



## 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...

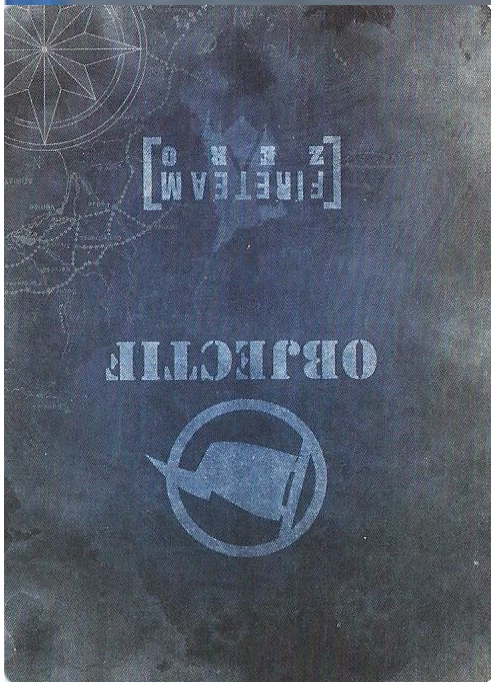
Il faut récupérer les indices que les soldats allemands ont dû laisser quelque part, qui explique pourquoi, ils se sont transformés...

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**

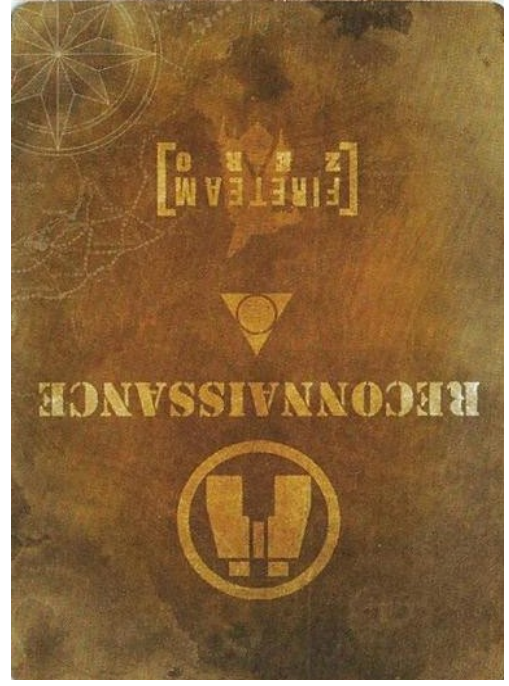
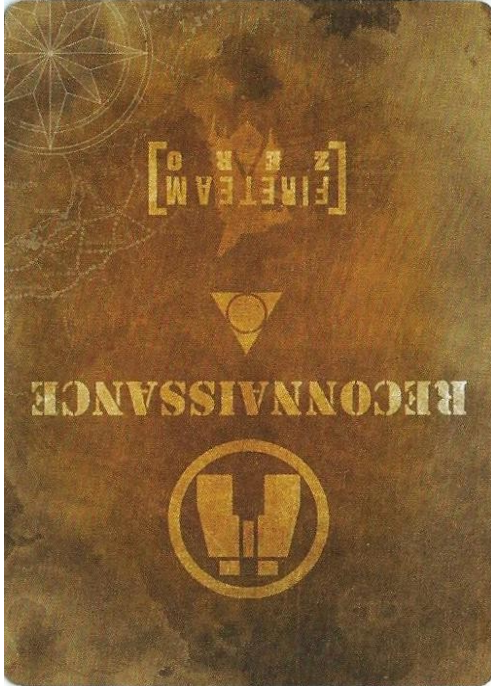
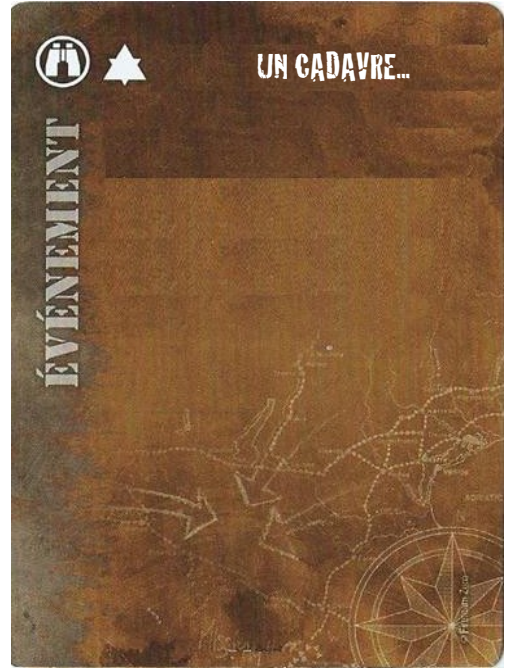
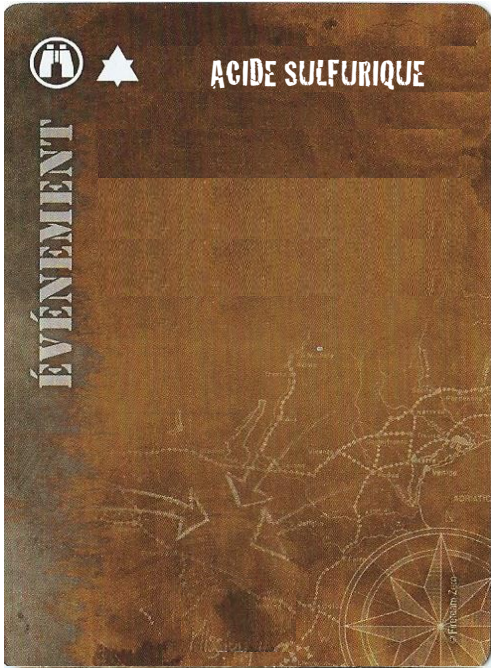


 [FIRETEAM] ZEBRA 0



**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



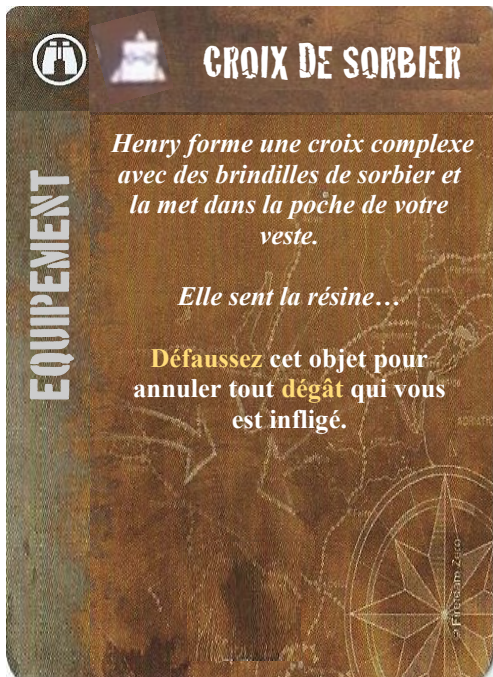
[FINTEAM]  
Z B R O



RECONNAISSANCE







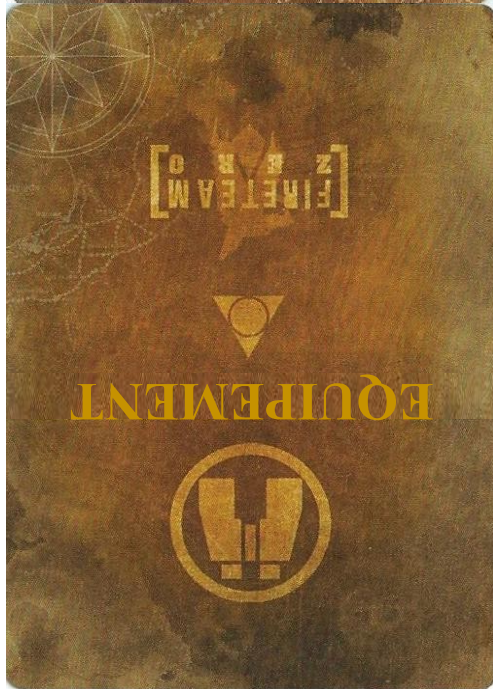
EQUIPEMENT

## CROIX DE SORBIER

*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.



