
















<b>CALIGAR</b> <i>Healer Support</i> 10 PV 	<b>Healing Word</b> (passif) <p>Quand un héros allié se restaure dans ta zone, il gagne 1 PV bonus.</p> <p>Quand tu te restaures, tu peux soigner un héros dans ta zone à ta place.</p>	<b>Bless</b> <p>Un héros dans ta zone gagne +2 attaque.</p>	<b>Cure</b> <p>Soigne 3. Soigne 2.</p>	<b>Rebuke</b> <p><b>Interruption.</b></p> <p>Lorsqu'un héros ennemi révèle une carte action, tu peux défausser ta carte pour <b>assommer</b> ce héros.</p>	<b>Resurrect</b> <p>Recherche dans ta défausse ou ta pioche une carte héros. Mets ce héros en jeu dans ta zone. Immédiatement, tu peux assigner une carte action à ce héros.</p>
<b>BALDWIN</b> <i>Disruptor Support</i> 9 PV 	<b>Healing Word</b> (passif) <p>Après avoir utilisé une capacité de Baldwin, tous les autres héros alliés dans ta zone gagnent +1 attaque.</p>	<b>Syncopate</b> <p><b>Assomme</b> un héros ennemi dans ta zone. Tu peux activer un autre héros allié dans ta zone.</p>	<b>Contra Dance</b> <p>Cible un héros dans ta zone et un héros dans une zone adjacente.</p> <p>Echange leurs positions.</p>	<b>Aria</b> <p><b>Zone</b> : soigne 2.</p> <p>Les attaques à distance ennemies ne peuvent pas cibler des héros alliés ou des structures dans ta zone.</p>	<b>Cadenza</b> <p><b>Zone</b> : attaque 4 magik.</p> <p><b>Touche</b> : assomme et étourdis.</p>
<b>GAVRIIL</b> <i>Support</i> 7 PV 	<b>Protector</b> (passif) <p>Quand tu bouges : +1 bouclier à un autre héros dans ta zone d'arrivée.</p>	<b>Divine Wind</b> <p>Tu peux bouger. Tu peux bouger.</p>	<b>Leap of Faith</b> <p><b>Interruption.</b></p> <p>Donne +1 bouclier à un héros allié ciblé dans une zone adjacente et échange ta position avec lui. Redirige l'action interrompue sur toi, si possible.</p>	<b>Consecrate</b> <p>Les ennemis dans ta zone doivent bouger.</p> <p>Les autres héros alliés dans ta zone peuvent bouger.</p>	<b>Salvation</b> <p><b>Interruption.</b></p> <p>Bouge directement dans une zone où se trouve un héros allié. Assomme un héros ennemi. Un héros allié dans cette zone peut être activé.</p>

<p><b>KEN OBI</b> Support Striker 9 PV</p> 	<p><b>Become the Master</b> (passif)</p> <p>Ken Obi dépense -1 PO pour gagner un niveau.</p> <p>Quand tu es niveau 4, tu gagnes +1 à toutes tes attaques de façon permanente (sans jeton).</p>	<p><b>2-Hit</b></p> <p>Attaque 3. Attaque 2.</p>	<p><b>Mantra</b></p> <p>Soigne 3.</p> <p>La valeur de défense de cette carte est égale à ton niveau.</p>	<p><b>Bokken</b></p> <p>Attaque 4.</p> <p><b>Touche</b> : si tu es niveau 4, assomme.</p>	<p><b>Demonstrate</b></p> <p>Attaque 4.</p> <p><b>Touche</b> : un autre héros allié dans ta zone gagne un niveau, si possible.</p>
