



DETRUIRE LES SPORES

Nous sommes sur les lieux...
Jetez le D10 et placez les spores de manière aléatoire sur les points de génération.

Faites de même pour les deux indices.

Il va falloir détruire les spores que ces êtres immondes répandent un peu partout, il va falloir faire vite...

On entend de drôles de gémissements...

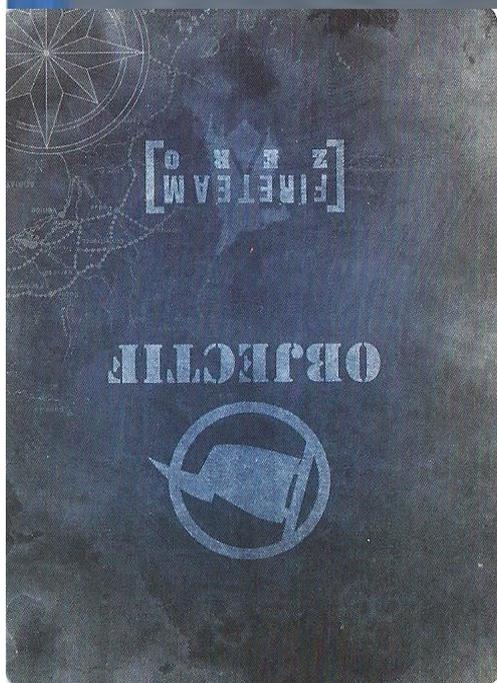
Il faut récupérer les indices que les soldats allemands ont dû laisser quelque part, qui explique pourquoi, ils se sont transformés...

1 Récupérer les indices (2).

La Pièce du Destin reviendra alors à son état initial !

2 Détruisez les spores.

OBJECTIF



LA CLEF DE LA DESTINEE

Vous êtes désormais en mission...
En fouillant dans les ruines d'une maison, vous trouvez dans une commode, une curieuse clé décorée de symboles incompréhensibles.

Vous avez tous le lointain souvenir que cette clé, vous l'avez déjà vue dans un livre de sorcellerie: Celle-ci ouvre une porte secrète: Objet de votre mission...

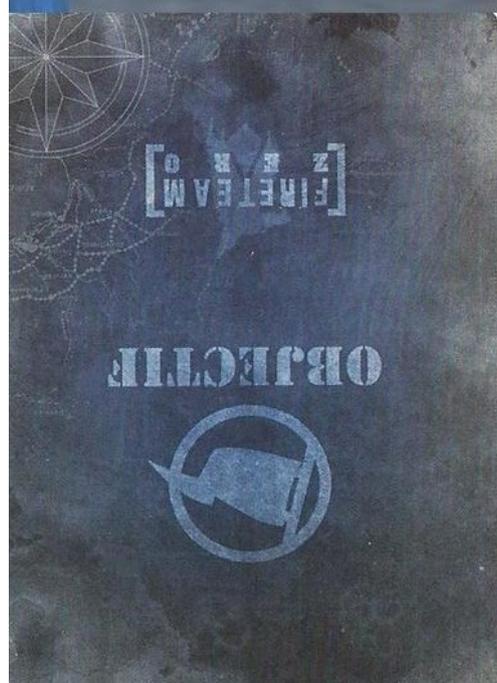
1 Découvrir ce qu'elle renferme via deux indices.

La pièce reviendra alors à son état initial!

2 Trouver la porte secrète, ouvrez-la avec la clé.

3 Détruisez l' Avatar avant qu'il ne détruise le monde.

OBJECTIF



  **ACIDE SULFURIQUE**

DÉCOUVERTE

Vous trouvez au hasard de vos recherches de l'acide sulfurique en grande quantité, contenue en bonbonnes de 20 litres.

Equipez un des héros de ce produit qui devra enlever une carte son deck pour pouvoir porter le matériel nécessaire à détruire les spores.

Trouvez les spores et détruisez-les!

L'objectif 2 sera alors réalisé et la mission accomplie !

  **UN CADAVRE...**

DÉCOUVERTE

Un cadavre officier allemand git au fond d'un trou.

Il est à moitié dévoré mais cependant, en fouillant ses poches, vous trouvez deux lettres qui relatent la terrible transformation qu'ont subi les soldats qui étaient sous ses ordres.

Vous frissonnez, les mains moites, vous comprenez qu'il va falloir détruire les nombreux spores que les monstres ont répandu dans les tunnels.

L'objectif 1 est accompli !

 [FIRETEAM] ZEBRA 0



RECONNAISSANCE



 [FIRETEAM] ZEBRA 0



RECONNAISSANCE



  **DÉCOUVERTE**

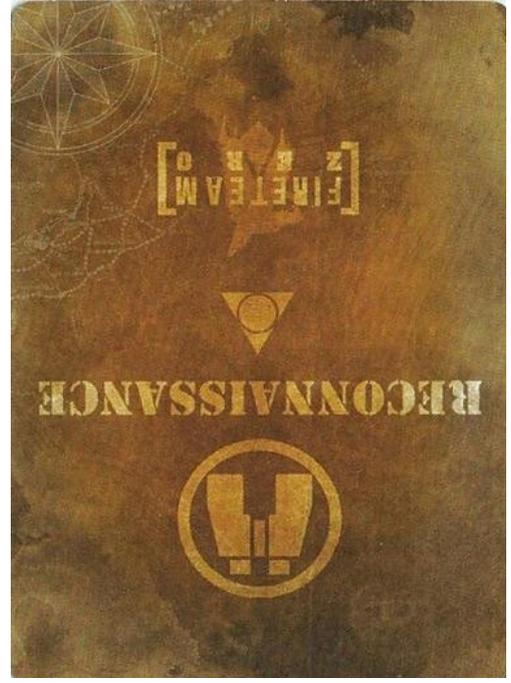
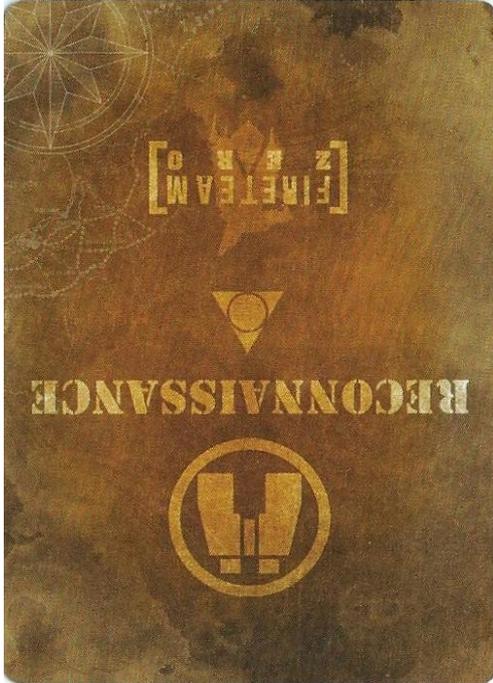
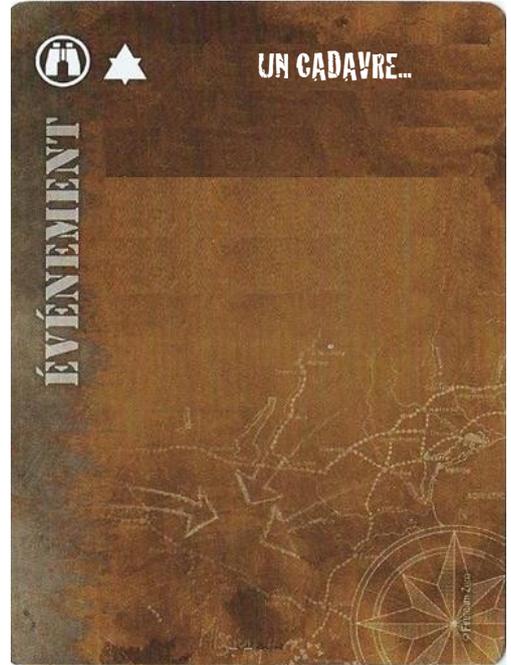
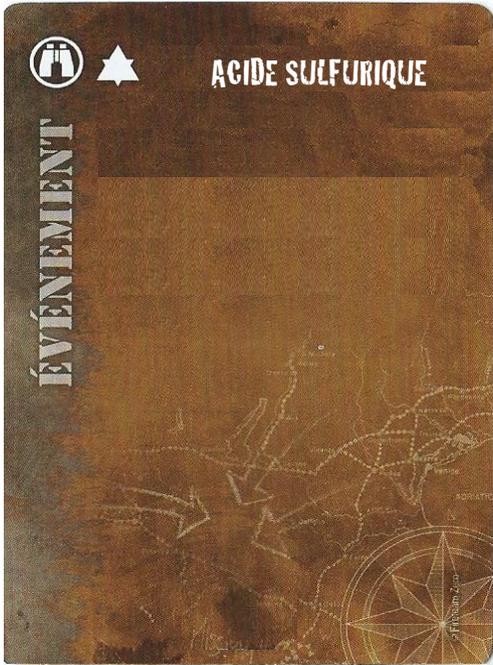


 [FIRETEAM] ZEBRA 0



RECONNAISSANCE







L'INDICE MAUDIT

ÉVÉNEMENT

Sur un point de régénération de monstre, vous trouvez une bouteille qui se brise lorsque vous la saisissez.

Ses effluves que vous respirez vous plonge dans une torpeur incroyable, vous voyez des ombres terrifiantes et vous avez du mal à rester conscient... Cependant, vous voyez très nettement dans votre délire, le chiffre 12.

Rendez-vous au point de génération 12.

Si celui-ci a déjà été fouillé, retournez la pièce...

Sinon, dans votre future recherche, vous trouverez un indice révélant ce que contient la porte secrète:

Un avatar s'appelant l'Abomination que vous devez détruire avant qu'il ne répande ses maléfices dans le monde... Dès que vous avez les deux indices, jetez le Dé12 pour révéler où se situe l'avatar.



L'INDICE MAUDIT

ÉVÉNEMENT

Sur un point de régénération de monstre, vous trouvez une bouteille qui se brise lorsque vous la saisissez.

Ses effluves que vous respirez vous plonge dans une torpeur incroyable, vous voyez des ombres terrifiantes et vous avez du mal à rester conscient... Cependant, vous voyez très nettement dans votre délire, le chiffre 8.

Rendez-vous au point de génération 8.

Si celui-ci a déjà été fouillé, retournez la pièce...

Sinon, dans votre future recherche, vous trouverez un indice révélant ce que contient la porte secrète:

Un avatar s'appelant l'Abomination que vous devez détruire avant qu'il ne répande ses maléfices dans le monde... Dès que vous avez les deux indices, jetez le Dé12 pour révéler où se situe l'avatar.

