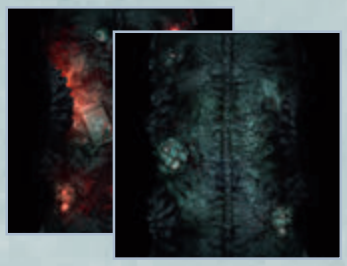
Un autre monde ! inclut de nouvelles tuiles pour la construction du plateau de jeu. La majorité de ces tuiles illustre une partie du terrier ou un nid. Toutes les tuiles de l'extension *Un autre monde !* sont constituées d'une seule zone.

7 coins du terrier

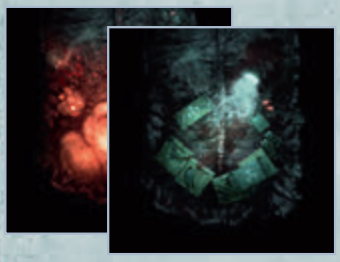


2 croisements du terrier

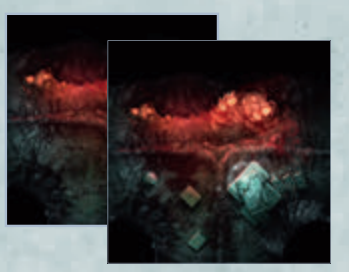
1 salle du portail



3 galeries droites



5 nids



6 galeries en T

1 jeton Entrée - 1 jeton Sortie

Piste de mission

L'extension *Un autre monde !* dispose de sa propre piste de mission, utilisée lors des affrontements dans le monde extraterrestre. Elle est imprimée recto verso, et les briefings de mission vous diront quel côté utiliser.

1 piste de mission du monde extraterrestre

1 marqueur de round

Cartes

12 cartes Bruit du monde extraterrestre

Cartes Bruit : il n'y a pas de phase pré-alarme ou post-alarme dans le monde extraterrestre. Lorsque vous êtes en mission dans cet univers, remplacez les deux pioches Bruit par la nouvelle pioche Bruit du monde extraterrestre.

Autres cartes

8 cartes RAID

17 cartes Unité

4 cartes Mission

Jetons Environnement

Vous trouverez 20 jetons **Environnement** dans l'extension *Un autre monde !* La plupart d'entre eux rendent l'exploration du monde extraterrestre un peu plus complexe.

5 chambres d'écho : relancez les résultats ☐ dans cette zone.

3 terrains instables : les héros qui entrent dans cette zone subissent une chute et lancent 1.

3 toiles extraterrestres : les héros ne peuvent pas utiliser l'action de base Se Déplacer dans cette zone.

3 spores extraterrestres : un héros qui finit son tour dans cette zone doit effectuer un test de défense contre une attaque de 5.

6 réseaux de tunnels : pour une action, défaussez le jeton **Réseau de tunnels** de la zone du héros. Ensuite, vous pouvez SOIT déplacer le héros vers un autre réseau de tunnels découvert, SOIT reculer le marqueur de round d'une case.

Jetons Objet

Vous trouverez 19 nouveaux objets dans l'extension *Un autre monde !* Ils représentent des organes et des parties de corps d'extraterrestres pouvant être récupérés et retournés contre l'ennemi.

OBJETS EXTRATERRESTRES

3 Adrénalines • 0

Retirez autant de blessures permanentes d'un héros présent dans votre zone qu'indiqué par le résultat du dé vril.

Retirez toutes les blessures permanentes du héros choisi.

2 Chitines épineuses • 0

Ajoutez 1 aux attaques de mêlée à mains nues.

2 Souches cérébro-psychiques • 2

Choisissez une zone adjacente en ligne de vue. Elle est .

6 Cœurs d'extraterrestre • 0

Utilisez cet objet lors de l'action Recharger un équipement pour retirer un .

3 Poches d'acide • 0

L'arme de mêlée du héros gagne anti-blindage pour la durée de l'attaque.

2 Phéromones extraterrestres • 3

Ciblez une zone adjacente en ligne de vue. Infligez 1 blessure à chaque unité extraterrestre présente dans cette zone. Si possible, pour chaque blessure infligée à un extraterrestre, infligez 1 blessure à une unité ennemie non-extraterrestre de la zone.

OBJETS D'OBJECTIF

1 Objectif – Œuf d'extraterrestre • 0

Un héros possédant ce jeton peut sortir du plateau de jeu une fois l'objectif de mission accompli.

Unités extraterrestres

De nombreuses règles et objets de l'extension *Un autre monde !* font référence à des unités extraterrestres. Les unités extraterrestres apparaissent en couleur bleue sur les cartes **RAID** et les cartes **Faction** de la mission, et lâchent des jetons **Butin** extraterrestres.

Butin extraterrestre

Les unités extraterrestres d'*Un autre monde !* sont Die Kleinen, Die Ausgeburt, les Augen et l'Augenmutter.

FIGURINES

Un autre monde ! contient 34 nouvelles figurines qui représentent les diverses menaces rencontrées durant la campagne et les missions de RAID.

Portail

Doktor Kopff

2 Übersoldaten d'élite

4 contrôleurs d'extraterrestre

4 acolytes du vril

Die Ausgeburt
(unité extraterrestre)

8 Die Kleinen
(unité extraterrestre)

8 Augen
(unité extraterrestre)

Augenmutter
(unité extraterrestre)

2 équipes de canonniers vril

Hugo Hander

Hurleur

NOUVEAUX MOTS-CLÉS

Acide vril : vous ne pouvez pas utiliser d'objet lors des tests de défense contre les attaques de tir de l'unité.

Bond : lorsque l'unité se déplace, les héros présents dans sa zone d'arrivée subissent une chute.

Bouclier mental : l'unité gagne +4 en défense contre les tirs.

Contrôleur de X : lorsque vous faites apparaître l'unité, faites aussi apparaître 1 unité (X) dans la même zone.

Déflagration mentale : l'attaque de tir cible tous les héros présents dans la zone ciblée. Elle est polyvalente.

Encourager : l'unité ajoute sa valeur de soutien à chaque attaque d'une unité dotée du mot-clé pas de bras présente dans sa zone.

