

**TRIBU DES ATLANTES**

**ACE**

Ace est le chef des Atlantes. Il est aussi intelligent que cruel ce qui fait de lui le Maître esclavagiste incontesté. Ses pouvoirs viennent de l'ancienne Atlantide. Chef puissant, il ambitionne de diriger le sous-monde.

**Pouvoir:** Quand il charge, il obtient +2 sur son résultat de dé d'attaque. En phase 5 Ouch, il diminue de 2 points le résultat du dé.



Veine	Ruse	Tripes	Cran	Muscles	Jambes
6	6	4	6	7	12

Objets

Carte Coup Bas

**TRIBU DES ATLANTES**

**MOON DRAGON**

Moon Dragon est le lieutenant de Vitus. Sa grande sagesse lui permettent de maîtriser le caractère de Vitus en toute circonstance.

**Pouvoir:** Si on l'attaque à distance, elle a le pouvoir de relancer son dé de Veine en cas de mauvais résultat.



Veine	Tripes	Cran	Muscles	Jambes
6	3	3	3	10

Objets

Carte Coup Bas

**TRIBU DES ATLANTES**

**MOON NIGHT**

Les origines de Moon Night sont obscures, il exhibe une incroyable agilité et une dextérité sans commune mesure.

**Pouvoir:** Il peut lancer ses objets fétiches sur un ennemi en ajoutant +1 au résultat du dé.



Veine	Tripes	Cran	Muscles	Jambes
6	2	5	4	10

Objets

Carte Coup Bas

**TRIBU DES ATLANTES**

**WHITE QUEEN**

White Queen est une prêtresse de la Tribu. Elle a le pouvoir d'invoquer en cas de difficulté, Trigon, le Dieu de la Guerre d'Atlantide.

**Pouvoir:** en début de tour, elle jette un dé 10. Sur un résultat de 9 et 10, Trigon apparaît pour la soutenir en combat à côté d'elle et disparaît, le combat achevé.



Veine	Tripes	Cran	Muscles	Jambes
4	2	3	3	8

Objets

Carte Coup Bas

**TRIBU DES ATLANTES**

**TRIGON**

Trigon est le Dieu de la Guerre des Atlantes. Régulièrement honoré par des sacrifices, il consent de temps à autre à aider la tribu des Atlantes. Lorsque Trigon apparaît sur la champ de bataille, il diminue de 1 point les capacités de Veine et de Muscle de tout ennemi combattu. Lorsque l'ennemi a enfin perdu le combat, il disparaît.



Veine	Tripes	Cran	Muscles	Jambes
8	10	8	8	20

Objets

Carte Coup Bas

**TRIBU DES ATLANTES**

**DEATHURGE**

Deathurge est un maître de l'Océan. Il dirigeait ses flux et reflux lorsqu'il régnait en Atlantide. Aujourd'hui ses pouvoirs se sont amenuisés mais il reste redoutable au combat.

**Pouvoir:** Capable d'entourer un ennemi de trombes d'eau en début d'attaque sur un jet de D10 sur un 9 ou un 10. L'ennemi alors se noie et est éliminé.



Veine	Tripes	Cran	Muscles	Jambes
7	2	4	4	12

Objets

Carte Coup Bas

**TRIBU DES ATLANTES**

**DR LIGHT**

Dr Light est un savant capable de guérir bien des maux. D'une maladie courante à une blessure grave, il peut accomplir des prodiges.

**Pouvoir:** S'il est à 3 cm d'une figurine blessée, il peut lui ôter une blessure par tour en posant simplement ses mains sur elle. Il peut bien sûr se guérir lui-même.



Veine	Tripes	Cran	Muscles	Jambes
3	2	2	1	8

Objets

Carte Coup Bas

**TRIBU DES ATLANTES**

**TOMOE**

Tomoe avec ses étranges éventails maîtrise le vent et la pluie.

**Pouvoir:** en début de combat, Tomoe peut lancer un dé 10. Sur un résultat de 9, une pluie diluvienne tombe sur l'adversaire qui est transporté à 50 cm de sa cible. Sur un 10, un vent terrible se lève et emporte l'adversaire si loin qu'on ne le retrouve pas. Il est éliminé de la partie.



