

<p style="text-align: center;"><b>AMAZONES</b> <b>PLUIE DE FLÈCHES</b> ACTION GROUPEE</p> <hr style="border: 0; border-top: 1px solid black; margin: 5px 0;"/> <p><i>Prérequis : Avoir au moins 2 Sbires Amazones sur la table, et obtenir un résultat de 12 ou plus sur un test de Ruse.</i></p> <p>Une fois <b>Pluie de Flèches</b> déclenché avec succès, les attaques à distance de <b>Parite</b> et ses Sbires ne subiront aucune limitation (<i>pas de distance maximale, pas besoin de ligne de vue ou d'attaquer l'ennemi plus proche</i>). Chaque figurine ennemie ne peut plus être attaquée à distance qu'une seule fois durant le tour. Ces effets durent jusqu'à la fin du tour.</p>	<p style="text-align: center;"><b>AMAZONES</b> <b>MIASMES POUSSIÈREUX</b> RELIQUE</p> <hr style="border: 0; border-top: 1px solid black; margin: 5px 0;"/> <p>Une fois les pouvoirs de cette relique déclenchés, un nuage de poussière spectrale recouvre le champ de bataille. Durant tout le tour, seules les <b>Amazones</b> peuvent tracer une ligne de vue vers l'ennemi. Les adversaires ne peuvent plus tracer de ligne de vue, (<i>ce qui les empêchera d'attaquer à distance ou de charger, mais pas de se déplacer au contact de l'ennemi avec un mouvement normal</i>).</p>	<p style="text-align: center;"><b>AMAZONES</b> <b>FLÛTE D'EUPHORIE</b> RELIQUE</p> <hr style="border: 0; border-top: 1px solid black; margin: 5px 0;"/> <p>Une fois activée, la <b>Flûte d'Euphorie</b> plonge un Sbire ennemi de votre choix dans un état proche de l'extase. Ce Sbire doit passer un test de Cran et obtenir un résultat d'au moins 10. Si ce n'est pas le cas, il rejoint la faction des <b>Amazones</b>, et est considéré comme tel jusqu'à la fin de la partie.</p>
<p style="text-align: center;"><b>AMAZONES</b> <b>BRACELETS DORÉS</b> RELIQUE</p> <hr style="border: 0; border-top: 1px solid black; margin: 5px 0;"/> <p>Les mythiques <b>Bracelets Dorés</b> permettent à toutes les <b>Amazones</b> (<i>Chef et Sbires</i>) de danser autour des lames de leurs agresseurs. Tant que cette relique fait effet, les <b>Amazones</b> ne peuvent être attaquées qu'à distance et pas en combat rapproché, et ne peuvent elles mêmes attaquer leurs adversaires qu'avec des attaques à distance. Ces effets durent jusqu'à la fin du tour.</p>	<p style="text-align: center;"><b>AMAZONES</b> <b>JEUNESSE REVIGORÉE</b> EXPLOIT HEROÏQUE</p> <hr style="border: 0; border-top: 1px solid black; margin: 5px 0;"/> <p>Cet exploit permet à <b>Parite</b> de regagner 2 points de Tripes mais cela ne peut pas l'amener à dépasser son total initial de points de Tripes.</p>	<p style="text-align: center;"><b>AMAZONES</b> <b>BOMBASSE</b> EXPLOIT HEROÏQUE</p> <hr style="border: 0; border-top: 1px solid black; margin: 5px 0;"/> <p>Quand <b>Parite</b> déclenche cet exploit, elle peut désigner 2 Sbires en ligne de vue. Ces derniers ne peuvent pas effectuer de mouvement ou d'attaque (<i>à distance ou en combat rapproché</i>) jusqu'à la fin du tour.</p>