Insaisissable : l'unité ne peut pas être ciblée tant qu'il y a une unité ennemie dépourvue du mot-clé insaisissable dans sa zone. De plus, l'unité ne peut être blessée qu'en dépensant un résultat ★.

Xénobiologiste : les unités extraterrestres présentes sur la tuile de l'unité gagnent +1 en attaque tir/mêlée et en soutien.

JOUER À MOINS DE 4 JOUEURS

Les Reichbusters veulent se tenir aux côtés de leurs camarades dans le monde extraterrestre, comme dans les missions normales. En fait, encore plus que d'habitude. S'ils sont en nombre réduit, ils feront de leur mieux pour surmonter les obstacles, et vous pouvez donc jouer à *Un autre monde !* à moins de 4 joueurs.

Lorsque vous jouez à moins de 4 joueurs, vous avez deux options. Vous pouvez d'abord vous répartir les quatre héros ; certains joueurs en contrôleront simplement plusieurs. Jouez comme d'habitude les tours de chaque héros (pas de chaque joueur). Vous n'avez pas besoin de règles supplémentaires. Vous pouvez aussi jouer une partie de 1 à 3 joueurs avec un héros par joueur. À 3 héros pour 3 joueurs, la partie se déroule de la même façon qu'à 4. À 1 ou 2 joueurs incarnant chacun 1 héros, vous disposez cependant d'une règle supplémentaire pour vous aider :

Si vous jouez une mission utilisant une piste de mission d'*Un autre monde !*, placez-la sur son côté « 8 rounds ». Si vous n'avez pas accompli les objectifs avant que le marqueur de round atteigne la fin de la piste, vous perdez la partie.

Quand vous avez rempli l'objectif, finissez normalement le round en cours. Puis, au lieu d'avancer le marqueur de round, retournez la piste de mission du côté « 6 rounds » et placez le marqueur de round sur le premier round. Si vous ne vous êtes pas échappés avant que le marqueur de round atteigne la fin de la piste, vous perdez la partie.

Durant la partie, au début de la phase finale d'un round, un héros peut effectuer l'action de base Se déplacer. Cette action supplémentaire gratuite suit les règles habituelles, et ne compte pas dans le tour du joueur. (On ne peut donc pas jouer de cartes additionnelles, l'action ne déclenche pas la fin des effets persistants des cartes **Action**, etc.)

LE MONDE EXTRATERRESTRE

Une fois le portail franchi, les Reichbusters se retrouvent dans un étrange monde extraterrestre. Ce réseau complexe de terriers et de tunnels ne ressemble pas au château, et nécessite de nouvelles règles.

Mise en place

Pendant la mise en place, qu'il s'agisse d'une mission de RAID ou de la campagne, remplacez la piste de mission normale de *Reichbusters* par la piste de mission d'*Un autre monde !* Remplacez également les pioches Bruit pré-alarme et post-alarme par la pioche Bruit du monde extraterrestre.

La piste de mission du monde extraterrestre

Les extraterrestres n'ont pas d'alarme. Il n'existe pas de séparation entre une phase pré-alarme et une phase post-alarme dans leur monde. Utilisez les règles normales comme si le jeu était en phase pré-alarme, avec une exception : les et les sont considérés comme si le jeu était en phase post-alarme. Comme d'habitude, si le marqueur de round atteint la fin de la piste de mission avant que les héros aient atteint leur objectif, la partie est perdue.

Ligne de vue

Les Reichbusters ne peuvent emporter que de petites lampes torches tactiques, et la lumière n'éclaire pas loin dans les tunnels extraterrestres. La ligne de vue est donc limitée à la zone du héros ou de l'unité, et à toutes les zones adjacentes qui ne sont pas séparées par un mur infranchissable. Une zone qui ne se trouve pas dans la ligne de vue d'un héros est considérée comme étant plongée dans l'obscurité.

Nettoyage des zones et apparition des ennemis

Ne posez pas de comme vous le feriez normalement. À la place, lorsque des unités apparaissent via un jeton **Ennemis**, retournez celui-ci pour faire apparaître le côté Nettoyé. Une seule zone peut donc contenir plusieurs , et les héros peuvent traverser des zones qui n'en contiennent pas.

Un est retourné pour montrer le côté Ennemis lorsque ces deux conditions sont réunies :

- Les héros n'ont plus de ligne de vue sur le .
- Aucun ennemi ne se trouve dans la zone du .

Lorsqu'un est retourné sur son côté Ennemis, le niveau de vigilance de la zone devient Soupçonneux. Les jetons peuvent être retournés plusieurs fois durant la partie, et peuvent donc faire apparaître plusieurs groupes d'unités ennemies. De plus, les héros ne placent jamais de lorsqu'ils se déplacent dans une tuile du monde extraterrestre ne contenant aucune unité ennemie.
Les zones ne sont jamais considérées comme nettoyées.

Brick se déplace de N11a vers N23b.

Le en N2a est retourné pour montrer le côté Ennemis, car la tuile n'est plus en ligne de vue de Brick et ne contient pas d'ennemis. Le niveau de vigilance de la tuile devient Soupçonneux.

Le en N11a n'est pas retourné car il est toujours en ligne de vue de Brick.