Veine	Tripes	Cran	Muscles	Jambes
5	2	4	3	12

Objets

Carte Coup Bas

**TRIBU DES ATLANTES**

**BLACKBOLT**

Blackbolt a le pouvoir d'un oiseau: il vole et peut éviter tout obstacle. Sa vue perçante, tel un aigle, peut l'aider à repérer tout ennemi sur la carte.

**Pouvoir:** Ses sens sont si élevés qu'il peut relancer un dé en attaque comme en défense s'il juge le résultat décevant.



Veine	Tripes	Cran	Muscles	Jambes
5	2	4	4	12

Objets

Carte Coup Bas

SAVAGE CORE



TRIBU DES ATLANTES

SAVAGE CORE



TRIBU DES ATLANTES

SAVAGE CORE



TRIBU DES ATLANTES  
ÂGE



SAVAGE CORE



TRIBU DES ATLANTES

SAVAGE CORE



TRIBU DES ATLANTES

SAVAGE CORE



TRIBU DES ATLANTES  
MOON DRAGON

SAVAGE CORE



TRIBU DES ATLANTES

SAVAGE CORE



TRIBU DES ATLANTES

DEATHURGE

SAVAGE CORE



TRIBU DES ATLANTES

MOON NIGHT

**TRIBU DES AMAZONES**

**PARITE**

Parite est la chef des Amazones dont on dit qu'elle est immortelle. Elle suit les recommandations du Conseil des Anciennes Matriarches qui, en retour, lui accorde une jeunesse éternelle par le biais de maléfica. Vénérée, ses talents de combattante féroce sont incontestables. Sa panthère lui permet de relancer 2 dés en attaque comme en défense. Le meilleur résultat de dé est alors pris en compte.



Veine	Ruse	Tripes	Cran	Muscles	Jambes
8	5	5	4	4	10

Objets | Carte Coup Bas

**TRIBU DES AMAZONES**

**LES SOEURS NOBLE INITIATE**

Toujours par 2, les sœurs Noble Initiate sont de redoutables combattantes.

Pouvoir de sceptre (C/C ou à distance) : en début de combat, sur un résultat de 8-9 -10 sur un D10, elles paralysent l'ennemi qui ne peut pas s'activer durant le tour.



Veine	Tripes	Cran	Muscles	Jambes
6	3/3	2	3	10

Objets | Carte Coup Bas

**TRIBU DES AMAZONES**

**HASHLEIGH**

Hasleigh est une Amazone convaincue d'être l'élue de la Tribu quand Parité disparaîtra. Sa force est légendaire.

Pouvoir: ajoute +1 au résultat à son résultat de dé, en attaque comme en défense.



Veine	Tripes	Cran	Muscles	Jambes
6	3	3	5	12

Objets | Carte Coup Bas

**TRIBU DES AMAZONES**

**WOODLAND SCOUT**

Woodland Scout est une grande prêtresse combattante. Si elle combat près des bois ou des arbres, sa force devient démesurée car elle invoque alors le Dieu des Arbres.

Pouvoir: Devant un ennemi, elle peut invoquer en certains lieux (voir plus haut) son Dieu. Celui-ci lui donne alors une veine de 8 et du Muscle pour 8.



Veine	Tripes	Cran	Muscles	Jambes
5	2	3	4	10

Objets | Carte Coup Bas

**TRIBU DES AMAZONES**

**COMBATTANTE**

Venue des temps anciens, les Amazones ont réussi à survivre en venant dans l'Outre-monde. Combattantes hors-pair, elles font payer très cher à ceux qui les agressent.



Veine	Tripes	Cran	Muscles	Jambes
4	1	2	3	10

Objets | Carte Coup Bas

**TRIBU DES AMAZONES**

**COMBATTANTE**

Venue des temps anciens, les Amazones ont réussi à survivre en venant dans l'Outre-monde. Combattantes hors-pair, elles font payer très cher à ceux qui les agressent.



Veine	Tripes	Cran	Muscles	Jambes
4	1	2	3	10

Objets | Carte Coup Bas

**TRIBU DES AMAZONES**

**COMBATTANTE**

Venue des temps anciens, les Amazones ont réussi à survivre en venant dans l'Outre-monde. Combattantes hors-pair, elles font payer très cher à ceux qui les agressent.



Veine	Tripes	Cran	Muscles	Jambes
4	1	2	3	10

Objets | Carte Coup Bas

**TRIBU DES AMAZONES**

**XANDRESSAM DIVER**

Xandressam Diver est une Amazone célèbre pour sa dextérité au combat au couteau. Respectée par sa tribu, elle est toujours la première pour aller se battre.

