

————— ACTION —————

SPRINT - Lorsque ce Héros choisit l'action déplacement, il peut bouger de 2 Régions.

————— ACTION —————

ECLAIR - Pour 2 actions vous pouvez réduire le niveau de menace de la région où vous êtes de 3.

————— PASSIVE —————

RECOMPOSITION - Quand une région est détruite, regagnez tous vos points de vie.

————— PASSIVE —————

PROTECTEUR - Si vous êtes dans la capitale vous pouvez la défendre, mais cela coûte 2 points de vie.

————— ACTION —————

RAPPEL- Déplacez vous jusqu'au Ruines.

————— ACTION —————

RETRAITE - Déplacez vous jusqu'à la Capitale.

————— ACTION —————

REPARER - Vous pouvez restaurez une région détruite. Retirez la carte destruction, et mettez son niveau de menace à 1, en contrepartie toutes les autres régions voient leur niveau de menace augmenter de 1.

————— PASSIVE —————

DIVINATION - Si vous ne commencez pas votre tour sur la Capitale, vous pouvez payez 1 point de vie pour regarder les 2 prochaines cartes du paquet tour.

————— PASSIVE —————

MARTYR - Vous pouvez recevoir les blessures reçues par un héros situé au plus à une région de vous.

————— PASSIVE —————

DEPLOIEMENT - Gagnez une action additionnelle si un autre Héros est dans la Capitale

————— ACTION —————

APPEL DE LA NATURE - Déplacez vous jusqu'à la Forêt.

————— ACTION —————

COMMANDEMENT - Pour 2 actions vous pouvez déplacer un autre Héros d'une région.

————— ACTION —————

SOIN - Une fois par tour ce Héros peut regagnez 1 point de vie, ou redonnez 1 point de vie à un autre Héros situé sur la même région ou sur une région adjacente.

————— PASSIVE —————

AMITIE - Vous pouvez dépenser une action pour utiliser la capacité d'une région adjacente (action seulement).

————— PASSIVE —————

BERSERK - Vous pouvez sacrifier un deuxième point de vie pour obtenir une cinquième action.

————— PASSIVE —————

VOL - Quand un Dire Enemy est pioché, vous pouvez vous déplacer sur la région attaquée et défendre pour 3 points de vie.

— PASSIVE —

ASSASSINATION - Une fois par tour quand vous Défendez, vous pouvez faire comme si la carte ennemie n'avait pas été piochée. Placez la carte sous votre Héros, à la fin du round replacez la carte dans le paquet tour.

— PASSIVE —

TIR A DISTANCE - Vous pouvez Défendre et secourir la région adjacente à vous dans le sens des aiguilles d'une montre.

— PASSIVE —

RANIMER - En défense, vous pouvez sacrifier un autre point de vie, soit pour redonner 1 point de vie à n'importe quel autre Héros, soit pour baisser le niveau de menace de la région ou vous êtes de 1.

ENCHANTEMENT - Pour 2 actions, vous pouvez réduire le niveau de menace d'une région extérieure de 1.

TEMPÊTE DE SABLE - Cela coûte 2 actions de quitter le desert.