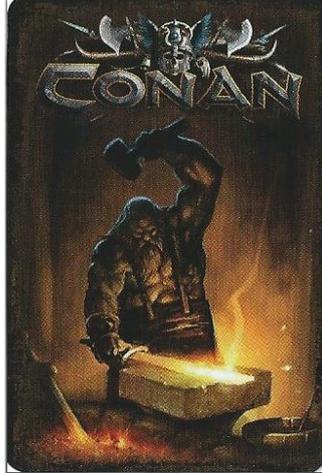
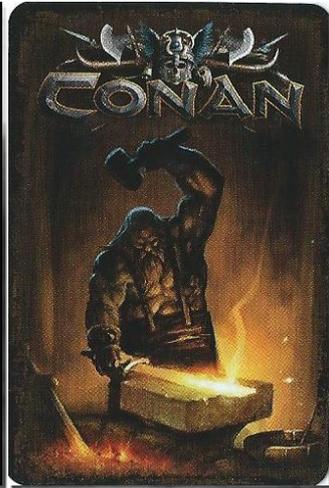


**FLEAU**

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

**EPEE VORPALE**

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

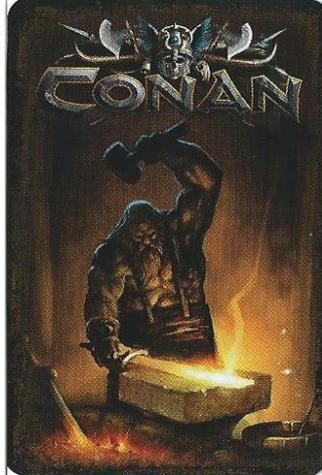
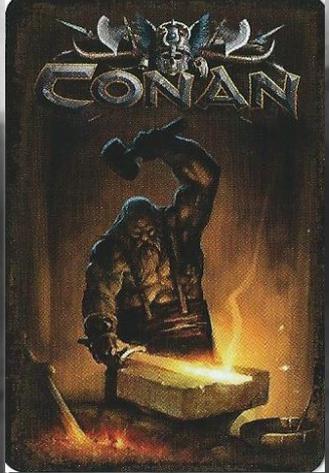


**EPEE DU DESTIN**

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

**SABRE**

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

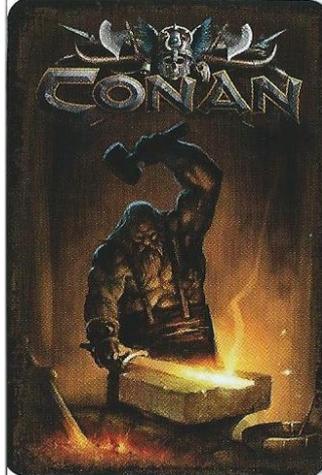
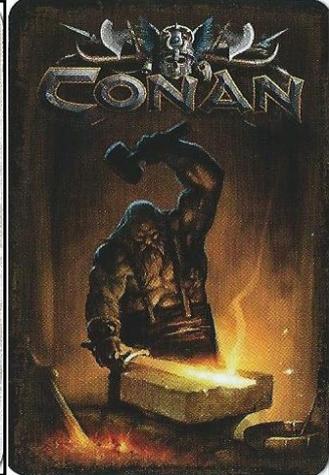


**ORBE EXPLOSIF**

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

**DE DE RELANCE GRATUIT POUR DEUX TOURS**

Cost: 1 (1 Hand, 1 Card)

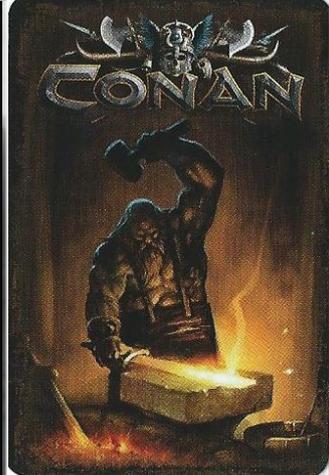


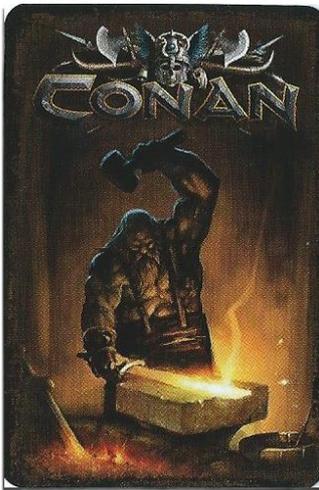
**BATTLE AXE**

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

**BOSSONIAN LONGBOW**

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





**CONAN'S SWORD**








**2**

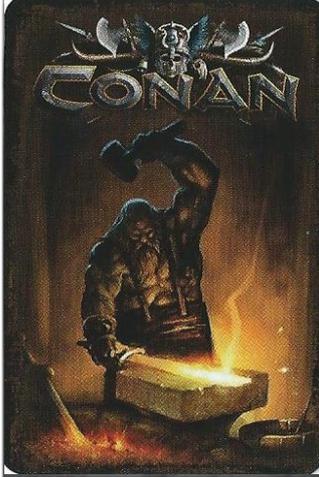
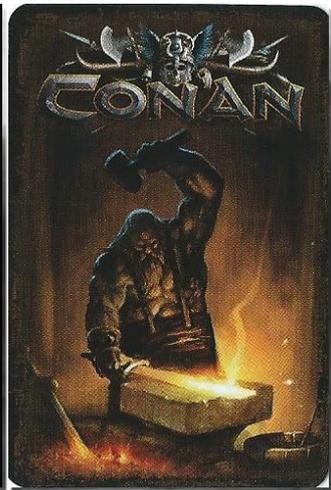
**CROSSBOW**







**3**



**CUTLASS**








**1**

**DAGGER**

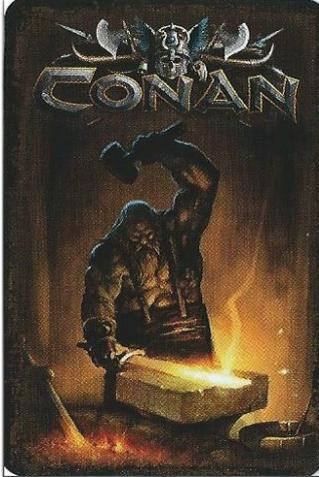
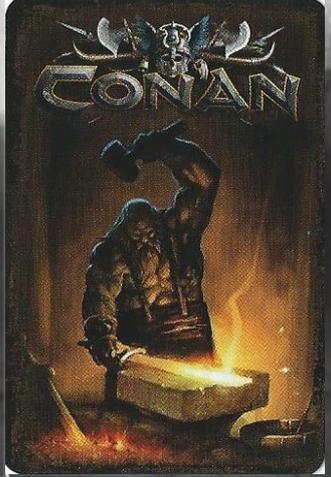







**1**



**DOUBLE HANDED SWORD**





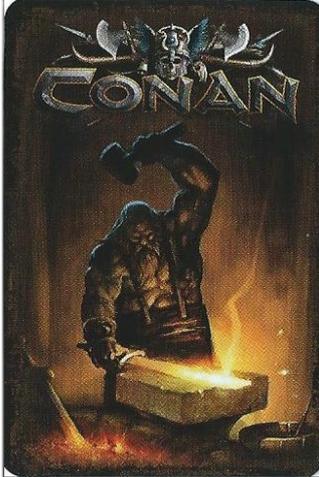
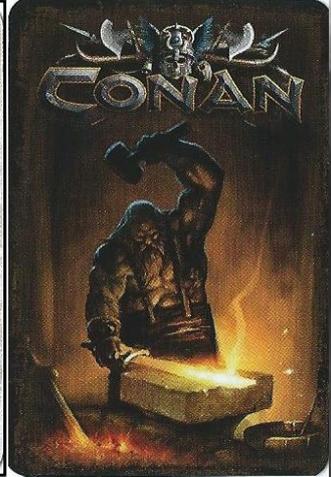


