

LA VIE

PARISIENNE

Campagne pour Reichbusters

For mål uden tolerancer

gælder:

Diameter $\pm 0,2$ mm

Længde $\pm 0,5$ mm

	Ruhed
∇	$= 5-25\mu$
$\nabla\nabla$	$= 1,6-5\mu$
$\nabla\nabla\nabla$	$= 0,25-1,6\mu$
$\nabla\nabla\nabla\nabla$	$= 0-0,25\mu$

levrigt efter 02-N-41

$1/4$ " Sikk.
Ventil

EVRA 2

$1/2$ " Si
Ve



Campagne créée par Wakanuka (cword.com)
Un grand merci à Fzoul pour son aide

center hojide.



MISSION 1**OPERATION HARPAGON**

Un de nos informateurs nous a confirmé l'existence d'un bunker souterrain secret dans lequel les nazis continueraient leurs activités de recherche sur le Vrill. Malheureusement, nous n'avons pas encore réussi à localiser son emplacement.

Cependant, nous pensons que l'Oberstleutnant Grünwald détient cette information cruciale. Il dirige actuellement le poste de commandement qui s'est installé dans l'ancien théâtre de la ville.

Votre mission: vous infiltrerez dans le théâtre et ramener des preuves de l'existence de ce bunker.

OBJECTIFS DE LA MISSION :

Un héros doit s'échapper du théâtre avec le jeton Objectif - Dossier et un jeton Objectif - Réussite avant le déclenchement de l'alarme.

Mission 1 : Opération Harpagon

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

Utilisez la carte Faction de la mission 1

REGLES SPECIALES :

Vous ne pouvez pas choisir Hans comme héros pour cette mission.

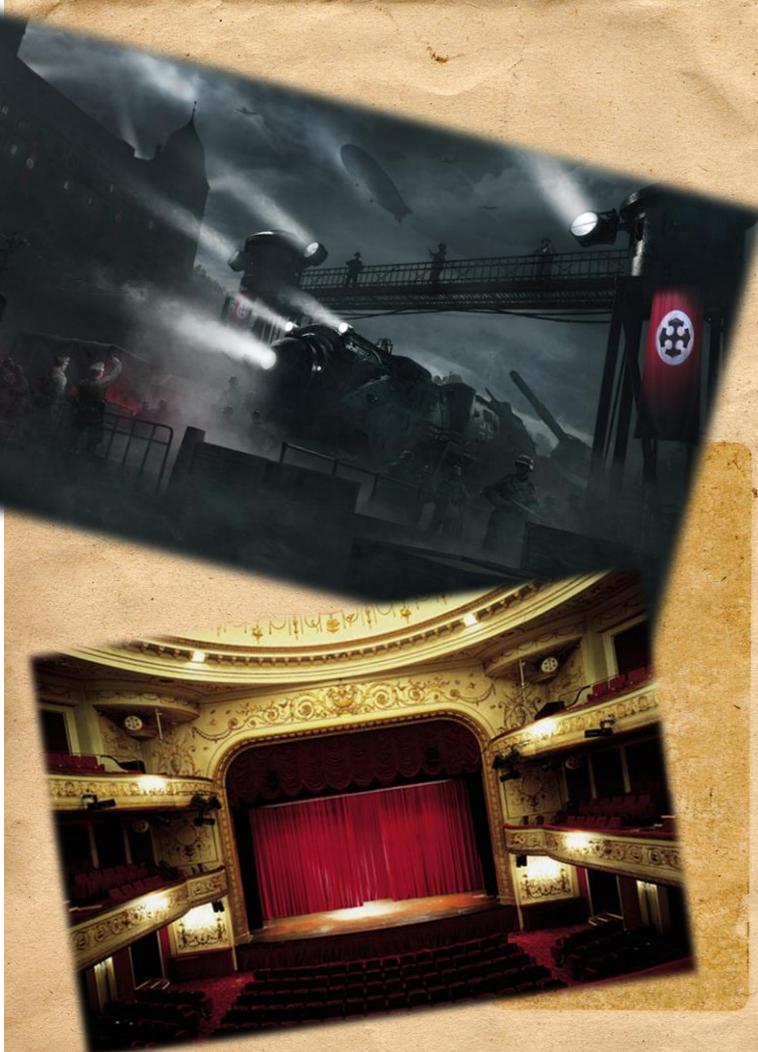
Placez le jeton Objectif - Dossier, un jeton Objectif - Réussite et 3 jetons Objectif - Leurre dans la zone d'objectif (le bureau du lieutenant-colonel) ainsi qu'une figurine d'officier.