[FIRETEAM]  
[Z E R O]

EQUIPEMENT



EQUIPEMENT

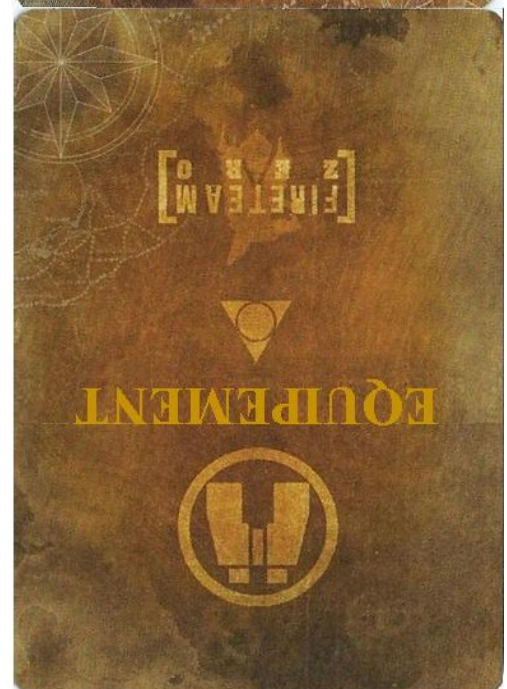
## OMBRE FILANTE

*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.

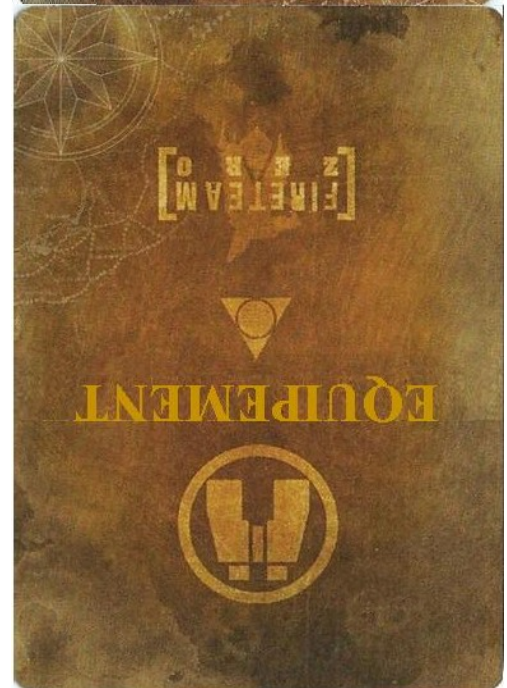
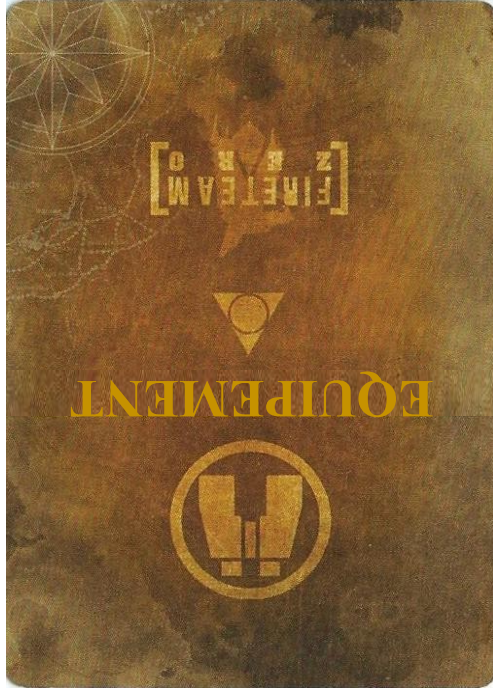
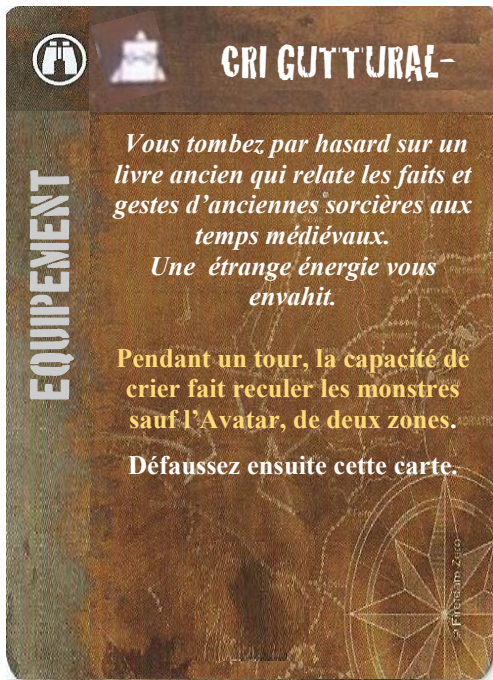
Défaussez ensuite cette carte.

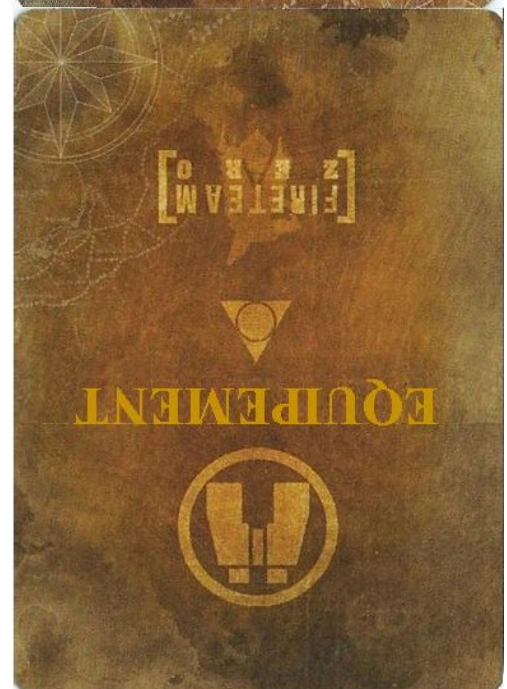
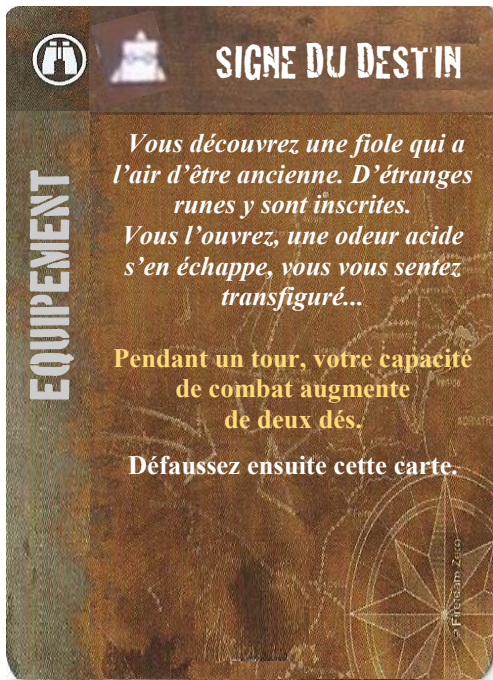