**3**

**EMPTY CHEST**



**0**



**PICTISH FETISH**



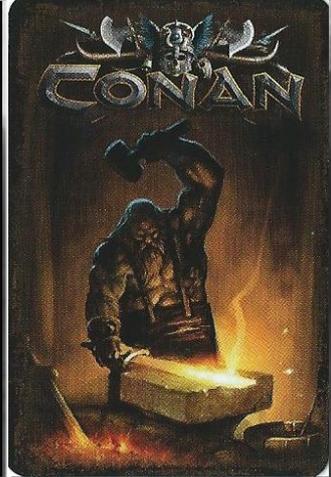
**0**

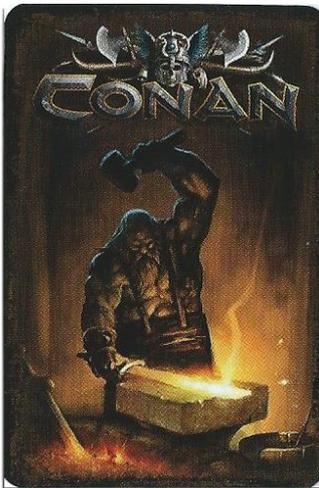
**GRAPPLING HOOK**






**1**





**HALBERD**



+ [Shield icon] [Yellow die icon]

[Axe icon] [Red die icon]

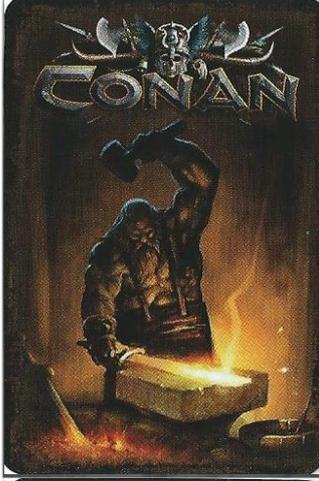
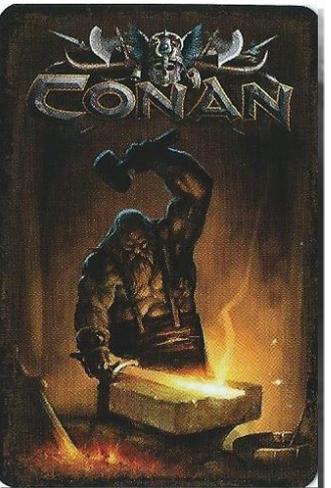
**3**

**HAMMER**



[Axe icon] [Red die icon]

**2**



**HAMMER**



[Axe icon] [Red die icon]

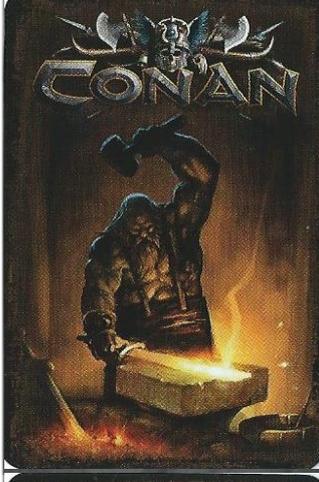
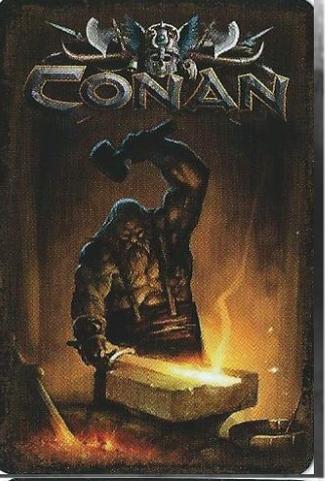
**2**

**HEALTH POTION**



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

**0**



**HEAVY SHIELD**



+ [Shield icon] [Red die icon]

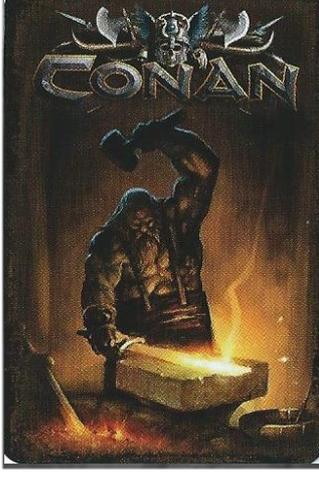
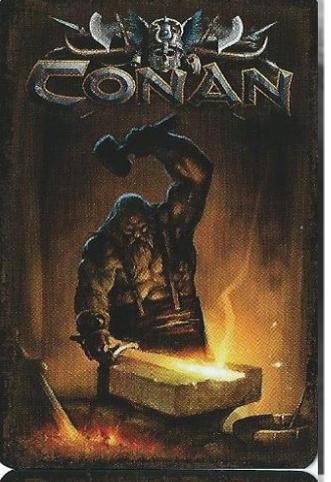
**3**

**JAVELIN**



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

**1**



**KEY**

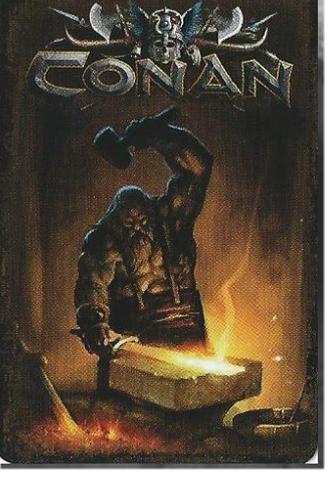


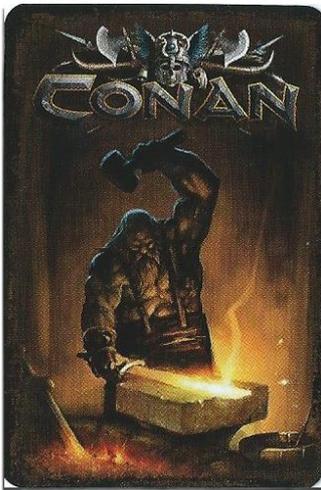
**0**

**KHOSATRAL BANE**



**1**





**KNIGHT SHIELD**



+  





**KRIS**



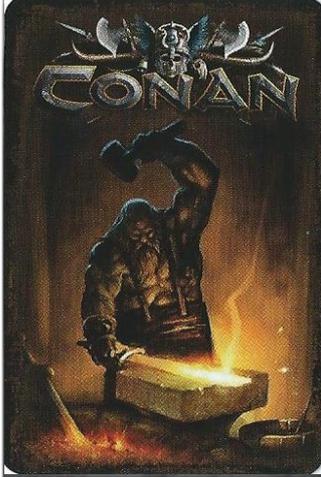
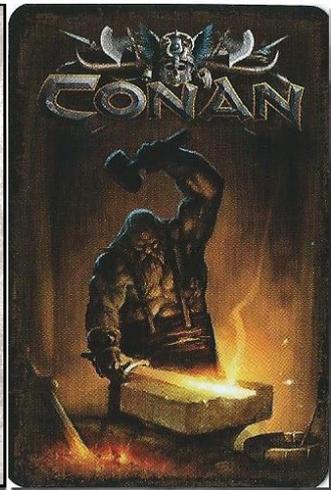
+  