Pouvoir: Si l'ennemi durant la phase 5 Ouch évite une blessure au jet de dé, il doit alors relancer le dé pour confirmer.



Veine	Tripes	Cran	Muscles	Jambes
6	3	4	5	10

Objets | Carte Coup Bas

**TRIBU DES AMAZONES**

**NIGHTBLADE**

Sa férocité est sans nulle mesure. Nightblade est une combattante qui ne lâche rien. Elle se vante d'ailleurs d'avoir tué plus de 500 ennemis et ce n'est pas fini comme elle le dit...

Pouvoir de peur: si elle combat un ennemi, celui-ci doit jeter 2 dés en défense à chaque combat, le plus petit résultat est alors conservé.

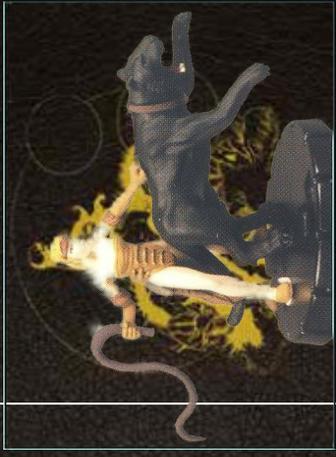


Veine	Tripes	Cran	Muscles	Jambes
6	2	4	6	12

Objets | Carte Coup Bas



SAVAGE CORE



TRIBU DES AMAZONES  
PÂRITE

SAVAGE CORE



TRIBU DES AMAZONES

SAVAGE CORE



TRIBU DES AMAZONES

SAVAGE CORE



TRIBU DES AMAZONES

SAVAGE CORE



TRIBU DES AMAZONES

SAVAGE CORE



TRIBU DES AMAZONES  
LES SOEURS NOBLE INITIATE

SAVAGE CORE



TRIBU DES AMAZONES

SAVAGE CORE



TRIBU DES AMAZONES  
COMBATANTE

SAVAGE CORE



TRIBU DES AMAZONES  
ASHLEIGH

TRIBU DU JAGUAR					
					
<b>XACHOTTI</b>					
<p>Xachotti est le chef de la tribu du Jaguar et le père de Tupoc. Il émane de lui une aura qui inquiète même ses séides. Considéré comme un dieu par ses Sbires, il peut se mettre parfois dans une rage folle.</p>					
<p><b>Pouvoir-Dur à cuire:</b> en début de tour, le chef lance un dé 10, sur un résultat de 9 ou 10, il double ses capacités de Veine et de Muscle.</p>					
					
Veine	Ruse	Tripes	Cran	Muscles	Jambes
4	4	6	9	7	12
Objets		Carte Coup Bas			

TRIBU DU JAGUAR					
<b>SBIRES</b>					
<p>Les Sbires de la tribu du Jaguar se défigurent et se mutilent volontairement et de toutes les façons imaginables. Par le biais de peintures de guerre et de scarifications rituelles, ils offrent une vue terrifiante à leurs ennemis.</p>					
<p><b>Pouvoir- Peur:</b> en début de tour, sur un jet de D10, un résultat de 10 fait reculer l'ennemi de 30 cm.</p>					
					
Veine	Tripes	Cran	Muscles	Jambes	
4	2	3	4	12	
Objets		Carte Coup Bas			

TRIBU DU JAGUAR					
<b>TUPOC</b>					
<p>Tupoc est le fils de Xachotti et il partage avec son père l'autorité de la tribu. Il ne connaît rien d'autre que l'autorité de son père et ne vit que pour satisfaire les ambitions de ce dernier.</p>					
<p><b>Pouvoir-Implacable :</b> un résultat de 9 ou 10 sur un jet de combat inflige une blessure automatique à son ennemi.</p>					
					