Jetons Environnement

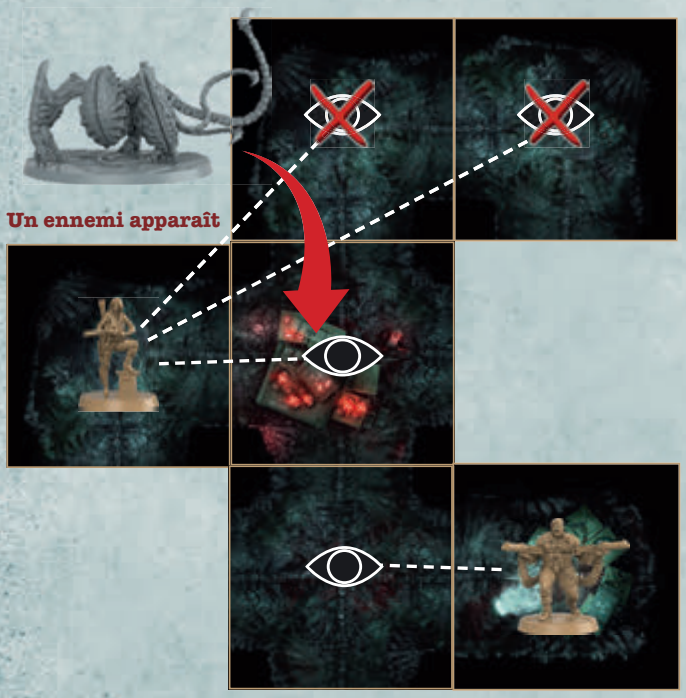
Au début d'une mission, mélangez les jetons **Environnement** face cachée, et posez-en un dans chaque zone indiquée par le plan de mise en place de la mission. Le reste des jetons ne sera pas utilisé. Lorsqu'un héros dispose pour la première fois d'une ligne de vue sur un jeton **Environnement**, retournez-le et appliquez ses effets dans la zone où il se trouve.

Un jeton Environnement se retrouve dans la ligne de vue de Claudine. Il est donc retourné et activé.

Patrouilles ennemies

Comme il n'existe aucune porte et que les zones ne peuvent pas vraiment être nettoyées, les règles d'apparition des patrouilles d'*Un autre monde !* diffèrent des règles normales. Lorsqu'une carte **Bruit** indique qu'un ennemi « sort de l'obscurité », placez la nouvelle unité dans la zone la plus proche du héros qui a déclenché l'apparition. Cette zone doit aussi être adjacente à une zone plongée dans l'obscurité.

Claudine déclenche l'apparition d'une patrouille ennemie. Celle-ci surgit de l'obscurité et apparaît dans la zone la plus proche de Claudine, qui dispose d'une ligne de vue sur l'unité.



Comme Brick dispose d'une ligne de vue sur cette zone, celle-ci n'est pas plongée dans l'obscurité. La patrouille ennemie ne peut donc pas surgir de cette zone.

Le portail extraterrestre

Le portail extraterrestre est un appareil extrêmement capricieux. Il ne peut pas être utilisé sans la fabuleuse énergie du vril.

Lorsque vous placez le portail extraterrestre, posez un dessus. Il ne peut être utilisé comme sortie que si tous les placés sur lui ont été retirés.

Missions de raid

Un autre monde ! ajoute de nouvelles cartes **RAID** à l'expérience de base de *Reichbusters* : 2 nouvelles factions, 3 nouveaux plateaux de jeu et 3 nouveaux objectifs. Elles sont conçues pour être utilisées ensemble pour créer de nouvelles missions sur le monde extraterrestre. Effectuez la mise en place du RAID comme d'habitude, en piochant 1 carte **Plateau**, 1 carte **Objectif**, et 1 carte **Faction** de l'extension *Un autre monde !*

Missions de la campagne

Les missions de la campagne *Un autre monde !* font partie intégrante de la campagne de base de *Reichbusters*. Ce sont les missions N1 à N4. Elles se jouent immédiatement après la mission 3. *Une alarme nazillarde*. Lorsque vous jouez une mission de la campagne, **retirez la carte NE007** de la pioche Bruit du monde extraterrestre.

NOTE DE L'AUTEUR

Les cartes **RAID** de l'extension *Un autre monde !* ont été conçues pour fonctionner ensemble et donner des missions équilibrées dans l'univers extraterrestre.

En termes de règles, rien ne vous empêche de les mélanger avec les cartes **RAID** de la boîte de base. Cela pose cependant des problèmes thématiques, et certaines combinaisons peuvent créer des parties assez déséquilibrées. Certaines missions fonctionneront très bien, mais d'autres comporteront des unités qui peuvent traverser des portes fermées alors que les figurines n'ont pas de mains, ou mettront en scène un monde extraterrestre sans unités extraterrestres. Des apparitions risquent aussi d'être ratées, à cause des particularités des apparitions de niveau 2 dans le monde extraterrestre. Mais si vous vous accommodez de ce genre de bizarrerie, vous pourrez essayer de nombreuses options !

Information classifiée sur ordre du Q.G.

Monsieur,
Je recommande expressément que l'investigation menée au château de Wewelsburg soit poursuivie, au regard des images qui nous sont parvenues. L'émergence de ces... choses ne peut être une simple coïncidence. Nous avons besoin de tout le monde. L'opération Gigote continue...

MISSION N1 : TOUS AU PORTAIL

Les unités bleues lâchent du **Butin** extraterrestre.

Mission N1 : TOUS AU PORTAIL

A	OFFICIER RETRANCHÉ / GARDE	4	1	+2	3	+2	3	4
B	SOLDAT GARDE DU CORPS / GARDE / RETRANCHÉ	4	2	+2	3	+2	4	16
C	AUGEN PAS DE BRAS / BOND / POURSUITE	-	-		5	+3	5	8
D	DIE KLEINEN INSAISISSABLE / PAS DE BRAS / ACIDE VRIL	4	1	+2	4	+2	*	8
E	CONTRÔLEUR D'EX. CONTRÔLEUR D'AUGENS / ENCOURAGER	-	-		3	+3	3	4
F	CONTRÔLEUR D'EX. CONTRÔLEUR DE DIE KLEINEN / ENCOURAGER	-	-		3	+3	3	4
G	UBERSOLDATEN D'ÉLITE 3 BLESSURES / ACIDE VRIL	5	2	+3	7	+4	7	2
H	ÉQUIPE DE CANONNIERS VRIL 3 BLESSURES / TIR EN CHAÎNE / RÉPULSION	10	3	+5	5	+3	6	2
I	SCIENTIFIQUE LÂCHE / XÉNOBIOLOGISTE	-	-		-		2	4
J	HURLEUR				Cf. carte			1

NE030

Juste avant de vous échapper, vous avez repéré une porte secrète. Kopff a dû s'enfuir par là ! Même si assurer la sécurité du professeur Markam est votre priorité, il faut saisir cette chance : vous devriez envoyer une équipe traquer le bon Herr Doktor. Explorez les bunkers construits sous le château et abattez-le : ses connaissances sont trop dangereuses pour qu'il reste en liberté !

