



**ULTRAWOMAN**  
**ROOKIE**

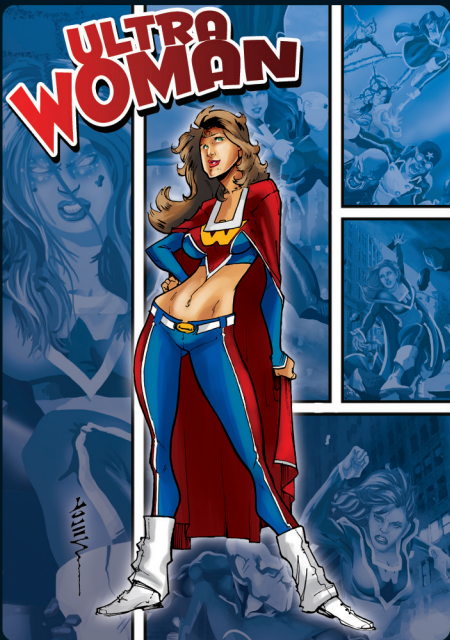


**ULTRAWOMAN**  
**ROOKIE**

















# ULTRA WOMAN







# ULTRAWOMAN

## VÉTÉRAN

014399-714766 - EPTEL00048 - 00 - PPT04P02000\_2  
0142\_230000 - INKJETPRO0000 - DESKTOPVET0000/XX  
02/23/2016 10:54:18 AM  
RIP:20161102/11 - 784007

001\_230000.AGM

BP06 - MATR00058 - PORTE 11 - MAGAZINE00047 7 31 00007  
clic 5017 1001 de 000007 MAGAZINE - 8000 000000 6,780000/0000







**ERINOX**  
**ROOKIE**























ΕΚΙΝΟΧ

ΔΕΤΕΡΑΝ

0123456789 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
0123456789 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
0123456789 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

0123456789 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
0123456789 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
0123456789 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ



ΕΚΙΝΟΧ

ΔΕΤΕΡΑΝ





# L'INTRÉPIDE



# L'INTRÉPIDE



# L'INTRÉPIDE



# L'INTRÉPIDE



# L'INTRÉPIDE





# L'INTRÉPIDE



# L'INTRÉPIDE



# L'INTRÉPIDE







## DÉFIBRILATEUR



Un Héros adjacent à un pion *Défibrilateur* qui réussit le test de MENTAL place un Héros mis K.O. sur un Espace libre adjacent au Défibrilateur.



Le Héros remis ainsi en jeu ne garde que 2 cartes Blessure en main et repioche toute sa Défausse.

Le pion *Défibrilateur* est ensuite retiré du jeu.

## TROUSSE DE SECOURS



Un Héros adjacent à un pion *Trousse de Secours* qui réussit le test de MENTAL retire 2 points de Dégât de sa Fiche d'Identité.

Le pion *Trousse de Secours* est ensuite retiré du jeu.

## AMBULANCE DÉTRUITE



Les deux Espaces sur lesquels est posé le pion *Ambulance Détruite* sont considérés comme occupés.



Si le test est réussi, lancez une Attaque à distance avec 3 dés de Pouvoir supplémentaires et infligez 1 Dégât supplémentaire.

Retirez ensuite le pion *Ambulance Détruite* de la partie.



# SIDEKICKS



**Pouvoir** ←

**Test de Recrutement** ←

**Santé** ←

← **Vitesse**

← **Attaque**

← **Défense**

← **Action**

Lorsqu'un Sidekick est recruté, sa carte d'identité est placée sous la fiche d'identité du Héros. Un Héros peut avoir jusqu'à deux Sidekicks.

A central Sidekick card is shown with a woman's portrait. Six arrows point from the card to labels: 'Pouvoir' (top), 'Test de Recrutement' (left), 'Santé' (bottom-left), 'Vitesse' (right), 'Attaque' (bottom-right), and 'Action' (bottom). The card itself has a yellow header with text, a portrait of a woman, and five colored circles with numbers: 4 (yellow), 2 (green), 2 (red), 5 (blue), and 2 (purple).

## LES SCIENTIFIQUES



Un Hero adjacent à un  
*scientifique* retire 1 dé à ses tests  
de MENTAL.



Si le test est réussi, déplacez  
les pions *Scientifique* qui vous  
sont adjacents de 2 zones.

## PERSONNEL HOSPITALIER

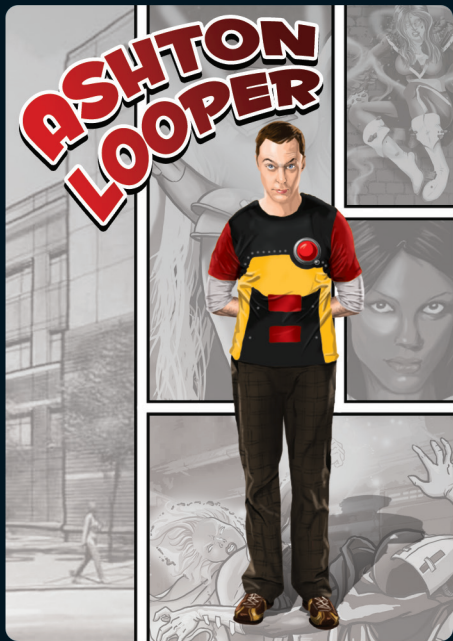


Les Héros adjacents à un pion *Personnel Hospitalier* sont mis Hors de Combat s'ils ont 4 cartes Blessure en main au lieu de 3

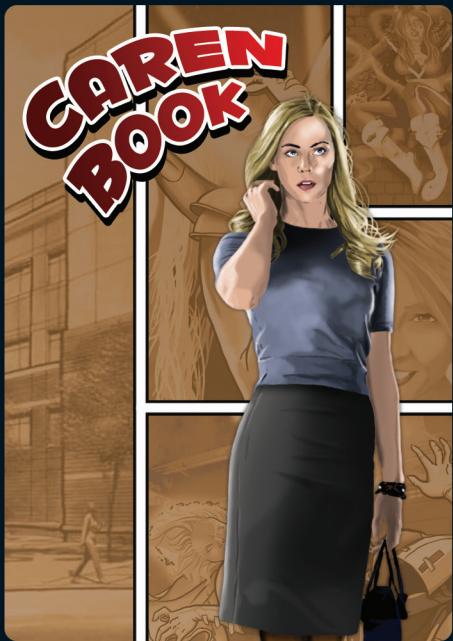


Si le test est réussi, déplacez les pions *Personnel Hospitalier* qui vous sont adjacents de 2 zones.

# ASHTON LOOPER



# CAREN BOOK



# KURT GOEBLING



# CLAIRE CHURCH