<p><b>CERALIN</b> Pure Tank 10 PV</p> 	<p><b>Heavy Armor</b> (passif)</p> <p>Tu gagnes +1 à la valeur de défense de tes cartes action contre les attaques physiques.</p>	<p><b>Charge</b></p> <p>Tu peux bouger. Attaque 4.</p>	<p><b>Shield Bash</b></p> <p><b>Assomme</b> un héros ennemi dans ta zone.</p> <p>Tu ne peux pas être assommée.</p>	<p><b>Challenge</b></p> <p><b>Interruption.</b></p> <p>Les attaques ennemies qui ciblent des héros alliés dans ta zone doivent te cibler toi à la place, si possible.</p>	<p><b>Triumph</b></p> <p>Tous les héros alliés* dans ta zone doivent immédiatement lancer une attaque 4.</p> <p><i>*Ceralin est concernée. Ne pas confondre « héros alliés » et « autres héros alliés ».</i></p>
<p><b>CYRUS</b> Healer Tank 9 PV</p> 	<p><b>Holy Aura</b> (passif)</p> <p>Après avoir utilisé une capacité de Cyrus, un autre héros allié dans ta zone gagne +1 bouclier.</p>	<p><b>Guardian</b></p> <p>Attaque 4 magique.</p> <p>+1 bouclier à un autre héros.</p>	<p><b>Lay on Hands</b></p> <p><b>Interruption.</b></p> <p>Soigne 3. La cible ne peut pas être étourdie, immobilisée ou assommée.</p>	<p><b>Holy Smite</b></p> <p>Attaque 3 – Perce 1.</p> <p><b>Touche</b> : assomme.</p>	<p><b>Divine Shield</b></p> <p><b>Interruption.</b> Tu gagnes +10 bouclier.</p> <p><b>Concentration</b> : défausse tous tes jetons bouclier. Attaque X magique. (X = le nombre de jetons défaussés)..</p>




<p><b>BLAKE</b> <i>Shield Tank</i> 8 PV</p> 	<p><b>Dark Mante</b> (passif)</p> <p>La première fois que Blake perd des jetons bouclier à chaque manche, tu infliges drain 1. A la fin de la phase d'action, si tu n'as pas de jetons, gagne +1 bouclier.</p>	<p><b>Befoul</b></p> <p>Tu gagnes +1 bouclier.</p> <p>Pour chaque jeton bouclier sur Blake, retire 1 jeton attaque <b>ou</b> 1 jeton bouclier à un héros ennemi <b>ou</b> drain 1.</p>	<p><b>Unholy Smite</b></p> <p>Attaque 2.</p> <p><b>Touche</b> : drain 4</p>	<p><b>Dread Steel</b></p> <p><b>Zone</b> : attaque 3 magik.</p> <p><b>Touche</b> : tu gagnes +1 bouclier pour chaque ennemi* touché.</p> <p><i>*Structures comprises.</i></p>	<p><b>Demoralize</b></p> <p><b>Interruption.</b> Tu gagnes +5 bouclier. Si tu interromps une attaque contre un héros allié dans ta zone, tu rediriges l'attaque contre toi, si possible. Dain 1 pour chaque jeton bouclier défaussé.</p>