OBJECTIFS DE LA MISSION

Un héros doit traverser le portail avec le jeton Objectif – Dossier.

RÈGLES SPÉCIALES

Posez le jeton Objectif – Dossier (face cachée) et un globe de vril (face visible) dans la zone d'objectif. Les héros pouvant être choisis pour cette mission sont ceux que vous pouvez prendre jusqu'à la mission 4. Guerre de chapelle.

MISSION ACCOMPLIE

Le dossier que vous avez trouvé évoquait la création d'une sorte de passage. Après vous être emparés du document et du globe, vous avez continué et trouvé un portail, désactivé. Il est évident que le Doktor s'est enfui par ce prétendu « portail » vers… l'endroit d'où viennent ces créatures. Vous n'êtes pas du genre à reculer devant un défi ! En activant l'appareil, vous vous préparez à reprendre la traque.

6b
2b
N1b
SORTIE
5b
10b
25b
13b
11b
12b
14b
9b

MISSION N2 : UN NOUVEAU MONDE

Passer le portail a été une expérience étrange, certes, mais ce n'est rien comparé à ce qui vous attend de l'autre côté. Lorsque l'énergie de la transition se dissipe, votre équipe découvre avec effroi des tunnels sinistres et un inquiétant silence. Les corps fraîchement tombés à proximité témoignent du passage récent des nazis. Même si le Doktor Kopff n'est pas dans les environs, il est évident qu'il est responsable de ce massacre. Vous reconnaissez sa patte. Mais vous n'avez pas le temps de vous attarder. Il vaut mieux s'empresser de découvrir ce qui se trame.

Mission N2 : UN NOUVEAU MONDE

						#
A	OFFICIER RETRANCHÉ / GARDE	4	1	+2	3 +2	3	4
B	SOLDAT GARDE DU CORPS / GARDE / RETRANCHÉ	4	2	+2	3 +2	4	16
C	AUGEN PAS DE BRAS / BOND / POURSUITE	-	-		5 +3	5	8
D	DIE KLEINEN INSAISISSABLE / PAS DE BRAS / ACIDE VRIL	4	1	+2	4 +2	*	8
E	CONTRÔLEUR D'EX. CONTRÔLEUR D'AUGENS / ENCOURAGER	-	-		3 +3	3	4
F	CONTRÔLEUR D'EX. CONTRÔLEUR DE DIE KLEINEN / ENCOURAGER	-	-		3 +3	3	4
G	UBERSOLDATEN D'ÉLITE 3 BLESSURES / ACIDE VRIL	5	2	+3	7 +4	7	2
H	ÉQUIPE DE CANONNIERS VRIL 3 BLESSURES / TIR EN CHAÎNE / RÉPULSION	10	3	+5	5 +3	6	2
I	SCIENTIFIQUE LÂCHE / XÉNOBIOLOGISTE	-	-		-	2	4
J	HURLEUR					Cf. carte	1
Vrilmeister	HUGO HANDER					Cf. carte	1

NE031

OBJECTIFS DE LA MISSION

Un héros doit s'échapper du plateau de jeu avec le jeton Objectif – Dossier.

RÈGLES SPÉCIALES

Pour cette mission, mélangez la carte NE007 dans la pioche Bruit extraterrestre. Mélangez le jeton Objectif – Dossier et 2 jetons Objectif – Leurre. Posez-en un, face cachée, sur chaque lieu indiqué sur le plateau de jeu. Placez le jeton Sortie comme indiqué.

MISSION ACCOMPLIE

Le document que vous avez trouvé explique ce qui se passe ici. Ces grottes appartiennent à un autre monde, et sont habitées par des créatures qui utilisent le vril aussi facilement qu'elles respirent. L'un des Vrilmeisters aimerait récupérer les organes de ces extraterrestres pour en faire des armes, mais Kopff souhaite les étudier plus en profondeur. Il les considère comme une forme de vie supérieure. Ça, ça risque de ne pas plaire à l'état-major nazi ! Le dossier mentionne aussi une proposition de Kopff : il voudrait créer un hybride des deux espèces extraterrestres, mais cette expérience lui a été refusée. Encore heureux ! Mais mieux vaut trouver rapidement Kopff ; acculé, qui sait quelles horreurs il pourrait commettre ?

N19b
N10b
N11a
N2b
N15b
SORTIE
N3b
N16b
N20b
N21b
N4b
N23b
N5b
N6b
N7a
N1a
ENTRÉE
N22b

8 7 6 5 4 3 2 1

MISSION N3 : DOC, DOC !

Les ténèbres s'épaississent au fur et à mesure que vous suivez le Doktor Kopff dans les profondeurs des tunnels. Les traces de « l'invasion » nazie se font plus rares, et sont remplacées par des signes évidents de la brutalité extraterrestre. Vous atteignez un réseau labyrinthique de tunnels jonchés de corps. Au loin, vous entendez le rire dément de Kopff. Préparez vos armes, Reichbusters ! L'heure de la revanche a sonné.

Mission N3 : DOC DOC !

						#
A	ACOLYTE DU VRIL GARDE DU CORPS / TENACE	-		4 +4	3	4
B	ZOMBI CHAIR À CANON / TENACE	-		5 +3	6	12
C	DIE KLEINEN INSAISISSABLE / PAS DE BRAS / ACIDE VRIL	4	1 +2	4 +2	*	8
D	AUGEN PAS DE BRAS / BOND / POURSUITE	-		5 +3	5	8
E	DIE KLEINEN INSAISISSABLE / PAS DE BRAS / ACIDE VRIL / INVASIF	4	1 +2	4 +2	*	8
F	AUGEN PAS DE BRAS / INVASIF / BOND / POURSUITE	-		5 +3	5	8
G	AUGENMUTTER 3 BLESSURES / BRUTAL / PAS DE BRAS / BOND / POURSUITE			8	8	1
H	DIE AUSGEBURT 3 BLESSURES / DÉFLAGRATION MENTALE / BOUCLIER MENTAL	7	2	-	6	1
I	SCIENTIFIQUE LÂCHE / XÉNOBIOLOGISTE	-		-	2	4
J	HURLEUR				Cf. carte	1
Vrilmeister	DOKTOR KOPFF				Cf. carte	1