La patrouille qui se trouve en A change de position à chaque phase finale de round (sauf si elle est alertée).

Les Héros devront ressortir par l'entrée principale du théâtre.

MISSION ACCOMPLIE :

Les dossiers récupérés au théâtre confirment l'existence du bunker et nous indiquent sa localisation dans la forêt de Hürtgen. Ils nous apprennent également que les nazis poussent encore plus loin leurs expériences sur des sujets humains. Il nous faut impérativement arrêter cette menace. C'est à vous que revient cette tâche...



OPÉRATION HARPAÇON



2 joueurs



3-4 joueurs

MISSION 2**OPERATION BRIGHELLA**

Les informations que vous nous avez permis d'obtenir nous ont permis de localiser le bunker secret. Nous avons appris qu'une personne ayant travaillé dans ce dernier vient d'être transféré dans le théâtre pour y être interrogé suite à une tentative de rébellion.

C'est une occasion unique d'en savoir plus sur ce bunker. Votre mission est de libérer ce prisonnier et nous le ramener afin qu'il nous livre tous les secrets qu'il détient sur l'installation ennemie.

Soyez méfiants, suite à votre dernière visite, la sécurité a été renforcé et l'Oberstleutnant Grünewald a été remplacé...

OBJECTIFS DE LA MISSION :

Escorter le détenu hors du théâtre.



Mission 2 : Opération Brighella

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	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
H	ZOMBI CHAIR À CANON / TENACE	-	-	5+3	7	3
I	SCIENTIFIQUE LÂCHE / INTENSIFICATION !	-	-	-	2	4

Utilisez la carte Faction de la mission O'Reilly

REGLES SPECIALES :

Placez dans la salle de l'objectif la figurine de Hans et un jeton escorte. La pièce voisine est soupçonneuse.

Placez un Storm Kanonier dans la salle de spectacle avec la patrouille.

La patrouille et le Storm Kanonier qui se trouvent en A change de position à chaque phase finale de round (sauf alerté).

MISSION ACCOMPLIE :

Vous vous extirpez in extremis avec le détenu. Son accent ne fait aucun doute sur son origine mais il semble bien décidé à vous suivre.

Il vous révèle que c'est le général Von Eichenberg qui dirige les opérations et vous parle d'une mystérieuse expérience 10-