Veine	Ruse	Tripes	Cran	Muscles	Jambes
5	3	4	7	6	12
Objets		Carte Coup Bas			



**SAVAGE CORE**



**TRIBU DES JAGUAR**  
**XACHOTTI**

**SAVAGE CORE**

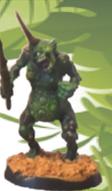


**TRIBU DU JAGUAR**  
**SBIRES**

**SAVAGE CORE**



**TRIBU DU JAGUAR**  
**TURGE**

TRIBU DES PALUSTRES						TRIBU DES PALUSTRES					TRIBU DU JAGUAR				
GALOBRE						ARWENOBRE					SBIRES				
<p>Galobre est le chef de la tribu des Palustres, tribu vivant dans les marais. Adeptes de la science botanique, il sait créer des remèdes pour guérir les siens et empoisonner avec facilité ses ennemis.</p> <p><b>Pouvoir-Poison :</b> au corps à corps, Galobre peut empoisonner son ennemi et lui ôter 1 point de vie automatiquement à chaque tour et à chaque combat.</p>						<p>Arwenobre est le fils de Galobre. Fêré en science botanique, il excelle dans la confection des poisons.</p> <p><b>Pouvoir-Poison:</b> Au corps à corps, s'il réussit à toucher son ennemi avec son épée, celui-ci reste paralysé durant un tour et ne peut ni se battre ni se déplacer.</p>					<p>Les Palustres sont des êtres étranges vivant dans les marais d'Outre-Monde. Ils n'aiment pas être dérangés dans leurs siestes fort longues. Ils se nourrissent essentiellement d'insectes et de petites proies. Cependant, si on les agresse, ils savent montrer leur art au combat. Ils sont très rapides.</p> <p><b>Pouvoir:</b> aucun.</p>				
															
Veine	Ruse	Tripes	Cran	Muscles	Jambes	Veine	Tripes	Cran	Muscles	Jambes	Veine	Tripes	Cran	Muscles	Jambes
6	4	5	7	5	15	5	3	4	4	15	3	2	4	4	15
Objets			Carte Coup Bas			Objets			Carte Coup Bas		Objets			Carte Coup Bas	

SAVAGE CORE



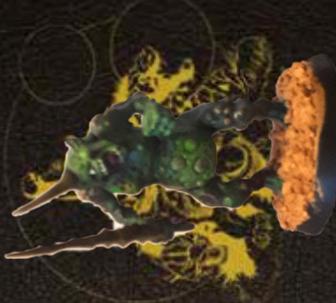
TRIBU DES PALUSTRES  
GALOBRE

SAVAGE CORE



TRIBU DES PALUSTRES  
ARWENOBRE

SAVAGE CORE



TRIBU DES PALUSTRES  
SBIRES



## TRIBU DES TAURUS

### HÄLMICÄR

Hälmicar est le chef de la tribu des Taurus qui vivent dans les montagnes d'Outre-Monde. Vénééré, très puissant, on prétend qu'à l'âge de 5 ans, il pouvait soulever un rocher avec aisance. Il aime se battre et collectionner les victoires en décorant son intérieur des têtes de ses ennemis.

Pouvoir: sa hache de combat lui permet de retrancher 2 points au résultat de dés lors de la phase 5 Ouch.



Veine	Ruse	Tripes	Cran	Muscles	Jambes
6	4	5	7	8	8

Objets

Carte Coup Bas

## TRIBU DES TAURUS

### ARTEKÄR

Artekar est le porte-drapeau de la tribu des Taurus qu'il peut utiliser comme une arme. Son courage est sans égal et il adore charger ses ennemis.

Pouvoir- Charge: Lorsqu'il a la capacité de charger un ennemi, Artekar double les points de ses muscles durant le combat.



Veine	Tripes	Cran	Muscles	Jambes
5	3	4	7	8

Objets

Carte Coup Bas

## TRIBU DES TAURUS

### SBIRES

Les Taurus sont des maîtres forgerons, ils fabriquent leurs armures à partir du fer provenant des montagnes d'Outre-Monde. Ils n'ont de cesse de vouloir envahir les montagnes alentour et réclamer le pouvoir suprême: vouloir gouverner l'Outre-Monde avec leur chef, Hälmicar.

Pouvoir: peut relancer le dé en défense s'il est raté.



Veine	Tripes	Cran	Muscles	Jambes
3	2	4	6	8

Objets

Carte Coup Bas



SAVAGE CORE



TRIBU DES TAURUS  
HÄLMICÄR

SAVAGE CORE



TRIBU DES TAURUS  
ARTEKÄR

SAVAGE CORE



TRIBU DES TAURUS  
SBIRES



## TRIBU DES NECRONS

### RAMSES

Ramsès est le chef de la tribu des Nécrons. Son royaume est un cimetière proche de la tribu des Orcs. Dans cet endroit sinistre Ramsès y vit paisiblement.