NE032

OBJECTIFS DE LA MISSION

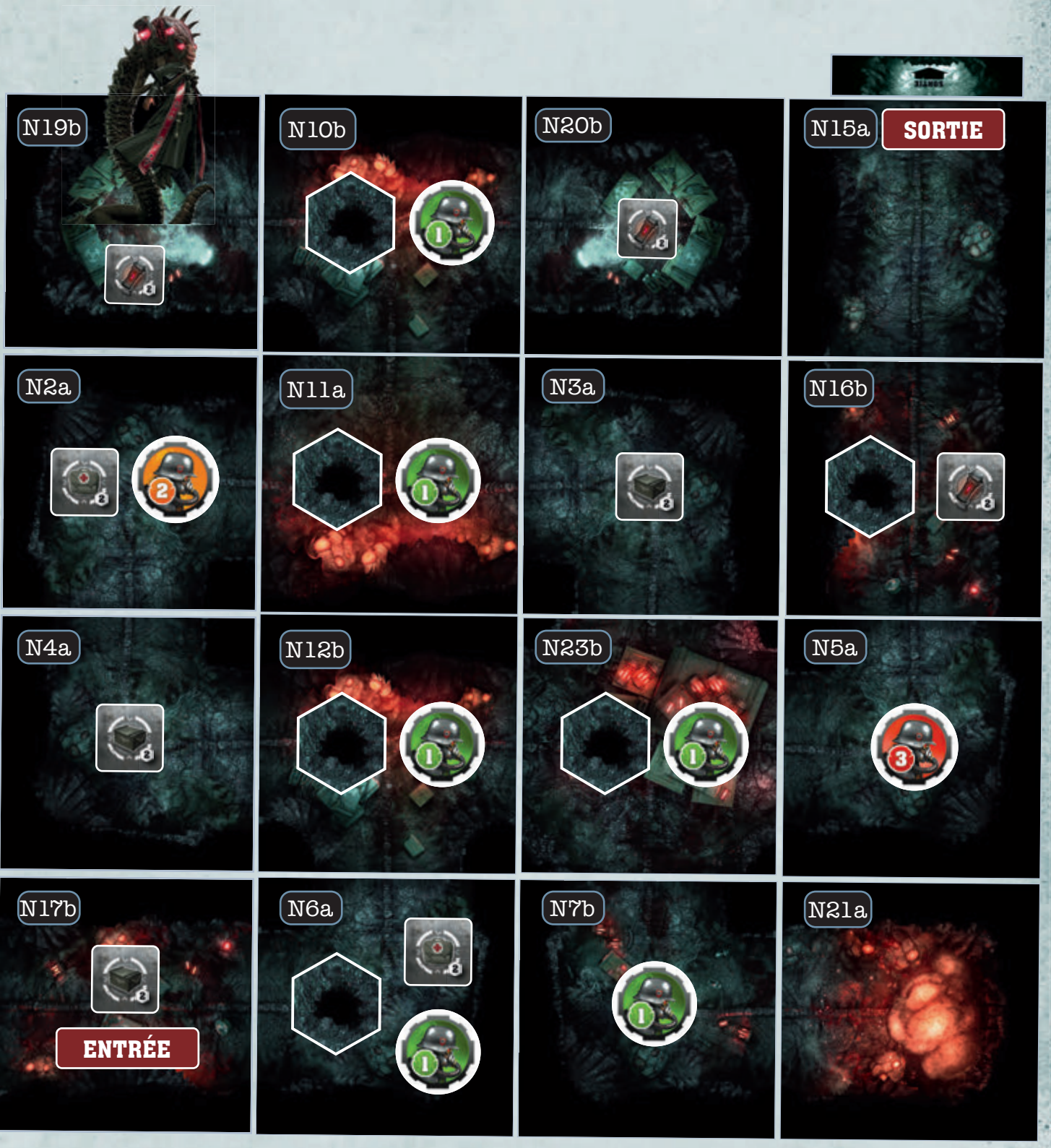
Un héros doit s'échapper du plateau avec un jeton Objectif – Réussite.

RÈGLES SPÉCIALES

Placez le docteur Kopff et son escouade dans la zone d'objectif (N19b). Le niveau de vigilance de la zone est Soupçonneux. Lorsque le docteur Kopff est retiré du jeu, posez les 4 jetons Objectif – Réussite dans sa zone. Lorsqu'un héros a un jeton Objectif – Réussite en ligne de vue, il peut le prendre comme s'il s'agissait d'un objet.

MISSION ACCOMPLIE

Maintenant que la monstruosité qu'était devenu le Doktor est éliminée, les extraterrestres qui s'amassaient autour d'elle s'égaillent. Il faut vous enfuir avant qu'ils se regroupent et reviennent pour en finir avec vous. Malheureusement, ils ont déjà bloqué le passage par lequel vous êtes entré. Il va falloir vous frayer un chemin jusqu'au portail, et vite !


N19b
N10b
N20b
N15a
SORTIE
N2a
N11a
N3a
N16b
N4a
N12b
N23b
N5a
N17b
ENTRÉE
N6a
N7b
N21a

MISSION N4 : LE GUÊPIER

Les extraterrestres s'agitent, envahissent les tunnels et attaquent tous ceux qu'ils rencontrent. Vous avez réussi à retrouver votre chemin et à rejoindre les tunnels principaux, mais dans l'obscurité et la confusion, vous n'avez aucune idée de l'endroit où se trouve le portail. Et le temps file à vive allure ! Pire, le portail est sans doute inactif. Il va falloir trouver un moyen de le réactiver pour mettre les voiles avant de servir de dîner à un extraterrestre !