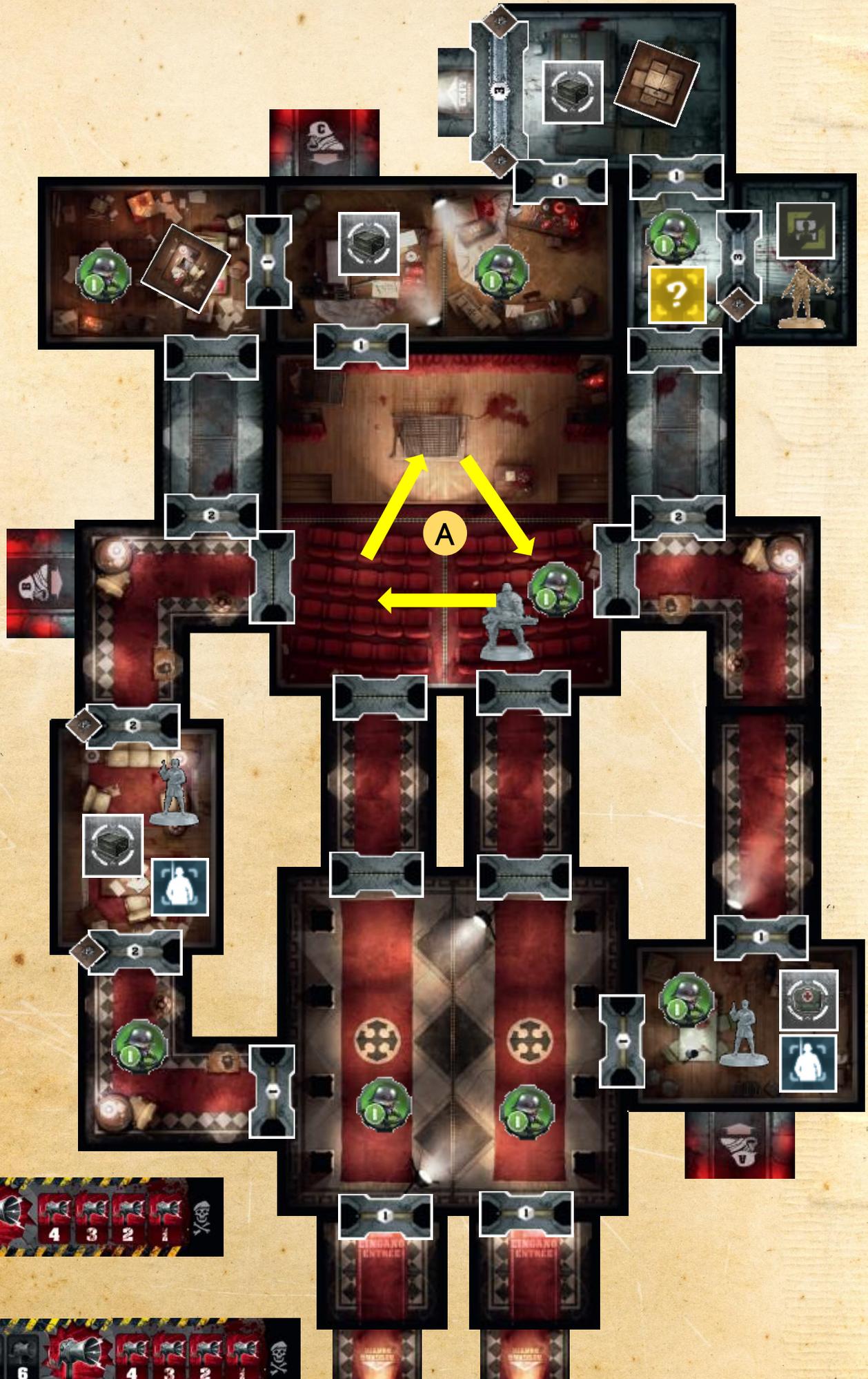
80

Un nouvel allié pour les Reichbusters ?



Vous pouvez maintenant choisir Hans comme héros pour les prochaines missions.

OPÉRATION BRIGHELLA



3-4 joueurs



2 joueurs

MISSION 3

OPERATION EPEIOS

Campagne :

La vie parisienne

Cette mission et les deux suivantes se font sans retour au QG des Reichbusters. Choisissez bien vos héros.

Hans nous a transmis des informations très détaillées sur le bunker secret qui vont grandement faciliter notre intervention. Il restait un point noir: entrer dans le bâtiment ultra sécurisé... Mission impossible. Mais, nous avons appris qu'une livraison partira demain vers le bunker. La mauvaise nouvelle, c'est qu'elle part depuis les entrepôts du théâtre.

Vous allez donc devoir y retourner et vous glisser parmi le chargement. Et vous vous doutez bien que la sécurité a encore été renforcée...

OBJECTIFS DE LA MISSION :

Être caché dans les caisses à la fin de la piste de mission sans avoir déclenché l'alarme. Si l'alarme est déclenchée, la mission est un échec.

REGLES SPECIALES :

La patrouille qui se trouve en A change de position à chaque phase finale de round (sauf si elle est alertée). Quand elle arrive au point B, elle repart en sens inverse.

Une fois arrivés à l'entrepôt C, si celui est nettoyé, chaque héros doit se cacher **2** dans une caisse (2 héros pas caisse au maximum sauf Brick qui est seul dans une caisse). Cela utilise les 2 actions du héros.

