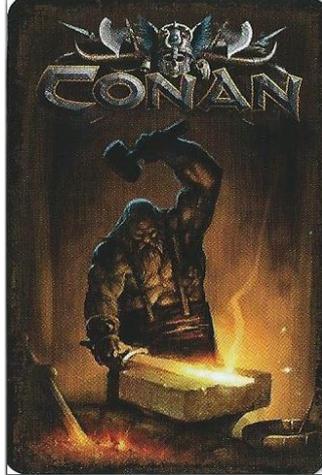
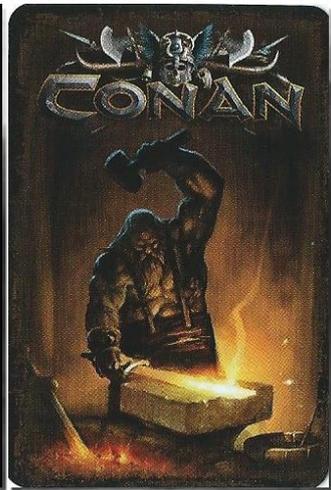


FLEAU

Cost: 3 (1 Hammer, 1 Red Die, 1 Green Die, 1 Hand, 1 Arrow)

EPEE VORPALE

Cost: 3 (1 Hammer, 1 Red Die, 1 Green Die, 1 Hand, 1 Arrow)

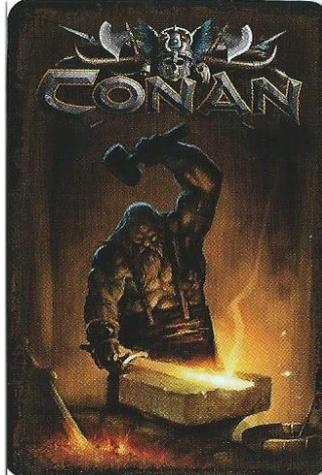
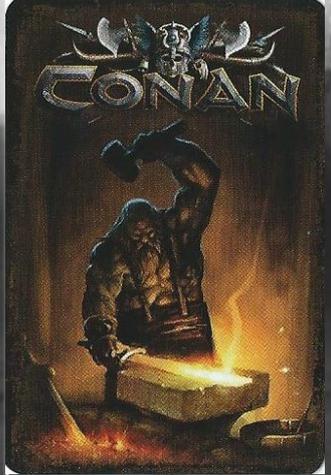


EPEE DU DESTIN

Cost: 3 (1 Hammer, 1 Red Die, 1 Green Die, 1 Hand, 1 Arrow)

SABRE

Cost: 3 (1 Hammer, 1 Red Die, 1 Green Die, 1 Hand, 1 Arrow)

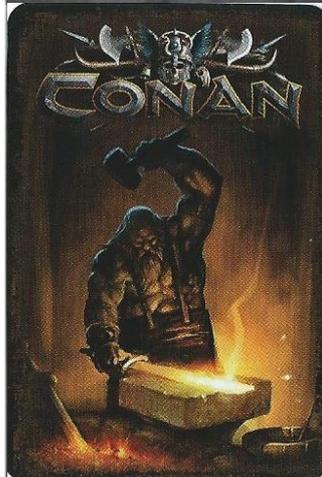
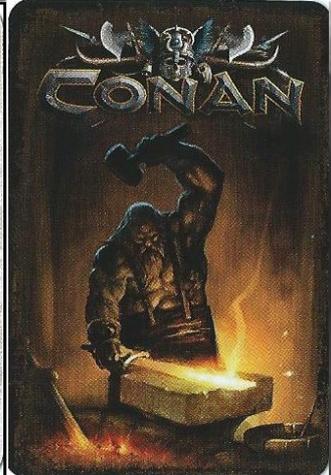


ORBE EXPLOSIF

Cost: 1 (1 Hand, 3 Red Dies, 1 Star)

DE DE RELANCE GRATUIT POUR DEUX TOURS

Cost: 1 (1 Hand, 1 Card)

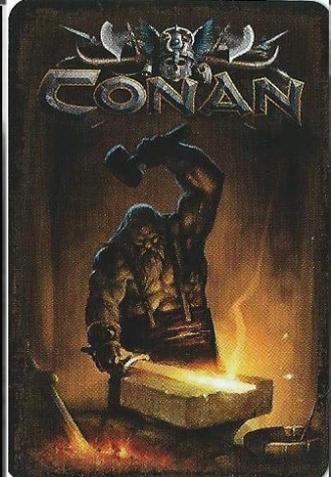


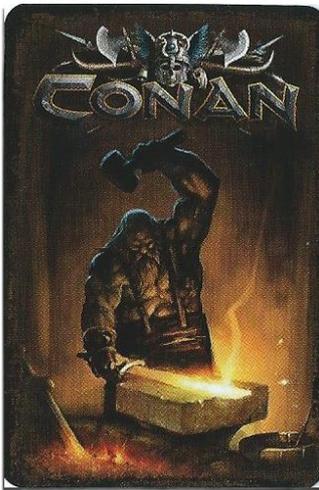
BATTLE AXE

Cost: 3 (1 Hammer, 1 Red Die, 1 Green Die, 1 Hand, 1 Arrow)

BOSSONIAN LONGBOW

Cost: 1 (1 Green Die, 1 Orange Die)