<p><b>AGATHA TRUNCH</b> <i>Mobile Tank</i> 10 PV</p> 	<p><b>Momentum</b> (passif)</p> <p>A chaque fois que tu bouges, gagne +1 attaque sur tes <b>attaques physiques</b> jusqu'à la fin de la manche.</p>	<p><b>Bull Rush</b></p> <p>Tu dois bouger.</p> <p>Bouge un héros ennemi dans ta zone d'arrivée vers une zone adjacente.</p>	<p><b>Gore</b></p> <p>Attaque 3. Attaque 3.</p> <p>Ces attaques doivent cibler le même ennemi.</p> <p><i>Rappel : une structure est un ennemi.</i></p>	<p><b>Labyrinth</b></p> <p><b>Zone</b> : attaque 3 magik.</p> <p><b>Touche</b> : étourdis.</p>	<p><b>Stampede</b></p> <p>Tu dois bouger. <b>Zone</b> : attaque 3. Tu dois bouger. <b>Zone</b> : attaque 2.</p>
<p><b>LONGSHANKS</b> <i>Sustaining Brawler</i> 10 PV</p> 	<p><b>Pirate Booty</b> (passif)</p> <p>A chaque fois activation, tu peux payer 1 PO pour gagner +1 attaque jusqu'à la fin de l'action en cours.</p>	<p><b>Plunder</b></p> <p><b>Zone</b> : attaque 3.</p> <p><b>Touche</b> : Gagne 1 PO pour chaque ennemi affecté.</p>	<p><b>Avast</b></p> <p>Attaque 2.</p> <p><b>Touche</b> : assommé et immobilisé.</p>	<p><b>Grog</b></p> <p>Soigne 5 à Longshanks.</p> <p>Tu es étourdi.</p>	<p><b>Broadside</b></p> <p>Attaque 3 à <b>distance</b>. Attaque 3 à <b>distance</b>. Attaque 3 à <b>distance</b>.</p>



<b>VLADIATOR</b> <i>Physical Brawler</i> 10 PV 	<b>Rage</b> (passif)  Pour chaque tranche de 4 PV en moins, tu gagnes +1 attaque à toutes tes attaques.	<b>Smash</b>  <b>Concentration.</b>  Attaque 6.	<b>Berserk</b>  Attaque 5.  Double le bonus d'attaque de ton passif Rage lors de cette action.	<b>Cleave</b>  Attaque 4.  <b>Touche :</b> si la cible est tuée, attaque 4.	<b>Whirlwind</b>  <b>Zone :</b> attaque 7.
<b>FELIX</b> <i>Duelist Brawler</i> 9 PV 	<b>En Garde</b> (passif)  Tu gagnes +1 attaque si aucun héros allié est présent dans ta zone.	<b>Lunge</b>  Attaque 4 – Perce 2.	<b>Remise</b>  Attaque 2. Attaque 2. Attaque 2.	<b>Riposte</b>  <b>Interruption.</b>  Attaque 3.	<b>To the Pain</b>  Un héros dans ta zone bouge avec toi dans l'arène de duel (aucune adjacence). Quand un des deux héros est tué, bouge le héros survivant vers son BIT.
<b>MOTLEY</b> <i>Disruptor Brawler</i> 10 PV 	<b>En Garde</b> (passif)  Les cartes Parry qui te sont assignées gagnent <b>interruption.</b>	<b>Suplex</b>  Attaque 4.  <b>Touche :</b> bouge le héros ciblé vers une zone adjacente.	<b>Flurry</b>  Attaque 4. Attaque 3 magique.  Les héros ennemis ne peuvent pas utiliser interruption durant cette action.	<b>Aikido</b>  <b>Interruption.</b>  Quand une attaque doit te cibler, elle cible l'attaquant à ta place*, si possible.  <i>*Retour à l'envoyeur !</i>	<b>Nirvana</b>  Soigne-toi intégralement.  Les ennemis dans ta zone ne peuvent pas attaquer pendant le tour où cette capacité est révélée.

