

# RAID SOLO #1 LOUP SOLITAIRE

ft. "Red Hawk"

## L'HISTOIRE

Après des mois de recherches, les ReichBusters ont finalement rassemblé plus d'infos sur la cache du général Wolff. Une équipe d'éclaireurs a capturé un employé qui travaille là où il se planque. Il y a un problème.

Le général a verrouillé l'installation. La pièce dans laquelle il demeure ne peut être ouverte que depuis la salle de contrôle à l'intérieur du complexe. Quand la porte s'ouvre vous n'avez que quelques secondes pour tuer le général avant que ses Loups et ses Sturm Angriff ne vous capturent. L'employé explique qu'il y a une entrée secrète dans le complexe. Les soldats Nazi ont crée un petit tunnel dans leurs quartiers pour se faufiler en ville la nuit.

Cette mission est trop risquée pour y aller en équipe. Tous les Reichbusters tournent alors la tête en direction de l'assassin Russe le plus meurtrier encore en vie. "Njet problem" ...

## OBJECTIF

Obtenir les codes d'accès de la salle de contrôle dans la chambre de l'officier Schwartz.  
Aller à la salle de contrôle, ouvrir toutes les portes. Assassiner le Général Wolff.

## MISE EN PLACE

- 1) Retirer la carte ennemi RB041 de la partie
- 2) Placer les tuiles (plan page 2). Si vous n'avez pas la tuile project X1b, remplacez-la par la tuile 2B. (dans ce cas: la salle de contrôle (Y) est , sur la tuile, la zone la plus proche de la sortie)
- 3) Red hawk commence toujours la partie avec les compétences "Concentré" et "Loup solitaire".
- 4) Prenez au choix une compétence de bruit (couleur blanche) pour Red Hawk
- 5) La carte de faction ennemie à utiliser est: Wolff, le blindé
- 6) Utiliser la piste pré-alarme de 7 avec la post-alarme de 3. Placer le marqueur de round sur 1.
- 7) Placer le général Wolff et son escouade dans la zone (X)
- 8) Placer un officier en (Z). C'est l'officier Schwartz.
- 9) Placer une carte aléatoire "caisses de stockage" en 11b & "Bureau" en 7a

# PLAN DU RAID

Loup Solitaire

## NIVEAU DE DIFFICULTE

### 1) Expérience narrative

Commence la partie avec 2 points d'héroïsme joker

### 2) Tout doucement...

Commence la partie avec 1 point d'héroïsme joker

### 3) La vril façon de jouer !

Commence la partie sans aucun point d'héroïsme



# “Loup Solitaire”

## REGLES SOLO

- 1) Ignore les règles solo du livret de missions page 4 (jouer avec moins de 4 joueurs)
- 2) Le héros à 3 actions par tour (au lieu de 2). Le mouvement et l'attaque restent limités à un par tour.
- 3) Quand le héros arrive en LDV (ligne de vue) d'objets, retournez-les immédiatement face visible.
- 4) Pour 1 action, le héros peut fouiller et ramasser un ou plusieurs objets présents dans sa zone.
- 5) Un objet lâché par un ennemi utilise la règle de base: (face caché + test de bruit)

## REGLES SPECIALES

- 1) La porte verrouillée ne peut pas être ouverte, ni par un ennemi, ni patrouille, ni héros. Uniquement par la salle de contrôle (voir règle ci-dessous)
- 2) Après avoir tué l'officier Schwartz (tuile 9A - Z) il lâche le pion objectif document face visible. Vous pouvez prendre cet objectif pour une action. Ces instructions sont nécessaires pour activer la salle de contrôle (Y)
- 3) Quand tu as récupéré le document, tu peux le défausser pour une action au lieu (Y). Cette action ouvre immédiatement TOUTES les portes de la carte et active l'alarme si elle n'a pas déjà été activée.
- 4) Si le Général Wolff est vaincu, vous obtenez immédiatement le pion objectif réussi. (pas besoin de le ramasser, placez-le directement sur votre tableau de bord)
- 5) Vous gagnez la partie en assassinant le général Wolff et en sortant du complexe avec le pion objectif réussi.

**PLUS DE RAIDS FAN MADE, CAMPAGNES & PERSONNAGES DISPONIBLE SUR  
WWW.REICHBUSTERS.COM**