

**Mission 4: GUERRE DE CHAPELLE**

				#			
<b>A OFFICIER</b> LACHE / RETRANCHE / GARDE	4	+2	2	+2	3	4	
<b>B SOLDAT</b> GARDE DU CORPS / RETRANCHE / GARDE	4	2	+2	3	+2	4	16
<b>C ZOMBI</b> CHAIR A CANON / TENACE	-	-	5	+4	7	12	
<b>D EXPERIENCE 6XX</b> CHAIR A CANON	-	-	6	+6	6	8	
<b>E EXPERIENCE 6XX</b> CHAIR A CANON / INVASIF	-	-	6	+6	6	8	
<b>F EXPERIENCE 601</b> 2 BLESSURES / RAPIDE	-	-	8	+4	6	4	
<b>G BOMBE TRAQUEUSE</b> PROTECTION ABLATIVE / BOMBE / PAS DE BRAS / POURSUITE				6	4		
<b>H ZOMBI</b> CHAIR A CANON / TENACE / INVASIF	-	-	5	+4	7	12	
<b>I SCIENTIFIQUE</b> LACHE / INTENSIFICATION !	-	-	-	2	8		
<b>J VRILPANZER</b>				Cf. carte	2		
<b>Vrilmeister GISELA GRUBER</b>				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.

RB131

**INGÉNIERIE ALLEMANDE**

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

**PROGRESSION**

+1 au Mouvement de base.

Hans 5 SG097