[FIRETEAM]  
[Z E R O]

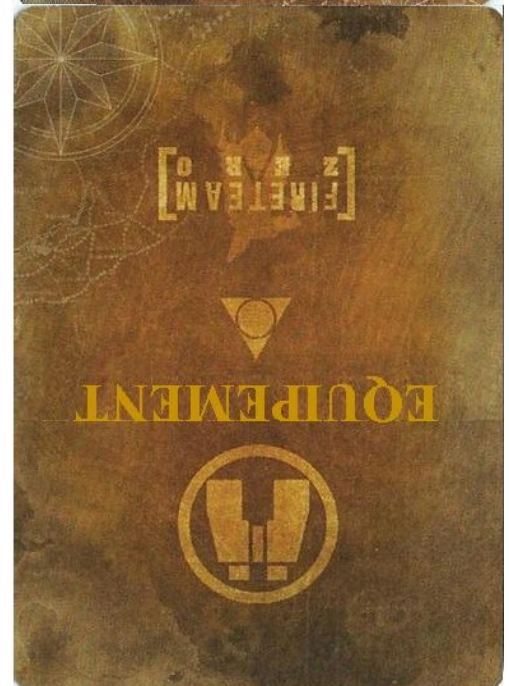
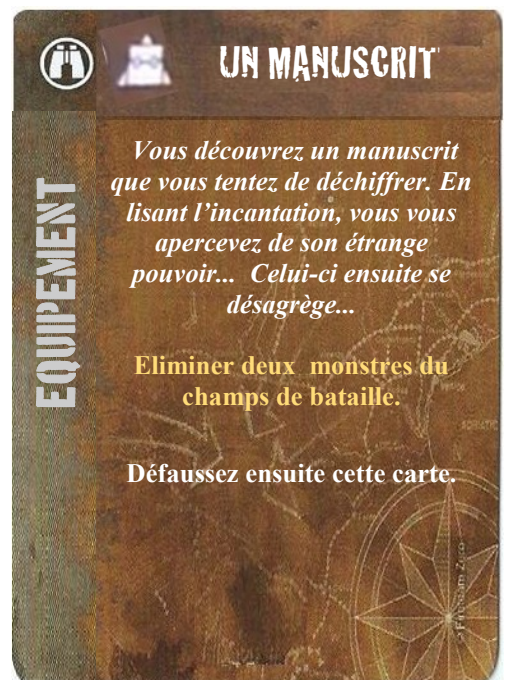
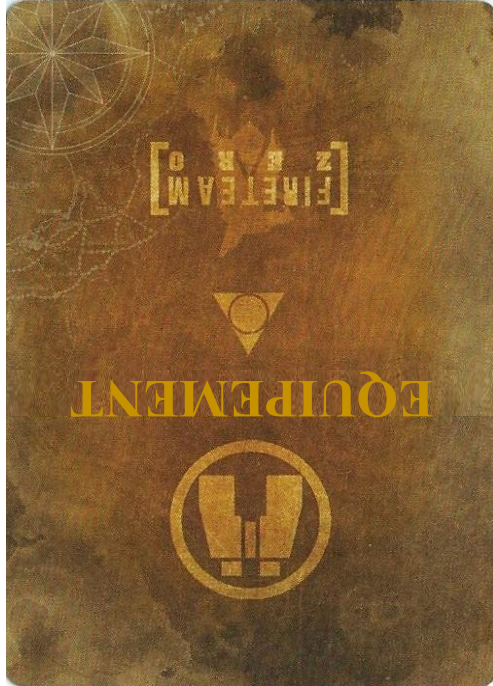
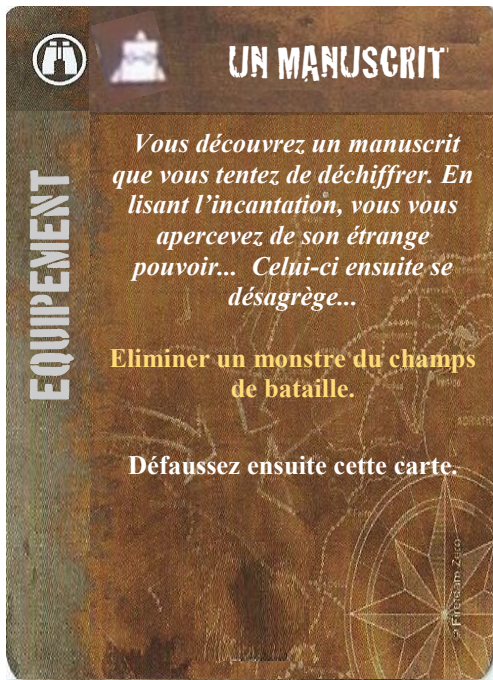
EQUIPEMENT

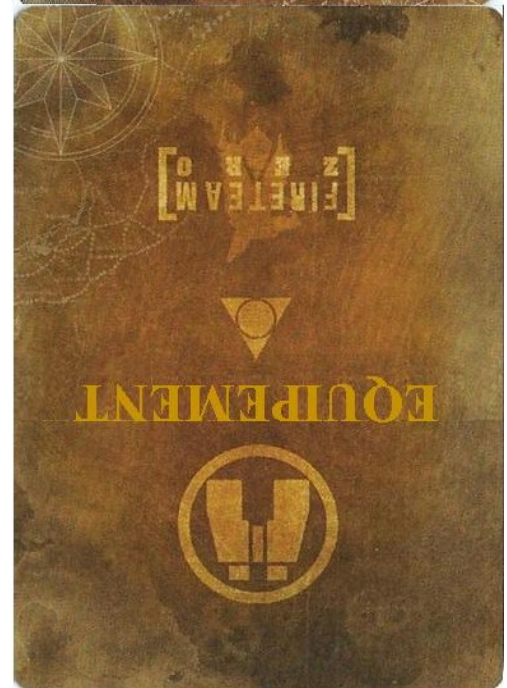
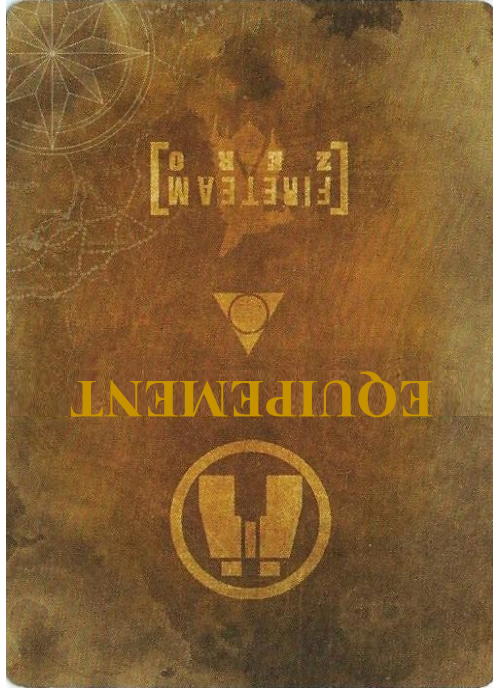
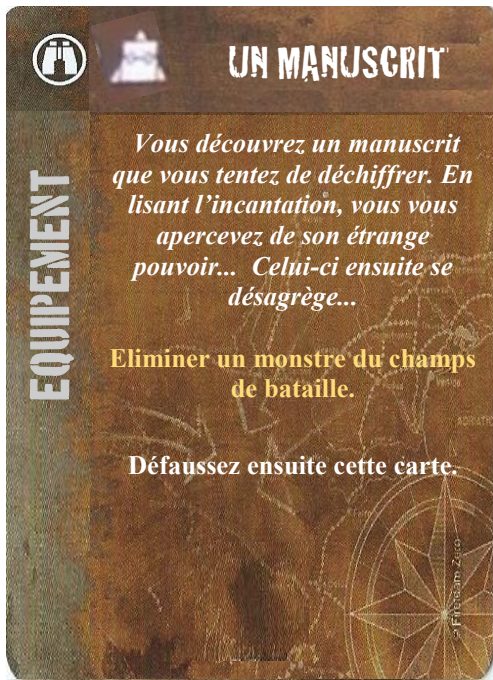