**LEATHER ARMOR**



+  





**MAGICAL URN**



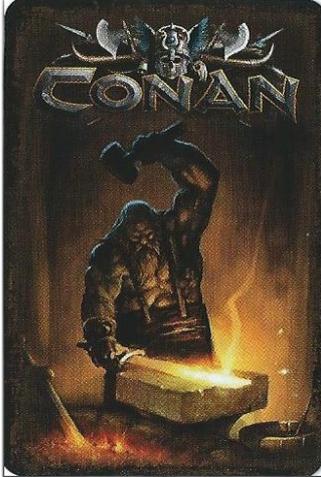
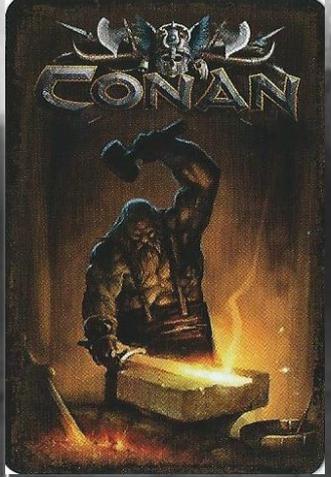
+    







**ONE HANDED AXE**



+  





**ORNATE SPEAR**



+  

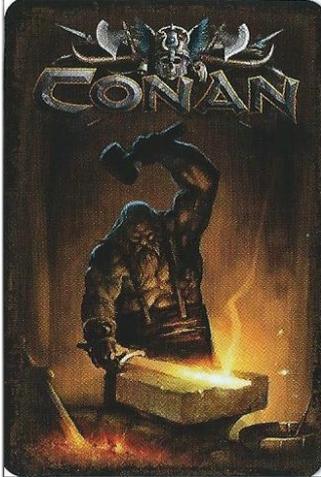
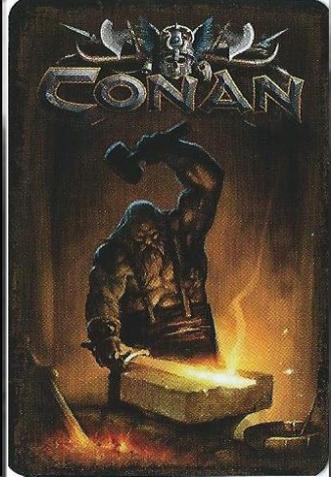
 







**PARRYING DAGGER**



+  





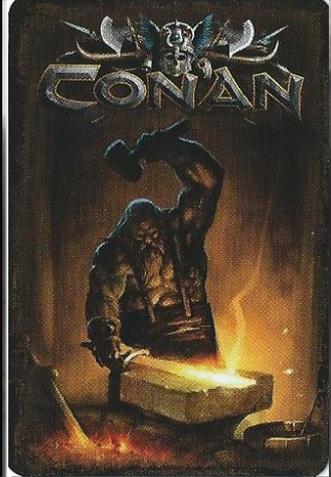
**PICT BOOZE**

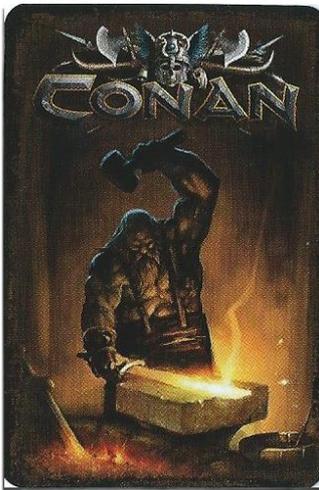






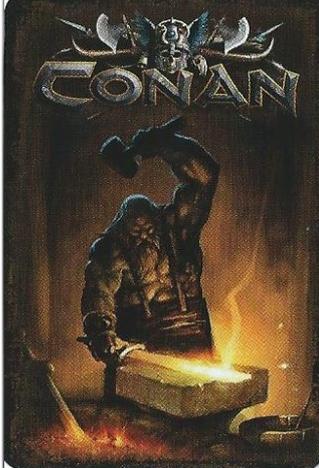
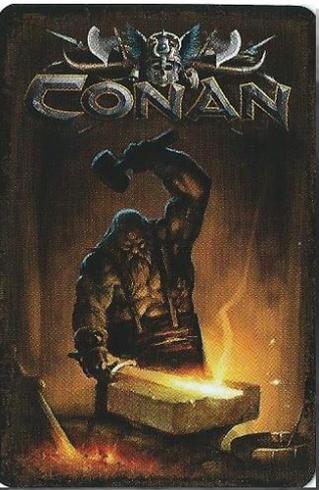


**AQUILONIAN PLATE ARMOR**

Icons: Shield, Red die, 5

**ROUND SHIELD**

Icons: Shield, Plus, Yellow die, 2

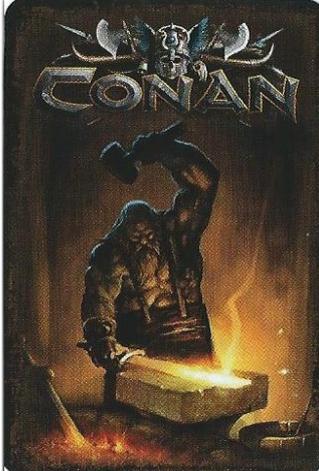
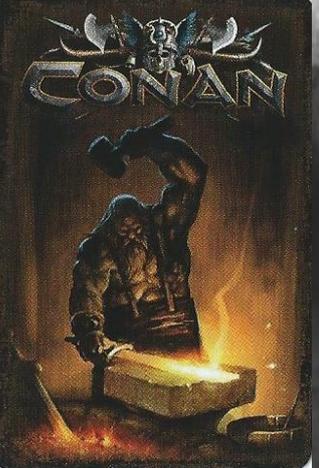


**SACRED IDOL**

Icon: 4

**SEVERED HEAD**

Icon: 2

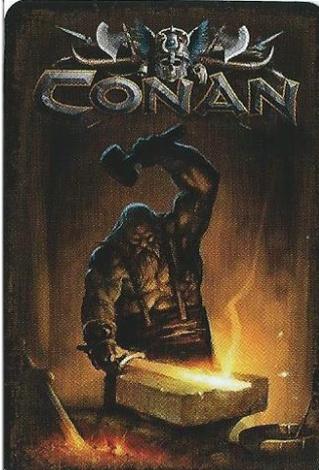
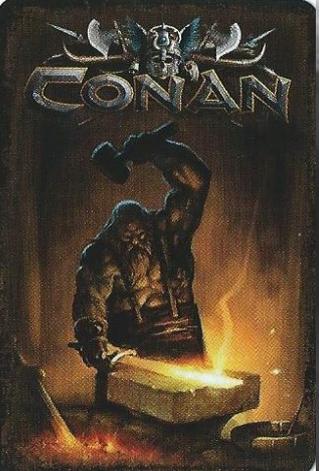


