

### FINE LAME

Votre Héros attaque sans avoir à jouer une arme

*Utilisation une fois par tour et par Héros*



### TEMPETE DE SABLE

Le joueur choisi un terrain rouge où se trouve des Héros adverses (hors combat). Ils sont tous déplacés jusque 2 cases. (Peu importe les routes)

*Utilisation autant de fois que l'on peut fournir de provisions nécessaires*

2

### LANGUE DE FEU

Le Héros mâle reçoit +3 en force lors d'un combat.

*Utilisation autant de fois que l'on peut fournir de provisions nécessaires*

3



### FINE LAME

Votre Héros attaque sans avoir à jouer une arme

*Utilisation une fois par tour et par Héros*



### RESISTANCE

Votre Héros femelle n'est pas retirée du plateau après avoir perdu un combat.

*Utilisation autant de fois que l'on peut fournir de provisions nécessaires*

2

### CHAINE DE FLAMMES

+1 en force pour chaque 2 cartes de faction rouge ou universelles (mercenaires ou artefact légendaire).

*Utilisation autant de fois que l'on peut fournir de provisions nécessaires*

3

