| | | | | | | | | | | Conditions d'utilisation dans le scénario | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Utilisateur** | **Nom carte** | **Condition d'usage** | **Coût de la carte** | **A payer** | **Effet** | **Durée** | **Marais** | **Pictes** | **Serpent** | **Sorcier Picte** | **Conan** | **Bélit** | **Adrathus** | **Shevatas** |
| Conan | | - | 1 | | +1 d'énergie | | | | | | | | | |
| Conan | | - | 2 | | +2 d'énergie | | | | | | | | | |
| Conan | | - | 3 | | +3 d'énergie | | | | | | | | | |
| Conan | | Avoir utilisé son déplacement gratuit | 1 | | +1 déplacement | | | | | | | | | |
| Conan | | Avoir utilisé son déplacement gratuit | 2 | | +2 déplacement | | | | | | | | | |
| Conan | | Avoir utilisé son déplacement gratuit | 3 | | +3 déplacement | | | | | | | | | |
| Conan | | Avoir été blessé & avoir un allié à proximité | 1 | | -1 blessure | | | | | | | | | |
| Conan | | Avoir été blessé & avoir un allié à proximité | 2 | | -2 blessure | | | | | | | | | |
| Conan | | Avoir été blessé & avoir un allié à proximité | 3 | | -3 blessure | | | | | | | | | |
| Conan | | Au moins un allié & mort ou reste juste de 2 tours avant la fin | 1 | | +1 au poids supporté | | | | | | | | | |
| Conan | | Au moins un allié & mort ou reste juste de 2 tours avant la fin | 2 | | +2 au poids supporté | | | | | | | | | |
| Conan | | Au moins un allié & mort ou reste juste de 2 tours avant la fin | 3 | | +3 au poids supporté | | | | | | | | | |
| Conan | | | 1 | | +1 à la limite de càc | | | | | | | | | |
| Conan | | | 2 | | +2 à la limite de càc | | | | | | | | | |
| Conan | | | 3 | | +3 à la limite de càc | | | | | | | | | |
| Conan | | | 1 | | +1 à la limite d'ad | | | | | | | | | |
| Conan | | | 2 | | +2 à la limite d'ad | | | | | | | | | |
| Conan | | | 3 | | +3 à la limite d'ad | | | | | | | | | |
| Conan | | | 1 | | +1 à limite de manipulation | | | | | | | | | |
| Conan | | | 2 | | +2 à limite de manipulation | | | | | | | | | |
| Conan | | | 3 | | +3 à la limite de manipulation | | | | | | | | | |
| Conan | | | 1 | | +1 à limite de déplacement | | | | | | | | | |
| Conan | | | 2 | | +2 à limite de déplacement | | | | | | | | | |
| Conan | | | 3 | | +3 à la limite de déplacement | | | | | | | | | |
| Conan | | | 1 | | +1 relance | | | | | | | | | |
| Conan | | | 2 | | +2  relance | | | | | | | | | |
| Conan | | | 3 | | +3 relance | | | | | | | | | |
| Conan | | | 1 | | +1 dès relance | | | | | | | | | |
| Conan | | | 2 | | +2  dès relance | | | | | | | | | |
| Conan | | | 3 | | +3 dès relance | | | | | | | | | |
| Conan | | | 1 | | +1 récup | | | | | | | | | |
| Conan | | | 2 | | +2 récup | | | | | | | | | |
| Conan | | | 3 | | +3 récup | | | | | | | | | |
| Conan | | | 1 | | +1 manipulation | | | | | | | | | |
| Conan | | | 2 | | +2 manipulation | | | | | | | | | |
| Conan | | | 3 | | +3 manipulation | | | | | | | | | |
| Conan | | | 1 | | +1 dès manipulation | | | | | | | | | |
| Conan | | | 2 | | +2 dès manipulation | | | | | | | | | |
| Conan | | | 3 | | +3 dès manipulation | | | | | | | | | |
| Conan | | | 1 | | +1 esquive | | | | | | | | | |
| Conan | | | 2 | | +2 esquive | | | | | | | | | |
| Conan | | | 3 | | +3 esquive | | | | | | | | | |
| Conan | | | 1 | | +1 dès esquive | | | | | | | | | |
| Conan | | | 2 | | +2 dès esquive | | | | | | | | | |
| Conan | | | 3 | | +3 dès esquive | | | | | | | | | |
| Conan | | | 1 | | +1 cac | | | | | | | | | |
| Conan | | | 2 | | +2 cac | | | | | | | | | |

| | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Conan | | | 3 | | +3 cac | | | | | | | | | |
| Conan | | | 1 | | +1 ad | | | | | | | | | |
| Conan | | | 2 | | +2 ad | | | | | | | | | |
| Conan | | | 3 | | +3 ad | | | | | | | | | |
| Conan | | | 1 | | Nouvelle compétence | | | | | | | | | |
| Conan | | | 2 | | Nouvelle compétence | | | | | | | | | |
| Conan | | | 3 | | Nouvelle compétence | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | |
| Note: Les cartes inverses peuvent être appliquées pour l'adversaire | | | | | | | | | | | | | | |
| Note: des combinaisons d'effets peuvent être envisagés également | | | | | | | | | | | | | | |
| ex.: énergie + nouvelle compétence | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | |
| Autres idées de cartes avec effet combinés: | | | | | | | | | | | | | | |
| **Utilisateur** | **Nom carte** | **Condition d'usage** | **Coût de la carte** | **A payer** | **Effet** | **Durée** | **Marais** | **Pictes** | **Serpent** | **Sorcier Picte** | **Conan** | **Bélit** | **Adrathus** | **Shevatas** |
| | Poursuivi par les pictes | Etre deux alliés sur une même zone & effectuer le même déplacement: case / case | | | Porter à deux un objet=> /personne: déplacement réduit de 1 pour les deux mais poid subi = poid de l'objet/2 = Gêne subi par les porteurs en plus. | | | | | | | | | |
| | La menace venu des cieux | Etre proche d'une hutte | | | | | | | | | | | | |
| | Piège | - | | arme + corde | Carte de l'arme retournée + 1 jeton d'identification placé sur une case & sur la carte retrournée. Le premier adversaire arrivant dans la zone subira le dégat de l'arme. | | | | | | | | | |
| | Lotus Noire | Utilisé sur une lame | | | Rajoute 3 dès rouges aux dégats (si attaque passe) | | | | | | | | | |