**SORCERER'S SCEPTER**

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

**SPELLBOOK**

Icon: 1

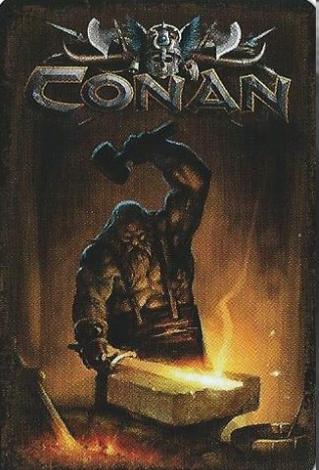


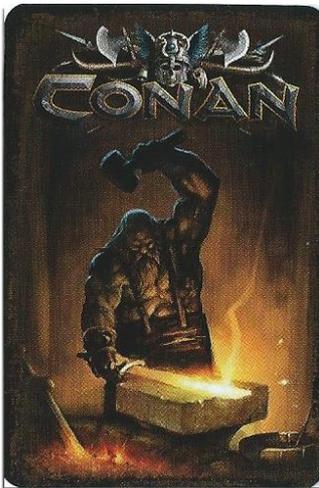
**STYGIAN ARTEFACT**

Icon: 1

**SWORD**

Icons: Axe, Plus, Red die, Shield, Plus, Yellow die, 2



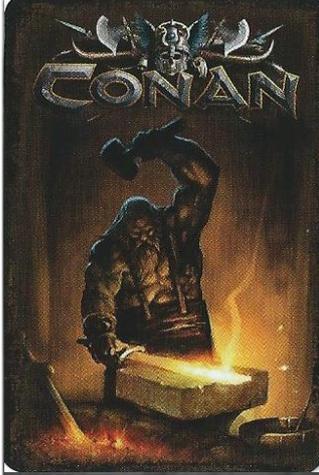
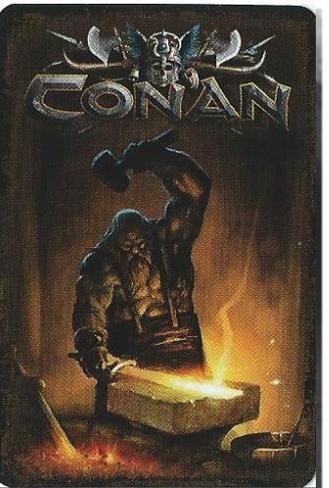


TALISMAN OF XUTHAL

0

TREASURE

3

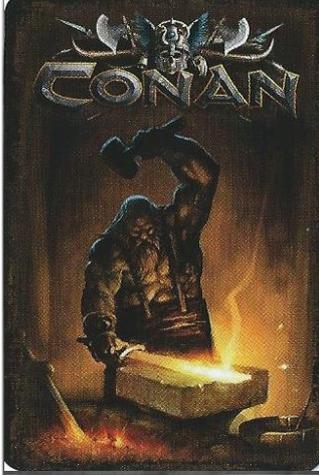
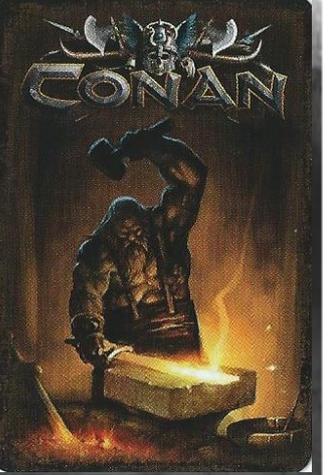


TRIBAL MACE

2

TRIBAL SHIELD

3

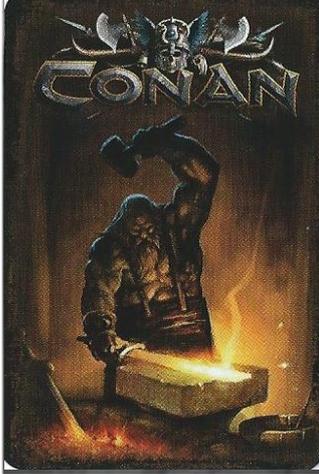
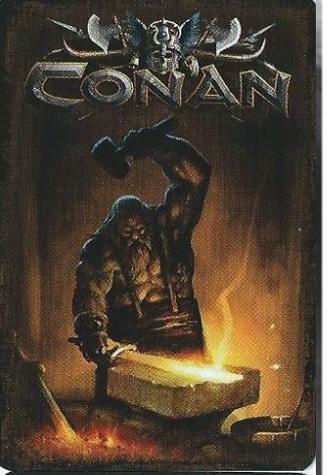


WHIP OF PAIN

1

ORBE EXPLOSIF

1

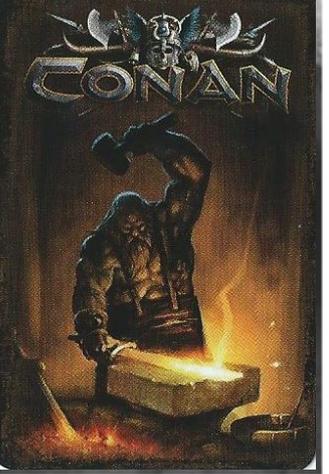


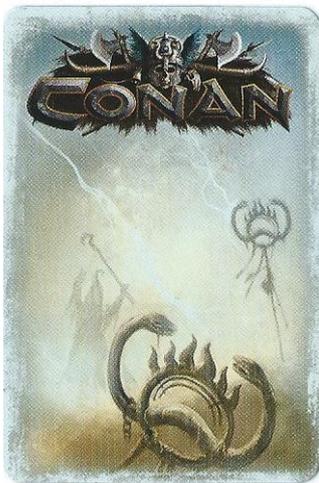
HEALTH POTION

0

HEALTH POTION

0





**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 : 

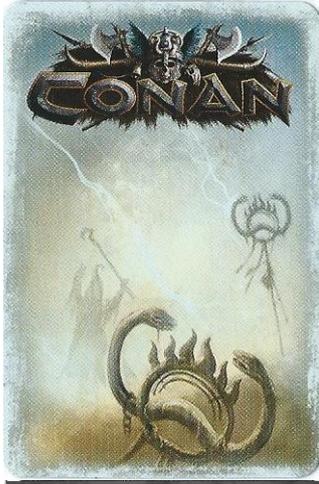
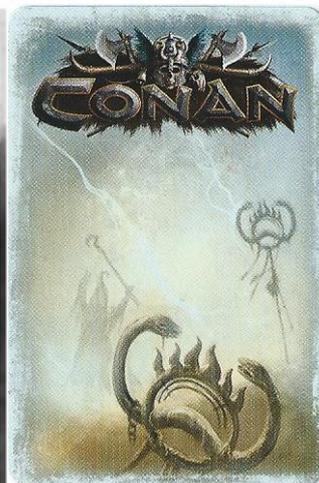
**3** / **3**   

### 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.

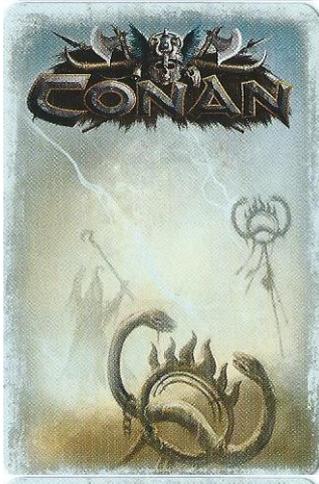
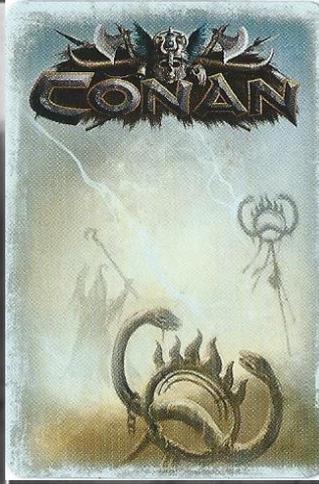
 **2** / **2** 

