

Mission 4: GUERRE DE CHAPELLE

				#
A OFFICIER LÂCHE / RETRANCHÉ / GARDE	4	+2	3	4
B SOLDAT GARDE DU CORPS / RETRANCHÉ / GARDE	4	+2	4	16
C ZOMBI CHAIR À CANON / TENACE	-	+4	7	12
D EXPÉRIENCE 6XX CHAIR À CANON	-	+6	6	8
E EXPÉRIENCE 6XX CHAIR À CANON / INVASIF	-	+6	6	8
F EXPÉRIENCE 601 2 BLESSURES / RAPIDE	-	+4	6	4
G BOMBE TRAQUEUSE PROTECTION ABLATIVE / BOMBE / PAS DE BRAS / POURSUITE			6	4
H ZOMBI CHAIR À CANON / TENACE / INVASIF	-	+4	7	12
I SCIENTIFIQUE LÂCHE / INTENSIFICATION !	-	-	2	8
J VRILPANZER				Cf. carte 2
Vrilmeister GISELA GRUBER				Cf. carte 1

RB141

CUISINE FLAMBÉE

Retirez tous les jetons de votre arme.

PROGRESSION

+1 au Mouvement de base.

Flamin'Joe 6 SG137

AARGH

Retirez les jetons de votre arme.

MOUVEMENT TACTIQUE

Brick 3 RB068

TESTS

Ajoutez ces dés au test en cours.

Ajoutez ces valeurs au résultat du test.

Ces résultats déclenchent d'autres effets.

EFFETS

Action

Instantané

Modificateur

Défaussez après usage.

Jusqu'au début du prochain tour de ce héros.

Retirez cette carte de la partie.

Jusqu'au début du tour du prochain héros.

Répétez l'effet jusqu'à ce que l'action échoue.

Passif : effet continu.

JETONS

Enrayé.

Déchargé.

Neutralisé.

Fumée.

Portée de l'arme.

Blessures.

Lâcher un objet.

HB131

INGÉNIERIE ALLEMANDE

Retirez un de l'arme d'un héros présent dans votre zone.

PROGRESSION

+1 au Mouvement de base.

Hans 5 80097