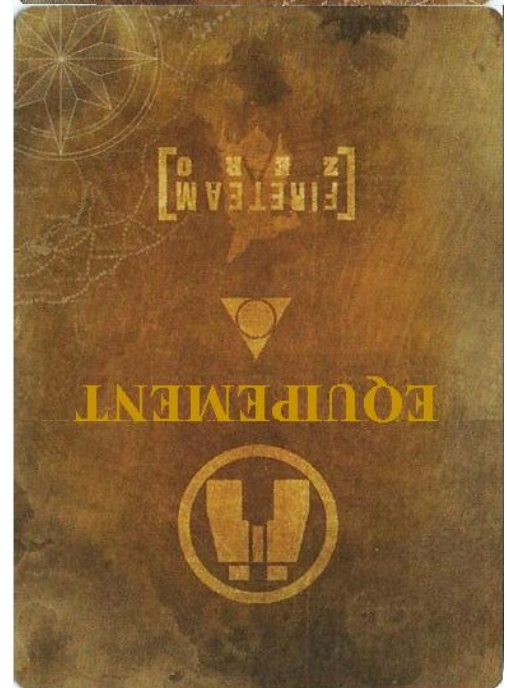
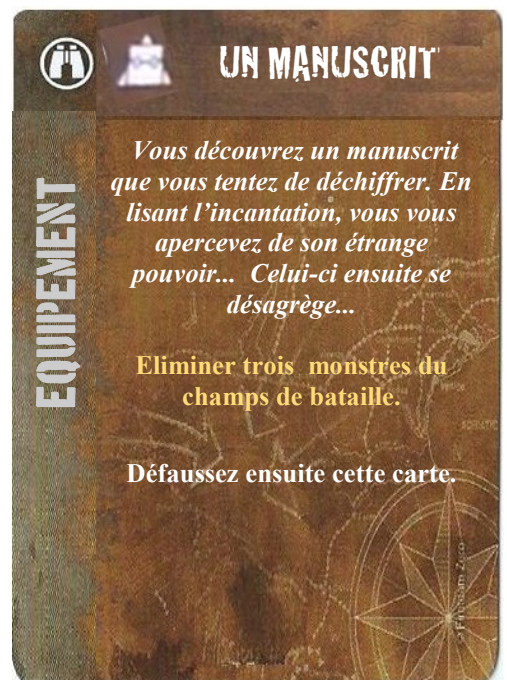
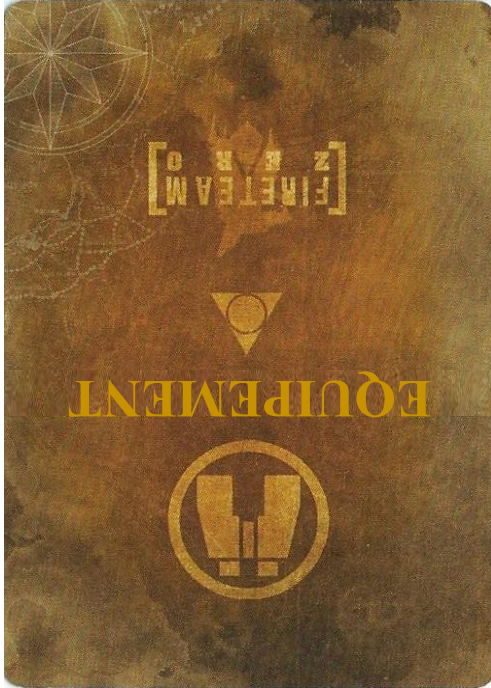
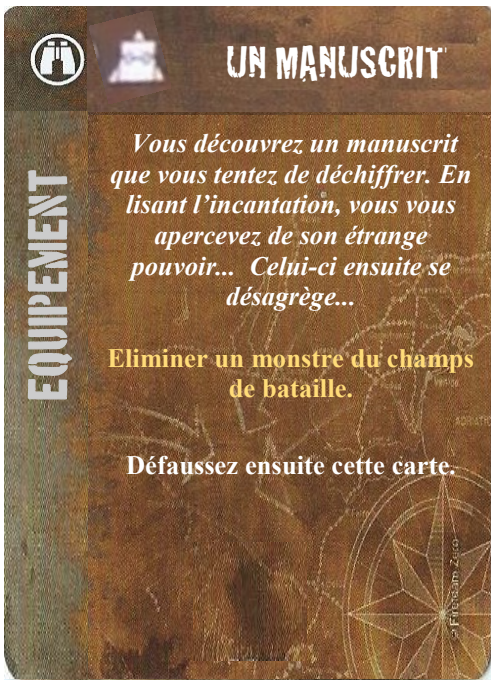