CONAN'S SWORD













2

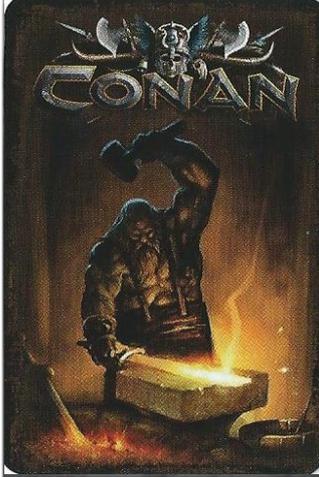
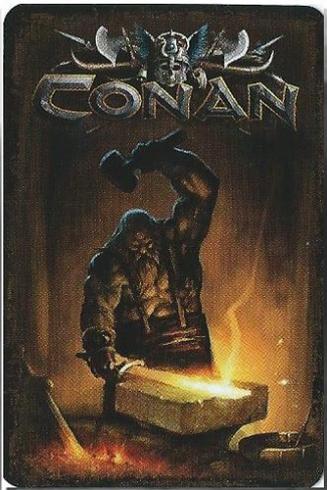
CROSSBOW







3



CUTLASS













1

DAGGER

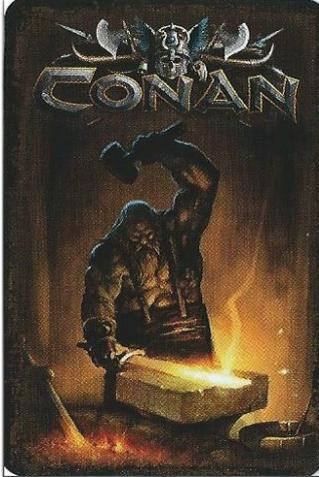
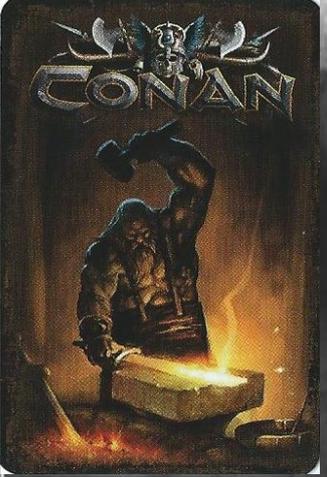









1



DOUBLE HANDED SWORD







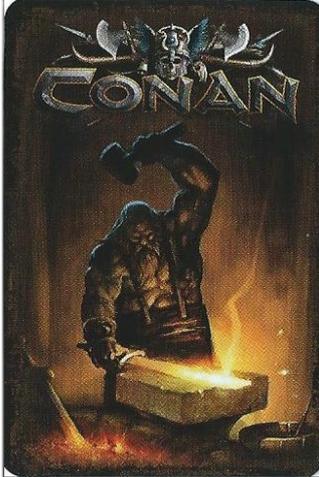
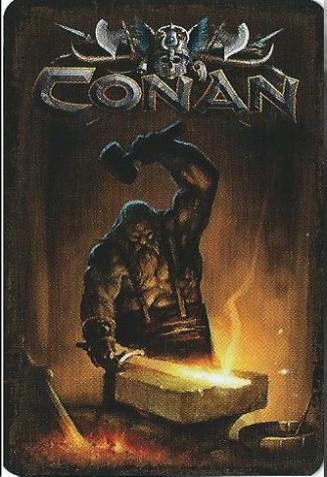


3

EMPTY CHEST



0



PICTISH FETISH



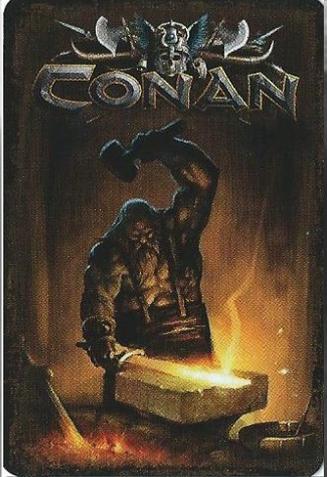
0

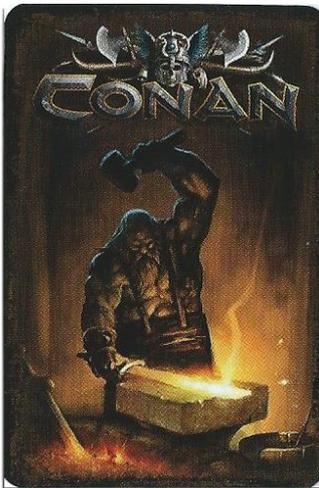
GRAPPLING HOOK






1





HALBERD



+ [Shield icon] [Yellow die icon]

[Axe icon] [Red die icon]

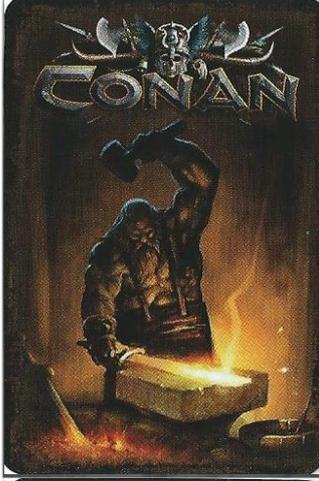
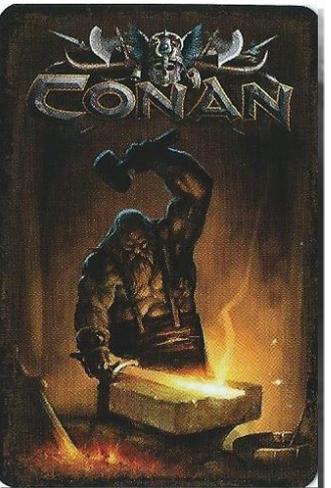
3