Mission N4 : LE GUÊPIER

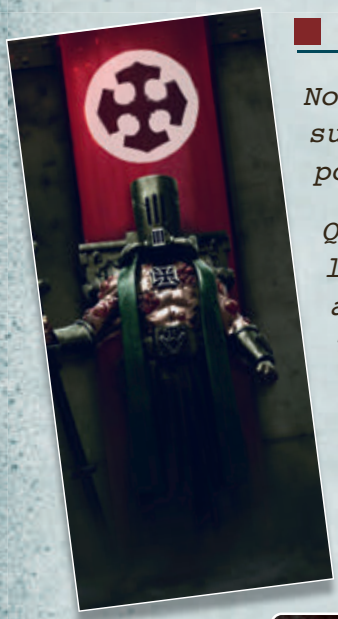
						#
A	ACOLYTE DU VRIL GARDE DU CORPS / TENACE	-		4 +4	3	4
B	ZOMBI CHAIR À CANON / TENACE	-		5 +3	6	12
C	DIE KLEINEN INSAISISSABLE / PAS DE BRAS / ACIDE VRIL	4	1 +2	4 +2	*	8
D	AUGEN PAS DE BRAS / BOND / POURSUITE	-		5 +3	5	8
E	DIE KLEINEN INSAISISSABLE / PAS DE BRAS / INVASIF / ACIDE VRIL	4	1 +2	4 +2	*	8
F	AUGEN PAS DE BRAS / INVASIF / BOND / POURSUITE	-		5 +3	5	8
G	AUGENMUTTER 3 BLESSURES / BRUTAL / PAS DE BRAS / BOND / POURSUITE			8	8	1
H	DIE AUSGEBURT 3 BLESSURES / DÉFLAGRATION MENTALE / BOUCLIER MENTAL	7	2	-	6	1
I	SCIENTIFIQUE LÂCHE / XÉNOBIOLOGISTE	-		-	2	4
J	HURLEUR				Cf. carte	1

OBJECTIFS DE LA MISSION

Au moins un héros doit s'échapper par le portail extraterrestre. Aucun jeton Objectif n'est nécessaire pour fuir le plateau de jeu.

RÈGLES SPÉCIALES

Placez le portail sur la sortie (N1a), et posez-y un ✝ supplémentaire (pour un total de 2).

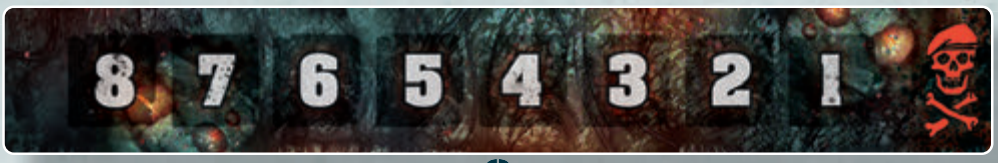


MISSION ACCOMPLIE

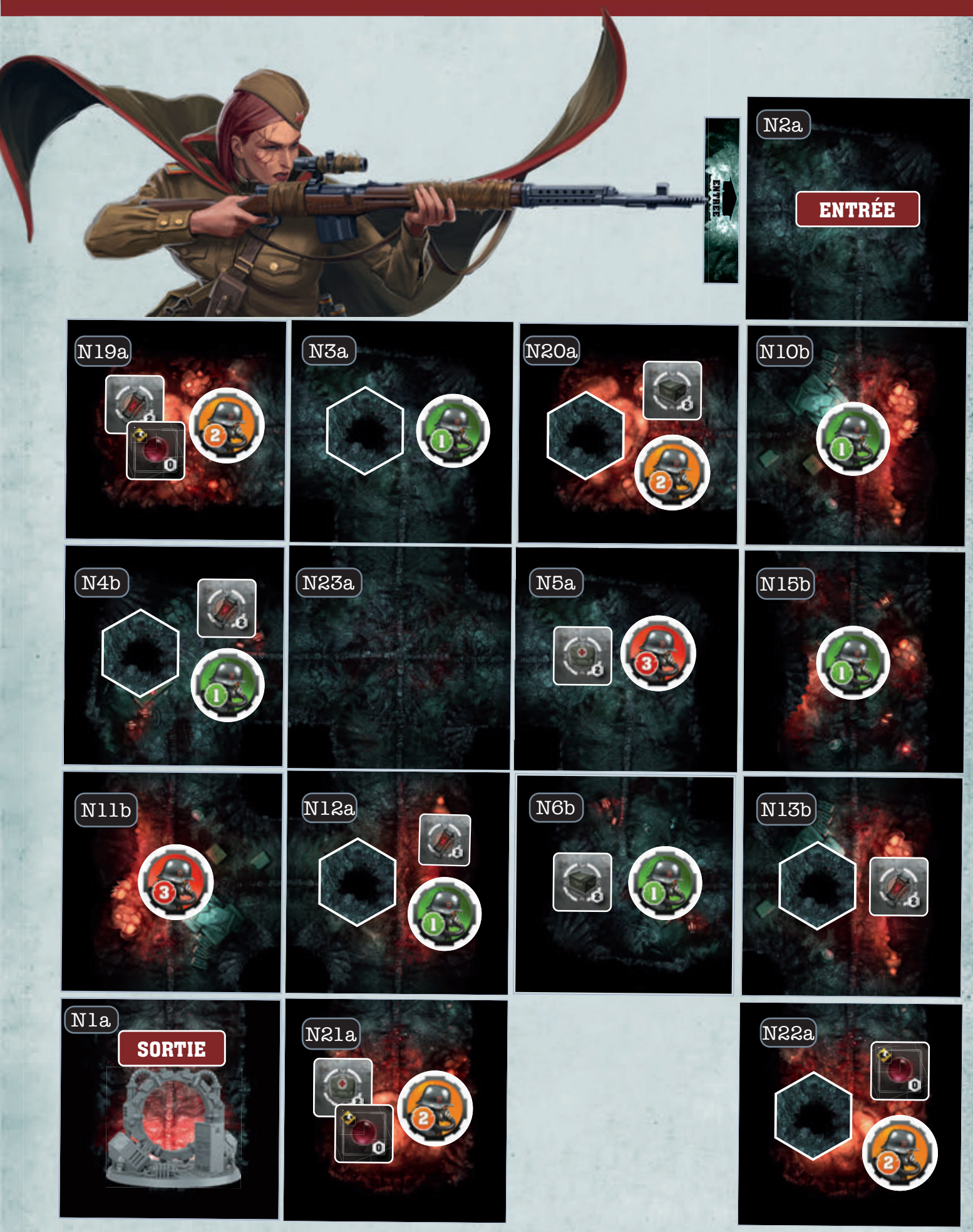
Non seulement vous avez réactivé le portail avant de vous faire submerger, mais vous avez même eu l'idée de saboter l'appareil pour qu'il explose après votre passage.