Puis, à chaque tour, ils doivent faire un test de bruit **1** par caisse jusqu'à la fin de la mission. Il y a un tour ennemi entre chaque test de bruit. Si un test échoue alors qu'il y a une unité ennemie dans l'entrepôt, le niveau de vigilance monte d'un cran et les héros sont considérés comme visible.

Ajoutez 2 charges de démolition à l'équipement des Reichbusters. Elles serviront à la mission finale.

MISSION ACCOMPLIE :

Vous retenez votre souffle jusqu'au moment où vous êtes chargés dans un camion et entendez le moteur vrombir. L'attente est longue et inconfortable avant d'arriver à votre destination finale. Vous en profitez pour fouiller le contenu de la caisse...

Les héros remportent chacun un jeton d'héroïsme au hasard (uniquement à 2 héros) et un objet parmi 3 tirés au hasard dans la/les catégories de leurs choix. (2 objets si 2 héros).

Mission 3 : Opération Epeios

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

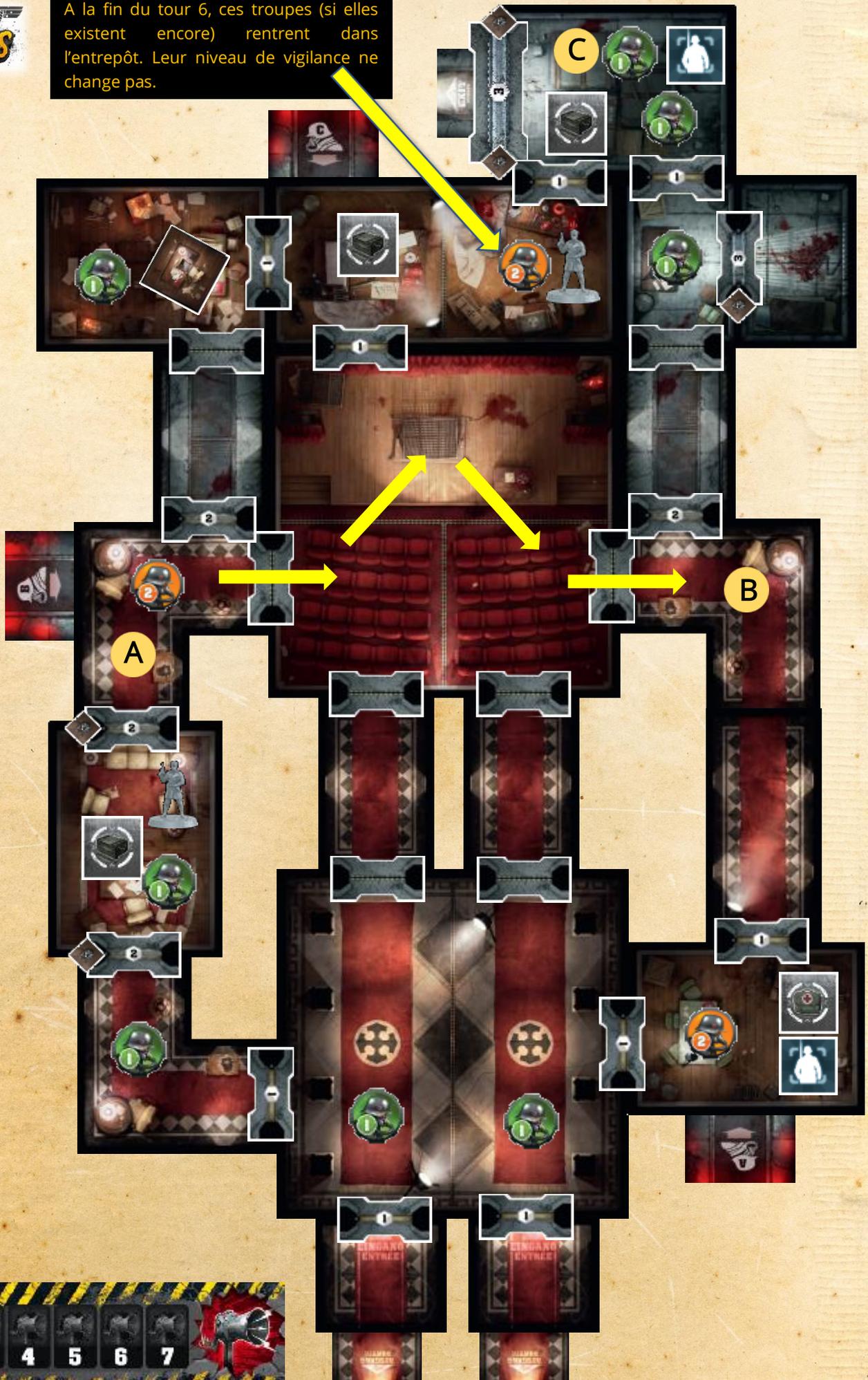
Utilisez la carte Faction de la mission 6 en remplaçant *Vrilpanzer* par *bombe traqueuse*