### 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.

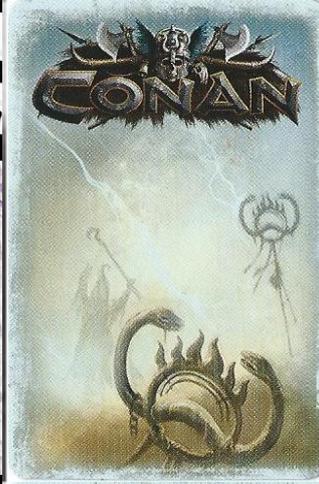
Il est retiré du plateau et toutes les figurines dans la zone subissent :

 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** 

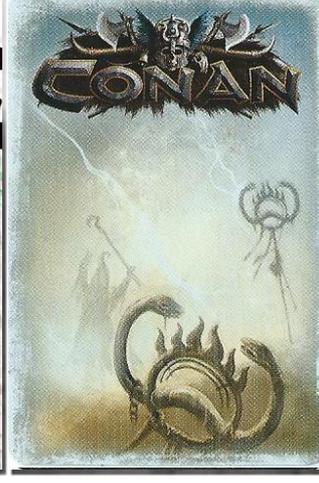
### Don de Vie

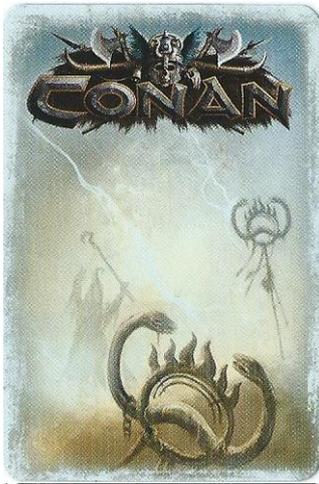
Ce personnage transfère deux gemmes de sa zone de fatigue vers la zone d'énergie disponible de sa cible.

 **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.





 **Guérison mineure de Mithra**

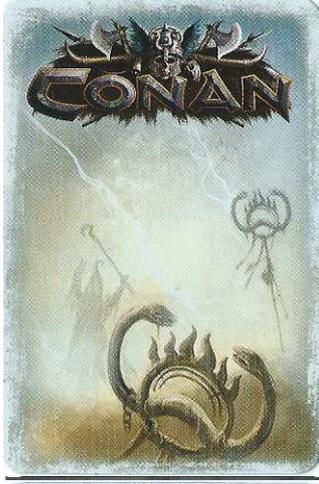
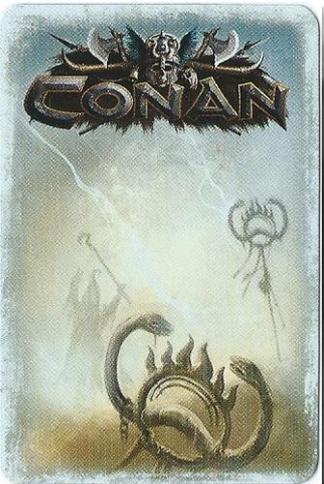
Le personnage se soigne ou soigne un personnage allié se trouvant dans la même zone que lui de :  blessures

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

 **Tempête d'éclairs**

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

 dégâts.



 **Contrôle Mental**

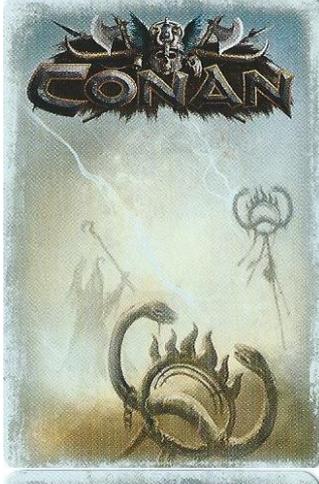
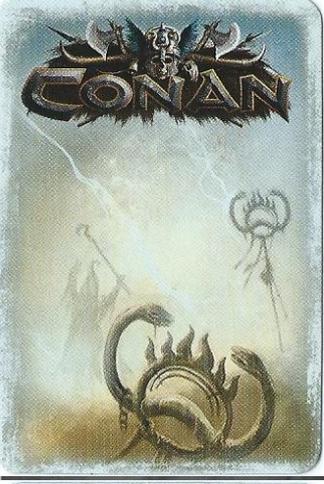
Prenez pour cible un ennemi visible.

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

 **Rage de Mithra**

Inflige à une cible :

 dégâts.



 **Etourdissement**

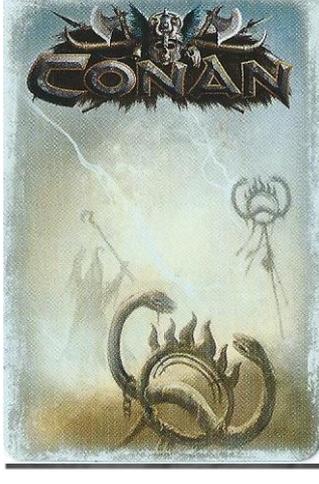
Prenez pour cible un ennemi (visible ou non) jusqu'à 2 zones de distance.

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.

 **Télékinésie**

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



 **Téléportation**

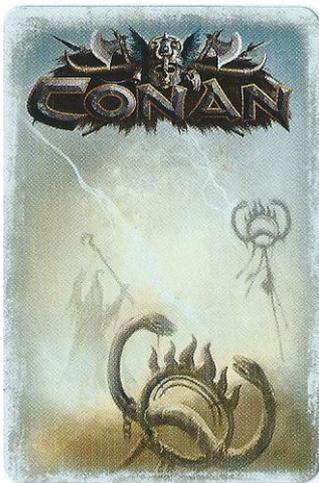
Pour chaque gemme dépensée après la première, le personnage peut se déplacer d'une zone. Ce déplacement ne peut être affecté d'aucune manière, le héros peut traverser les obstacles.

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

 **Porté par les Vents**

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





**Guérison mineure de Mithra**

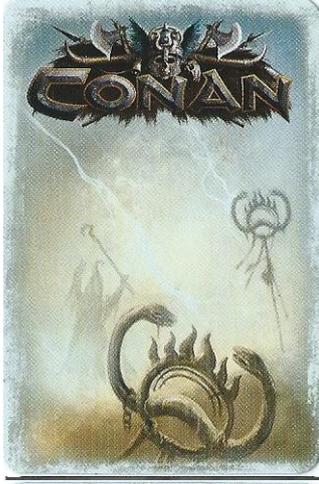
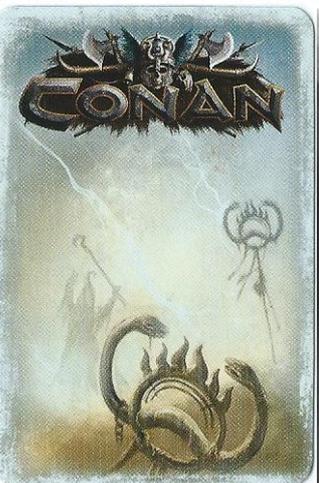
Le personnage se soigne ou soigne un personnage allié se trouvant dans la même zone que lui de : blessures

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

**Tempête d'éclairs +++**

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

Dégâts !!!



**Colère**

Prenez pour cible un ennemi visible.

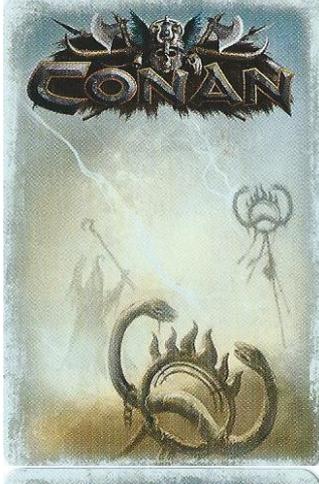
Celui-ci se décompose sur place et est éliminé du plateau...

