

COUP BAS

FLÛTE D'EUPHORIE



Une fois activé, la **Flûte d'Euphorie** plonge un ennemi non Chef dans un état proche de l'extase.
Cet ennemi doit passer un test de Cran et obtenir un résultat d'au moins **10**.
Si ce n'est pas le cas, il rejoint la tribu qui a activé la **Flûte d'Euphorie** et il est considéré comme un de leurs membres jusqu'à la fin de la partie.

COUP BAS

PLUIE DE FLECHES

ACTION GROUPEE



Pré requis: avoir au moins 2 membres Archers sur la table et obtenir un résultat de **12 ou plus** sur un test de Ruse.

Une attaque à distance réussie sur un ennemi amène la Tribu à ne plus avoir de distance maximale pour tirer sur un ennemi.

Chaque figurine de la Tribu pourra attaquer à distance deux fois tout ennemi qu'il juge menaçant.

Cet effet dure jusqu'à la fin du tour.

COUP BAS

MIASMES POUSSIEREUX

RELIQUE

Une fois, les pouvoirs de cette Relique déclenchés, un nuage de poussière spectrale recouvre le champ de bataille.

Durant le tour, les membres de la Tribu qui possèdent cette carte peuvent tracer une ligne de vue vers l'ennemi.

Les adversaires ne peuvent plus tracer de ligne de vue, ce qui les empêche d'attaquer tout ennemi à distance ou de charger.

COUP BAS

JEUNESSE REVIGOREE

EXPLOIT HEROIQUE



Cet exploit héroïque permet au Chef de la Tribu de récupérer **2 points de tripes** sans toutefois dépasser son score initial.

COUP BAS

BRACELET DORE



Le Bracelet Doré permet aux membres de la Tribu de danser autour des lames de leurs agresseurs.

Les ennemis ne peuvent plus les attaquer à distance contrairement à la Tribu qui possède le Bracelet Doré et qui peut attaquer à distance.

Cet effet dure jusqu'à la fin du tour.

COUP BAS

PARALYSIE EXPLOIT HEROIQUE



Quand un Chef de Tribu déclenche cet exploit héroïque, Il désigne **2 ennemis** sur la table qui ne peuvent ni attaquer (à distance ou au CAC) ni bouger durant le tour.

L'effet dure jusqu'à la fin du tour.

COUP BAS

CHAÎNE HUMAINE

ACTION

GROUPEE



Pré requis: avoir au moins **3 membres non chef** sur la table et obtenir un résultat de **12** ou plus sur un test de Ruse.

Quand cette action est activée, tous les membres non chef de la Tribu gagnent **+2 à leurs 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 5 cm entre elles**.

Durant la phase Ouch elles pourront défausser un marqueur de blessure chacune avant de lancer le dé sur la table de Blessure.

Les figurines de la tribu qui n'appartiennent pas à cette chaîne ne bénéficient pas du bonus.

COUP BAS

CHAÎNES NOIRES

RELIQUE



Les **Chaînes Noires** lient les pieds de deux sbires ennemis de votre choix. Désignez deux sbires en ligne de vue, séparés de **15 cm ou moins**. L'une des deux figurines 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.

COUP BAS

LANCE DU DESTIN



Quand la **Lance du Destin** est utilisée, tous les membres de la Tribu peuvent attaquer les ennemis en combat rapproché sans avoir besoin d'être au contact, tant que l'ennemi se trouve à **15 cm ou moins**, en ligne de vue. Notez que si les membres de la tribu 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.

COUP BAS

CORDON DU BERGER

RELIQUE



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 cm égal à 2 D10** (*lancez les dés pour chaque Sbiere*). C'est un mouvement obligatoire qui a lieu durant la phase de Coup Bas et n'empêche pas les figurines de se déplacer durant le tour. Elles ne peuvent pas entrer en contact d'un ennemi avec ce déplacement et s'arrêtent avant d'arriver à son contact ou au contact d'une zone de terrain infranchissable. Ces effets durent jusqu'à la fin du tour.