<b>RUNIKA</b> <i>Magic Brawler</i> 8 PV 	<b>Master Armiger</b> (passif) <p>Tes 3 artéfacts sont tous actifs au début de la partie. Quand un ennemi te touche avec une attaque, retourne un artéfact. Quand tu te restaures ou respawn, réactive-les tous.</p>	<b>Laser</b> <p>Attaque 3 magique.</p> <p>Attaque 3 magique à <b>distance</b>.</p> <p>Ces attaques doivent cibler des ennemis différents.</p>	<b>Impact</b> <p>Attaque 3.</p> <p>Si <i>Autodeflector</i> est actif, cette carte gagne <b>interruption</b>.</p>	<b>Explode</b> <p>Attaque 4 magique.</p> <p>Si <i>Shield Amulet</i> est actif, cette attaque gagne <b>zone</b>.</p>	<b>Overload</b> <p><b>Zone</b> : attaque 4 magik.</p> <p>Tu peux retourner des artéfacts actifs. Pour chacun d'entre eux, gagne +2 attaque pour cette attaque (<i>maximum 10 dégâts magiques donc</i>).</p>
<b>DOLGOLAE</b> <i>Anti-Tank Brawler</i> 10 PV 	<b>Square Meal</b> (passif) <p>Tu gagnes +2 attaque contre les ennemis dont les PV sont au maximum de leur jauge.</p>	<b>Gnaw</b> <p>Attaque 2.</p> <p><b>Touche</b> : attaque 3. Tu dois cibler le même ennemie.</p>	<b>Lick</b> <p>Attaque 1 à <b>distance</b> – Perce 4.</p> <p><b>Touche</b> : étourdis.</p>	<b>Chomp</b> <p>Attaque 4.</p> <p><b>Touche</b> : si cette attaque inflige 5 dégâts ou plus, assomme.</p>	<b>Om Nom Nom</b> <p>Attaque 7.</p> <p><b>Touche</b> : si cette attaque tue un héros ennemi, soigne-toi intégralement et gagne +3 attaque.</p>
<b>RABOCSE SAMOHT</b> <i>Solo Bruiser</i> 9 PV 	<b>Unholy Presence</b> (passif) <p>Les héros ennemis dans sa zone ne peuvent pas regagner de PV perdus.</p>	<b>Hellfire</b> <p><b>Zone</b> : attaque 5 magik.</p> <p>Les héros alliés sont aussi affectés.</p>	<b>Paralyse</b> <p>Cible un héros ennemi dans ta zone. Assomme-le. Retire-lui tous ses jetons boucliers.</p>	<b>Dark Claw</b> <p>Attaque 4.</p>	<b>Doom</b> <p><b>Concentration</b>.</p> <p>Réduis les PV de chaque héros ennemi dans ta zone à 0.</p>




<b>BOREAS</b> <i>Precision Brawler</i> 10 PV 	<b>Favored Enemy</b> (passif) <p>Au début de la partie, désigne un héros ennemi. Tu gagnes +2 attaque contre cet ennemi durant toute la partie.</p>	<b>Bolas</b> <p>Attaque 3 à <b>distance</b>.</p> <p><b>Touche</b> : immobilise.</p>	<b>Double Strike</b> <p>Attaque 3. Attaque 3.</p>	<b>Bear Trap</b> <p><b>Camouflage.</b></p> <p>Bouge le jeton <i>piège</i> dans ta zone. Quand un héros ennemi entre dans cette zone, il est immobilisé, assommé.</p>	<b>Dispatch</b> <p>Bouge vers la zone de ton ennemi désigné.</p> <p>Attaque 6.</p> <p>La cible de cette attaque doit être ton ennemi désigné.</p>
<b>KUNOICHI</b> <i>Precision Striker</i> 9 PV 	<b>Know your Enemy</b> (passif) <p>A la fin de chaque phase d'action, chaque héros ennemi dans ta zone reçoit une <i>marque de la mort</i>. Tu gagnes +2 attaque contre un ennemi marqué.</p>	<b>Fade Away</b> <p><b>Camouflage.</b></p> <p>Tu peux bouger.</p>	<b>Backstab</b> <p>Attaque 4.</p> <p><b>Touche</b> : si le héros ciblé est marqué, attaque 2 contre lui.</p>	<b>Garrote</b> <p>Attaque 3.</p> <p><b>Touche</b> : si le héros ciblé est marqué, assomme.</p>	<b>Deathstroke</b> <p>Attaque 3.</p> <p><b>Touche</b> : si le héros ciblé est marqué, il est tué.</p>