HAMMER



[Axe icon] [Red die icon]

2



HAMMER



[Axe icon] [Red die icon]

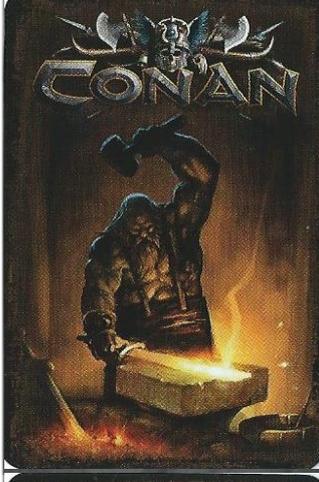
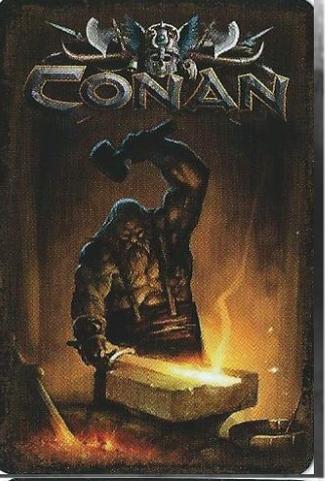
2

HEALTH POTION



[Green arrow icon] [Blue die icon with 2]

0



HEAVY SHIELD



+ [Shield icon] [Red die icon]

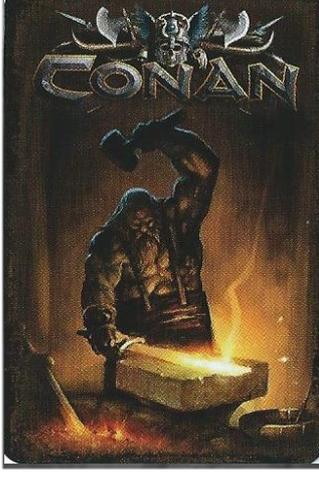
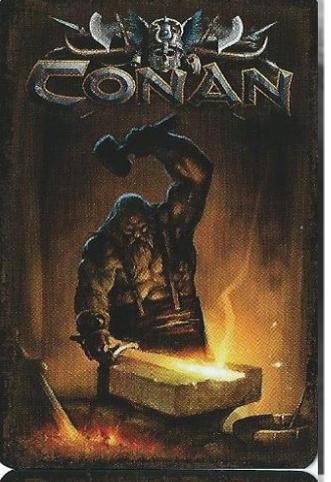
3

JAVELIN



[Target icon] + [Red die icon] [Hand icon]

1



KEY

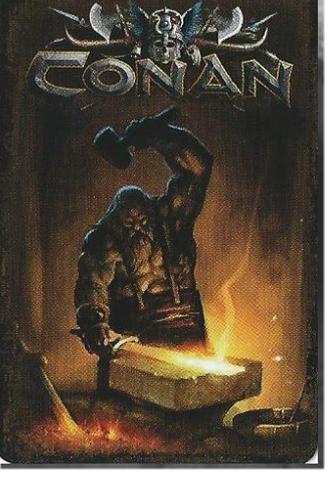


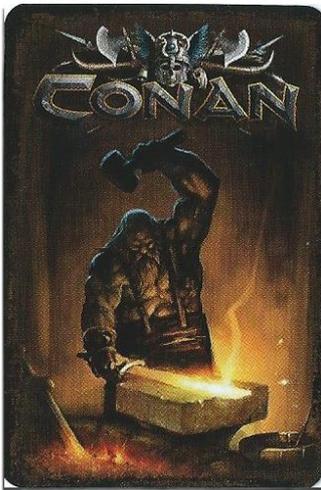
0

KHOSATRAL BANE



1





KNIGHT SHIELD

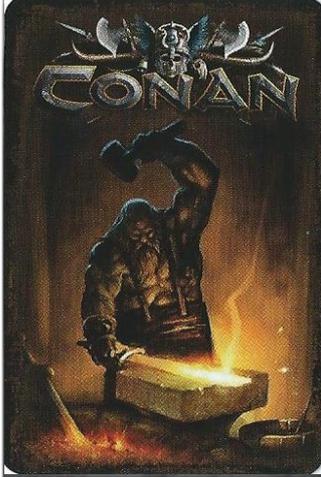
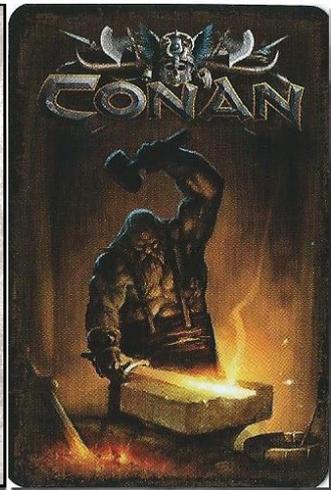