COUP BAS

FOUETTE JUSQU'AU SANG

EXPLOIT

HEROIQUE



Tous les Sbiere ennemis à **15 cm** du Chef de Tribu ont leur caractéristique de Jambes **réduite à 0** jusqu'à la fin du tour, ce qui compliquera leur fuite !

COUP BAS

GARDE PRETORIEN

EXPLOIT HEROIQUE



Choisissez un Sbiere ami à 15 cm ou moins de votre Chef. Il devient un **Garde Prétorien** et gagne les bénéfices suivants : **+2 en Muscles et +2 en Cran**. Les effets de ce coup bas cessent dès que le Chef et son garde sont séparés de plus de **15 cm** ou que le Sbiere est éliminé.

COUP BAS

CORIAÇE

ACTION GROUPEE



Pré requis : Avoir au moins 3 Sbiere 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 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.

COUP BAS

L'OEUF PETRIFIE

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.

COUP BAS

OSSELETS SACRES



Une fois les **Osselets Sacrés** activés, une vague de crainte frappe les sbiере ennemis. Jusqu'à la fin du tour, votre Chef de Tribu ne pourra pas être attaqué (*au combat rapproché ou à distance*) par les sbiере ennemis.

Chaque figurine ennemie au contact de Votre Chef est repoussée de 15 cm (*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*).

COUP BAS

MAIN MOMIFIEE

RELIQUE



Quand le pouvoir de la **Main Momifiée** est déclenché, Le Chef de la Tribu libère une vague d'énergie noire sur le champ de bataille.

Les sbiере s'en emplissent les poumons, exaltés, tandis qu'elle terrifie les ennemis.

Jusqu'à la fin du tour, le **Cran** de tous les sbiере de la Tribu est augmenté de **+2**, tandis que celui des sbiере ennemis est diminué de **-2**.

COUP BAS

CRI PRIMAL



Prérequis : La Tribu ne doit pas avoir l'initiative durant ce tour.

Le Chef de la Tribu 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.

COUP BAS

EST QUI LE PATRON ?

EXPLOIT

HEROIQUE



En activant cet exploit, votre Chef de Tribu 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.

COUP BAS

LES FLEURS DE SANG

ACTION



Prérequis : Avoir au moins 3 Sbiles 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 ont leurs caractéristiques de Cran et de Jambes augmentées à 10

COUP BAS

LE COEUR BATTANT



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 est maudit et éliminé à son tour.

Il n'est pas nécessaire d'avoir une ligne de vue sur la cible.

COUP BAS

PLAQUETTE DE MORT



Quand votre Chef de Tribu 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 15 cm ou moins de leur bord de table initial, sans être au contact de l'ennemi.

COUP BAS

RECIPIENDAIRE SANGLANT



Prérequis : Le Réciendaire 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.

Le **Chef de Tribu** ingurgite le contenu du **Réciendaire Sanglant** et voit toutes ses caractéristiques monter à **10**.

Cet effet dure jusqu'à la fin du tour.

COUP BAS

JEUNESSE REVIGOREE

EXPLOIT HEROIQUE



Cet exploit héroïque permet au Chef de la Tribu de récupérer **2 points de tripes** sans toutefois dépasser son score initial.

COUP BAS

RASOIR D OBSIDIENNE

RELIQUE



Quand ce coup bas est déclenché, la Relique se met à luire d'une lumière surnaturelle dont les effets sont les suivants : durant ce tour, le Chef de la Tribu pourra effectuer **deux attaques** de combat rapproché.

S'il attaque un Sbile et que l'attaque échoue, le Sbile subit quand même une blessure majeure. S'il touche, le Sbile est éliminé et cela sans requérir à un jet sur la table de blessures.

Notez que les chefs ennemis sont immunisés au **Rasoir d'Obsidienne**.

COUP BAS

RITUEL AUTOUR
DU CERCLE DE PIERRES



Pré requis : Avoir au moins 3 Sbires sur la table, et obtenir un résultat de **10** ou plus à un test de Ruse.

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

COUP BAS

BREUVAGE DU RUMINANT
RELIQUE



Le **Chef de la Tribu** a donné à l'un de ses Sbires 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 Sbiire transformé est pris de convulsions avant de s'effondrer, mort.

Durant ce temps, ce Sbiire a ses caractéristiques élevées à **10**.

