



ZOMBI


Mauvais traitement

Missions de la campagne : N3/N4

CHAIR À CANON

Quand une zone contient une unité ennemie possédant le mot-clé **chair à canon**, les héros ne peuvent pas effectuer d'attaque de tir contre d'autres unités ennemies présentes dans cette zone, tant que l'unité **chair à canon** est une cible valide.

TENACE

L'unité ignore les effets .







SCIENTIFIQUE

Mauvais traitement

Le succès d'Hugo

Missions de la campagne : N1 / N2 / N3 / N4

LÂCHE

L'unité ne peut pas entrer dans la zone d'un héros. De plus, elle doit sortir d'une zone contenant un héros lors de la phase *Aux postes de combat* / Si son déplacement n'est pas possible, alors l'unité reste dans sa zone. **Lâche** s'applique au détriment de **garde**.

XÉNOBIOLOGISTE

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







ACOLYTE DU VRIL

Mauvais traitement

Missions de la campagne : N3 / N4

NE015



3


+4

4

GARDE DU CORPS

Un héros ne peut pas cibler un officier ou un **Vrilmeister** lorsqu'une unité **garde du corps** se trouve dans la zone de cet officier ou de ce **Vrilmeister**. De plus, l'unité gagne +1 en attaque tir/mélée et en soutien lorsqu'elle se trouve sur la même tuile qu'un officier ou un **Vrilmeister**.

TENACE

L'unité ignore les effets .







DIE KLEINEN

Mauvais traitement

Le succès d'Hugo

Missions de la campagne : N1 N2 N3 N4

INSAISSABLE

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 ★.

PAS DE BRAS

L'unité ne peut pas ouvrir ou déverrouiller les portes.

ACIDE VRIL

Vous ne pouvez pas utiliser d'objet lors des tests de défense contre les attaques de tir de l'unité.








DIE KLEINEN

Mauvais traitement

Missions de la campagne : N3/N4

INSAISSABLE

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 .

PAS DE BRAS

L'unité ne peut pas ouvrir ou déverrouiller les portes.

INVASIF

Lorsque l'unité apparaît, placez sur le plateau deux unités au lieu d'une seule.

ACIDE VRIL

Vous ne pouvez pas utiliser d'objet lors des tests de défense contre les attaques de tir de l'unité.







PAS DE BRAS

L'unité ne peut pas ouvrir ou déverrouiller les portes.

BOND

Lorsque l'unité se déplace, les héros présents dans sa zone d'arrivée subissent une **chute**.

POURSUITE

L'unité gagne **rapide** si elle dispose d'une ligne de vue sur un héros avant ou après s'être déplacée lors de la phase *Aux postes de combat* !



AUGEN

Mauvais traitement

Le succès d'Hugo

Missions de la campagne : N1 / N2 / N3 / N4





PAS DE BRAS

L'unité ne peut pas ouvrir ou déverrouiller les portes.

INVASIF

Lorsque l'unité apparaît, placez sur le plateau deux unités au lieu d'une seule.

BOND

Lorsque l'unité se déplace, les héros présents dans sa zone d'arrivée subissent une **chute**.

POURSUITE

L'unité gagne **rapide** si elle dispose d'une ligne de vue sur un héros avant ou après s'être déplacée lors de la phase Aux postes de combat !



AUGEN

Mauvais traitement

Missions de la campagne : N3 N4





3 BLESSURES

L'unité peut subir jusqu'à 3 blessures avant de mourir.

BRUTAL

Un héros blessé par une attaque de mêlée de l'unité subit une **chute**, en plus des autres effets potentiels des blessures.

PAS DE BRAS

L'unité ne peut pas ouvrir ou déverrouiller les portes.

BOND

Lorsque l'unité se déplace, les héros présents dans sa zone d'arrivée subissent une **chute**.

POURSUITE

L'unité gagne **rapide** si elle dispose d'une ligne de vue sur un héros avant ou après s'être déplacée lors de la phase *Aux postes de combat* !



AUGENMUTTER

Mauvais traitement

Missions de la campagne : N3 N4





DIE AUSGEBURT

Mauvais traitement

Missions de la campagne : N3 / N4

3 BLESSURES

L'unité peut subir jusqu'à 3 blessures avant de mourir.

DÉFLAGRATION MENTALE

L'attaque de tir cible tous les héros présents dans la zone ciblée. Elle est **polyvalente**.