+   

KRIS



+       



LEATHER ARMOR

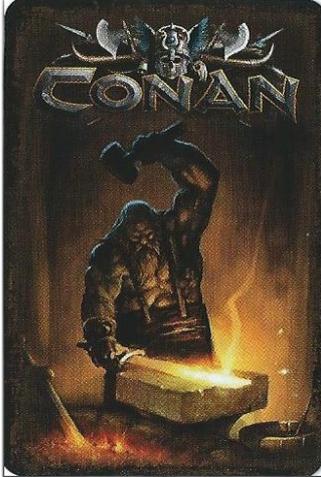
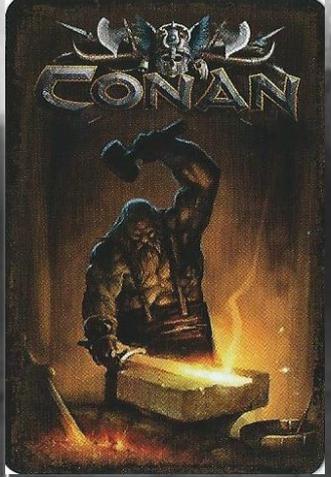


+   

MAGICAL URN



+     



ONE HANDED AXE

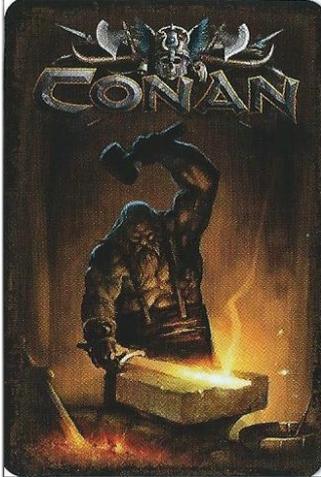
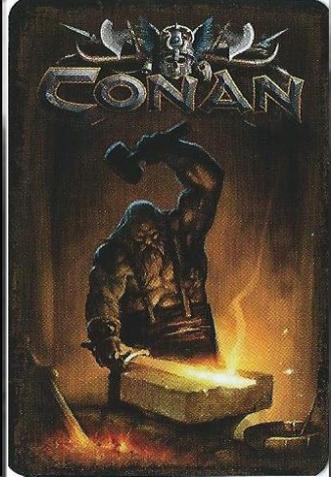


+      

ORNATE SPEAR



+      



PARRYING DAGGER

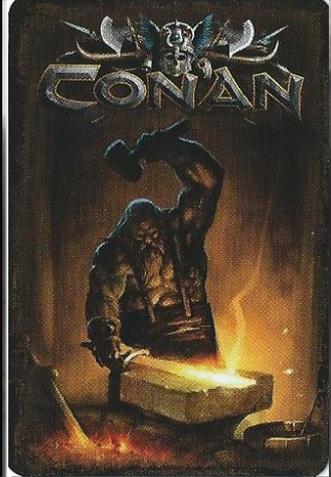


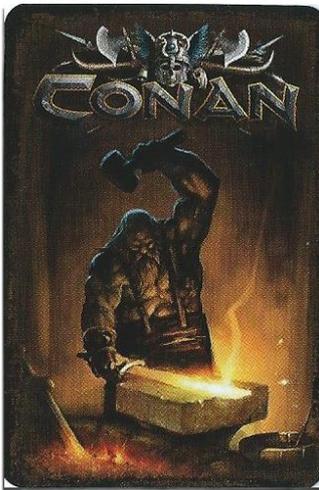
+         

PICT BOOZE





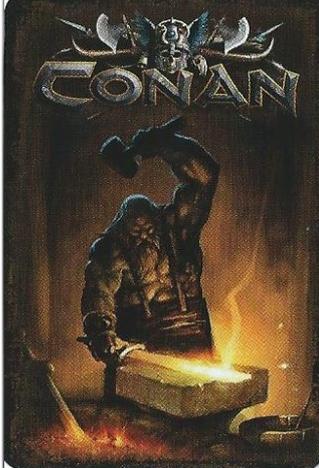
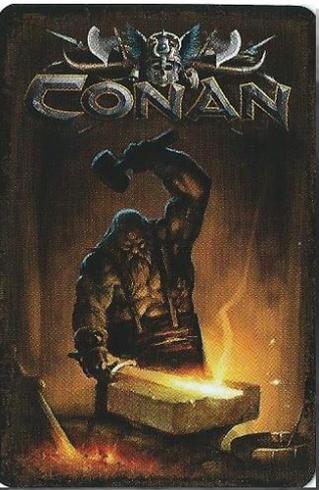


AQUILONIAN PLATE ARMOR

Icons: Shield, Red die, Black square with 'S'

ROUND SHIELD

Icons: Shield, Plus sign, Yellow die, Black square with '2'

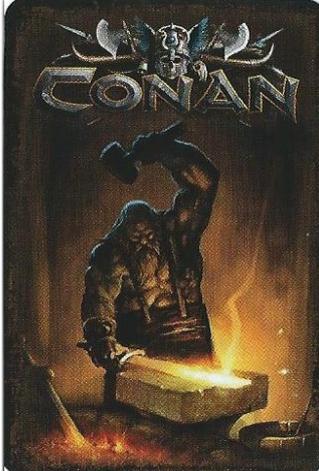
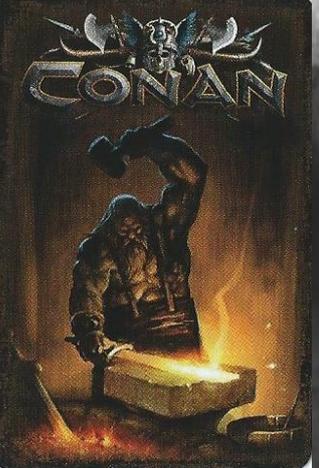


SACRED IDOL

Icon: Black square with '4'

SEVERED HEAD

Icon: Black square with '2'