[FINTEAM]
Z B R O



RECONNAISSANCE



[FINTEAM]
Z B R O



RECONNAISSANCE



  **CROIX DE SORBIER**

EQUIPEMENT

Henry forme une croix complexe avec des brindilles de sorbier et la met dans la poche de votre veste.

Elle sent la résine...

Défaussez cet objet pour annuler tout **dégât** qui vous est infligé.

 [F I R E T E A M] Z E R O



EQUIPEMENT



  **OMBRE FILANTE**

EQUIPEMENT

Vous errez dans le noir sans comprendre où vous êtes... Soudain, vous entendez des croassements strident, un corbeau est arrivé sur votre épaule et vous pique la joue de son bec acéré.

Vous sentez une étrange chaleur vous envahir.

Pendant un tour, vous devenez insaisissable et vous pouvez **fuir** une zone quelque soit le nombre de monstres qui s'y trouvent.

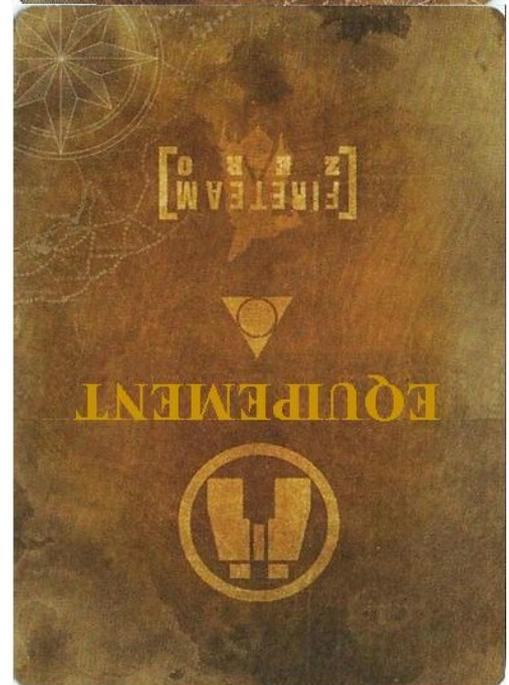
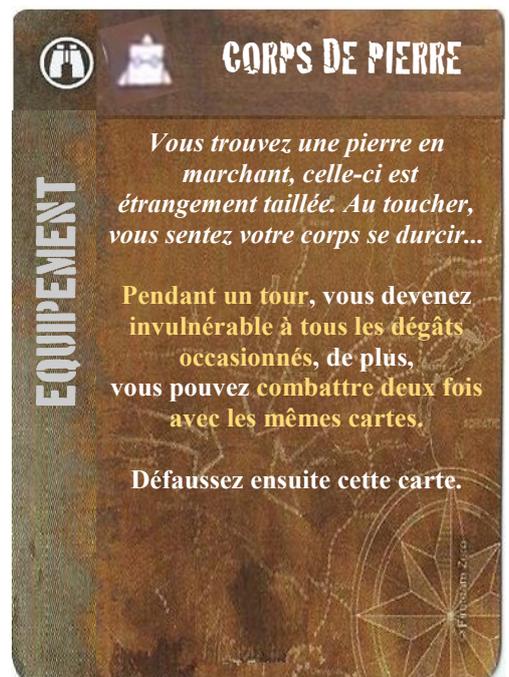
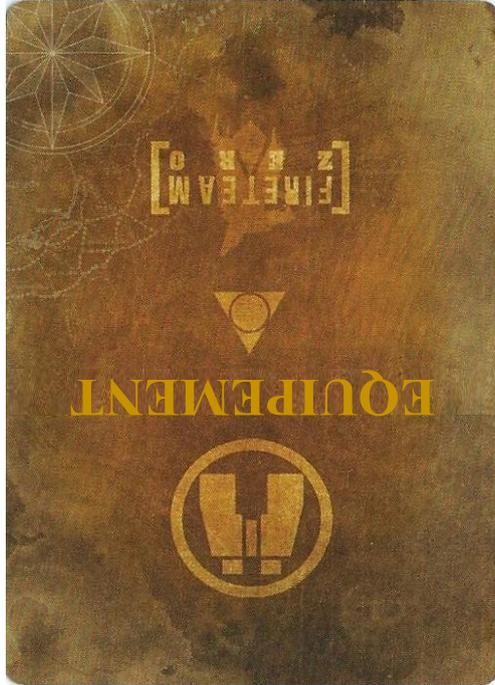
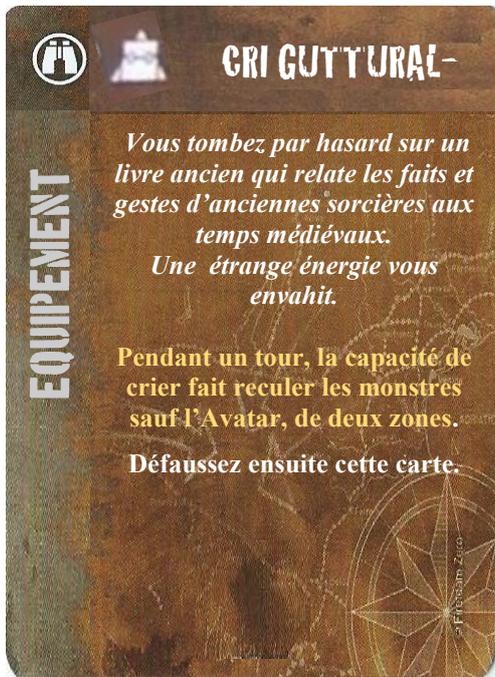
Défaussez ensuite cette carte.

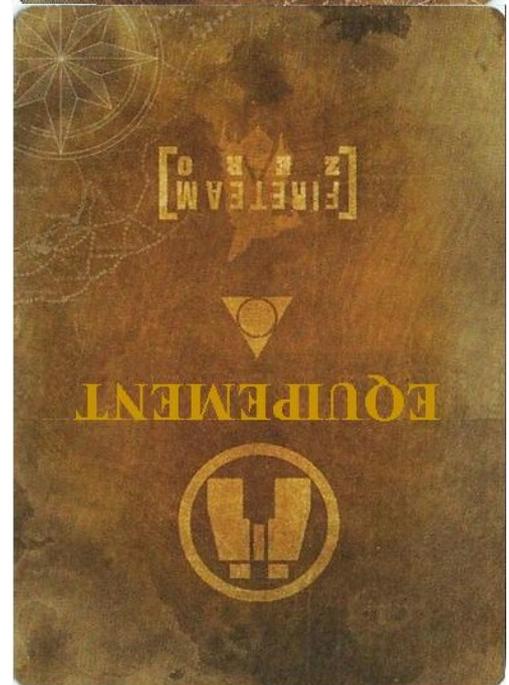
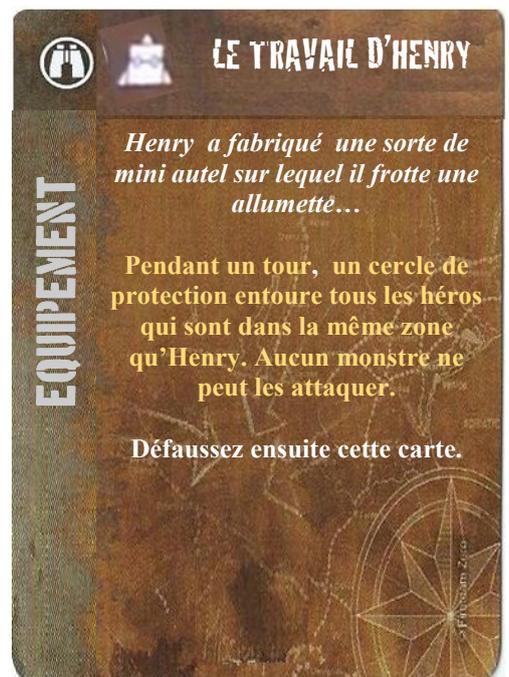
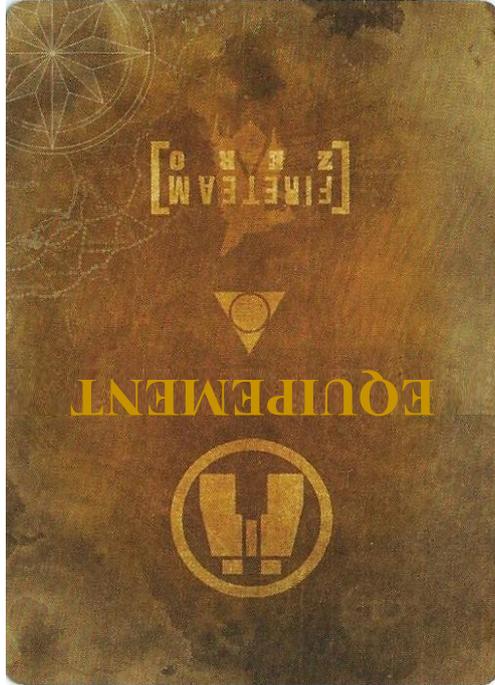
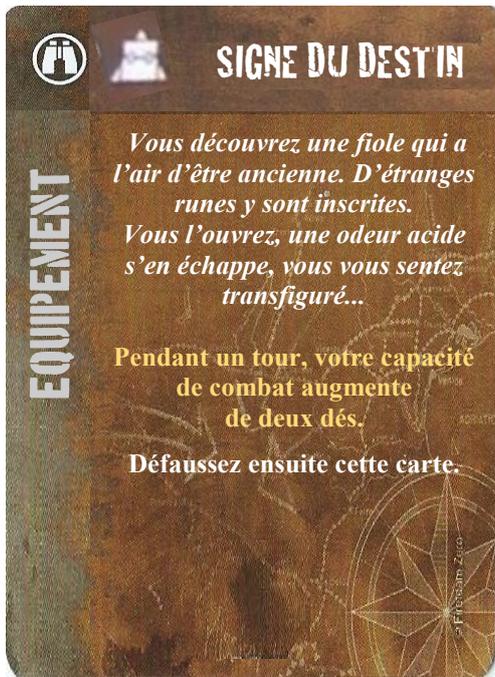
 [F I R E T E A M] Z E R O