BOUCLIER MENTAL

L'unité gagne +4 en défense contre les tirs.







CONTRÔLEUR D'EXTRA-ESPACES

Le succès d'Hugo

Missions de la campagne : N1/N2

CONTRÔLEUR D'AUGENS

Lorsque vous faites apparaître l'unité, faites apparaître un Augen dans la même zone.

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.







CONTRÔLEUR D'EXTRA-ESPACES

Le succès d'Hugo

Missions de la campagne : N1/N2

CONTRÔLEUR DE DIE KLEINEN

Lorsque vous faites apparaître l'unité, faites apparaître un Die Kleinen dans la même zone.

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.







UBERSOLDATEN D'ÉLITE

Le succès d'Hugo

Missions de la campagne : N1 / N2

3 BLESSURES

L'unité peut subir jusqu'à 3 blessures avant de mourir.

ACIDE VRIL

Vous ne pouvez pas utiliser d'objet lors des tests de défense contre les attaques de tir de l'unité.







ÉQUIPE DE CANONNIERS VRIL

Le succès d'Hugo

Missions de la campagne : N1 / N2

3 BLESSURES

L'unité peut subir jusqu'à
3 blessures avant de mourir.

TIR EN CHAÎNE

L'attaque de tir cible tous les héros
présents dans la zone ciblée.

RÉPULSION

Les héros blessés par l'unité subissent
un **recul**, en plus des autres effets
potentiels des blessures.







8



8




HURLEUR

Mauvais traitement

Le succès d'Hugo

Missions de la campagne : N1 / N2 / N3 / N4

TENACE

L'unité ignore les effets .

BLINDÉ

Une unité **blindée** ne peut pas être blessée, sauf si l'attaque est **anti-blindage**.

BAM !

Un héros blessé en mêlée par l'unité subit un **recul** puis une **chute**, en plus des autres effets potentiels des blessures.

COUP CIRCULAIRE

L'attaque de mêlée attaque tous les héros présents dans la zone ciblée.





HURLIEUR

Mauvais traitement

Le succès d'Hugo

Missions de la campagne : N1 / N2 / N3 / N4

BLINDÉ

Une unité **blindée** ne peut pas être blessée, sauf si l'attaque est **anti-blindage**.

BAM !

Un héros blessé en mêlée par l'unité subit un **recul** puis une **chute**, en plus des autres effets potentiels des blessures.

COUP CIRCULAIRE !

L'attaque de mêlée attaque tous les héros présents dans la zone ciblée.





HURLLEUR

Mauvais traitement

Le succès d'Hugo

Missions de la campagne : N1 / N2 / N3 / N4

BLINDÉ

Une unité **blindée** ne peut pas être blessée, sauf si l'attaque est **anti-blindage**.

BAM !

Un héros blessé en mêlée par l'unité subit un **recul** puis une **chute**, en plus des autres effets potentiels des blessures.

COUP CIRCULAIRE

L'attaque de mêlée attaque tous les héros présents dans la zone ciblée.





HURLEUR

Mauvais traitement

Le succès d'Hugo

Missions de la campagne : N1 / N2 / N3 / N4

BLINDÉ

Une unité **blindée** ne peut pas être blessée, sauf si l'attaque est **anti-blindage**.

COUP CIRCULAIRE !

L'attaque de mêlée attaque tous les héros présents dans la zone ciblée.



DOCTOR KOPFF

Escouade : 2 Acolytes du vril, 2 Die Kleinen.

Mauvais traitement

Mission de la campagne : N3

DÉFLAGRATION MENTALE

L'attaque de tir cible tous les héros présents dans la zone ciblée. Elle est **polyvalente**.

BOUCLIER MENTAL

L'unité gagne +4 en défense contre les tirs.

CONFUSION

Défaussez une carte Action du héros lorsque ce dernier est blessé par l'unité.





5 2



DOCTEUR KOPP

Mauvais traitement

Mission de la campagne : N3

LÂCHE

L'unité ne peut pas entrer dans la zone d'un héros. De plus, elle doit sortir d'une zone contenant un héros lors de la phase *Aux postes de combat* ! Si son déplacement n'est pas possible, alors l'unité reste dans sa zone. **Lâche** s'applique au détriment de **garde**.

BOUCLIER AMÉLIORÉ

L'unité gagne +6 en défense contre les tirs.

DÉFLAGRATION MENTALE

L'attaque de tir cible tous les héros présents dans la zone ciblée. Elle est **polyvalente**.