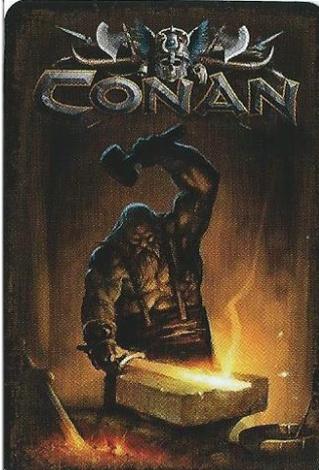
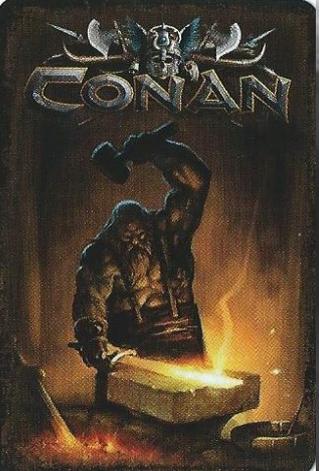


SORCERER'S SCEPTER

Icons: Purple square with silhouette, Blue circle with '4', Blue square with '2', Black square with '1'

SPELLBOOK

Icon: Black square with '1'

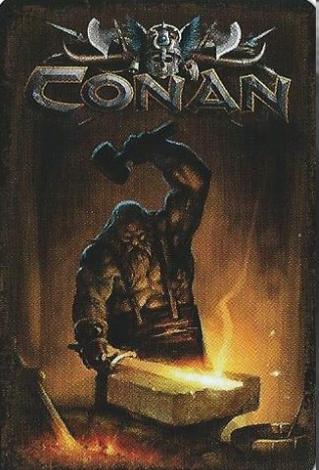


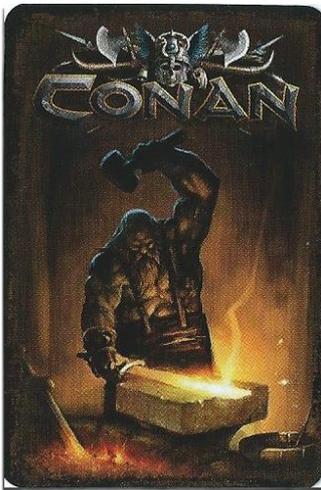
STYGIAN ARTEFACT

Icon: Black square with '1'

SWORD

Icons: Axe, Plus sign, Red die, Shield, Plus sign, Yellow die, Black square with '2'



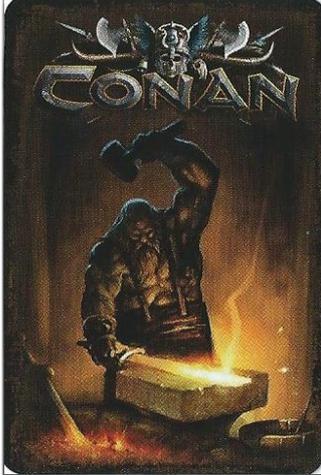
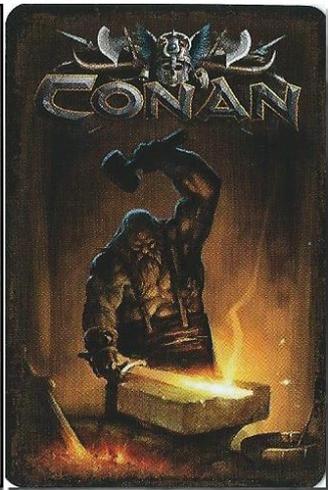


TALISMAN OF XUTHAL

0

TREASURE

3

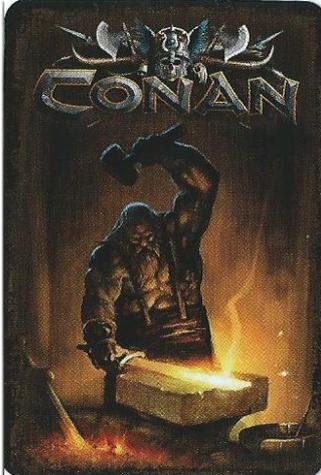
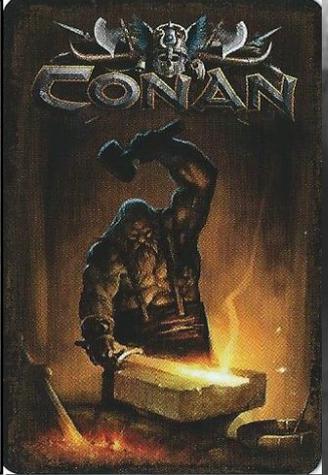


TRIBAL MACE

2

TRIBAL SHIELD

3

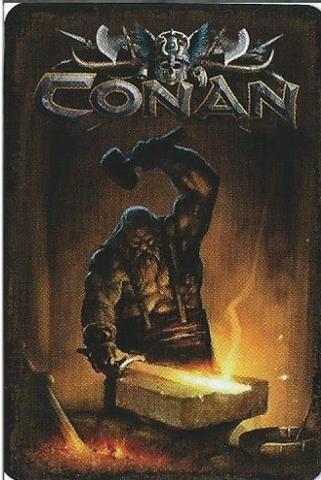
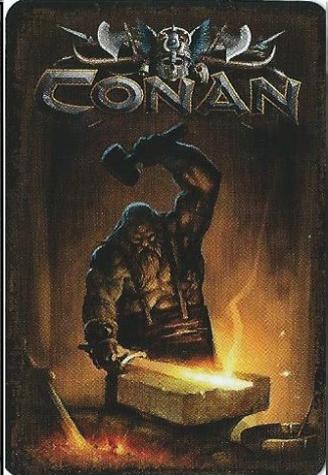