# SAVAGE CORE

SAVAGE CORE



SAVAGE CORE



SAVAGE CORE



SAVAGE CORE



SAVAGE CORE



SAVAGE CORE



LES AMAZONES

<p style="text-align: center;"><b>ATLANTES</b> <b>PHALANGE ATLANTE</b> ACTION GROUPEE</p> <hr/> <p><i>Prérequis : Avoir au moins 3 Sbires Atlantes sur la table, et obtenir un résultat de 12 ou plus sur un test de Ruse.</i></p> <p>Quand cette action groupée est activée, tous les Sbires <b>Atlantes</b> gagnent un bonus de +2 à leur Muscles et à leur Cran jusqu'à la fin du tour, tant qu'ils forment une chaîne d'au moins 3 figurines, séparées au maximum de 2" entre elles. Durant la phase 5 (<i>Ouch !</i>), ils pourront défausser un marqueur de blessure chacun, avant de lancer les dés sur la table de blessures. Les sbires qui n'appartiennent pas à cette chaîne ne bénéficieront pas du bonus.</p>	<p style="text-align: center;"><b>ATLANTES</b> <b>CHAÎNES NOÏRES</b> RELIQUE</p> <hr/> <p>Les <b>Chaînes Noires</b> lient les pieds de deux sbires ennemis de votre choix. Désignez deux sbires en ligne de vue, séparés de 6" ou moins. L'une des deux figurines (<i>au choix de Vitus</i>) est déplacée pour se retrouver en contact socle à socle avec l'autre. Aucune des deux ne pourra se déplacer durant ce tour, mais elles pourront combattre en combat rapproché ou attaquer à distance.</p>	<p style="text-align: center;"><b>ATLANTES</b> <b>LANCE DU DESTIN</b> RELIQUE</p> <hr/> <p>Quand la <b>Lance du Destin</b> est utilisée, tous les <b>Atlantes</b> (<i>Vitus y compris</i>) peuvent attaquer les ennemis en combat rapproché sans avoir besoin d'être au contact, tant que l'ennemi se trouve à 6" ou moins, en ligne de vue. Notez que si les <b>Atlantes</b> veulent charger, ils doivent quand même finir au contact de l'ennemi pour bénéficier du bonus de charge. Ces effets durent jusqu'à la fin du tour.</p>
<p style="text-align: center;"><b>ATLANTES</b> <b>CORDON DU BERGER</b> RELIQUE</p> <hr/> <p>Choisissez un point du champ de bataille. Tous les sbires ennemis d'une même bande vont se déplacer en direction de ce point, d'un nombre de pouces égal à 1D10 (<i>lancez le dé pour chaque Sbire</i>).</p> <p>C'est un mouvement obligatoire qui a lieu durant la phase de coup bas, et n'empêchera pas les figurines de se déplacer durant le tour. Elles ne peuvent pas entrer en contact d'un ennemi avec ce déplacement, et s'arrêteront avant d'arriver à son contact, ou au contact d'une zone de terrain infranchissable. Ces effets durent jusqu'à la fin du tour.</p>	<p style="text-align: center;"><b>ATLANTES</b> <b>FOUETTÉ JUSQU'AU SANG</b> EXPLOIT HEROÏQUE</p> <hr/> <p>Tous les Sbires ennemis à 6" de <b>Vitus</b> ont leur caractéristique de Jambes réduite à 0 jusqu'à la fin du tour, ce qui compliquera leur fuite !</p>	<p style="text-align: center;"><b>ATLANTES</b> <b>GARDE PRÉTORIEN</b> EXPLOIT HEROÏQUE</p> <hr/> <p>Choisissez un Sbire ami à 3" ou moins de <b>Vitus</b>. Il devient le <b>Garde Prétorien</b> et gagne les bénéfices suivants : +2 en Muscles et +2 en Cran. Les effets de ce coup bas cessent dès que <b>Vitus</b> et son garde sont séparés de plus de 3" ou que le Sbire est éliminé.</p>



# SAVAGE CORE

SAVAGE CORE



SAVAGE CORE



SAVAGE CORE



SAVAGE CORE



SAVAGE CORE



SAVAGE CORE



LES ATLANTES

**CRO-MAGNON**  
**CORIACES**  
 ACTION GROUPEE

*Prérequis : Avoir au moins 3 Sbires Cro-Magnon sur la table, et obtenir un résultat de 12 ou plus sur un test de Ruse..*

Une fois déclenché, ce coup bas permet à toutes les figurines de la bande **Cro-Magnon** de lancer 2 dés durant les combats rapprochés, et de garder le meilleur des deux résultats. Cet effet dure jusqu'à la fin du tour.