HUGO HANDLER

Escouade : aucune.

Le succès d'Hugo

Mission de la campagne : N2

FACILEMENT DISTRAIT

Réduisez la défense de l'unité de 2 pour chaque héros présent dans sa zone.

COUP CIRCULAIRE

L'attaque de mêlée de l'unité attaque tous les héros présents dans sa zone.

ACIDE VRIL

Vous ne pouvez pas utiliser d'objet lors des tests de défense contre les attaques de tir de l'unité.





HUGO HANDLER

Le succès d'Hugo

Mission de la campagne : N2

FACILEMENT DISTRAIT

Réduisez la défense de l'unité de 2 pour chaque héros présent dans sa zone.

COUP CIRCULAIRE

L'attaque de mêlée de l'unité attaque tous les héros présents dans sa zone.

ACIDE VRIL

Vous ne pouvez pas utiliser d'objet lors des tests de défense contre les attaques de tir de l'unité.

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

INSAISSABLE / 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

Mission



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 INSAISSISSABLE / 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

Mission



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 INSAISSABLE / 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 INSAISSABLE / 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

Mission



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 INSAISSABLE / PAS DE BRAS / ACIDE VRIL	4 ⁺²	4 ⁺²	*	8
D	AUGEN PAS DE BRAS / BOND / POURSUITE	-	5 ⁺³	5	8
E	DIE KLEINEN INSAISSABLE / PAS DE BRAS / INVASIF / ACIDE VRIL	4 ⁺²	4 ⁺²	*	8
F	AUGEN PAS DE BRAS / INVASIF / BOND / POURSUIITE	-	5 ⁺³	5	8
G	AUGENMUTTER 3 BLESSURES / BRUTAL / PAS DE BRAS / BOND / POURSUIITE		8	8	1
H	DIE AUSGEBURT 3 BLESSURES / DÉFLAGRATION MENTALE / BOUCLEIR MENTAL	7 ⁺²	-	6	1
I	SCIENTIFIQUE LÂCHE / XÉNOBIOLOGISTE	-	-	2	4
J	HURLEUR	Cf. carte			1

Mission



Terraformation

Ces créatures sont une terrible menace pour l'humanité. L'objectif des Reichbusters est simple : leur annihilation.

MISE EN PLACE

Placez un jeton Objectif – Leurre en (X), (Y) et (Z). Vous pouvez placer une charge d'explosifs sur un jeton Objectif – Leurre en utilisant l'action Donner un objet.

OBJECTIF

Un héros avec le jeton Objectif – Détonateur doit s'échapper par le portail une fois toutes les charges d'explosifs placées.

ARSENAL

- | | |
|-------------------------|------------------------------|
| ■ 3 charges d'explosifs | ■ 1 lot de grenades à manche |
| ■ 1 détonateur | ■ 1 globe de vril |
| ■ 1 grenade | |

PISTES

8 7 6 5 4 3 2 1



RAID

Objectif



Le succès d'Hugo

					#
A	OFFICIER RETRANCHÉ / GARDE	4 +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 INSAISSABLE / 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

RAID

Faction



Danger : Portail

(cf. Livret *Un autre monde !*, p. 17)

N2b x	N10a	N11b	N3a x
N19a Z	N14a x	N24b x	N4b
N5a x	N6b	N12a	N7a x
N1a ↑ ↓	N8a x	N13b	N20a Y
	N21a X	N22b	

RAID

Plateau

A collage of sepia-toned photographs showing various scenes from the RAID Plateau project. The images are arranged in a grid-like fashion on a textured, aged background. The photos depict interior spaces, architectural details, and outdoor views. Some images show rooms with furniture, while others show close-ups of architectural elements like windows and doors. The overall tone is historical and documentary.

Ce monde si rouge

(cf. Livret *Un autre monde !*, p. 18)

	N2a	N15a	N3b
N19a	N11b	N1a	N12b
N4a	N13a	N20b	N16b
N14a	N23a	N24b	N5a
N21b	N6a	N10b	N22a

Z

X

Y

RAID

Plateau

A collage of sepia-toned photographs showing various scenes from the RAID game, including rooms, corridors, and outdoor areas, arranged in a grid-like pattern on a dark background. The images are framed and have a vintage, slightly distressed appearance. The scenes include interior rooms with furniture, corridors with doors, and outdoor areas with a fence and a person. The overall aesthetic is that of a photo album or a collection of evidence.