Ne fonctionne pas sur les Boss...

**Rage de Mithra**

Inflige à une cible :

Dégâts



**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.

**Sérénité**

Le personnage récupère immédiatement

Gemmes de vie !



**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...

**Porté par les Vents**

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





L'Overlord active  
les unités  
sélectionnées par le D6.

Celles-ci se défendent  
avec un



supplémentaire  
relançable une fois.

L'Overlord active  
les unités  
sélectionnées par le D6.

Celles-ci se défendent  
avec un



supplémentaire !



L'Overlord active  
les unités  
sélectionnées par le D6.

Celles-ci se défendent  
avec



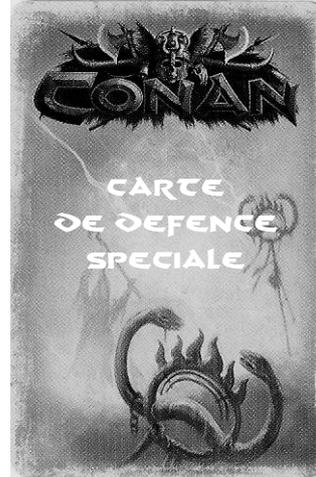
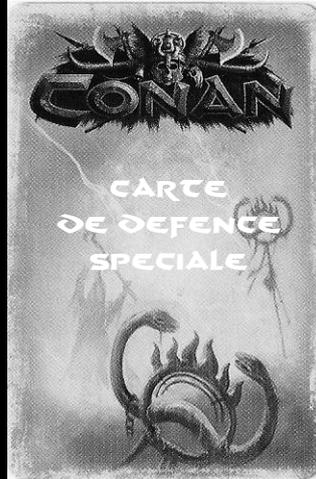
supplémentaires !

L'Overlord active  
les unités  
sélectionnées par le D6.

Celles-ci se défendent  
avec



supplémentaires !



L'Overlord active  
les unités  
sélectionnées par le D6.

Celles-ci se défendent  
avec



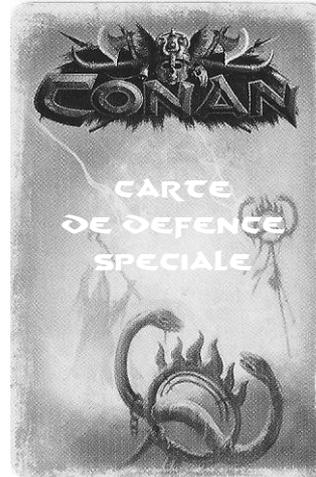
supplémentaires  
relançable une fois.

L'Overlord active  
les unités  
sélectionnées par le D6.

Celles-ci se défendent  
avec



supplémentaires !



L'Overlord active  
les unités  
sélectionnées par le D6.

Celles-ci se défendent  
normalement...

L'Overlord active  
les unités  
sélectionnées par le D6.

Celles-ci se défendent  
normalement...





L'Overlord active  
les unités  
sélectionnées par le D6.

Celles-ci se défendent  
Normalement...

L'Overlord active  
les unités  
sélectionnées par le D6.

Celles-ci se défendent  
Normalement...

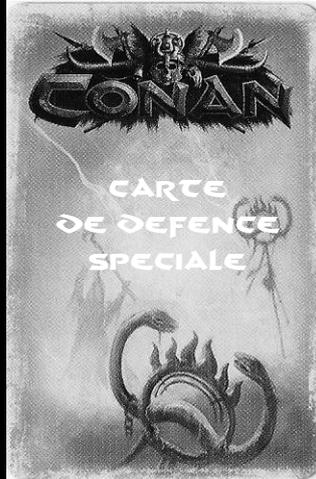


L'Overlord active  
les unités  
sélectionnées par le D6.

Celles-ci se défendent  
avec un dé de défense en  
moins indiqué sur  
leur carte !

L'Overlord active  
les unités  
sélectionnées par le D6.

Celles-ci se défendent  
avec deux dés de défense  
en moins indiqué sur  
leur carte !



L'Overlord active  
les unités  
sélectionnées par le D6.

Celles-ci se défendent  
avec



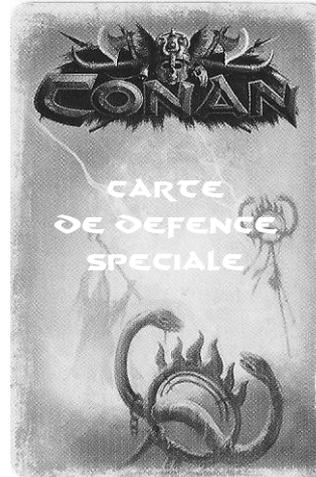
supplémentaires  
relançable une fois.

L'Overlord active  
les unités  
sélectionnées par le D6.

Celles-ci se défendent  
avec



supplémentaire !

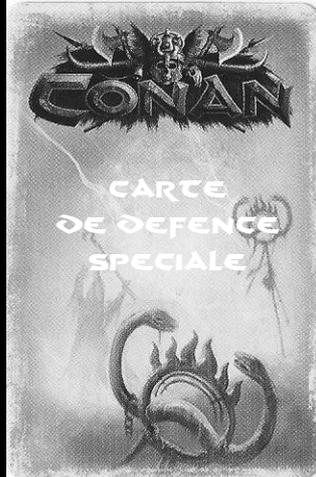


L'Overlord active  
les unités  
sélectionnées par le D6.

Celles-ci se défendent  
normalement...

L'Overlord active  
les unités  
sélectionnées par le D6.

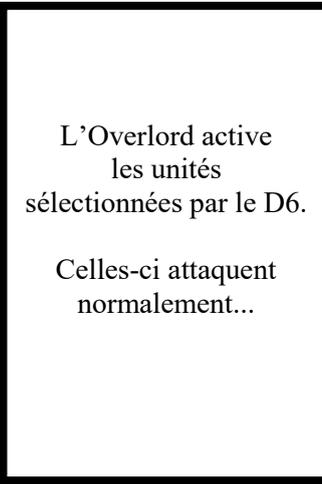
Celles-ci se défendent  
normalement...





L'Overlord active les unités sélectionnées par le D6.

Celles-ci attaquent normalement...



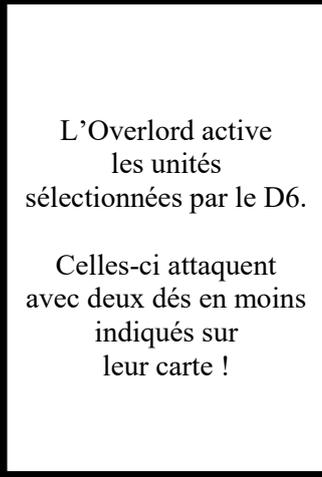
L'Overlord active les unités sélectionnées par le D6.

Celles-ci attaquent normalement...



L'Overlord active les unités sélectionnées par le D6.

Celles-ci attaquent avec un dé en moins indiqué sur leur carte !



L'Overlord active les unités sélectionnées par le D6.

Celles-ci attaquent avec deux dés en moins indiqués sur leur carte !

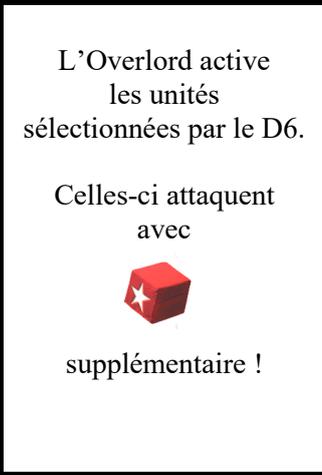


L'Overlord active les unités sélectionnées par le D6.

