

REFERENCE CARD



TURN SEQUENCE

1. DEPLACEMENT VOUS POUVEZ DEPLACER UN HEROS
2. ACTION VOUS POUVEZ METTRE UN HEROS EN JEU OU UTILISEZ UN POUVOIR.
3. REVEIL REVEILLES UN HEROS ASSOMME DEPUIS UN TOUR.
4. PIOCHE DE POUVOIR PIOCHEZ UNE CARTE POUVOIR PAS PLUS DE 3 CARTES EN MAIN

HEROES



L	LEADER 1 PAR EQUIPE	SANTE NOMBRE DANS LE CARRE
F	FIGHTER 2 PAR EQUIPE	EVANOUISSEMENT ASSOMMER QUAND BLESSURES = 1/2 SANTE
S	SIDEKICK 2 PAR EQUIPE	BATTU QUAND BLESSURES = SANTE

MOVEMENT

-  **COURIR**
BOUGEZ DE X CASES ADJACENTES VIDES.
-  **VOLER**
BOUGEZ DE X CASES ADJACENTES MÊME A TRAVERS DES HEROS

POWERS USED ON YOUR TURN

ARRIVAL POWER
QUAND LE HEROS ARRIVE EN JEU
PAS POUR LE HEROS DE DEPART

-  **FORCE ATTACK**
ATTAQUE UN ENNEMI ADJACENT
-  **SPREAD ATTACK**
ATTAQUE TOUS LES ENNEMIS ADJACENTS
-  **RANGE ATTACK**
ATTAQUE N'IMPORTE QUEL ENNEMI
-  **STUN POWER**
ASSOMME UN ENNEMI POUR UN TOUR (VOIR CARTE)
-  **HEAL POWER**
SOIGNE (VOIR CARTE)
-  **CONSTANT POWER**
UTILISABLE CHAQUE TOUR N'IMPORTE QUAND (VOIR CARTE)

POWERS USED ON YOUR OPPONENT'S TURN

-  **DEFEND POWER**
LORSQUE L'ADVERSAIRE ATTAQUE DIVISEZ LES DEGATS PAR 2 ARRONDI A L'INFERIEUR (VOIR CARTE)