**CRO-MAGNON**  
**L'OEUF PÉTRIFIÉ**  
 RELIQUE

Une fois l'**OEuf Pétrifié** activé, le chef d'une des bandes adverses est retenu au sol et ne pourra pas se déplacer ou attaquer à distance durant ce tour. Ce chef pourra cependant se défendre en combat rapproché ou contre un tir. Il n'est pas nécessaire d'avoir une ligne de vue sur la cible.

**CRO-MAGNON**  
**OSSELETS SACRÉS**  
 RELIQUE

Une fois les **Osselets Sacrés** activés, une vague de crainte frappe les sbires ennemis. Jusqu'à la fin du tour et **Valaki** ne pourra pas être attaqué (au combat rapproché ou à distance) par les sbires ennemis. Chaque figurine ennemie au contact de **Valaki** est repoussée de 4 pouces (le déplacement se fait par le propriétaire de la figurine et ne peut pas amener la figurine à se placer au contact d'un autre ennemi).

**CRO-MAGNON**  
**MAIN MOMIFIÉE**  
 RELIQUE

Quand le pouvoir de la **Main Momifiée** est déclenché, **Valaki** libère une vague d'énergie noire sur le champ de bataille. Les guerriers **Cro-Magnon** s'en emplissent les poumons, exaltés, tandis qu'elle terrifie les ennemis. Jusqu'à la fin du tour, le Cran de tous les sbires **Cro-Magnon** est augmenté de +2, tandis que celui des sbires ennemis est diminué de -2.

**CRO-MAGNON**  
**CRIS PRIMAL**  
 EXPLOIT HEROÏQUE

*Prérequis : Les Cro-Magnon ne doivent pas avoir l'initiative durant ce tour.*

**Valaki** s'énerve. Vraiment. Rouge de colère, sa caractéristique de Muscles augmente de +4 jusqu'à la fin du tour. Ses sbires terrifiés, ne savent plus où se mettre, et voit leurs caractéristiques de Cran, Muscles et Jambes réduites de -1 durant ce tour.

**CRO-MAGNON**  
**C'EST QUI LE PATRON ?**  
 EXPLOIT HEROÏQUE

En activant cet exploit, **Valaki** démontre ses qualités de leader. Ses sbires réussissent automatiquement tous les tests de Cran qu'ils auront à effectuer durant ce tour, même s'ils sont au delà de sa portée d'influence.

# SAVAGE CORE

SAVAGE CORE



SAVAGE CORE



SAVAGE CORE



SAVAGE CORE



SAVAGE CORE



SAVAGE CORE



LES CRO-MAGNON



## TRIBU DU JAGUAR

### LES FLEURS DE SANG (XACHOTI)

ACTION GROUPEE

*Prérequis : Avoir au moins 3 Sbires du Jaguar sur la table, et obtenir un résultat de 10 ou plus sur un test de Ruse. Au moins une figurine doit avoir perdu un point de tripes ou avoir été éliminée depuis le début de la partie.*

Quand cette action groupée est activée, toutes les figurines de la **Tribu du Jaguar** ont leurs caractéristiques de Cran et de Jambes augmentées à 10 jusqu'à la fin du tour.

## TRIBU DU JAGUAR

### LE COEUR BATTANT (XACHOTI)

RELIQUE

Le **Coeur Battant** ne peut être déclenché que si au moins une figurine a perdu un point de tripes ou a été éliminée depuis le début de la partie. Jusqu'à la fin du tour, tout sbire ennemi qui élimine une figurine de la **Tribu du Jaguar** est maudit et éliminé à son tour. Il n'est pas nécessaire d'avoir une ligne de vue sur la cible.