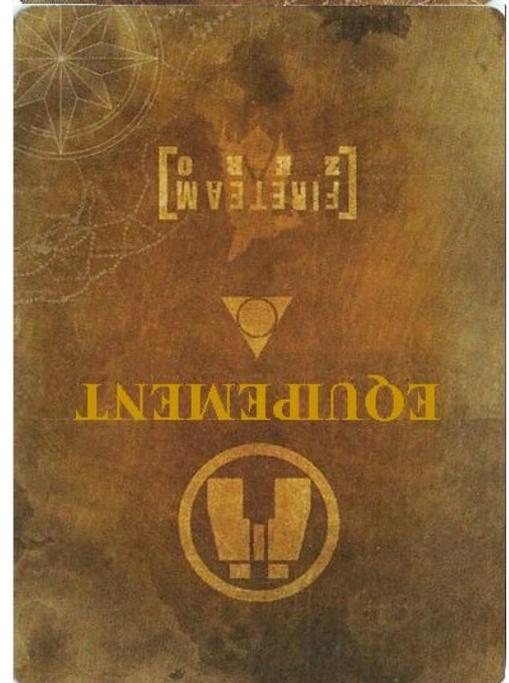
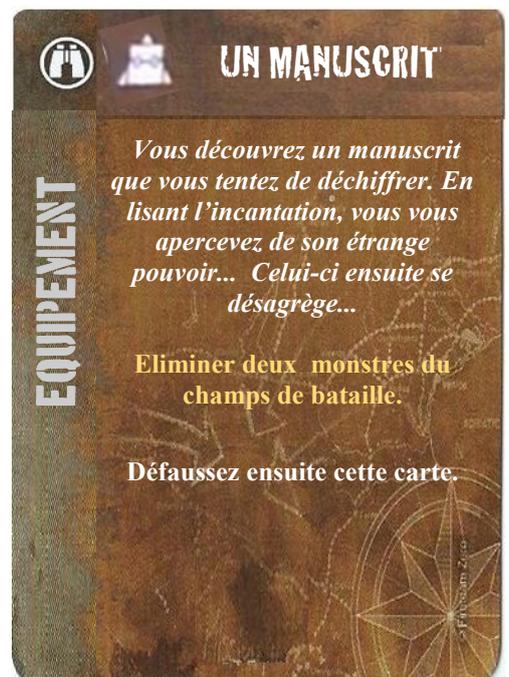
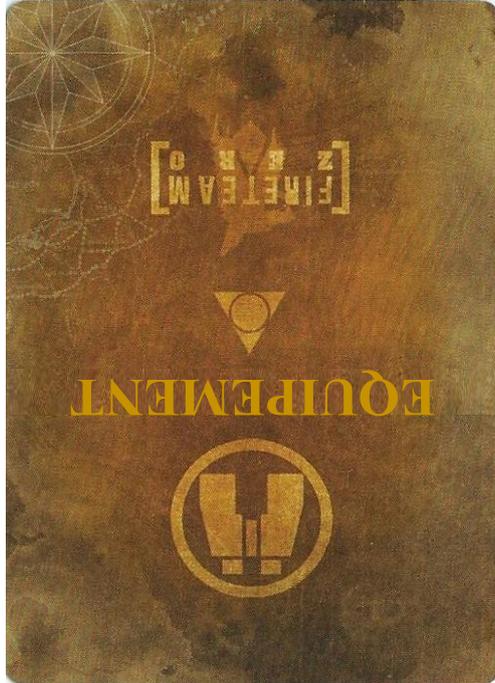
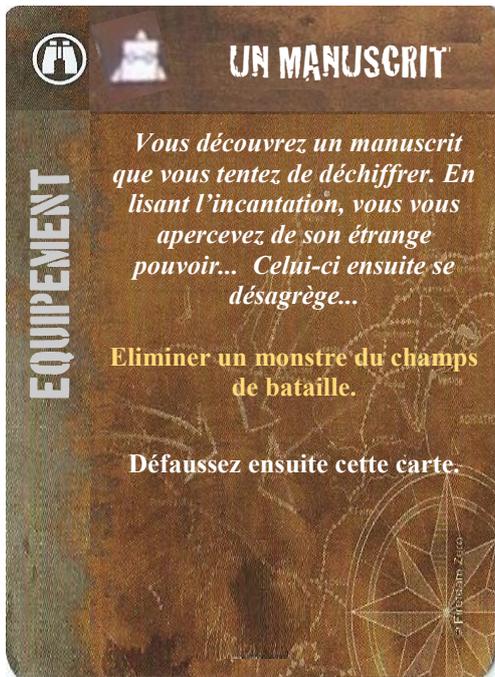


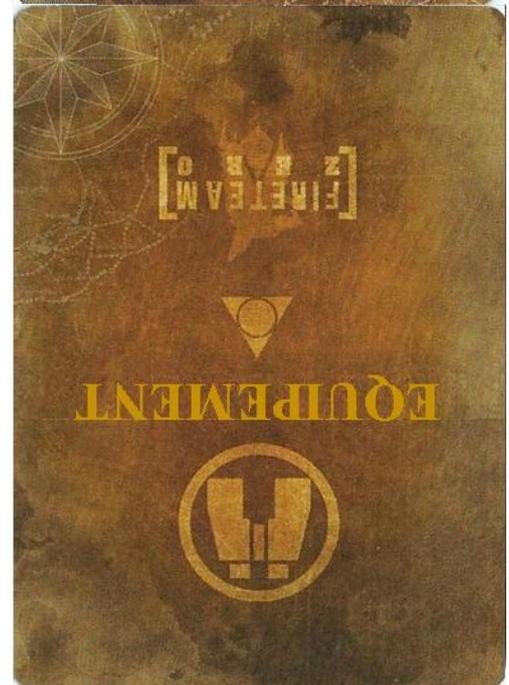
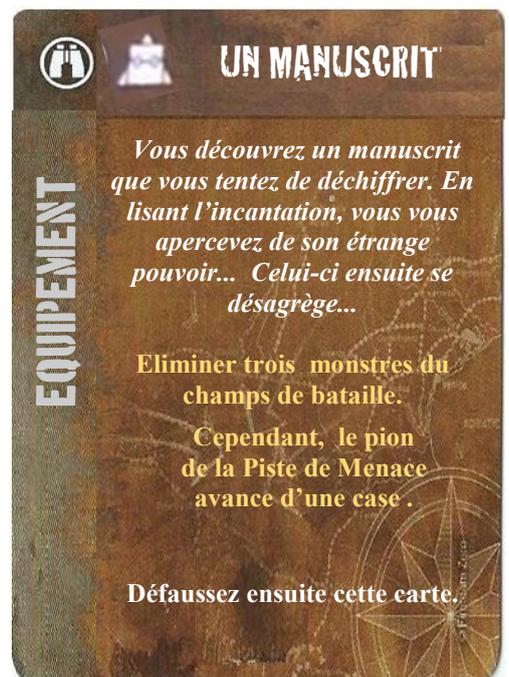
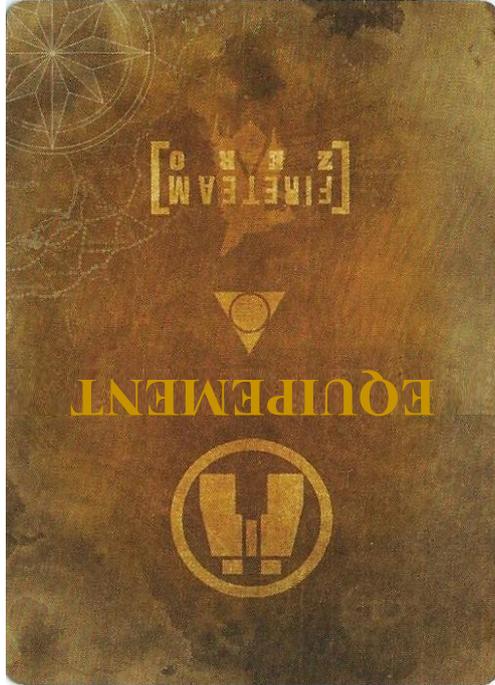
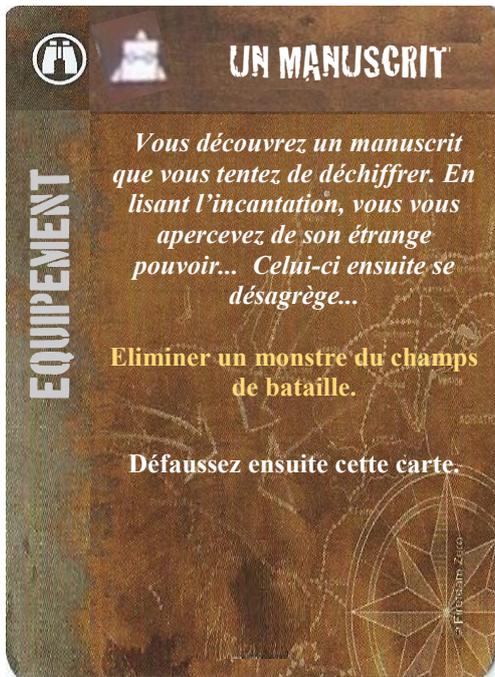
EQUIPEMENT