<b>JaFox</b> <i>Control Assassin</i> 9 PV 	<b>Lycanthropy</b> (passif) <p>Si une carte <b>loup-garou</b> est active sur JaFox :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- A la fin de la phase de mouvement, gagne +2 attaque.</li> <li>- A la fin de phase de lvl-up, soigne 2 à Jafox.</li> </ul>	<b>Prowl</b> <p><b>Interruption</b> : <b>Camouflage.</b></p> <p><b>Concentration</b> : tu peux bouger.</p>	<b>Howl</b> <p><b>Zone</b> : attaque 2 magik.</p> <p><b>Touche</b> : immobilise.</p>	<b>Drag Away</b> <p>Attaque 2 – pierce 1.</p> <p><b>Touche</b> : tu peux bouger avec ta cible.</p>	<b>Blood Moon</b> <p>Récupère toutes les cartes <b>loup-garou</b> dans ta main. Tu gagnes +2 attaque et soigne 2 à Jafox. Tous les ennemis subissent 1 dégât et gagnent 1 jeton froid.</p>





<p><b>AHANANSKI</b> Pure Assassin 8 PV</p> 	<p><b>Skitter</b> (passif)</p> <p>Immédiatement après l'activation des structures (et des capa. de concentration), si aucun héros ennemi n'est présent sur ta case, tu peux bouger.</p>	<p><b>Web</b></p> <p>Tous les héros ennemis présents dans ta zone sont immobilisés.</p> <p>Attaque 4.</p>	<p><b>Twin Fangs</b></p> <p>Attaque 3.</p> <p><b>Touche</b> : attaque 2.</p> <p><b>Touche</b> : immobilise.</p>	<p><b>Lurk</b></p> <p><b>Camouflage.</b></p> <p>Attaque 3.</p>	<p><b>Devour</b></p> <p>Attaque 5.</p> <p><b>Touche</b> : immobilise.</p> <p>Concentration : si tu es seule avec un héros ennemi, tu peux récupérer cette carte en main.</p>
<p><b>DAPHNE BLEIK</b> Mobile Assassin 8 PV</p> 	<p><b>Vengeance</b> (passif)</p> <p>Quand un autre héros allié ou une structure est touché, gagne +1 attaque. Tu peux interrompre et t'activer.</p>	<p><b>Ghostform</b></p> <p><b>Interruption.</b></p> <p>Ta jauge de PV ne peut pas être affectée jusqu'à ta prochaine activation.</p> <p>Tu es cependant toujours affectée par les effets de touche.</p>	<p><b>Grave Touch</b></p> <p>Attaque 3 magique.</p> <p><b>Touche</b> : gagne +1 attaque le héros ennemi ciblé gagne 1 jeton de froideur. Tu peux bouger.</p>	<p><b>Wither</b></p> <p>Attaque 3 magique – perce 2.</p>	<p><b>Wail</b></p> <p>Bouge dans la zone de n'importe quel héros ennemi. Tous les héros ennemis présents qui ont 3 PV ou moins sont tués. Étourdis tous les héros ennemis présents dans cette zone.</p>
<p><b>SEDUSA</b> Tricky Specialist 9 PV</p> 	<p><b>Stony Glare</b> (passif)</p> <p>A la fin de chaque phase d'action, un héros ennemi dans ta zone gagne un jeton <i>pierre d'effroi</i>. Quand un ennemi gagne un troisième jeton, il est tué immédiatement.</p>	<p><b>Constrict</b></p> <p>Attaque 4.</p> <p><b>Touche</b> : immobilise.</p>	<p><b>Slither</b></p> <p>Assomme un héros ennemi dans ta zone ou dans une zone adjacente. Si ce héros porte un jeton <i>pierre d'effroi</i>, tu peux bouger vers sa zone.</p>	<p><b>Gaze</b></p> <p><b>Interruption.</b></p> <p>Quand un héros ennemi te touche avec une attaque, il gagne un jeton <i>pierre d'effroi</i>.*</p> <p><i>*Actif jusqu'à la prochaine activation hein.</i></p>	<p><b>Petrify</b></p> <p><b>Zone</b> : attaque 5 magik.</p> <p><b>Touche</b> : tous les héros ennemis affectés gagnent un jeton <i>pierre d'effroi</i>.</p>