Celles-ci attaquent avec



supplémentaires relançable une fois.



L'Overlord active les unités sélectionnées par le D6.

Celles-ci attaquent avec

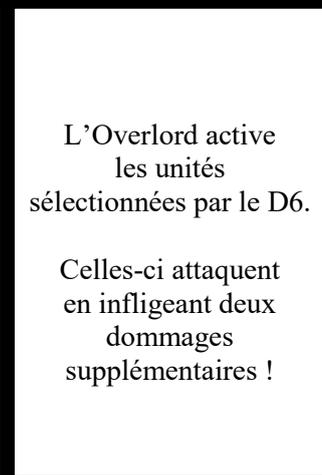


supplémentaire !



L'Overlord active les unités sélectionnées par le D6.

Celles-ci attaquent en infligeant un dommage supplémentaire !



L'Overlord active les unités sélectionnées par le D6.

Celles-ci attaquent en infligeant deux dommages supplémentaires !



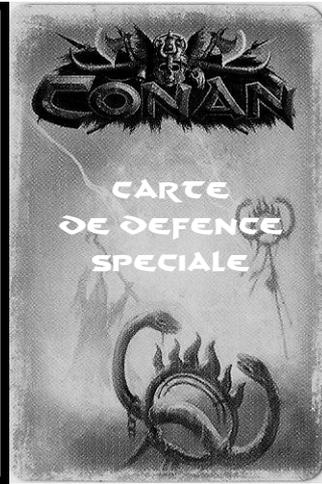


L'Overlord active  
les unités  
sélectionnées par le D6.

Celles-ci attaquent  
normalement...

L'Overlord active  
les unités  
sélectionnées par le D6.

Celles-ci attaquent  
normalement...

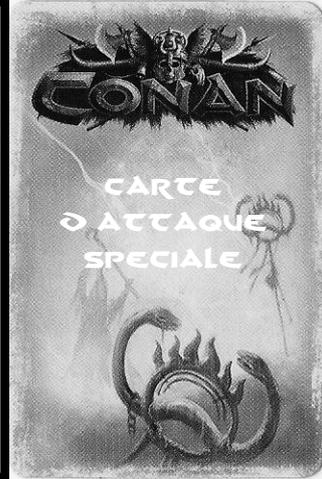


L'Overlord active  
les unités  
sélectionnées par le D6.

Celles-ci attaquent  
normalement...

L'Overlord active  
les unités  
sélectionnées par le D6.

Celles-ci attaquent  
normalement...

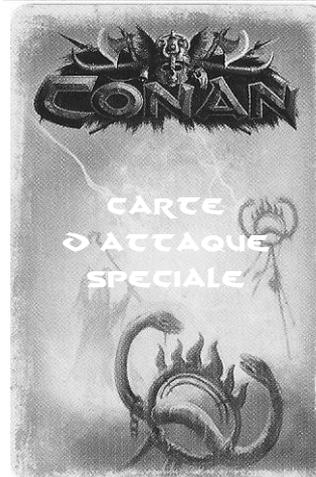


L'Overlord active  
les unités  
sélectionnées par le D6.

Celles-ci attaquent  
normalement...

L'Overlord active  
les unités  
sélectionnées par le D6.

Celles-ci attaquent  
normalement...

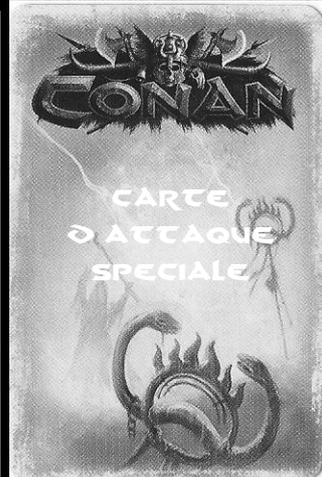


L'Overlord active  
les unités  
sélectionnées par le D6.

Celles-ci attaquent  
normalement...

L'Overlord active  
les unités  
sélectionnées par le D6.

Celles-ci attaquent  
Avec un dé de moins  
indiqué sur leur carte !



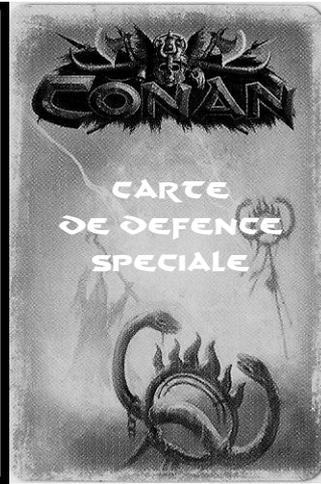


L'Overlord active les unités sélectionnées par le D6.

Celles-ci attaquent normalement...

L'Overlord active les unités sélectionnées par le D6.

Celles-ci attaquent normalement...

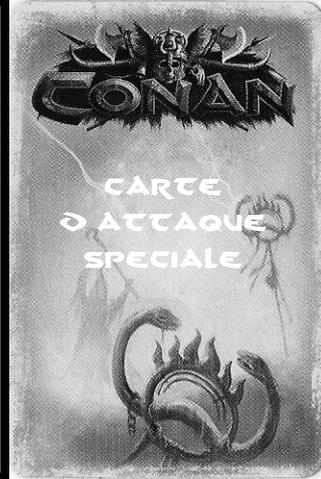


L'Overlord active les unités sélectionnées par le D6.

Celles-ci attaquent avec un dé de plus indiqué sur leur carte !

L'Overlord active les unités sélectionnées par le D6.

Celles-ci attaquent avec deux dés de plus indiqués sur leur carte !



L'Overlord active les unités sélectionnées par le D6.

Celles-ci attaquent avec



supplémentaires relançable une fois.

L'Overlord active les unités sélectionnées par le D6.

Celles-ci attaquent avec



supplémentaire !

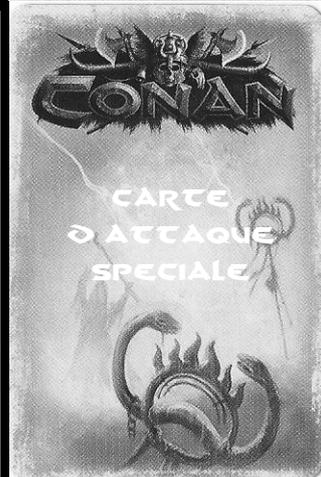


L'Overlord active les unités sélectionnées par le D6.

Celles-ci attaquent en infligeant un dommage supplémentaire !

L'Overlord active les unités sélectionnées par le D6.

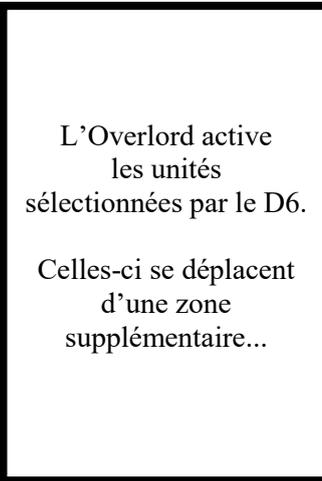
Celles-ci attaquent en infligeant deux dommages supplémentaires !





L'Overlord active les unités sélectionnées par le D6.

Celles-ci se déplacent d'une zone supplémentaire...