WHIP OF PAIN

1

ORBE EXPLOSIIF

1



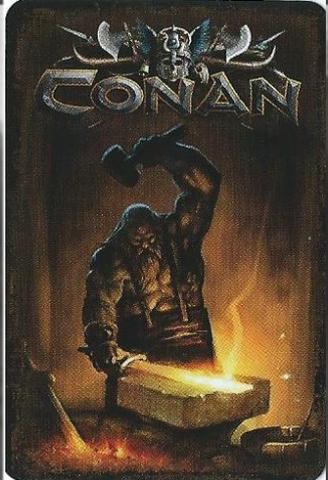
FNP90

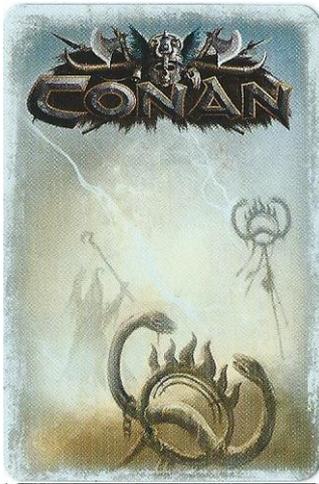
0-1 4 / 5+ 1

ARC LONG

Special: 1 colpo 2 dighi out su 8 az di

0-2 1 / 3+ 1





2 / 2

Morsure de Set

Ciblez une figurine avec ligne de vue.

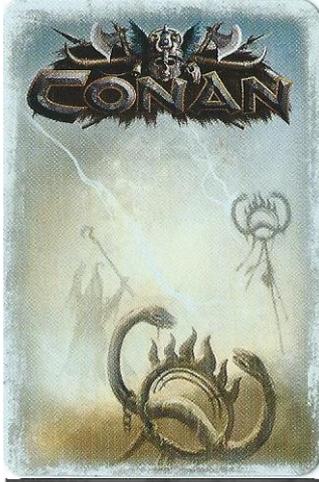
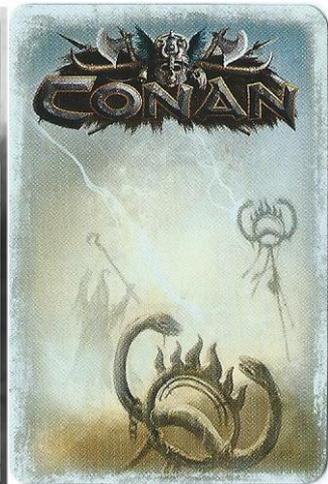
La cible ou l'Overlord transfère une gemme de sa zone d'énergie disponible vers sa zone de fatigue. La cible subit des dégâts de :

3 / 3

Nuée pestilentielle

Toute figurine, à l'exception des morts-vivants, située dans la même zone que le lanceur subit des dégâts de :

Aucune défense n'est possible. Le lanceur du sort est immunisé.



1 / 1

Drain d'énergie

Ciblez une figurine avec ligne de vue sur une zone adjacente.

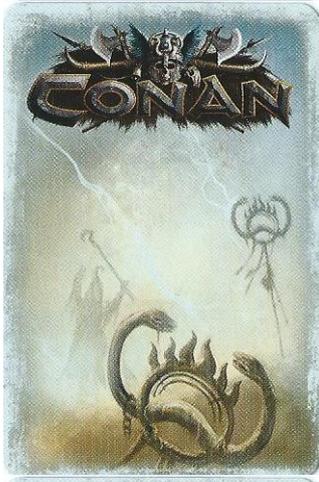
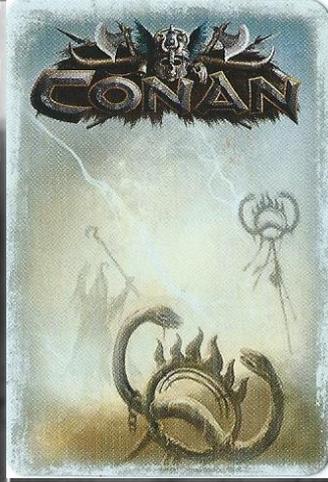
Le Héros transfère une gemme de sa zone d'énergie disponible vers sa zone de fatigue. L'Overlord récupère 3 gemmes de sa zone de fatigue.

2 / 2

Nuage Toxique

Ce personnage crée un nuage toxique dans une zone visible. Le nuage persiste jusqu'au début du prochain tour du sorcier. Chaque figurine qui se trouve dans la zone, qui y entre ou qui y passe subit : dégâts.

Le résultat de toutes les attaques ou sorts lancés depuis, en direction de, ou au-travers de cette zone ne peut être relancé d'aucune manière car la visibilité est grandement réduite.