## TRIBU DU JAGUAR

### PLAQUETTE DE MORT (XACHOTI)

RELIQUE

Quand **Xachoti** active la plaquette, une vague de désespoir s'abat sur le champ de bataille alimenté par une musique étrange. Chaque sbire ennemi doit passer un test de Cran et obtenir un résultat de 10 ou plus. Ceux qui échouent s'enfuient et sont retirés de la table. Ils pourront revenir dès le début du tour suivant, et seront placés n'importe où à 6" ou moins de leur bord de table initial, sans être au contact de l'ennemi.

## TRIBU DU JAGUAR

### RÉCIPiendaIRE SANGlant (TUPOC)

RELIQUE

*Prérequis : Le RéciPiendaire Sanglant ne peut être déclenché que si au moins une figurine a perdu un point de Tripes ou a été éliminée depuis le début de la partie.*

**Tupoc** ingurgite le contenu du **RéciPiendaire Sanglant** et renaît à l'image de son père. Ses caractéristiques sont modifiées jusqu'à la fin de la partie comme indiqué page 67 du livre de règles.

## TRIBU DU JAGUAR

### PESTE INCARNAT (XACHOTI OU TUPOC)

EXPLOIT HEROIQUE

**Xachoti** ou **Tupoc** sacrifie le sbire ami le plus proche, s'abreuvant du sang de la victime. Une soif de sang revigorante gagne celui qui a perpétré ce rituel. Le sbire sacrifié est retiré du jeu et **Xachoti** ou **Tupoc** (selon celui qui a accompli ce coup bas) regagne 2 point de Tripes (cela ne peut excéder la caractéristique initiale).

## TRIBU DU JAGUAR

### RASOIR D'OBSIDIENNE (XACHOTI)

EXPLOIT HEROIQUE

Quand ce coup bas est déclenché, l'arme de **Xachoti** se met à luire d'une lumière surnaturelle dont les effets sont les suivants :  
Durant ce tour, **Xachoti** pourra effectuer deux attaques de combat rapproché. S'il attaque un Sbire et que l'attaque échoue, le Sbire subit quand même une blessure majeure. S'il touche, le Sbire est éliminé, décapité sans bavures, et cela sans requérir à un jet sur la table de blessures. Notez que les chefs ennemis sont immunisés au **Rasoir d'Obsidienne**.

# SAVAGE CORE

SAVAGE CORE



SAVAGE CORE



SAVAGE CORE



SAVAGE CORE



SAVAGE CORE



SAVAGE CORE



LA TRIBU DU JAGUAR



**NEANDERTALIENS**  
**RITUEL AUTOUR**  
**DU CERCLE DE PIERRE**  
 ACTION GROUPEE

*Prérequis : Avoir au moins 3 Spires Néandertaliens sur la table, et obtenir un résultat de 11 ou plus à un test de Ruse.*

Quand cette action groupée est activée, tous les Spires **Néandertaliens** voit leur score de Muscles augmentée à 10 jusqu'à la fin du tour.

**NEANDERTALIENS**  
**BREUVAGE DU RUMINANT**  
 RELIQUE

**Bugnag** a donné à l'un de ses Spires une immonde décoction magique, qui le transforme en monstruosité primitive. Les effets de ce coup bas durent 2 tours complets (*le tour durant lequel il a été déclenché et le tour suivant*). Après ces deux tours, le Spire transformé est pris de convulsions avant de s'effondrer, mort. Durant ce temps, ce Spire a les caractéristiques indiquées page 63 du livre de règles.

**NEANDERTALIENS**  
**LE BRISEUR DE CRÂNES**  
 RELIQUE

Une fois déclenché, le pouvoir du **Briseur de Crânes** permet à **Bugnag** d'effectuer 2 attaques de combat rapproché durant ce tour.