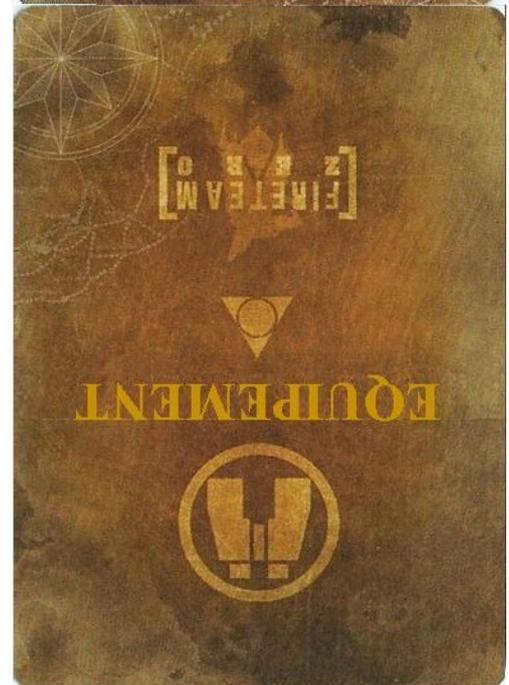
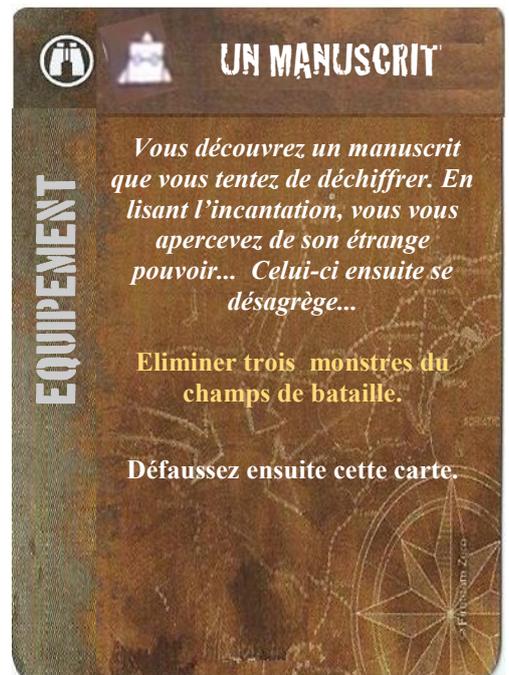
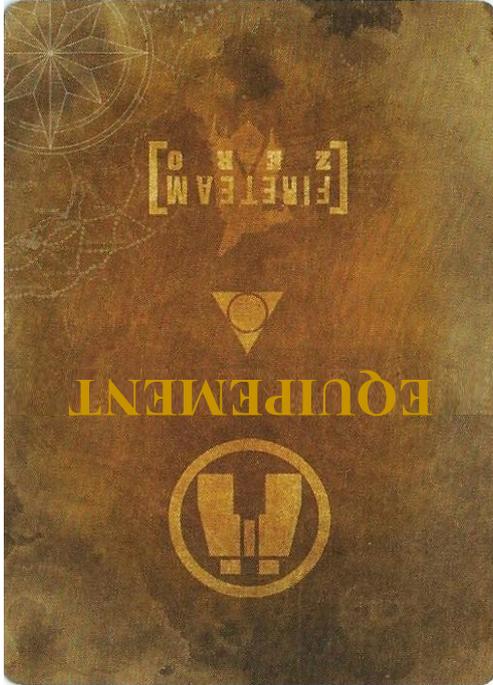
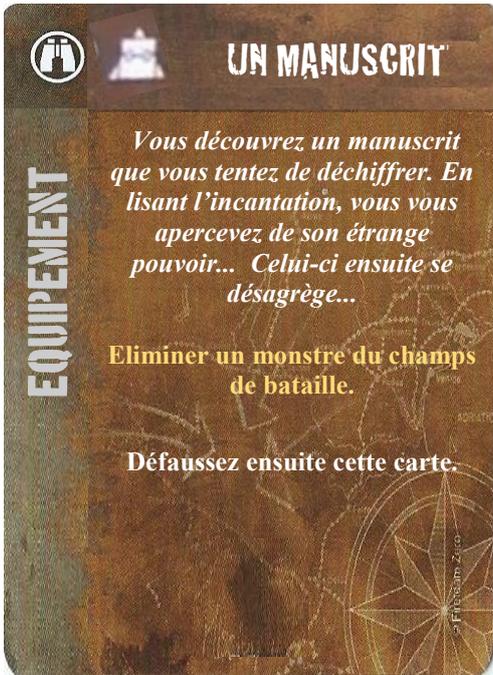


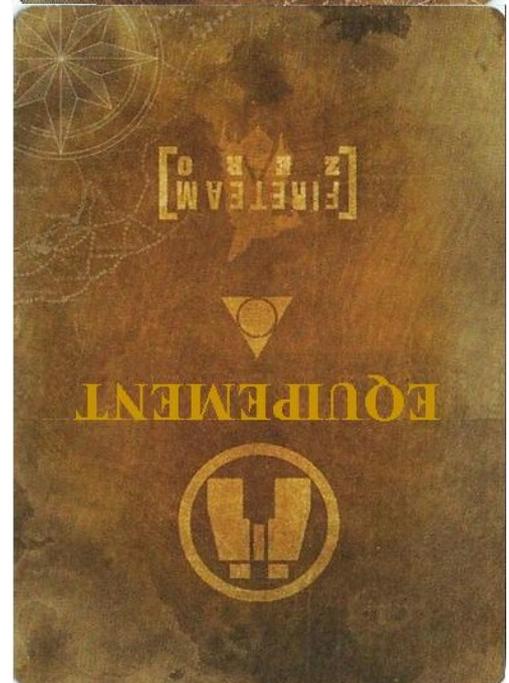
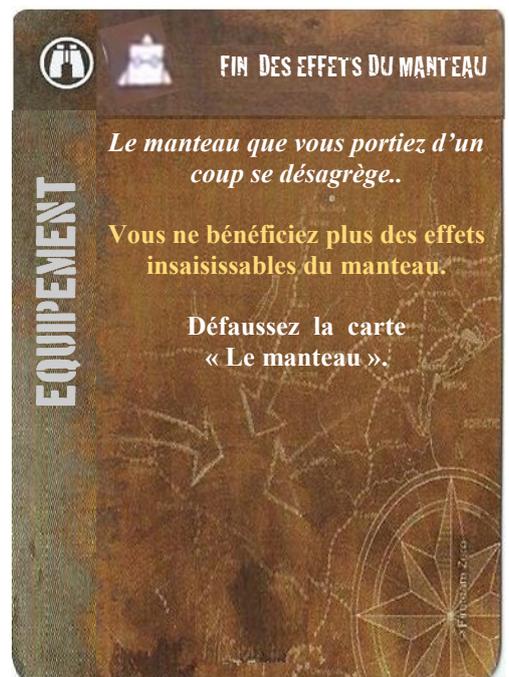
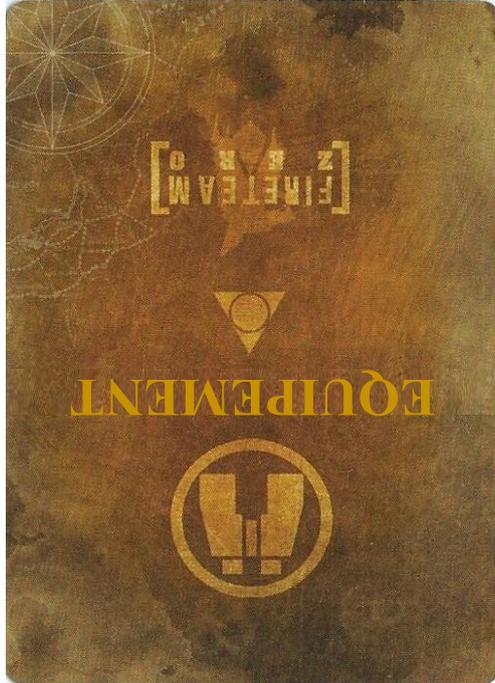
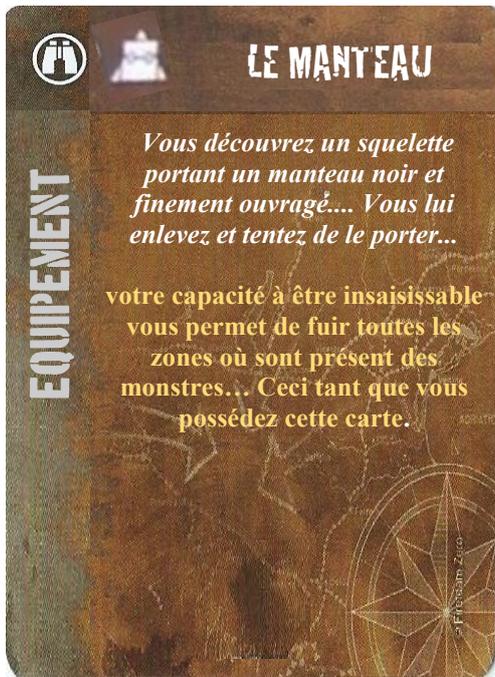












  **LES GRENADES**

EQUIPEMENT

Vous découvrez un stock de grenades, celles-ci ont l'air en bon état et vous décidez de les garder pour les utiliser plus tard...

vous capacité à combattre à l'explosif devient primordiale.

Si vous utilisez cette carte, Vous pouvez jeter 8 dés lors d'un combat. Comptabiliser alors les dégâts causés par les grenades contre un ou plusieurs monstres situés dans une zone et défaussez ensuite cette carte.

[F I R E T E A M]
Z E R O



EQUIPEMENT



  **FLETTRISSEMENT**

EQUIPEMENT

Une vieille baguette en bois se trouve à vos pieds, vous la ramassez en vous demandant pourquoi est-elle là?

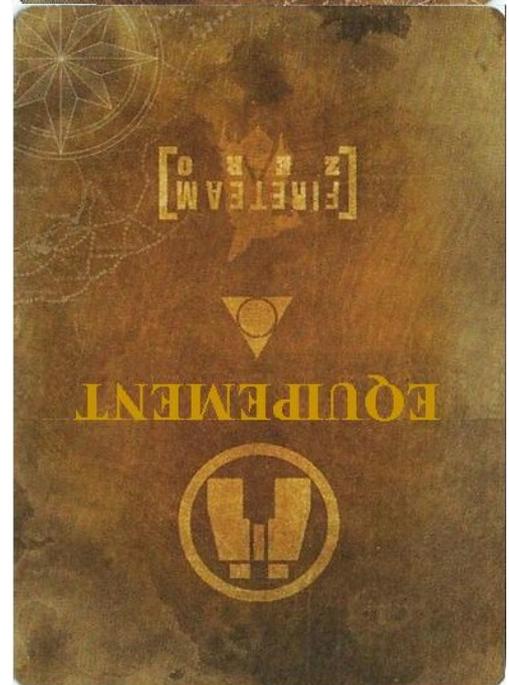
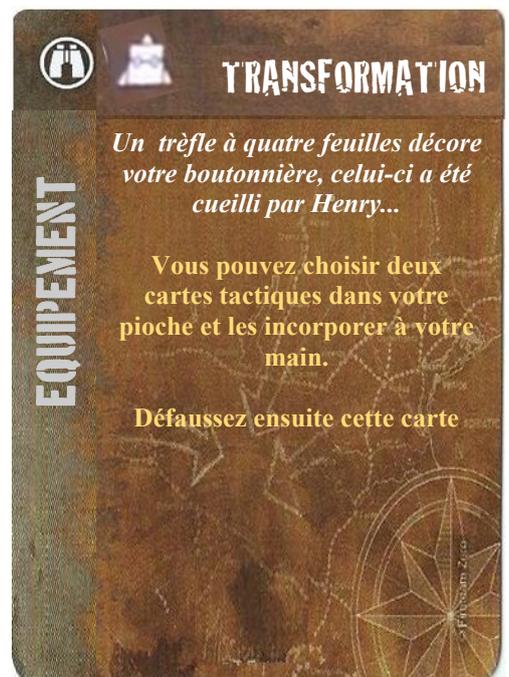
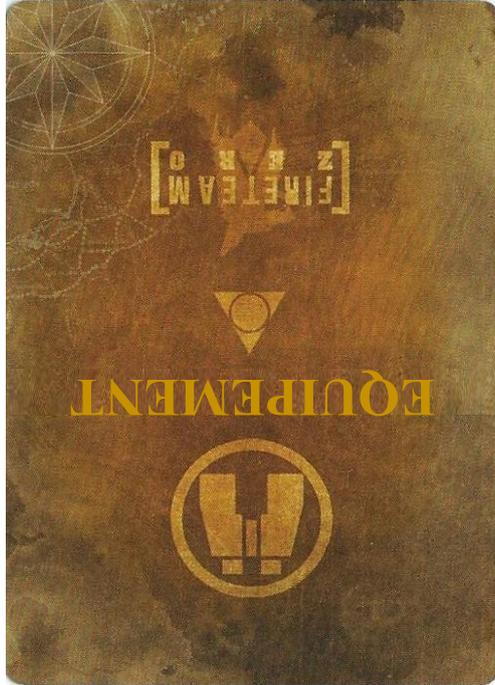
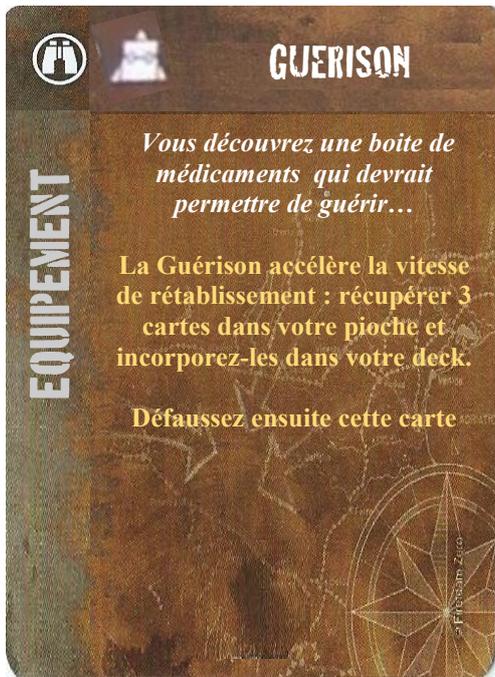
La baguette inflige un sort de 5 dommages à la cible et ensuite se volatilise.