Quelques secondes après votre retour au château de Wewelsburg, le portail a volé en éclats, interrompant pour le moment les agissements des Vrilmeister dans le monde extraterrestre. Tandis que les forces nazies accourent, attirées par l'explosion, votre équipe profite de cette diversion pour s'échapper sans se faire repérer. C'est du bon boulot, Reichbusters ! Du très bon boulot. Vraiment.

Continuez votre campagne par la mission 4 : Guerre de chapelle.



MISE EN PLACE *Le Guêpier*



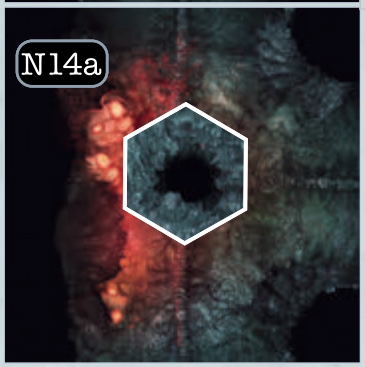
N2b

N10a

N11b

N3a

N19b
Z

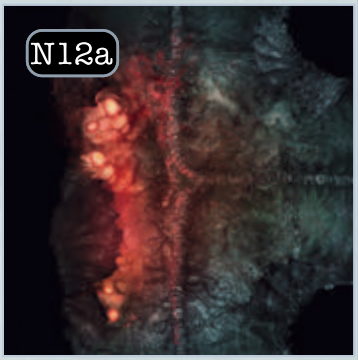

N14a

N24b

N4b

N5a

N6b


N12a

N7a

N1a
ENTRÉE
SORTIE

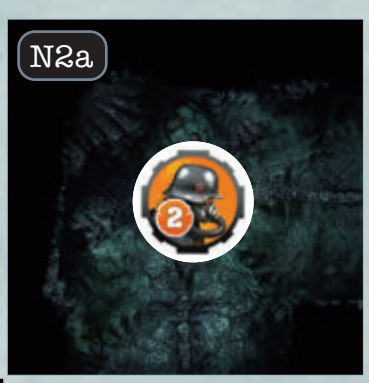
N8a

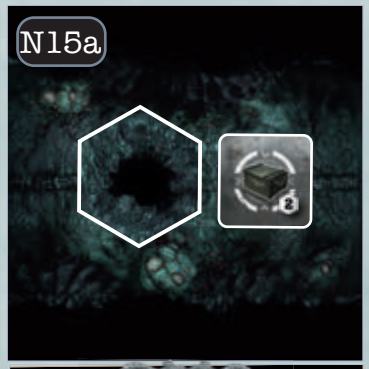
N13b

N20a
Y

N21a
X

N22b


N2a
2


N15a

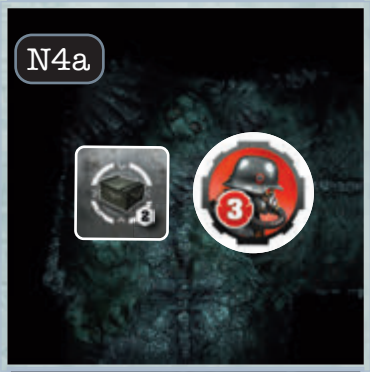
N3b
1

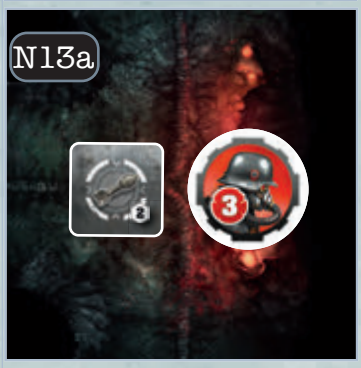
N19a
Z
2

N11b

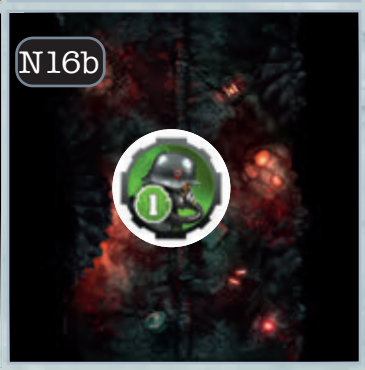
N1a
ENTRÉE
SORTIE

N12b


N4a
3


N13a
3

N20b
3


N16b
1

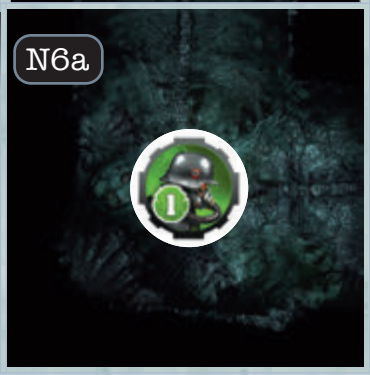
N14a

N23a

N24b

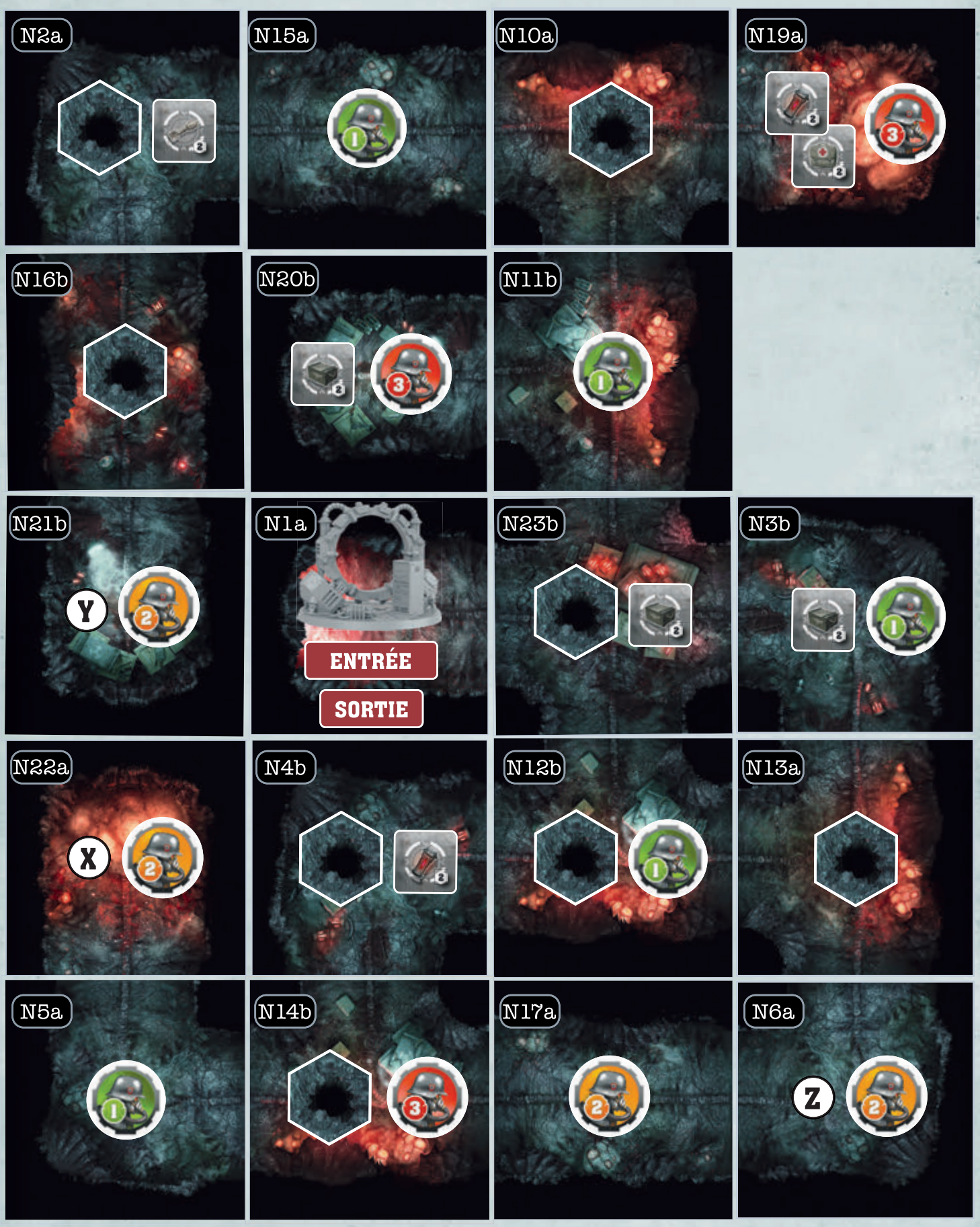
N5a

N21b
X
2


N6a
1

N10b
1

N22a
Y
2


N2a
N15a
N10a
N19a
N16b
N20b
N11b
N21b
Y
N1a
ENTRÉE
SORTIE
N23b
N3b
N22a
X
N4b
N12b
N13a
N5a
N14b
N17a
N6a
Z

JETONS ENVIRONNEMENT

5 chambres d'écho : relancez les résultats ▢ dans cette zone.

3 terrains instables : les héros qui entrent dans cette zone subissent une chute et lancent 1.

3 toiles extraterrestres : les héros ne peuvent pas utiliser l'action de base Se déplacer dans cette zone.

3 spores extraterrestres : un héros qui finit son tour dans cette zone doit effectuer un test de défense contre une attaque de 5.

6 réseaux de tunnels : pour une action, défaussez le jeton **Réseau de tunnels** de la zone du héros. Ensuite, vous pouvez SOIT déplacer le héros vers un autre réseau de tunnels découvert, SOIT reculer le marqueur de round d'une case.

OBJETS

3 Adrénalines • 0 • 1