**NEANDERTALIENS**  
**LA JARRE SPIRITUELLE**  
 RELIQUE

La **Jarre Spirituelle** ramène à la vie un Spire **Néandertalien** éliminé précédemment. Placez le au contact de **Bugnag**. Du fait de son apparence, il ne peut plus être chargé jusqu'à la fin de la partie.

**NEANDERTALIENS**  
**DANS TA FACE !**  
 EXPLOIT HEROIQUE

**Bugnag** lance l'une de ses massues sur le chef ennemi. Lancez un D10. Sur un résultat de 5 ou moins, la massue rate sa cible et ce coup bas n'a pas d'effet. Sur un résultat de 6 ou plus, elle l'atteint en plein visage, l'étourdissant. Ce chef ne peut pas bouger, attaquer ou déclencher de coup bas durant ce tour. Si ce chef a déclenché un coup bas ce tour, celui reste actif cependant. Notez que **Bugnag** n'a pas besoin de ligne de vue sur sa cible, qu'il n'y a pas de portée pour ce coup bas, et qu'il n'est pas sujet à la règle sur les priorités de cible.

**NEANDERTALIENS**  
**JETÉ DE SBIRE**  
 EXPLOIT HEROIQUE

**Bugnag** jette l'un de ses sbires (*qui se trouve à 3" ou moins de lui*) vers un ennemi, en lançant un puissant cri. Placez ce sbire au contact de n'importe quel ennemi à 8" de **Bugnag**. Cet ennemi ne peut pas se désengager durant ce tour.

# SAVAGE CORE

SAVAGE CORE



SAVAGE CORE



SAVAGE CORE



SAVAGE CORE



SAVAGE CORE



SAVAGE CORE



LES NEANDERTALIENS

**SIMIENS**  
**GO BANANAS**

ACTION GROUPEE

*Prérequis : Avoir au moins 4 Spires Simiens sur la table, et obtenir un résultat de 10 ou plus sur un test de Ruse.*

Quand cette action groupée est activée, tous les Spires **Simiens** vont multiplier leur distance de déplacement par 4 durant le tour. Pour cela, lancez normalement le dé pour chaque figurine, puis multipliez le résultat par 4 pour déterminer la distance de déplacement en pouces.

**SIMIENS**  
**L'OEIL QUI VOIT TOUT**

RELIQUE

Une fois le pouvoir de cette relique libéré, les **Simiens** n'ont plus besoin de ligne de vue pour attaquer à distance leur cible.  
Cet effet dure jusqu'à la fin du tour.

**SIMIENS**  
**LA BULLE QUI BRILLE**

RELIQUE

Lancez un D10 et consultez la table page 61 du livre de règles pour connaître les effets de **La Bulle Qui Brille**.

**SIMIENS**  
**LA MARQUE DU GRAND SINGE**

RELIQUE

Un Spire **Simien** précédemment éliminé revient. Placez-le au contact de n'importe quel point de n'importe quel bord de table, sans qu'il soit au contact de l'ennemi. Aucun ennemi ne peut charger ce Spire jusqu'à la fin de la partie, du fait de son hideuse apparence.

**SIMIENS**  
**CHAPARDEUR**

EXPLOIT HEROIQUE

**Front-Penseur** a dérobé quelque chose au Chef ennemi, qui ne s'en rend compte que maintenant. Lancez 1D10 et consultez la table page 61 du livre de règles pour connaître les effets de cet exploit.

**SIMIENS**  
**D'ARBRES EN ARBRES**

EXPLOIT HEROIQUE

Jusqu'à la fin du tour, **Front-Penseur** peut se déplacer sans pénalité dans les terrains accidentés et multiplie par deux sa distance de déplacement. Il peut aussi déclarer une charge à 12 pouces (au lieu de 6 pouces).



# SAVAGE CORE

SAVAGE CORE



SAVAGE CORE



SAVAGE CORE



SAVAGE CORE



SAVAGE CORE



SAVAGE CORE



LES SIMIENS