<b>LORD EMBA FYE</b> <i>Regenerating Striker</i> 8 PV 	<b>Blood Drain</b> (passif) <p>Les attaques sur cartes basiques gagnent :</p> <p><b>Touche :</b> si un héros ennemi est blessé, soigne 1 à Lord Emba Fye.</p>	<b>Siphon</b> <p>Attaque 5.</p> <p><b>Touche :</b> si le héros ennemi est blessé, récupère autant de PV que de dégâts infligés.</p>	<b>Bat Form</b> <p><b>Interruption.</b></p> <p>Tu peux bouger.</p> <p>Si c'est ton tour, attaque 3 magique et <b>à distance.</b></p>	<b>Blood Boil</b> <p>Attaque 3 magique.</p> <p><b>Touche :</b> immobilise.</p>	<b>Exsanguinate</b> <p>Attaque 5 magique.</p> <p>Si tu as encore au moins 4 PV, tu peux en perdre 3 pour relancer cette attaque.*</p> <p><i>*Autant de fois que souhaité donc.</i></p>
<b>KRISTOF</b> <i>Utility Striker</i> 8 PV 	<b>Lasher</b> (passif) <p>Tes attaques basiques « Strike » ont +1 attaque.</p>	<b>Whiplash</b> <p>Attaque 3 <b>à distance.</b></p> <p><b>Touche :</b> bouge le héros ciblé vers ta zone.</p>	<b>Holy Water</b> <p>Choisis :</p> <p>Attaque 4 magique. ou Soigne 4.</p>	<b>Stake</b> <p>Attaque 3 – perce 3.</p> <p>Gagne +2 attaque pour cette action si les PV du héros ciblé sont supérieurs aux tiens.</p>	<b>Vanquish</b> <p><b>Zone :</b> attaque 5 magik.</p> <p><b>Zone :</b> soigne 4.</p>
<b>KERRICK</b> <i>Flex Magic Striker</i> 8 PV 	<b>Spellbook</b> (passif) <p>Quand tu es activé, avant de révéler ta carte action, tu peux l'échanger avec une carte <b>sorcier</b> dans ta main.</p>	<b>Pulse</b> <p><b>Zone :</b> attaque 5 magik.</p>	<b>Prism Bolt</b> <p>Attaque 4 magique et <b>à distance.</b></p> <p><b>Touche :</b> étourdis.</p>	<b>Blink</b> <p><b>Interruption.</b></p> <p>Tu peux bouger.</p>	<b>Meteo</b> <p><b>Concentration.</b></p> <p><b>Zone :</b> attaque 5 magik dans ta zone et dans toutes les zones adjacentes.</p>



<p><b>CYNTHIA</b> Pure Magic Striker 8 PV</p> 	<p><b>Fan the Flames</b> (passif)</p> <p>Quand tu te restaures, tu gagnes aussi +3 attaque.</p>	<p><b>Fireball</b></p> <p><b>Zone :</b> attaque 3 magik et à <b>distance</b>.</p>	<p><b>Combust</b></p> <p>Attaque 4 magique – perce X.</p> <p>X est égal au nombre de jetons +1 attaque sur elle.</p>	<p><b>Fire Shield</b></p> <p><b>Interruption.</b></p> <p>Quand un héros ennemi te touche avec une attaque au CaC, inflige 3 dégâts à ce héros (ignore les jetons +X attaque ainsi que la défense de la cible).</p>	<p><b>Inferno</b></p> <p><b>Zone :</b> attaque 3 magik.</p> <p><b>Zone :</b> attaque 4 magik.</p>