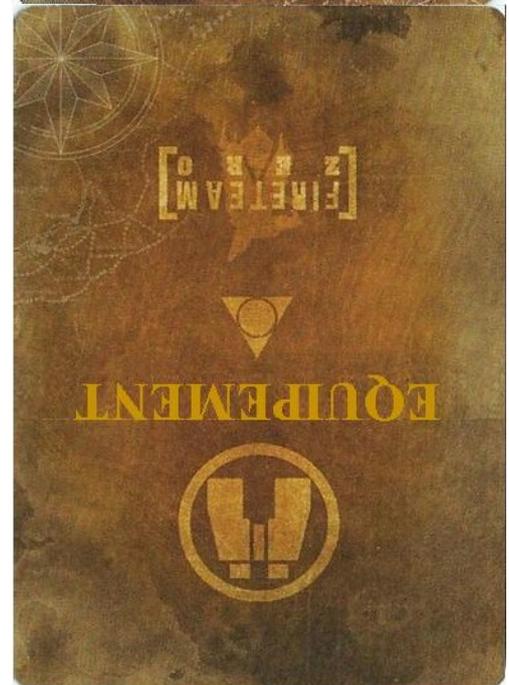
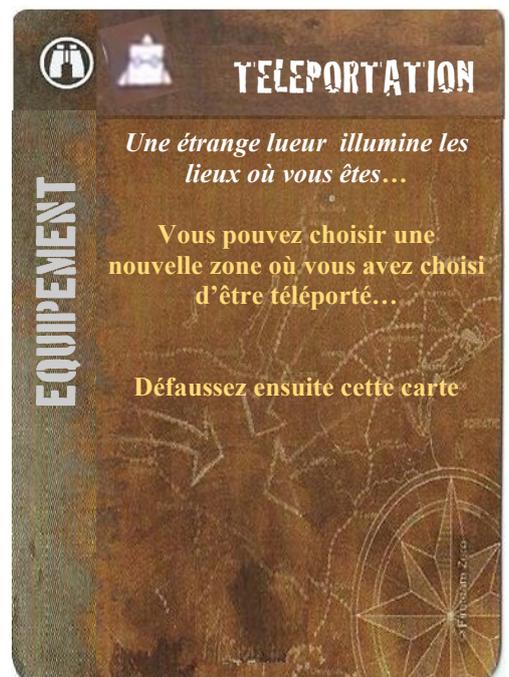
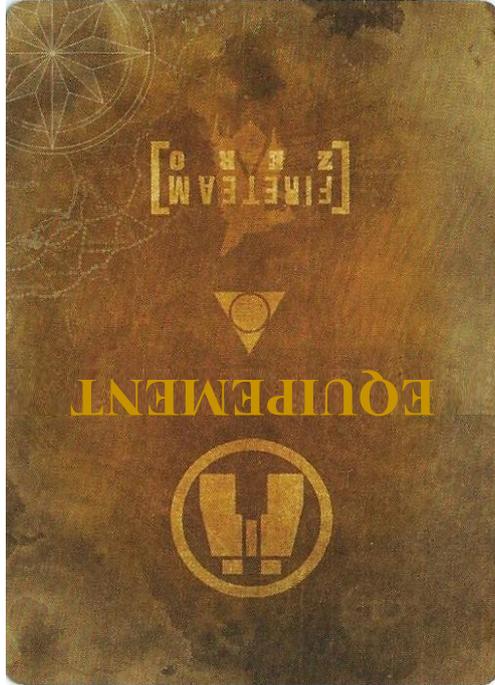
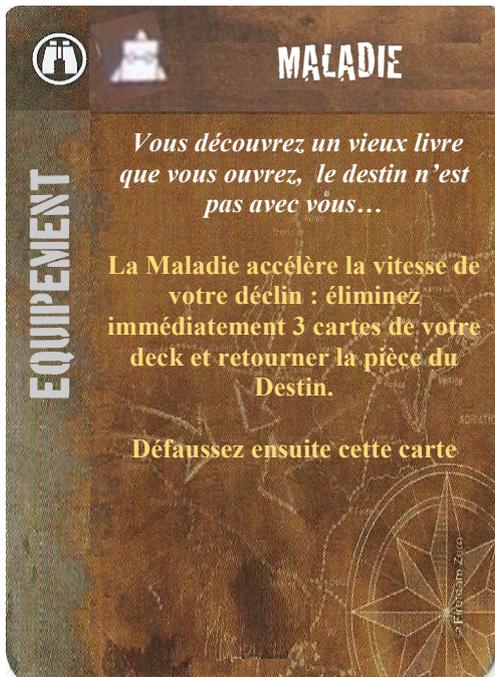
[F I R E T E A M]
Z E R O

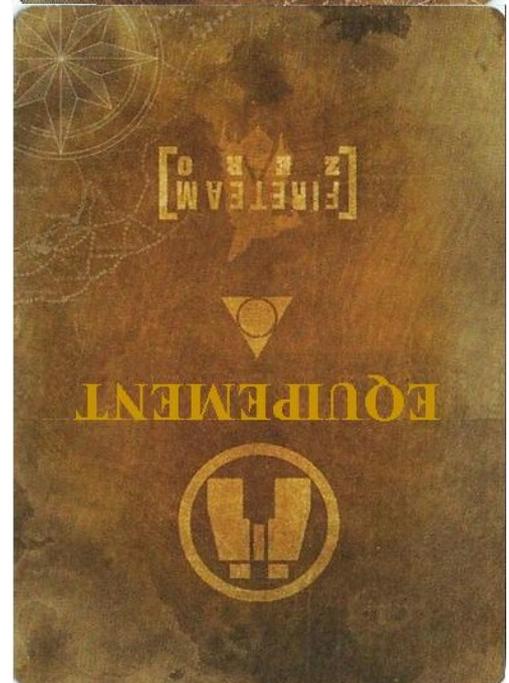
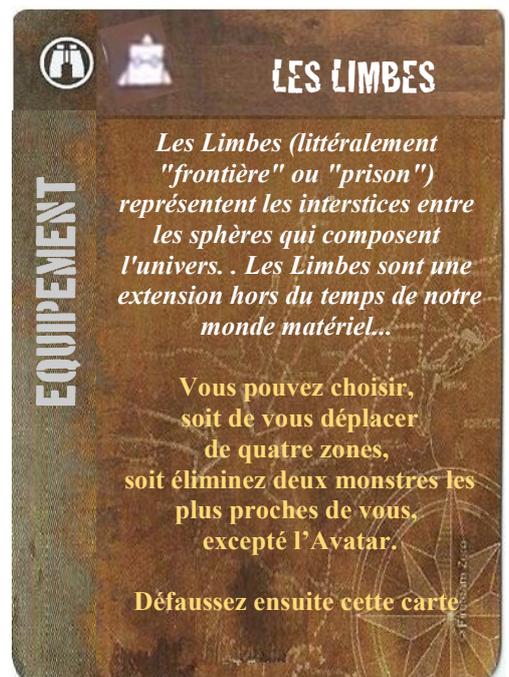
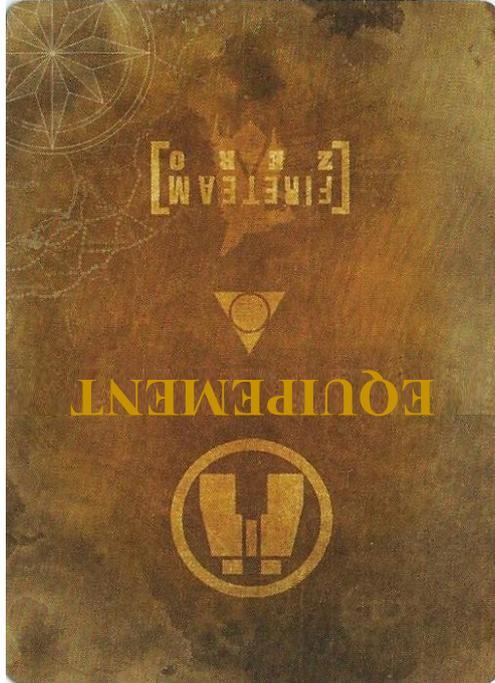
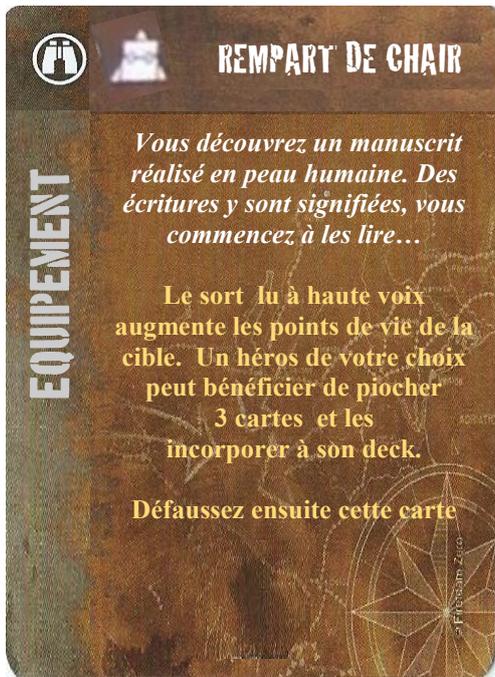