2 / 2

Le Baiser de la Mort

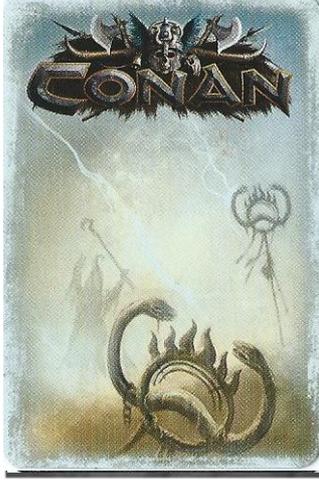
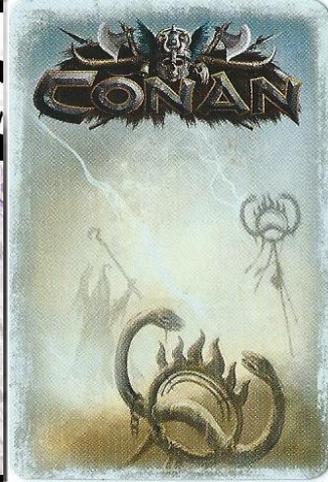
Le personnage se consume dans une explosion d'énergie magique.

Il est retiré du plateau et toutes les figurines dans la zone subissent : dégâts.

3 / 3

Halo de Mithra

Ce personnage gagne une défense passive de 2. Cet effet disparaît lorsque le personnage passe du statut passif à actif.



1 / 2

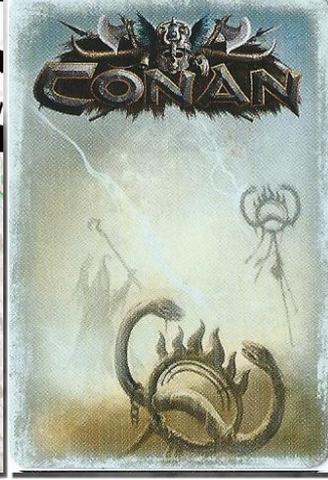
Don de Vie

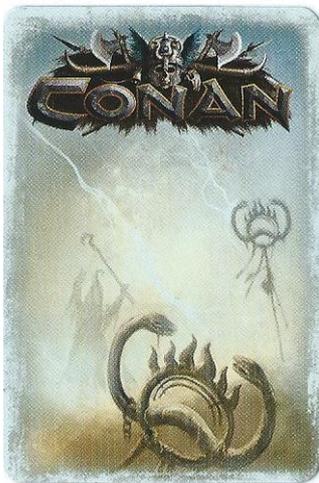
Ce personnage transfère deux gemmes de sa zone de fatigue vers la zone d'énergie disponible de sa cible.

2 / 2

Halo de Set

Ce personnage gagne une défense passive de 1. Cet effet disparaît lorsque le personnage passe du statut passif à actif.





2 **2** Guérison mineure de Mithra

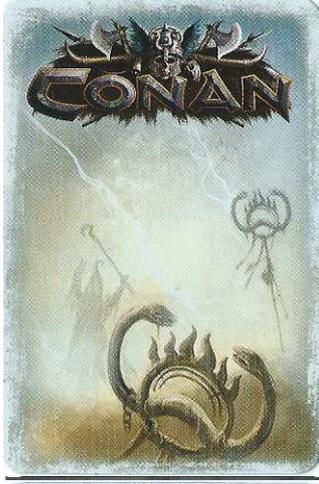
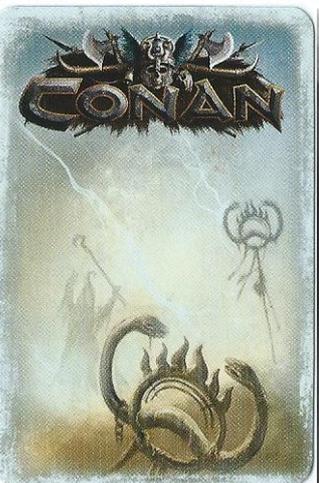
Le personnage se soigne ou soigne un personnage allié se trouvant dans la même zone que lui de : blessures

Déplacez un nombre égal de gemmes de la zone de blessure vers la zone d'énergie disponible.

3 **3** Tempête d'éclairs

Visé une zone. Toutes les figurines dans cette zone subissent :

dégâts.



1 **3** Contrôle Mental

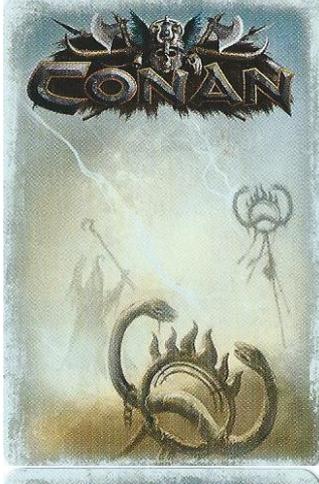
Prenez pour cible un ennemi visible.

En suivant les restrictions habituelles, déplacez cette figurine de I zone + I zone par gemme supplémentaire dépensée. (Ne fonctionne pas sur les monstres.)

2 **4** Rage de Mithra

Inflige à une cible :

dégâts.



2 **1** Etourdissement

Prenez pour cible un ennemi (visible ou non) jusqu'à 2 zones de distance.

Lors de sa prochaine activation, la cible ne pourra pas se déplacer.

Si la figurine prise pour cible dispose de la capacité Blocage, elle pourra se déplacer. Toutefois, elle perdra la capacité Blocage jusqu'au prochain tour des héros.