OPÉRATION EPEIOS



A la fin du tour 6, ces troupes (si elles existent encore) rentrent dans l'entrepôt. Leur niveau de vigilance ne change pas.



1 2 3 4 5 6 7

MISSION 4

OPERATION ABADDON

Campagne :

La vie parisienne

Vous voilà au coeur même du mal... Alors que vous vous extirpez de vos caisses, des odeurs de Vrill flottent dans l'air saturé d'humidité.

Que la fête commence !!

OBJECTIFS DE LA MISSION :

Placer les deux charges explosives aux points B et C et tenter de sortir avant l'explosion. La mission sera une réussite même si aucun héros ne ressort vivant de cette mission suicide. Mais c'est moins classe...

REGLES SPECIALES :

Les héros commencent au point *****. Placer Un Ubersoldaten en A, il patrouille et se déplace d'une zone à chaque phase finale de round (phase pré alarme) en suivant les flèches. Il revient sur ses pas quand il est arrivé au bout de son parcours. Placer le Général Von Eichenberg dans son bureau et l'expérience 10-80A dans le laboratoire.

Au point B et C, les héros doivent déposer un jeton Objectif-Explosif et ont également la possibilité d'y passer leur arme du côté Vrill. Déposer une charge compte comme une action.

Pour sortir du bunker, il y a deux possibilités: la grande porte d'entrée par où sont arrivés les héros ou un conduit d'aération en E. Cependant, pour ce dernier, il faut tout d'abord désactiver le circuit électrique de l'aération en D. Cette action spéciale prend la totalité du round d'un héros et provoque un test de bruit **1**. Cela déverrouille et ouvre l'accès au conduit en E. Aucune clé ou action de déverrouillage ne permet d'ouvrir l'accès.

Mission 4 : Opération Abaddon

Point	Unité	Expérience	Armes	Objetifs	Autres
A	CHAIR À CANON	6	+6	6	4
B	SOLDAT GARDE DU CORPS / RETRANCÉ / GARDE	4	+2	3	+2 4 16
C	ZOMBI CHAIR À CANON / TENACE	5	+3	7	8
D	DÉTECTEUR DÉTECTION	2	+1	4	4
E	UBERSOLDATEN 3 BLESSURES / PAM !	9	+5	6	2
F	EXPÉRIENCE 601. 2 BLESSURES / POURSUITE	8	+4	6	4
G	CANON-SENTINELLE 2 BLESSURES / FIXE / RÉPUISSION	8	+4	-	5 2
H	SENTINELLE LANCE-FLAMMES 2 BLESSURES / FIXE / INCENDIAIRE	5	+3	-	5 2
I	SCIENTIFIQUE LACHE / INTENSIFICATION !	-	-	2	4
J	EXPÉRIENCE 10-80A	-	-	-	Cf. carte 1
	Vrillmeister 6 ^M VON EICHENBERG	-	-	-	Cf. carte 1

Utilisez la carte Faction L'épreuve d'Eichenberg

MISSION ACCOMPLIE :

Une explosion phénoménale réduit en cendres la totalité du bunker et son contenu. La disparition du Général Von Eichenberg et de ses recherches porte sans aucun doute un coup dur au régime nazi.

Les Reichbusters ont encore prouvé leur efficacité et répondront présents pour faire trembler l'ennemi jusqu'à son éradication!

82 3103 0011