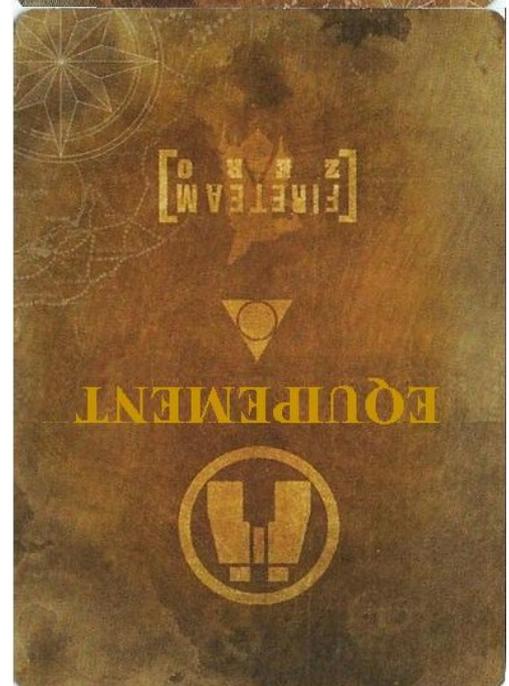
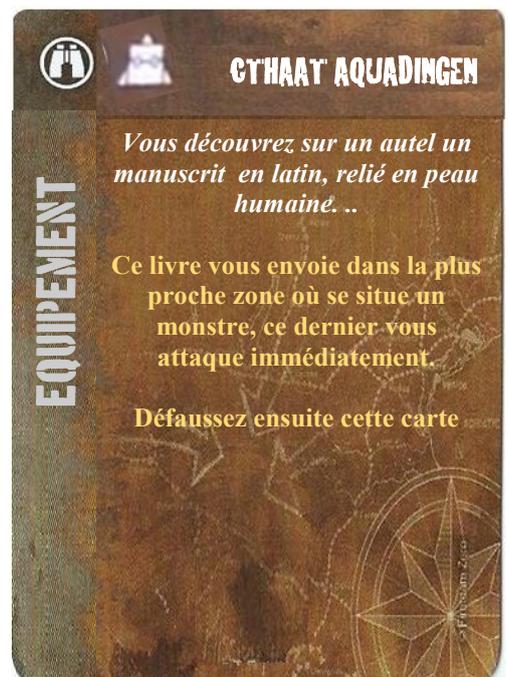
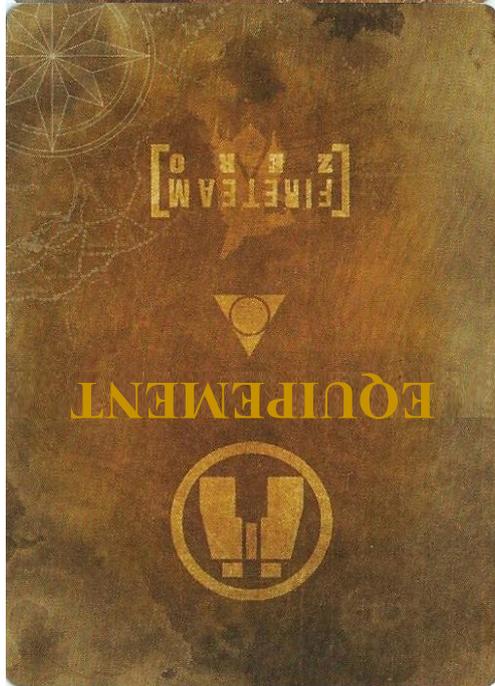
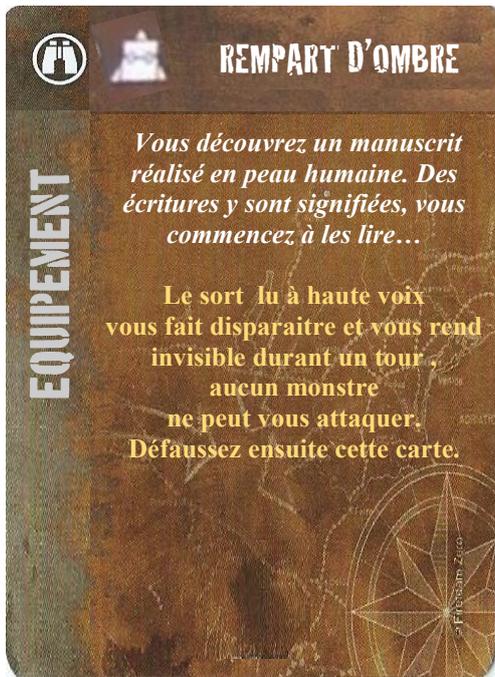
EQUIPEMENT

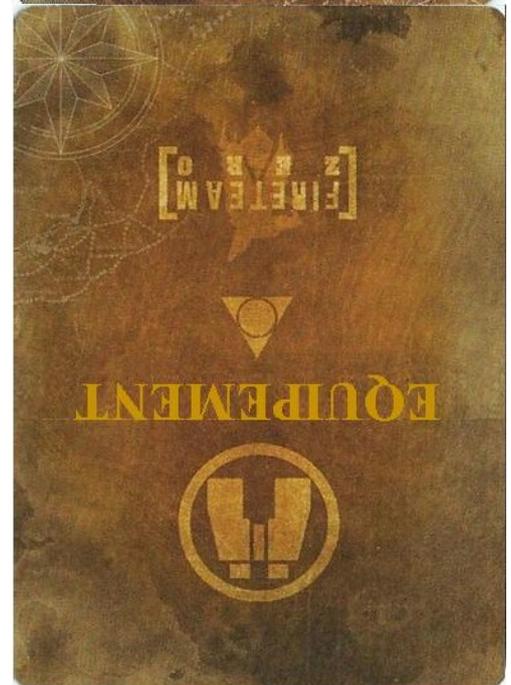
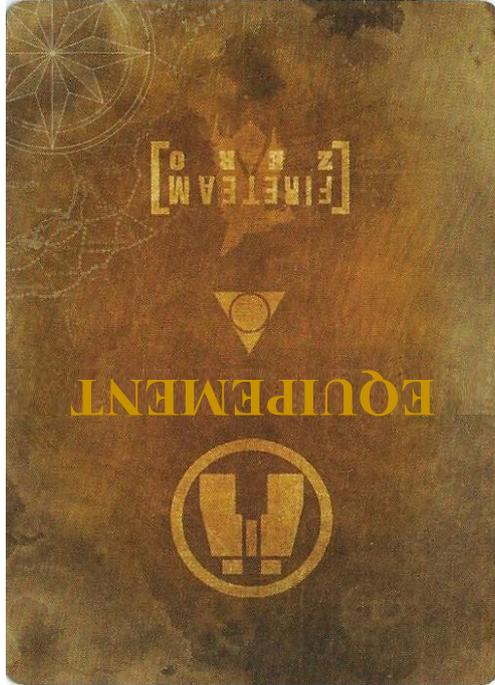
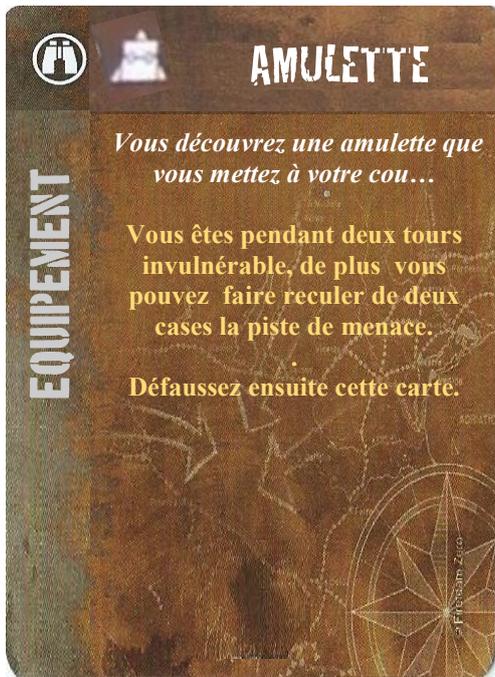


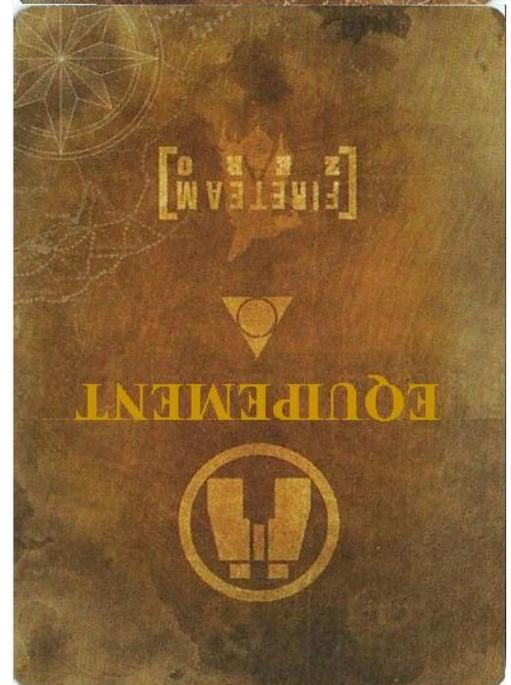
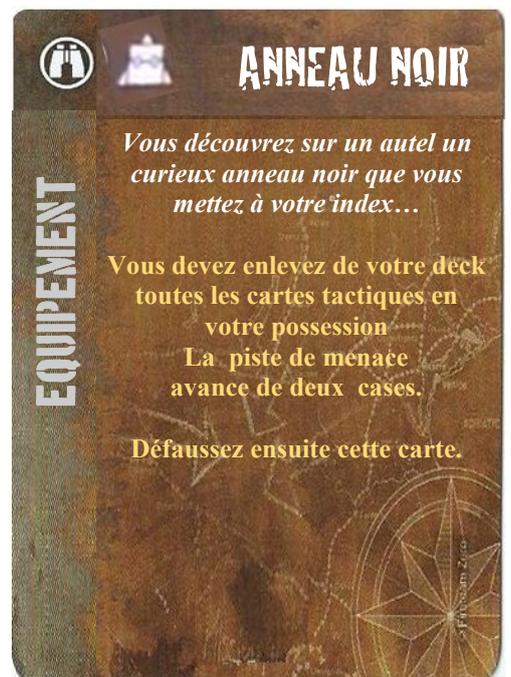
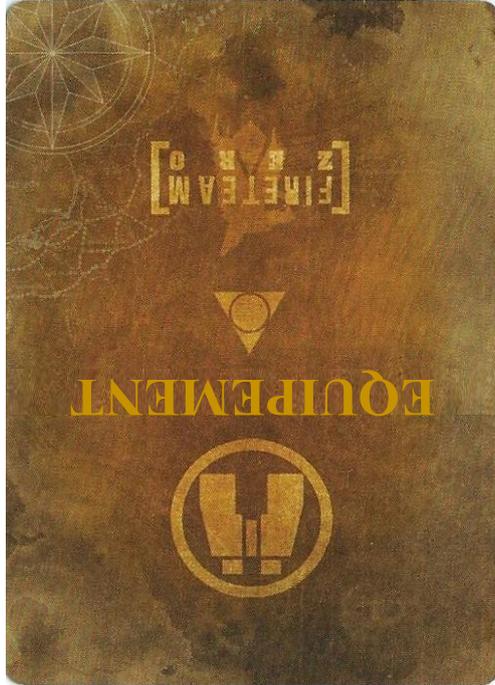
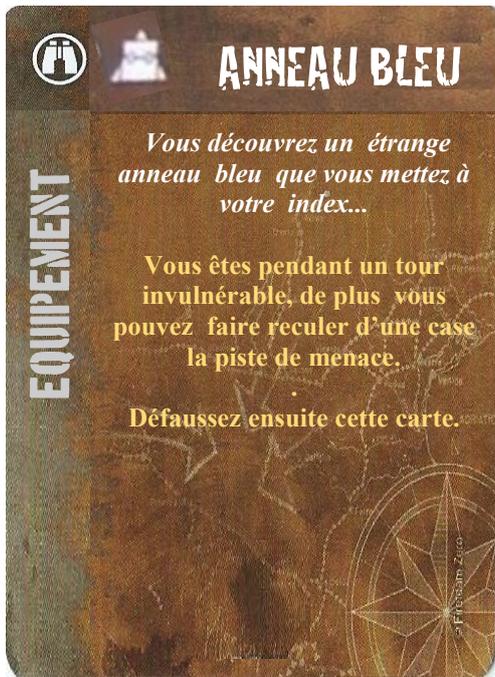