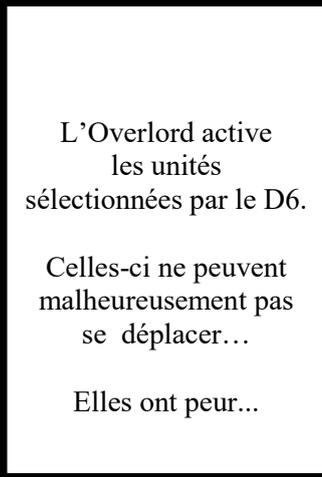
L'Overlord active les unités sélectionnées par le D6.

Celles-ci se déplacent d'une zone supplémentaire...



L'Overlord active les unités sélectionnées par le D6.

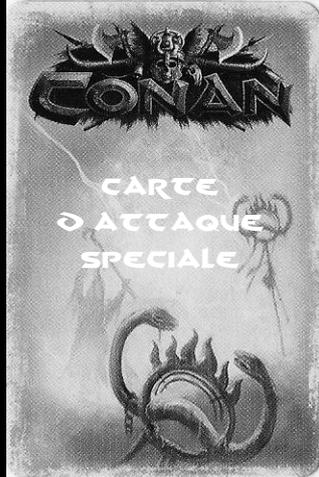
Celles-ci se déplacent de deux zones supplémentaires...



L'Overlord active les unités sélectionnées par le D6.

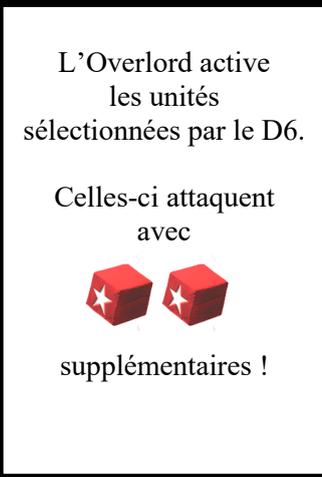
Celles-ci ne peuvent malheureusement pas se déplacer...

Elles ont peur...



L'Overlord active les unités sélectionnées par le D6...

Celles-ci lancent une **attaque à effet de zone de type explosion ou sort (comme Tempête d'éclairs)** qui font l'objet d'un seul et même jet de dégât pour tous les occupants de la zone. Les bonus de parade des armes sont inutilisables, en revanche l'esquive, la défense passive et les bonus de parade des boucliers restent utilisables.

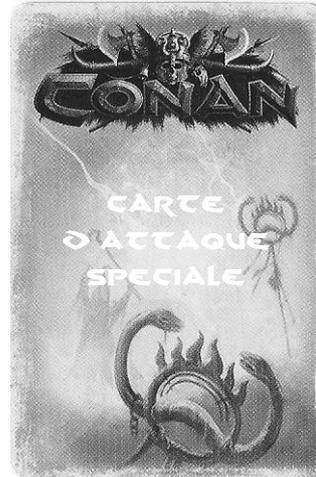


L'Overlord active les unités sélectionnées par le D6.

Celles-ci attaquent avec

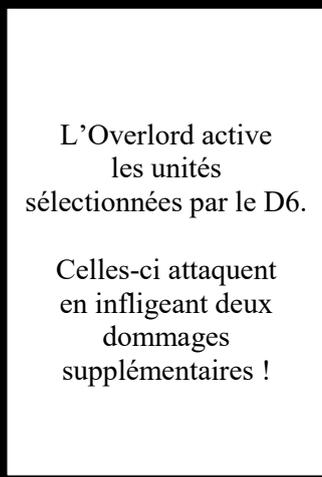


supplémentaires !



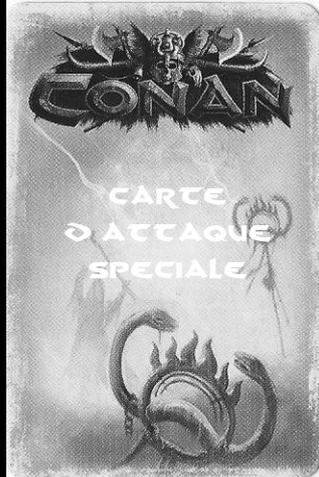
L'Overlord active les unités sélectionnées par le D6.

Celles-ci attaquent en infligeant un dommage supplémentaire !



L'Overlord active les unités sélectionnées par le D6.

Celles-ci attaquent en infligeant deux dommages supplémentaires !





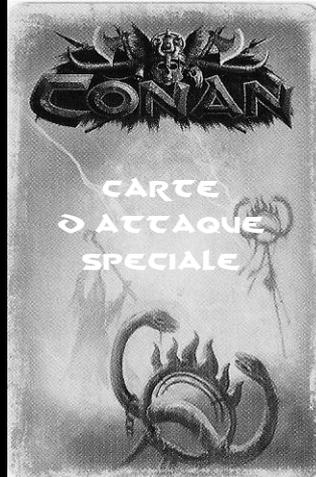
L'Overlord active les unités sélectionnées par le D6.  
**Celles-ci peuvent lancer le sort de leur choix qui leur sont attribués en début de partie.**  
 Certains sorts fonctionnent en réaction et peuvent être activés à tout moment. Ils sont signalés par la présence du pictogramme sur la carte.  
**Dans ce cas, il n'est pas nécessaire d'activer la tuile du personnage pour lancer le sort pendant le tour des héros.**

L'Overlord active les unités sélectionnées par le D6.  
**Celles-ci peuvent lancer le sort de leur choix qui leur sont attribués en début de partie.**  
 Certains sorts fonctionnent en réaction et peuvent être activés à tout moment. Ils sont signalés par la présence du pictogramme sur la carte.  
**Dans ce cas, il n'est pas nécessaire d'activer la tuile du personnage pour lancer le sort pendant le tour des héros.**



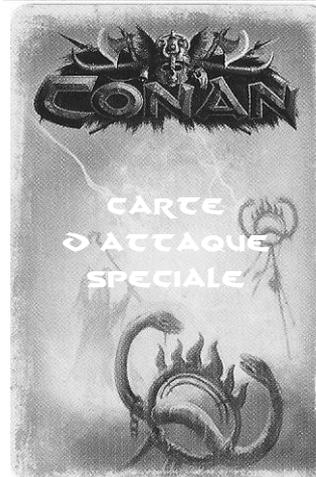
L'Overlord active les unités sélectionnées par le D6.  
**Celles-ci peuvent lancer le sort de leur choix qui leur sont attribués en début de partie.**  
 Certains sorts fonctionnent en réaction et peuvent être activés à tout moment. Ils sont signalés par la présence du pictogramme sur la carte.  
**Dans ce cas, il n'est pas nécessaire d'activer la tuile du personnage pour lancer le sort pendant le tour des héros.**

L'Overlord active les unités sélectionnées par le D6.  
 Celles-ci ne peuvent malheureusement pas se déplacer...  
 Elles ont peur...



L'Overlord active les unités sélectionnées par le D6...  
 Celles-ci lancent une **attaque à effet de zone de type explosion ou sort (comme Tempête d'éclairs)** qui font l'objet d'un seul et même jet de dégât pour tous les occupants de la zone.  
 Les bonus de parade des armes sont inutilisables, en revanche l'esquive, la défense passive et les bonus de parade des boucliers restent utilisables.

L'Overlord active les unités sélectionnées par le D6.  
 Celles-ci attaquent avec  supplémentaires !



L'Overlord active les unités sélectionnées par le D6.  
 L'Overlord peut gratuitement utiliser la même tuile désignée par le D6 durant ce tour !

L'Overlord active les unités sélectionnées par le D6.  
 Celles-ci attaquent en infligeant deux dommages supplémentaires !

