







Morsure de l'Hiver



AVANTAGE DU HÉROS





Oni



Choisissez 1 Héros à portée qui gagne le pion Avantage du Héros. Vous pouvez changer de bénéficiaire au début de chaque TH. Un Héros avec ce pion gagne +1 100 lors de ses Actions d'Attaque.

Portée : Tuile







Dégâts : 1, Portée : 3











+1 🕮



une case orthogonalement adjacente à la première. Les

Attaque, Terre, Focus Attaquez 1 case à portée. Cette attaque affecte également

Capitaines touchés sont mis







+3 👊



+2 👊



+1 🕮



Oui

Dégâts : 1, Portée : 3

Attaque, Terre, Focus Attaquez 1 case à portée. Cette

attaque affecte également une case orthogonalement adjacente à la première. Les Capitaines touchés sont mis

À Terre.











Oui





Attaquez 1 case à portée. Cette attaque affecte également 3 cases adjacentes alignées comme ce schéma l'indique. Le cône peut être orienté dans n'importe quelle direction.

Attaque, Feu, Focus











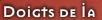


Attaque, Feu, Focus Attaquez 1 case à portée. Cette attaque affecte également 3 cases adjacentes alignées comme ce schéma l'indique. Le cône peut être orienté dans n'importe quelle direction.











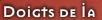






Attaque, Air, Focus

Attaquez 1 cible à portée. Pour chaque Persistant supprimé, cette attaque affecte 1 cible supplémentaire située à 2 cases maximum de la cible précédente. La Réserve de Dés n'est lancée qu'une seule fois.











Attaque, Air, Focus

Attaquez 1 cible à portée. Pour chaque Persistant supprimé, cette attaque affecte 1 cible supplémentaire située à 2 cases maximum de la cible précédente. La Réserve de Dés n'est lancée qu'une seule fois.

POIGHE DU GLACIER













Oui



Glace, Persistant

Placez le pion Poigne du Glacier dans une case à portée, il désigne le centre d'une zone de 3X3. Entrer dans une case de cette zone coûte 2 PM. Les Héros ciblant un ennemi dans la zone gagnent -2SR lors de leurs Actions d'Attaque.

















Portée : 2

Persistant

Chaque attaque à Distance ciblant un Héros à portée voit son SR augmenter de 2.











Oui



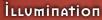
Vous ignorez 1 Dégât par Tour des Héros.

















seule fois.

Réserve de Dés n'est lancée qu'une



O +2 III

Dégâts : 1, Portée : 4

Arcane, Attaque, Focus
Supprimez n'importe quel nombre
de Persistant. Pour chaque
Persistant supprimé, vous pouvez
attaquer une cible à portée. La
Réserve de Dés n'est lancée qu'une
seule fois.









Supprimez tous vos Persistant. Pour chaque Persistant supprimé, vous récupérez 1 Vitalité et réduisez votre Menace d'1.







Oui





SCEAU ARCATIQUE

















+1 🐠

Arcane, Attaque, Focus Attaquez 1 cible à portée. Si cette attaque touche, vous récupérez 2 Vitalité.























Oui



Choisissez 1 case vide à 3 cases de portée. Placez votre Héros sur cette case. N'est pas considéré comme un Mouvement.







SPRINT



COURSE













Dégâts : 1

Arcane, Persistant

À jouer sur une cible ayant subit des Dégâts de Siphon lors de ce TH, la cible gagne un DdT qui inflige 1 Dégât lors de chaque Phase de Bilan et vous fait récupérer 1 Vitalité. Lorsque la cible est tuée ce **Persistant** est supprimé.