Retirez autant de blessures permanentes d'un héros de votre zone qu'indiqué par le résultat du dé de vril.
Retirez toutes les blessures permanentes du héros choisi.

2 Chitines épineuses • 0
Ajoutez 1 aux attaques de mêlée à mains nues.

2 Souches cérébro-psychiques • 2
Choisissez une zone adjacente en ligne de vue. Elle est ⚡.

6 Cœurs d'extraterrestre • 0
Utilisez cet objet lors de l'action Recharger un équipement pour retirer un ✨.

3 Poches d'acide • 0
L'arme de mêlée du héros gagne anti-blindage pour la durée de cette attaque.

2 Phéromones extraterrestres • 3
Ciblez une zone adjacente en ligne de vue. Infligez 1 blessure à chaque unité extraterrestre présente dans cette zone. Si possible, pour chaque blessure infligée à un extraterrestre, infligez une blessure à une unité ennemie non-extraterrestre de la zone.

1 Objectif – Œuf d'extraterrestre • 0
Un héros possédant ce jeton peut sortir du plateau de jeu une fois l'objectif de mission accompli.

MOTS-CLÉS

Acide vril : vous ne pouvez pas utiliser d'objet lors des tests de défense contre les attaques de tir de l'unité.

Bond : lorsque l'unité se déplace, les héros présents dans sa zone d'arrivée subissent une chute.

Bouclier mental : l'unité gagne +4 en défense contre les tirs.

Contrôleur de X : lorsque vous faites apparaître l'unité, faites aussi apparaître 1 unité (X) dans la même zone.

Déflagration mentale : l'attaque de tir cible tous les héros présents dans la zone ciblée. Elle est polyvalente.

Encourager : l'unité ajoute sa valeur de soutien à chaque attaque d'une unité dotée du mot-clé pas de bras présente dans sa zone.

Insaisissable : l'unité ne peut pas être ciblée tant qu'il y a une unité ennemie dépourvue du mot-clé insaisissable dans sa zone. De plus, l'unité ne peut être blessée qu'en dépensant un ★.

Xénobiologiste : les unités extraterrestres présentes sur la tuile de l'unité ont +1 en attaque tir/mêlée et en soutien.