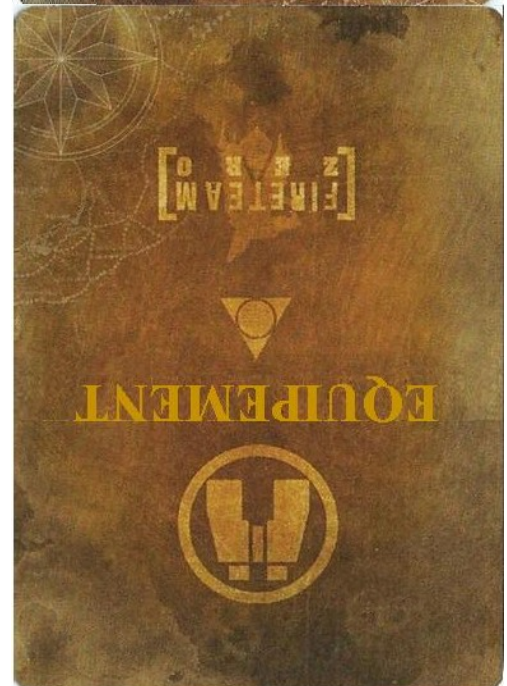
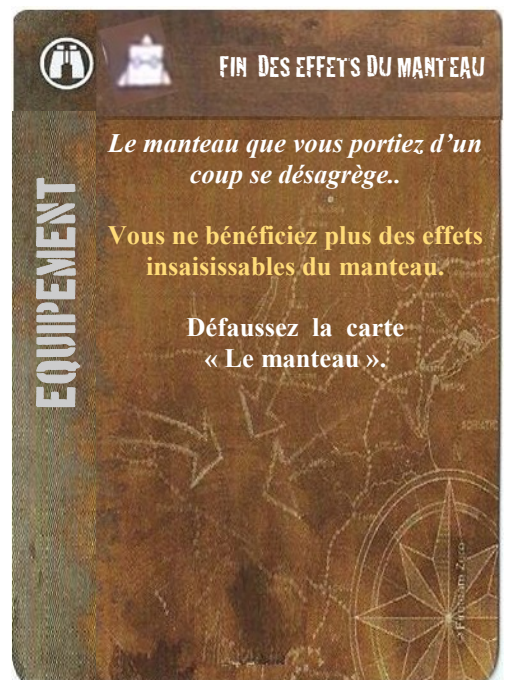
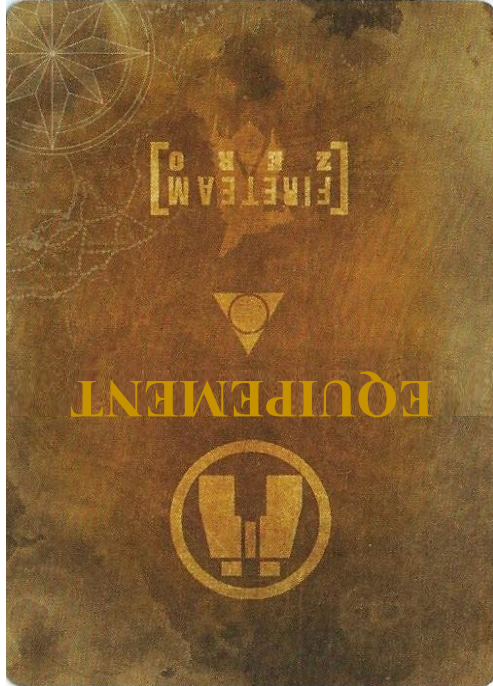
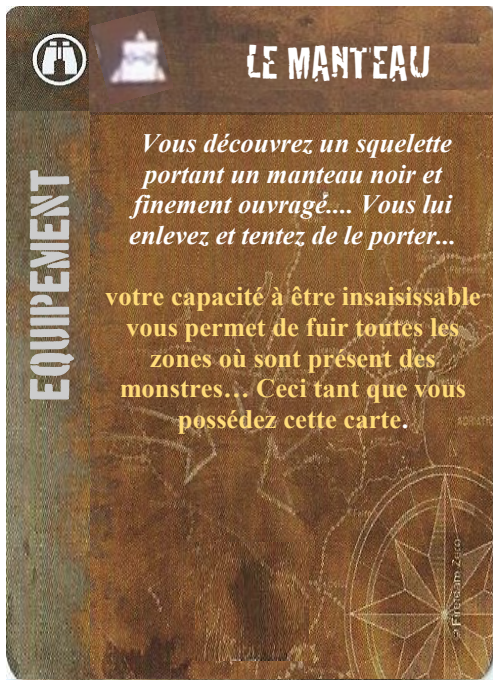














  **LES GRENADES**


**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?*

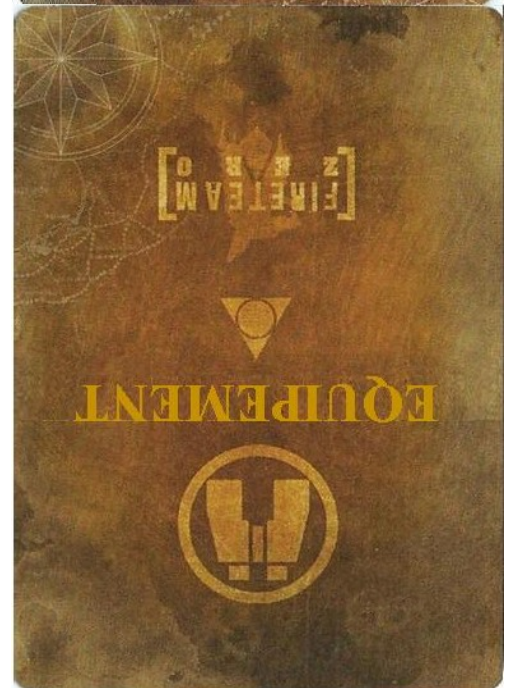
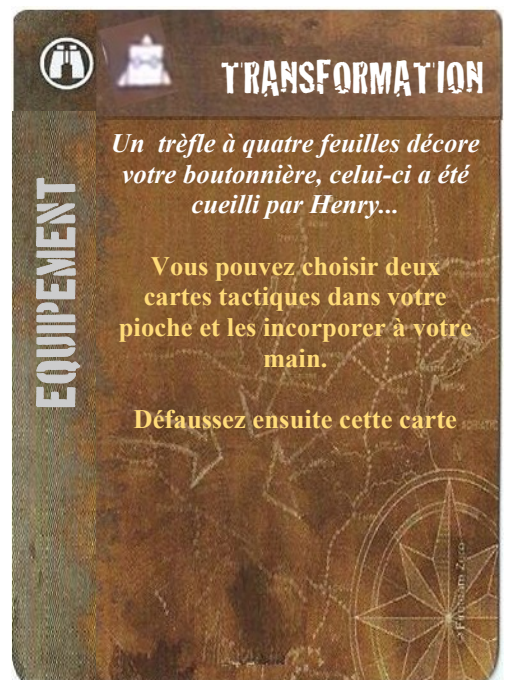
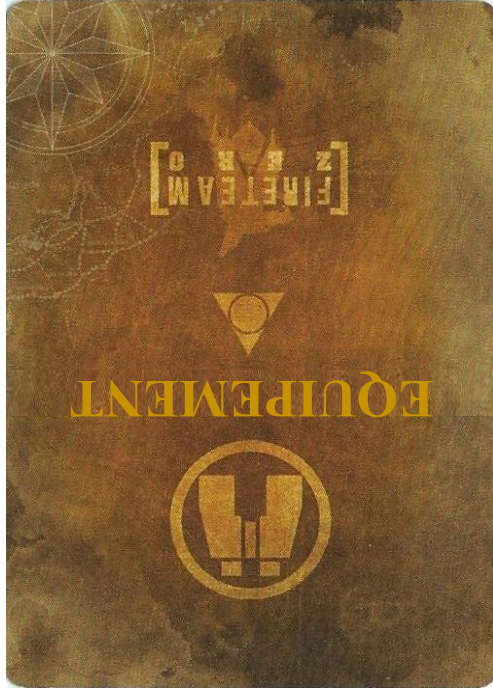
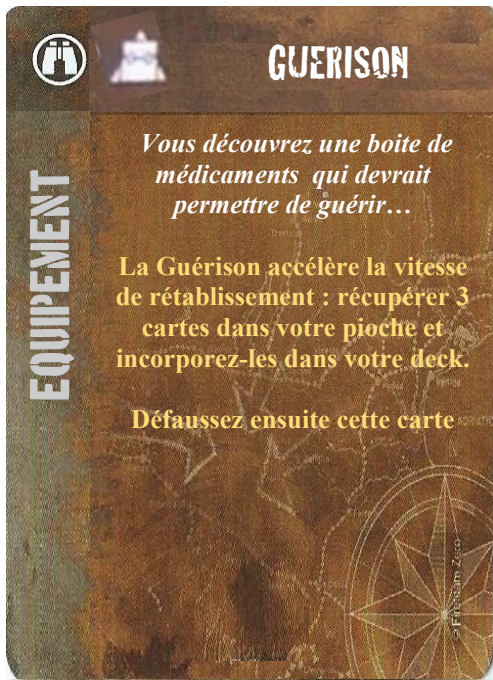
La baguette inflige un sort de 5 dommages à la cible et ensuite se volatilise.