  **LE PNAKOTICA**

EQUIPEMENT

Vous trouvez sur votre chemin un ouvrage très ancien: le PNAKOTICA qui relate des histoires disparates, des mythes et des légendes pré-humaines.

Vous pouvez éliminer deux monstres sur le champs de bataille durant deux tours. Le livre ensuite tombe en poussière...

Défaussez ensuite cette carte

 [F I R E T E A M] Z E R O



EQUIPEMENT



  **VPRAESIDIA FINIUM**

EQUIPEMENT

Vous trouvez un livre en latin, rédigé par Lollius Urbicus, en 83 ap. JC. C'est un rouleau de parchemin relatant les événements mystérieux qui se sont déroulés pendant l'occupation romaine de la Bretagne, y compris le massacre d'un être ailé sans visage ...Sa lecture vous effraie au plus haut point...

Vous devez enlever de votre deck trois cartes . La piste de menace avance d'une case.

Défaussez ensuite cette carte.

 [F I R E T E A M] Z E R O



EQUIPEMENT



 **POUVOIR DE PROTECTION**

Lorsque le spécialiste désigné récupère trois indices!

Il obtient un nouveau pouvoir !

POUVOIR DE PROTECTION

Tous les héros présents dans la zone du spécialiste ont une résistance de deux points.

MEDIUM



[F I R E T E A M] Z H R O



SPECIALISTE



 **POUVOIR DE DESTRUCTION**

Lorsque le spécialiste désigné récupère trois indices!

Il obtient un nouveau pouvoir !

POUVOIR DE DESTRUCTION

Un monstre adjacent à la zone du spécialiste peut être détruit à chaque tour, excepté l'Avatar.

OCCULTISTEE

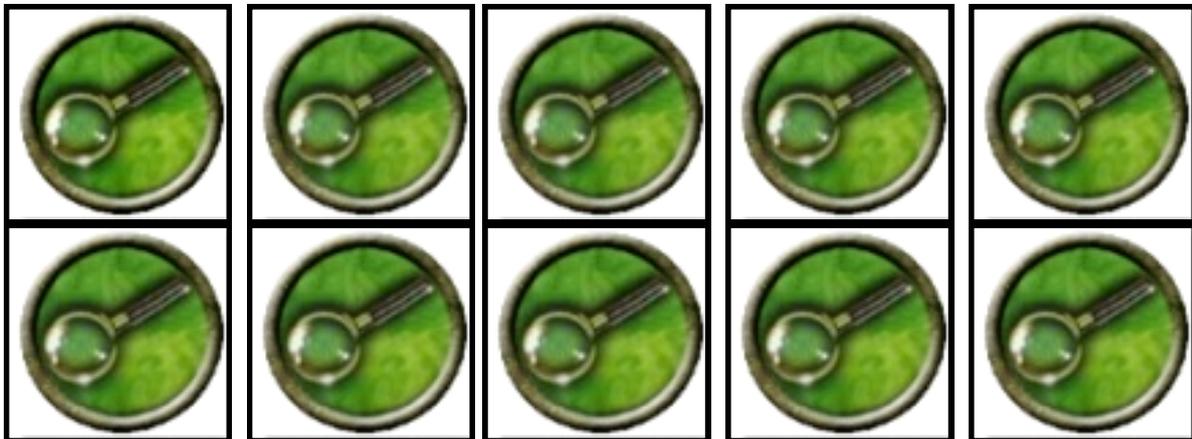


[F I R E T E A M] Z H R O



SPECIALISTE





POUVOIR DE GUERISON

Lorsque le spécialiste désigné récupère deux indices!

Il obtient un nouveau pouvoir !

MEDIUM

POUVOIR DE GUERISON

Tous les héros présents dans la zone du spécialiste récupère quatre cartes.

Cependant, le pion de la Piste de Menace avance d'une case si le pouvoir est utilisé.



[FIRETEAM] Z H R C

SPECIALISTE

M

POUVOIR DE GUERISON

Lorsque le spécialiste désigné récupère deux indices!

Il obtient un nouveau pouvoir !

OCCULTISTEE-

POUVOIR DE GUERISON

Tous les héros présents dans la zone du spécialiste récupère trois cartes.

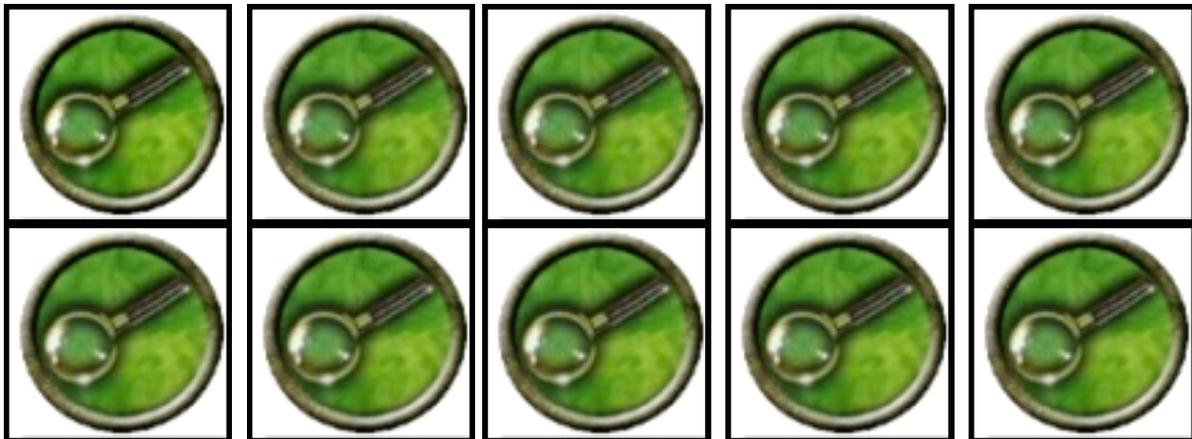
Cependant, le pion de la Piste de Menace avance d'une case si le pouvoir est utilisé.



[FIRETEAM] Z H R C

SPECIALISTE

O





POUVOIR DE TELEPORTATION

Lorsque le spécialiste désigné récupère deux indices!

Il obtient un nouveau pouvoir !

MEDIUM

POUVOIR DE TELEPORTATION
Tous les héros présents dans la zone du spécialiste peuvent être téléportés sur n'importe quelle zone.

Cependant, le pion de la Piste de Menace avance d'une case si le pouvoir est utilisé.



[FIRETEAM] Z H R O



SPECIALISTE



POUVOIR D'ELOIGNEMENT

Lorsque le spécialiste désigné récupère deux indices!

Il obtient un nouveau pouvoir !

OCCULTISTEE

POUVOIR D'ELOIGNEMENT

Le spécialiste peut éloigner de deux zones un monstre de son choix lors d'un tour.



[FIRETEAM] Z H R O



SPECIALISTE





POUVOIR DE FOUILLE

Lorsque le spécialiste désigné récupère deux indices!

Il obtient un nouveau pouvoir !

MEDIUM

POUVOIR DE FOUILLE

Tous les héros présents dans la zone du spécialiste peuvent fouiller avec une action gratuite.



[FIRETEAM] Z H R O



SPECIALISTE



POUVOIR DE SPHERE

Lorsque le spécialiste désigné récupère deux indices!

Il obtient un nouveau pouvoir !

OCCULTISTEE

POUVOIR DE SPHERE

Le spécialiste peut éloigner de quatre zone un monstre de son choix lors d'un tour.

Cependant, le pion de la Piste de Menace avance d'une case si le pouvoir est utilisé.



[FIRETEAM] Z H R O



SPECIALISTE



 **POUVOIR DE PARALYSIE**

Lorsque le spécialiste désigné récupère deux indices!

Il obtient un nouveau pouvoir !

MEDIUM

POUVOIR DE PARALYSIE

Le spécialiste peut paralyser durant un tour un monstre adjacent à sa zone ou dans sa zone.



[F I R E T E A M] Z H R O



SPECIALISTE



 **POUVOIR DE PARALYSIE**

Lorsque le spécialiste désigné récupère deux indices!

Il obtient un nouveau pouvoir !

OCCULTISTEE

POUVOIR DE PARALYSIE

Le spécialiste peut paralyser un monstre adjacent à sa zone ou dans sa zone.



[F I R E T E A M] Z H R O



SPECIALISTE





POUVOIR ABSORBANT

Lorsque le spécialiste désigné récupère trois indices!

Il obtient un nouveau pouvoir !

MEDIUM

POUVOIR ABSORBANT

Le spécialiste peut absorber à la place des héros qui sont dans sa zone ou dans une zone adjacente à la sienne, tous les dégâts occasionnés par les montres.

Cependant, le pion de la Piste de Menace avance d'une case si le pouvoir est utilisé.