1 **2** Télékinésie

Le personnage récupère immédiatement un objet situé dans une zone visible et d'un poids maximal de 3



1 Téléportation

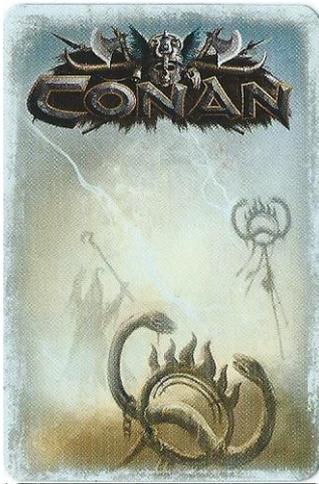
Pour chaque gemme dépensée après la première, le personnage peut se déplacer d'une zone. Ce déplacement ne peut être affecté d'aucune manière, le héros peut traverser les obstacles.

Une ligne de vue entre la zone de départ et d'arrivée n'est pas nécessaire.

1 **1** Porté par les Vents

Ce personnage gagne la compétence "Vol" Jusqu'à la fin du tour.





2 **2** Guérison mineure de Mithra

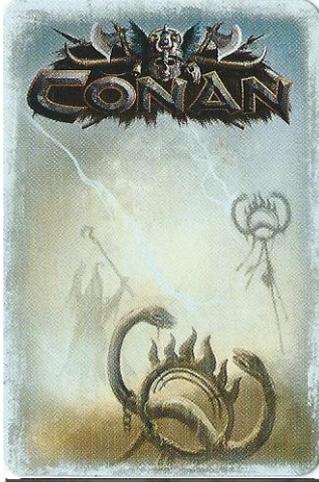
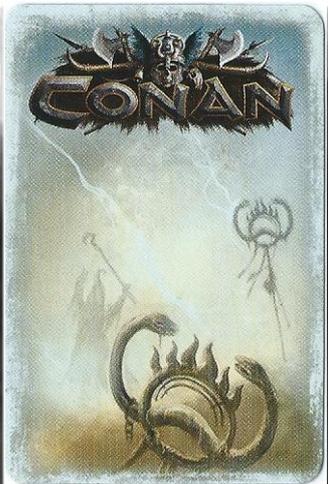
Le personnage se soigne ou soigne un personnage allié se trouvant dans la même zone que lui de : blessures

Déplacez un nombre égal de gemmes de la zone de blessure vers la zone d'énergie disponible.

3 **3** Tempête d'éclairs +++

Vise une zone. Toutes les figurines dans cette zone subissent :

Dégats !!!



1 **3** Colère

Prenez pour cible un ennemi visible.

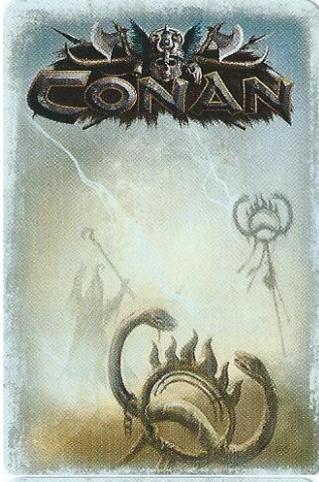
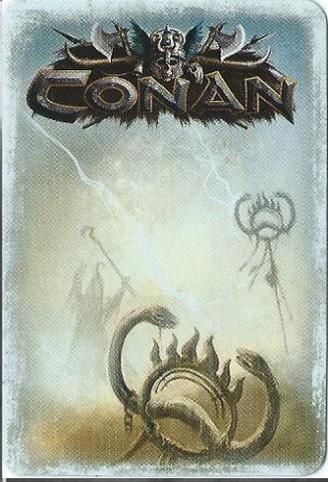
Celui-ci se décompose sur place et est éliminé du plateau...

Ne fonctionne pas sur les Boss...

2 **4** Rage de Mithra

Inflige à une cible :

Dégats



2 **1** Etourdissement

Prenez pour cible un ennemi (visible ou non) jusqu'à 2 zones de distance.

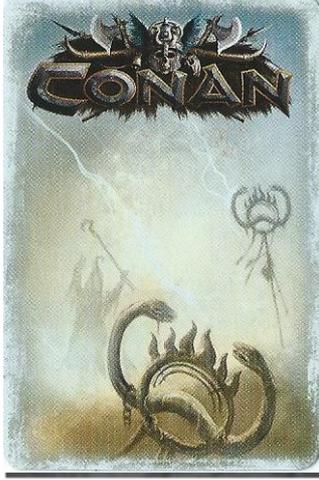
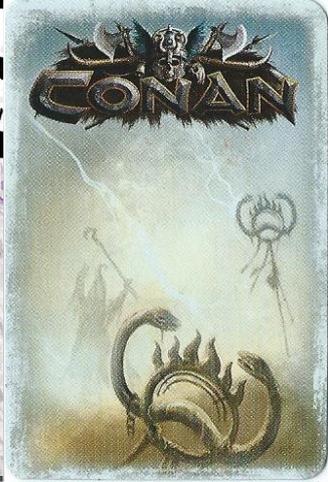
Lors de sa prochaine activation, la cible ne pourra pas se déplacer.

Si la figurine prise pour cible dispose de la capacité Blocage, elle pourra se déplacer. Toutefois, elle perdra la capacité Blocage jusqu'au prochain tour des héros.

1 **2** Sérénité

Le personnage récupère immédiatement

Gemmes de vie !



1 Nécromancie

Le personnage gagne la capacité de créer et d'animer 3 squelettes sur le plateau, au prix d'une gemme par figurine.

Prenez 3 tuiles de squelettes...

Les squelettes sont à placer dans la zone du personnage.

Ils peuvent se déplacer et attaquer si le personnage le souhaite...

1 **1** Porté par les Vents

Ce personnage gagne la compétence "Vol" Jusqu'à la fin du tour.