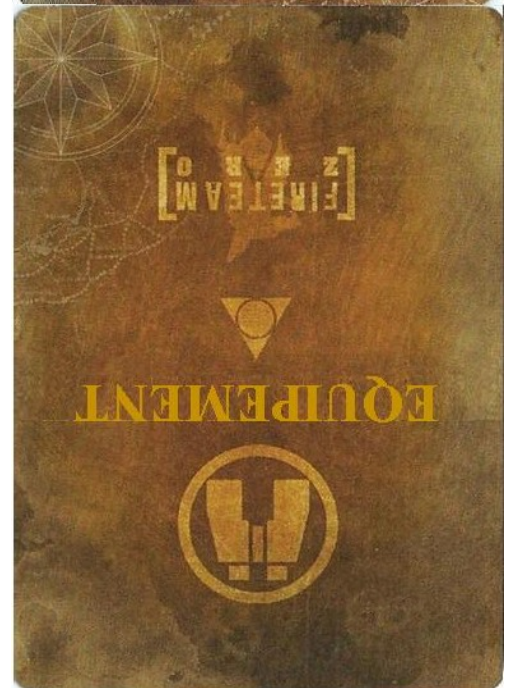
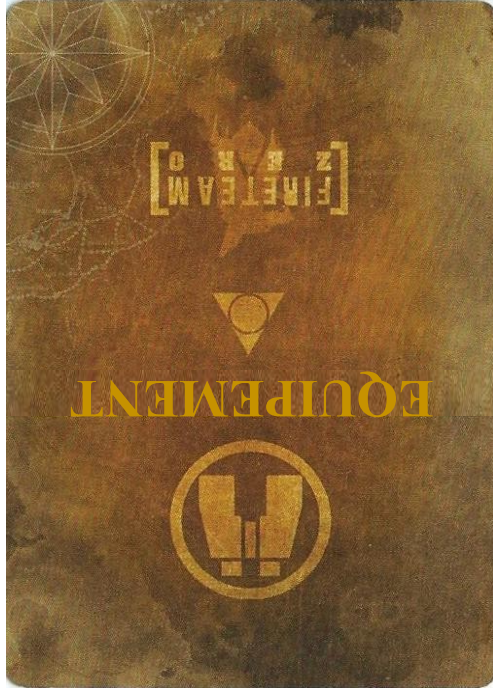
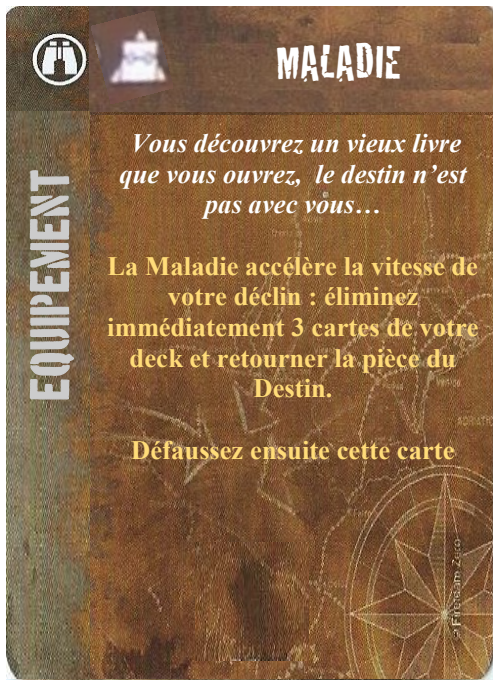
[ F I R E T E A M ] Z E R O

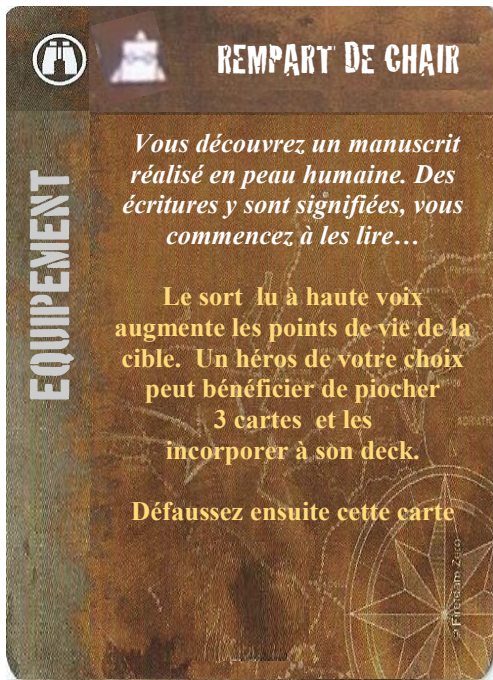


**EQUIPEMENT**









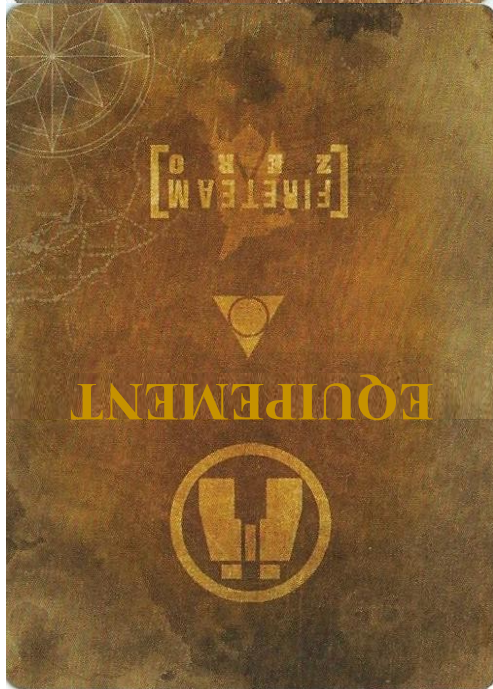
## REMPART DE CHAIR

EQUIPEMENT

*Vous découvrez un manuscrit réalisé en peau humaine. Des écritures y sont signifiées, vous commencez à les lire...*

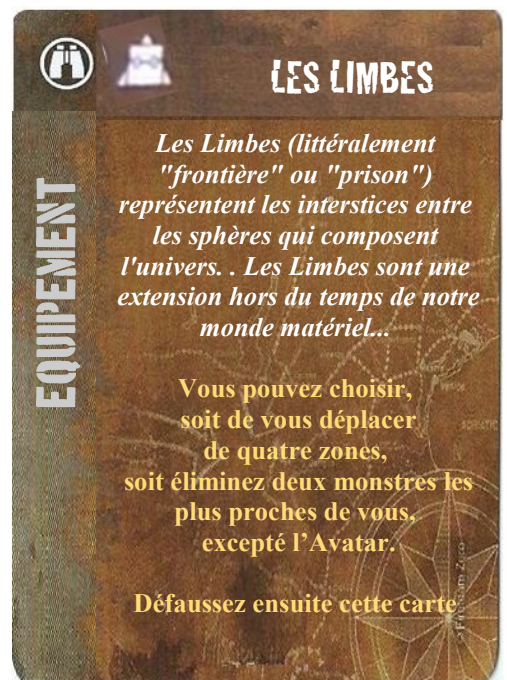
**Le sort lu à haute voix augmente les points de vie de la cible. Un héros de votre choix peut bénéficier de piocher 3 cartes et les incorporer à son deck.**