[FIRETEAM] Z H R O



SPECIALISTE



POUVOIR ABSORBANT

Lorsque le spécialiste désigné récupère deux indices!

Il obtient un nouveau pouvoir !

OCCULTISTEE

POUVOIR ABSORBANT

Le spécialiste peut absorber à la place des héros qui sont dans sa zone ou dans une zone adjacente à la sienne, tous les dégâts occasionnés par les montres.



[FIRETEAM] Z H R O



SPECIALISTE





POUVOIR DU SOMMEIL

Lorsque le spécialiste désigné récupère trois indices!

Il obtient un nouveau pouvoir !

MEDIUM

POUVOIR DU SOMMEIL

Le spécialiste peut endormir pour toute la durée de la mission un monstre sauf l'Avatar, dans sa zone ou une zone adjacente à la sienne.



Cependant, le pion de la Piste de Menace avance d'une case si le pouvoir est utilisé.

[FIRETEAM]
Z E R O



SPECIALISTE



POUVOIR ABSORBANT

Lorsque le spécialiste désigné récupère deux indices!

Il obtient un nouveau pouvoir !

OCCULTISTEE

POUVOIR ABSORBANT

Le spécialiste peut absorber à la place des héros qui sont dans sa zone ou dans une zone adjacente à la sienne, tous les dégâts occasionnés par les monstres.



Cependant, le pion de la Piste de Menace avance d'une case si le pouvoir est utilisé.

[FIRETEAM]
Z E R O



SPECIALISTE





POUVOIR ACTIF

Lorsque le spécialiste désigné récupère trois indices!

Il obtient un nouveau pouvoir !

MEDIUM

POUVOIR ACTIF

Le spécialiste peut donner une action supplémentaire gratuite à tout héros se trouvant dans sa zone ou une zone adjacente.



Cependant, le pion de la Piste de Menace avance d'une case si le pouvoir est utilisé.

[FIRETEAM]
[Z E R O]



SPECIALISTE



POUVOIR ACTIF

Lorsque le spécialiste désigné récupère deux indices!

Il obtient un nouveau pouvoir !

OCCULTISTEE

POUVOIR ACTIF

Le spécialiste peut donner une action supplémentaire gratuite à tout héros se trouvant dans sa zone ou une zone adjacente.



Cependant, le pion de la Piste de Menace avance d'une case si le pouvoir est utilisé.

[FIRETEAM]
[Z E R O]



SPECIALISTE



TIR DE COUVERTURE

RIPOSTE

Vous pouvez avant qu'un monstre attaque, lancez un tir de couverture en lançant

4 / +R +1

TIR DESTRUCTEUR

ATTAQUE

2 Monstre

2

4 /

TREUR D'ELITE

FIRSTEAM

0 2 3 4

FAIRE UNE PAUSE

TACTIQUE

Vous pouvez éliminez 2 monstres sur le champ de bataille, excepté l'Avatar.

6 / +R+1

TIR FOUROYANT

ATTAQUE

1

TREUR D'ELITE

FIRSTEAM

0 2 3 4

TIR EXPLOSIF

1
4 / +R+3

ATAQUE

RIPOSTE

2 Monstre

Vous pouvez avant qu'un monstre attaque, lancez un tir de couverture en lançant

4 /

TIR DE COUVERTURE

[FIRETEAM]
D. BLAKE
Z E R O



TIR FOUROYANT

1
6 / +R+1

ATAQUE

TACTIQUE

Vous pouvez éliminer 2 monstres de votre secteur, excepté l'Avatar ou éliminer toute résistance des monstres de votre secteur.

FAIRE UNE PAUSE

[FIRETEAM]
D. BLAKE
Z E R O



ATTAQUE MASSIVE

1 4 +R+4

ATTAQUE

RIPOSTE

Un héros élimine toute résistance d'un monstre dans son secteur en jouant cette carte

ON RESPIRE UN PEU, OUF ...

[FIRETEAM 0 2 2 0]

VOLTIGEUR

TIR FOUROYANT

1 6 +R+3

ATTAQUE

TACTIQUE

Vous pouvez éliminer un monstre sur le champ de bataille, excepté l'Avatar.

ON RESPIRE...

[FIRETEAM 0 2 2 0]

VOLTIGEUR

1 TIR A CADENCE RAPIDE

4 / +R+3

ATTAQUE

RIPOSTE

Un héros peut éliminer un monstre Minion ou Champion dans son secteur...

ON RESPIRE UN PEU, OUF ...

[FIRETEAM 020]

VOLTIGEUR

1 DECAPITATION

4 /

ATTAQUE

RIPOSTE

2 Allié

Vous pouvez vous déplacer de trois zones. Vous éliminez un monstre pour chaque zone traversée, excepté l'Avatar, Les zones de départ et d'arrivée sont incluses.

VOLTIGE MEURTRIERE.

[FIRETEAM 020]

VOLTIGEUR

APPEL A LA DESTRUCTION !

1 4 +R+2

ATTAQUE

RIPOSTE

Un héros peut éliminer deux monstres sur le champ de bataille, excepté l'Avatar.

ORDRE DE DESTRUCTION !

[FIRETEAM]
Z E R O

CHIEF DE GROUPE

ORDRE DE LA COUPE !

1 4 +RR+2

ATTAQUE

RIPOSTE

2 allié

Vous pouvez faire piocher 4 cartes supplémentaires à un allié proche de vous. S'il pioche une carte tactique, celle-ci peut être jouée immédiatement.

ORDRE DE LA COUPE !

[FIRETEAM]
Z E R O

CHIEF DE GROUPE

1 APPEL A LA DESTRUCTION!

4 **+R+2**

ATTAQUE

RIPOSTE

Un héros peut éliminer deux monstres sur le champ de bataille, excepté l'Avatar.

ORDRE DE DESTRUCTION !

CHIEF DE GROUPE

[FIRETEAM]

1 ORDRE DE LA COUPE!

4 **+RR+2**

ATTAQUE

RIPOSTE

2 allié

Vous pouvez faire piocher 4 cartes supplémentaires à un allié proche de vous. S'il pioche une carte tactique, celle-ci peut être jouée immédiatement.

ORDRE DE LA COUPE !

CHIEF DE GROUPE

[FIRETEAM]

TIR DE FORTUNE

1 4 +R+4

ATTAQUE

RIPOSTE

Vous pouvez retourner la Pièce du Destin pour éviter de perdre la partie ou éliminer 3 monstres Minions ou Champions dans votre secteur

TIR DE FORTUNE

[FIRETEAM] Z E R O

CHIEF DE GROUPE

ORDRE DE LA COUPE !

1 4 +R+3

ATTAQUE

RIPOSTE

2 allié

Vous pouvez faire piocher 2 cartes supplémentaires à un allié proche de vous. S'il pioche une carte tactique, celle-ci peut être jouée immédiatement.

ORDRE DE LA COUPE !

[FIRETEAM] Z E R O

CHIEF DE GROUPE

①
3 +1+R

FRAPPE ARTÉRIELLE

ATAQUE

RIPOSTE!

② (ALLIÉ)

À jouer lors du *déplacement* d'un *allié* pour lui permettre d'avancer d'une *zone* supplémentaire, en ignorant toute *zone difficile*. Vous pouvez également vous déplacer d'une *zone* en ignorant toute *zone difficile*.

POSITIONNEMENT DE L'ÉQUIPE CU01-A

[Z
E
R
O]
FIRETEAM

CHEF DE GROUPE

①
3 +1+R

FRAPPE ARTÉRIELLE

ATAQUE

RIPOSTE!

② (ALLIÉ)

À jouer lors du *déplacement* d'un *allié* pour lui permettre d'avancer d'une *zone* supplémentaire, en ignorant toute *zone difficile*. Vous pouvez également vous déplacer d'une *zone* en ignorant toute *zone difficile*.

POSITIONNEMENT DE L'ÉQUIPE CU01-A

[Z
E
R
O]
FIRETEAM

CHEF DE GROUPE

 1 **TENTATION DE LA COUPE**
 4  +R+3 **ATAQUE**



RIPOSTE
 Un héros peut éliminer un monstre sur le champ de bataille ou éliminer la résistance d'un monstre dans son secteur.

DESTRUCTION ! M04

[FIBREAM]
ARTIFICIER


 1 **TIR D'EXCEPTION**
 6  +R+3 **ATAQUE**



TACTIQUE
 Vous pouvez éliminer deux monstres sur le champ de bataille, excepté l'Avatar, ou éliminer la résistance d'un monstre dans votre secteur.

DESTRUCTION !

[FIBREAM]
ARTIFICIER


1 **GRENADES OFFENSIVES**

4 **+R+5**

ATAQUE

RIPOSTE

Un héros peut éliminer toute résistance des monstres sur le champ de bataille dans son secteur.

DESTRUCTION !

M04

ARTIFICIER



1 **TIR D'EXCEPTION**

6 **+R+4**

ATAQUE

TACTIQUE

Vous pouvez éliminer toute résistance des monstres sur le champ de bataille.

DESTRUCTION !

ARTIFICIER



 1
 4  +RR+4
APPEL DE LA COUPE FTZ
ATAQUE




RIPOSTE


Un héros peut éliminer toute résistance des monstres dans son secteur, immédiatement.

EXPLOSION MASSIVE ! M04

[FIRETEAM] [Z E R O]

CHIEF DE GROUPE



 1
 6  +R+4
TIR AVEUGLE
ATAQUE




TACTIQUE


Réponse tactique
 Vous avez la force de manière occulte de faire reculer d'une case le marqueur de la Piste de Menace.

DELAI POUR LA REDEMPTION !

[FIRETEAM] [Z E R O]

CHIEF DE GROUPE



 1
 3  +1+R

FRAPPE ARTÉRIELLE



RIPOSTE!

 2 (ALLIÉ)

À jouer lors du *déplacement* d'un *allié* pour lui permettre d'avancer d'une *zone* supplémentaire, en ignorant toute *zone difficile*. Vous pouvez également vous déplacer d'une *zone* en ignorant toute *zone difficile*.



POSITIONNEMENT DE L'ÉQUIPE CU01-A

© Hasbro Inc. Illustration: Bruce Jones



ARTIFICIER



 1
 3  +1+R

FRAPPE ARTÉRIELLE



RIPOSTE!

 2 (ALLIÉ)

À jouer lors du *déplacement* d'un *allié* pour lui permettre d'avancer d'une *zone* supplémentaire, en ignorant toute *zone difficile*. Vous pouvez également vous déplacer d'une *zone* en ignorant toute *zone difficile*.



POSITIONNEMENT DE L'ÉQUIPE CU01-A

© Hasbro Inc. Illustration: Bruce Jones



ARTIFICIER





