

CONAN LE JEU DE PLATEAU

LA LISTE DE SORTS

BOITE BARBARIANS



BAISER DE LA MORT - 3/3



Le lanceur est retiré du plateau et toutes les figurines sur la zone subissent des dégâts de: 



CONTRÔLE MENTAL - 1/3

Ciblez une figurine adverse sans ligne de vue.

Déplacer là d'1 zone + 1 zone par gemme d'énergie dépensée, en suivant les restrictions de déplacement et sans que cela ne provoque de dégâts à la figurine.



DON DE VIE - 2/2

Ciblez un Héros avec ligne de vue.

Le lanceur transfère 2 gemmes de sa propre zone d'énergie disponible vers la zone d'énergie disponible de la cible.



DRAIN D'ÉNERGIE - 1/1

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.



ÉTOURDISSEMENT - 2/2

Ciblez un lanceur de sorts avec ligne de vue.

La cible paye une gemme de plus pour lancer des sorts pendant 1 tour. Le sort se dissipe au début du tour suivant du lanceur de sort.



GUÉRISON DE MITRA - 2/2

Ciblez un Héros dans la même zone que le lanceur ou le lanceur lui-même. Lancez : 

Le résultat indique le nombre de gemmes transférées depuis la zone de blessure vers la zone d'énergie disponible du Héros.



HALO DE MITRA - 3/3

Le lanceur augmente sa défense passive de 2.

Le halo se dissipe au début du tour où le Héros lanceur redevient actif après un tour de récupération, ou à l'activation de la tuile du lanceur de sort pour l'Overlord.



HALO DE SET - 2/2

Le lanceur augmente sa défense passive de 1.

Le halo se dissipe au début du tour où le Héros lanceur redevient actif après un tour de récupération, ou à l'activation de la tuile du lanceur de sort pour l'Overlord.



MORSURE DE SET - 2/2

Ciblez une figurine avec ligne de vue.

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



NUÉE PESTILENTE - 3/3

Toute figurine, à l'exception des morts-vivants, situés dans la même zone du lanceur subit les dégâts de : .

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



PORTÉ PAR LE VENT - 1/1

Le lanceur gagne la compétence Vol jusqu'à la fin de son tour.



POSSESSION DE SET - 2/4

Ciblez une figurine sans ligne de vue jusqu'à 2 zones de distance.

Lors de sa prochaine activation, la cible ne pourra pas se déplacer. Si la cible dispose de la compétence Blocage, elle pourra se déplacer mais perd cette compétence pour ce tour.



RAGE DE BORI - 2/2

Ciblez une figurine avec ligne de vue.

La cible subit des dégâts de : .



TÉLÉKINÉSIE - 1/1

Ciblez un objet avec ligne de vue. Le lanceur peut immédiatement le ramasser.

L'encombrement de l'objet ne peut être supérieur à 3.



TÉLÉPORTATION - 1

Pour toute gemme dépensée après avoir payé le coût du sort, le lanceur de sort peut se déplacer d'une zone.

Ce mouvement n'est affecté par aucun obstacle. Le lanceur n'a pas besoin d'avoir une ligne de vue avec sa destination.



TEMPÊTE D'ÉCLAIRS - 3/3

Ciblez une zone avec ligne de vue.

Toutes les figurines sur la zone subissent des dégâts de : .