**Défaussez ensuite cette carte**



[FIRETEAM] [Z E R O]

EQUIPEMENT



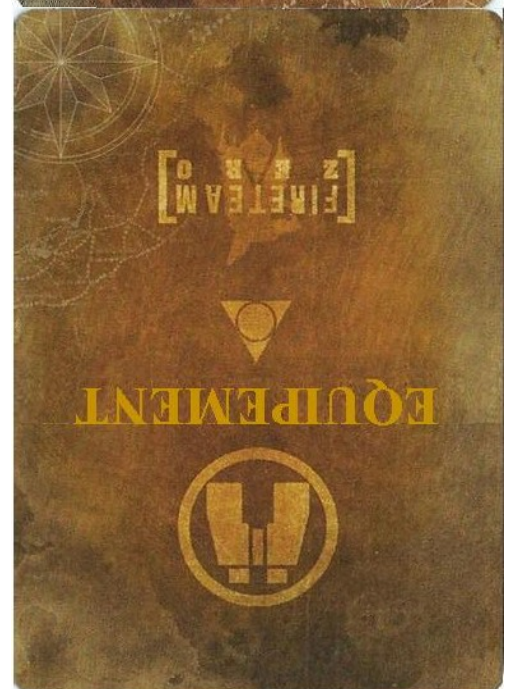
## LES LIMBES

EQUIPEMENT

*Les Limbes (littéralement "frontière" ou "prison") représentent les interstices entre les sphères qui composent l'univers. Les Limbes sont une extension hors du temps de notre monde matériel...*

**Vous pouvez choisir, soit de vous déplacer de quatre zones, soit éliminez deux monstres les plus proches de vous, excepté l'Avatar.**

**Défaussez ensuite cette carte**

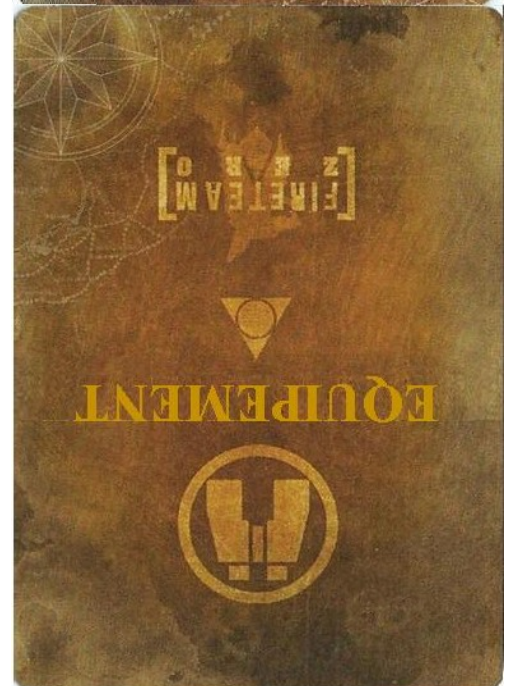
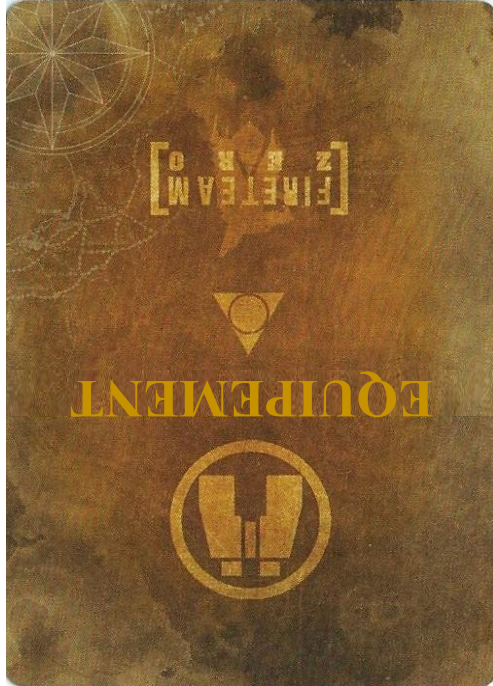
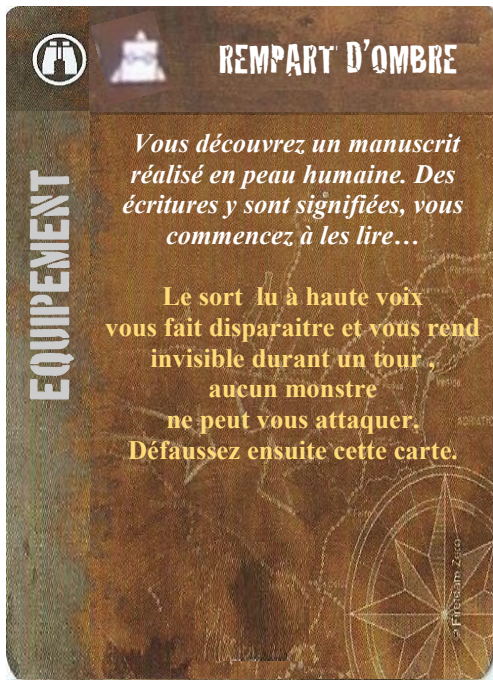