<p><b>DAZEEM</b> Magic Disruptor 8 PV</p> 	<p><b>Winter's Chill</b> (passif)</p> <p>Quand tu touches un héros ennemi avec une attaque, il gagne 1 jeton froideur*.</p> <p><i>*Rappel : jetons froideur défaussés à la fin de l'activation du héros.</i></p>	<p><b>Freeze</b></p> <p>Attaque 3 magique et à <b>distance</b>.</p> <p><b>Touche :</b> le héros ciblé gagne 1 jeton froideur.</p>	<p><b>Blizzard</b></p> <p><b>Zone :</b> attaque 3 magik.</p> <p><b>Touche :</b> immobilise.</p>	<p><b>Ice Wall</b></p> <p>Tu peux bouger. Bouge le jeton <i>mur de glace</i> sur un couloir reliant ton espace à un espace adjacent. Ces deux espaces ne sont plus considérés adjacents.</p>	<p><b>Absolute Zero</b></p> <p>Tous les héros ennemi dans ta zone gagnent 2 jetons froideur. Quand un héros ennemi dans ta zone subit des dégâts, il est immédiatement tué s'il porte des jetons froideur.</p>
<p><b>STERLING</b> Ranged Striker 7 PV</p> 	<p><b>Deadly Aim</b> (passif)</p> <p>Si tu n'as pas bougé cette manche, tes attaques sur tes cartes basiques gagnent « à <b>distance</b> ».</p>	<p><b>Snap-Shot</b></p> <p>Attaque 4 à <b>distance</b>.</p> <p>Tu peux bouger.</p>	<p><b>Rapid Shot</b></p> <p>Attaque 3 à <b>distance</b>.</p> <p>Attaque 3 à <b>distance</b>.</p>	<p><b>Ready</b></p> <p>Récupère une carte <b>archer</b> dans ta défausse et ajoute-la à ta main.</p>	<p><b>Danger Zone</b></p> <p>Attaque 7 à <b>distance</b> – perce 2.</p>

<p><b>WHISPER</b> <i>Ranged Assassin</i> 7 PV</p> 	<p><b><i>Cloak of Shadows</i></b> (passif)</p> <p>S'il n'y a pas de héros ennemi dans ta zone, tu gagnes <b>camouflage</b>.</p>	<p><b><i>Thunderbolt</i></b></p> <p>Attaque 5 à <b>distance</b> – perce 1.</p> <p>Cette attaque ne peut pas cibler un héros dans ta zone.</p>	<p><b><i>Electrocute</i></b></p> <p>Attaque 4 à <b>distance</b>.</p> <p><b>Touche</b> : immobilise.</p>	<p><b><i>Aurora</i></b></p> <p>Attaque 2 à <b>distance</b>. <b>Touche</b> : étourdis.</p> <p>Attaque 2 à <b>distance</b>. <b>Touche</b> : étourdis.*</p> <p><i>*Rappel : les jetons étourdissement ne s'accumulent pas sur un héros.</i></p>	<p><b><i>Overload</i></b></p> <p><b>Concentration</b>.</p> <p>Attaque 5 à <b>distance</b> – perce 3.</p> <p><b>Touche</b> : S'il n'y pas de héros ennemi dans ta zone, la cible est immédiatement tuée.</p>
<p><b>PHIL ANGES</b> <i>Magic Disruptor</i> 9 PV</p> 	<p><b><i>Beyond the Pale</i></b> (passif)</p> <p>Tu peux utiliser les cartes action A, B et C des héros alliés morts et profiter de leurs pouvoirs lors de ton activation.</p>	<p><b><i>Bone Cage</i></b></p> <p>Attaque 3 magique – perce 2.</p> <p><b>Touche</b> : immobilise.</p>	<p><b><i>Bone Spirit</i></b></p> <p>Attaque 3 magique – perce 1.</p> <p><b>Touche</b> : la cible gagne 1 jeton froideur.</p>	<p><b><i>Freeze Soul</i></b></p> <p>Un héros ennemi présent dans ta zone ou dans une zone adjacente gagne 4 jetons froideur.</p>	<p><b><i>Bone Blizzard</i></b></p> <p><b>Zone</b> : attaque 5 magik – perce 1.</p> <p>Cette attaque inflige 1 dégât supplémentaire pour chaque jeton froideur que porte la cible.</p>