COUP BAS

LE BRISEUR DE CRÂNES
RELIQUE



Une fois déclenché, le pouvoir du **Briseur de Crânes** permet au Chef de la Tribu d'effectuer **2 attaques** de combat rapproché durant ce tour.

COUP BAS

JARRE SPIRITUELLE



La **Jarre Spirituelle** ramène à la vie un Sbiire éliminé précédemment. Placez le au contact du Chef de la Tribu.

Du fait de son apparence, il ne peut plus être chargé jusqu'à la fin de la partie.

Posez un marqueur noir à côté de sa figurine pour le repérer.

COUP BAS

DANS TÀ FACE EXPLOIT



Le Chef de Tribu lance l'une de ses armes sur le chef ennemi. Lancez un D10. Sur un résultat de 5 ou moins, l'arme 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 le Chef de Tribu 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.

COUP BAS

DANS TÀ FACE EXPLOIT



Le Chef de Tribu lance l'une de ses armes sur le chef ennemi. Lancez un D10. Sur un résultat de 5 ou moins, l'arme 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 le Chef de Tribu 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.

COUP BAS

GO GO GO
EXPLOIT HEROIQUE



Pré requis : Avoir au moins 4 Sbires sur la table et obtenir un résultat de **10** ou plus sur un test de Ruse.

Quand cette action groupée est activée, tous les Sbires 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 cm.

COUP BAS

L'OEIL QUI VOIT TOUT
RELIQUE



Une fois le pouvoir de cette relique libéré, les membres de la Tribu n'ont plus besoin de ligne de vue pour attaquer à distance leur cible.

Cet effet dure jusqu'à la fin du tour.

COUP BAS LA MARQUE



Un Sbire 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 Sbire jusqu'à la fin de la partie, du fait de son hideuse apparence.

COUP BAS RAPIDE



Jusqu'à la fin du tour, le Chef de Tribu peut se déplacer sans pénalité dans les terrains accidentés et multiplie par deux sa distance de déplacement.

Il peut aussi déclarer une charge à 30 cm au lieu de 15 cm.

COUP BAS LE GRIS GRIS DE L'HORREUR



Une fois déclenché, le pouvoir du **Gris-gris de l'Horreur** permet au Chef de la Tribu d'effectuer **2 attaques** de combat rapproché durant ce tour et d'éliminer en plus un sbire de la table arbitrairement. Ce dernier pourra revenir sur la table par un côté au bord ou à 15 cm du bord.

COUP BAS MIROIR DE VIE



Le **Miroir de Vie** ramène à la vie un Sbire éliminé précédemment. Placez le au contact du Chef de la Tribu.

OBJET



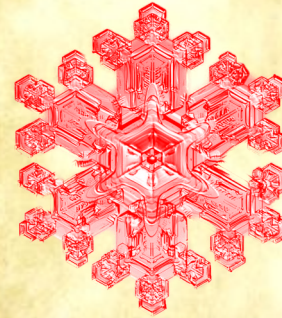
Veine: +1

OBJET



Veine: +1

OBJET



Muscle: +1

OBJET



Déplacement: +1

OBJET



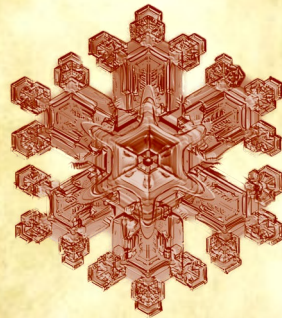
Cran: +1

OBJET



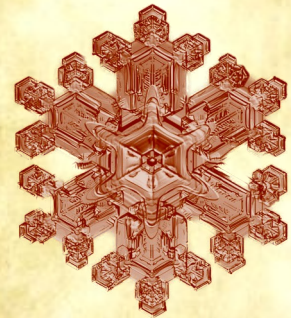
Muscle: +1

OBJET



Déplacement: +1

OBJET



Cran: +1

SAVAGE CORE



SAVAGE CORE



SAVAGE CORE



SAVAGE CORE



SAVAGE CORE



SAVAGE CORE



SAVAGE CORE



SAVAGE CORE