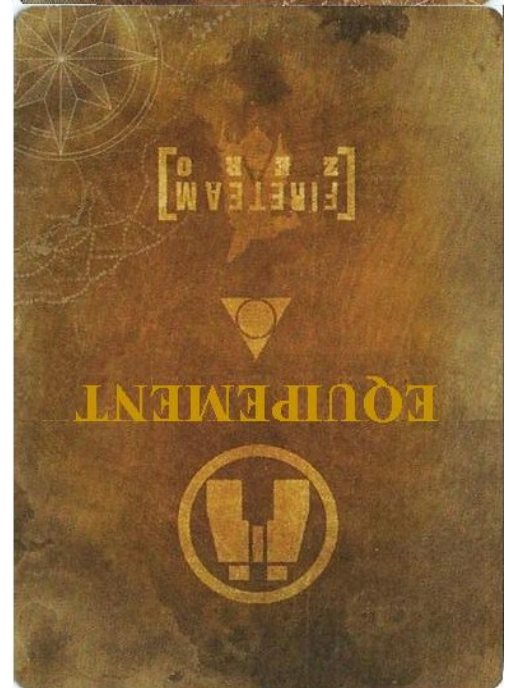
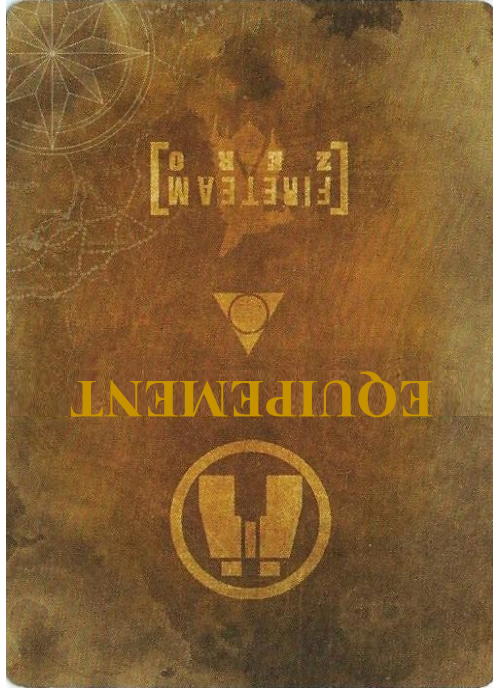
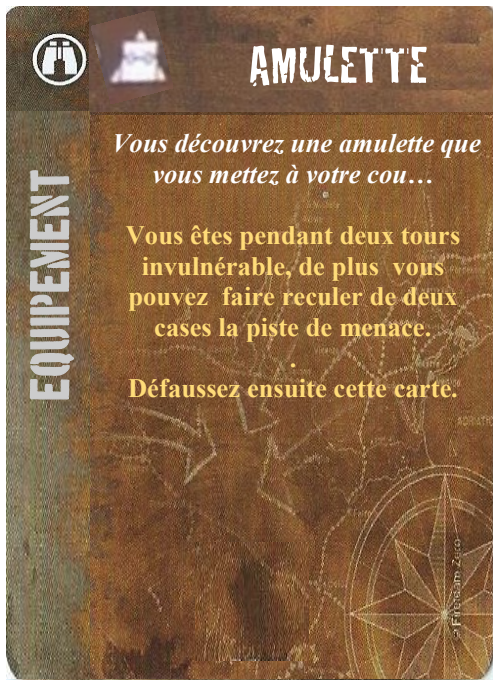
[FIRETEAM] [Z E R O]

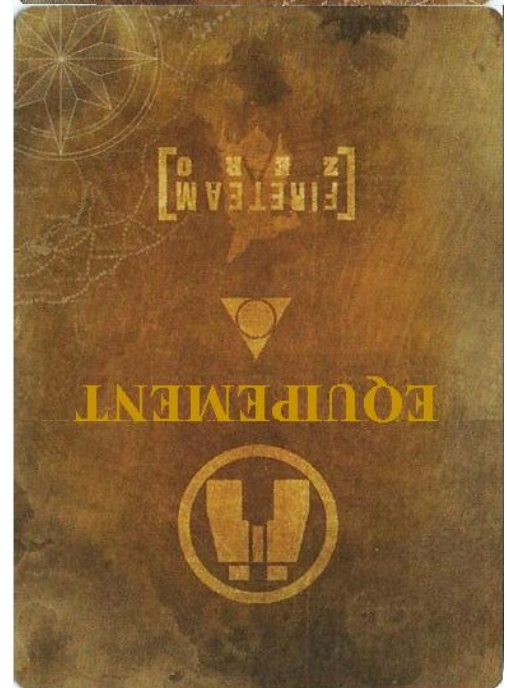
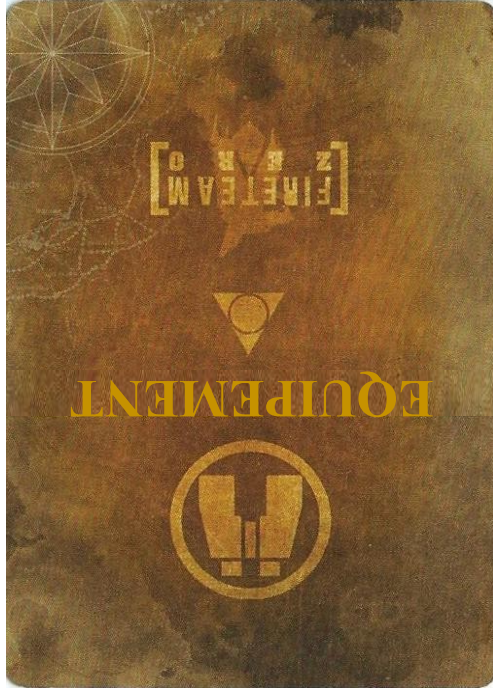
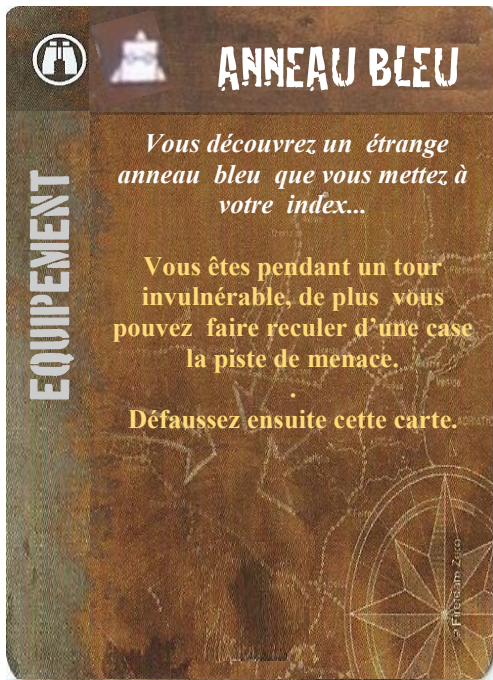
EQUIPEMENT













  **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 O

**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 O

**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 E 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 E 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

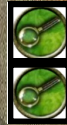
*Lorsque le spécialiste désigné récupère deux indices!*

*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 !*

OCCULTISTE

### 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 /**

**TIR DESTRUCTEUR**

**ATTAQUE**


**2** Monstre

**4 / +R +1**

**TIR DE COUVERTURE**

**FIRSTTEAM**

**TREUR D'ELITE**



**FAIRE UNE PAUSE**

**TACTIQUE**

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

**TIR FOUROYANT**

**ATTAQUE**

**1**

**6 / +R +1**

**FAIRE UNE PAUSE**

**FIRSTTEAM**

**TREUR D'ELITE**



**TIR EXPLOSIF**

1  
4 / +R+3

**ATTAQUE**

**RIPOSTE**

2 Monstre


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

4 /

**TIR DE COUVERTURE**

[FIRETEAM]  
Z E R O

**TREUR D'ELITE**



**TIR FOUROYANT**

1  
6 / +R+1

**ATTAQUE**

**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]  
Z E R O

**TREUR D'ELITE**



**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]  
[Z E R O]

**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]  
[Z E R O]

**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**

**CHIEF DE GROUPE**

[FIRETEAM] [Z E R O]

**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 !**

**CHIEF DE GROUPE**

[FIRETEAM] [Z E R O]

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

[FIRETEAM]  
Z  
E  
R  
O

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

[FIRETEAM]  
Z  
E  
R  
O

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

[ FIBTEAM ]  
**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 !**

[ FIBTEAM ]  
**ARTIFICIER**  


**1** **GRENADES OFFENSIVES**

**4** **+R+5**

**ATTAQUE**

**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**




**ATTAQUE**


**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

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

© Hasbro Inc. 2014. Tous droits réservés.

[FIBTEAM  
Z E R O]

ARTIFICIER

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

© Hasbro Inc. 2014. Tous droits réservés.

[FIBTEAM  
Z E R O]

ARTIFICIER