**Pouvoir- Cadavérique:** au corps à corps, pour chaque combat réussi, Ramsès inflige à son ennemi une blessure supplémentaire.



Veine	Ruse	Tripes	Cran	Muscles	Jambes
6	4	3	4	6	20

Objets

Carte Coup Bas

## TRIBU DES NECRONS

### SBIRES

Les Nécrons sont des êtres assez répugnants qui dégagent en permanence une odeur de charogne. Ils se délectent à dévorer les morts et vivent dans des souterrains creusés sous les cimetières. Ils ne sont pas agressifs sauf si on les attaque. Dans, ce dernier cas, Ramsès leur ordonnera de combattre jusqu'à la mort. **Pouvoir:** +1 au dé d'attaque



Veine	Tripes	Cran	Muscles	Jambes
4	3	3	4	20

Objets

Carte Coup Bas

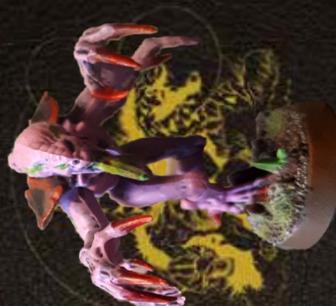


SAVAGE CORE



TRIBU DES NECRONS  
RAMSES

SAVAGE CORE



TRIBU DES NECRONS  
SBIRES



## TRIBU DES FIMIRS

### KRABATOR

Krabator est le chef de la tribu des Fimirs. Considérablement évolué, il a changé de forme au cours d'une transmutation alchimique. Son pouvoir résulte dans son aura maléfique. Pouvoir: à 15 cm de sa cible, sur un résultat de 9 ou 10 en combat, sa cible se métamorphose en Fimir qui se joint à son clan (si un Fimir est disponible).



Véine	Ruse	Tripes	Cran	Muscles	Jambes
6	4	6	4	7	12

Objets

Carte Coup Bas

## TRIBU DES FIMIRS

### SBIRES

Les Fimirs vivent près des ruisseaux et dorment souvent dans les arbres. Leur queue est munie d'une sorte de masse qui provoque d'épouvantables blessures. Ils maîtrisent assez bien l'art de la forge et brandissent des haches de bonne facture. Ils sont redoutables au combat. Pouvoir: +1 au jet de dé d'attaque au corps à corps.



Veine	Tripes	Cran	Muscles	Jambes
3	2	3	6	12

Objets

Carte Coup Bas

## TRIBU DES FIMIRS

### GRAPHATOR

Graphator, lieutenant de Krabator, est le chantre des joutes passées et futures de la tribu des Fimirs. Il aime évoquer par ses chants liturgiques appartenant à la religion des Fimirs, le destin de son peuple qu'il vénère. Il sera toujours premier à le défendre.



Pouvoir: +1 au jet de dé d'attaque et de défense en combat.

Veine	Tripes	Cran	Muscles	Jambes
4	6	3	6	12

Objets

Carte Coup Bas



SAVAGE CORE



TRIBU DES FIMIRS  
KRABATOR

SAVAGE CORE



TRIBU DES FIMIRS  
SBIRES

SAVAGE CORE



TRIBU DES FIMIRS  
GRAPHATOR



## TRIBU DES ERINYES

### LES SOEURS

Les sœurs de la tribu des Erinyes se déplacent toujours par trois. Venues du ciel, de la terre et de la mer, leurs origines sont improbables.

Pouvoir: Lorsqu'elles attaquent à distance, un jet de 9 ou 10 sur le D10 triple leur score de Veine. +1 au résultat de dé en défense.



Veine	Ruse	Tripes	Cran	Muscles	Jambes
6	6	4/4/4	5	4	12

Objets

Carte Coup Bas

## TRIBU DES ERINYES

### KRATOS

Gardien de la tribu des Erinyes, il est le récepteur des pensées des Erinyes. Sa sagesse est aussi grande que sa volonté de dominer l'Outre-Monde. Il ne combat jamais sans réfléchir aux conséquences.

Pouvoir-Hache de Mort: au corps à corps, ajouter +2 au résultat du dé d'attaque.



Veine	Tripes	Cran	Muscles	Jambes
5	3	4	7	12

Objets

Carte Coup Bas

## TRIBU DES FIMIRS

### VALLUSTE

La forme disgracieuse de Valluste a été causée par un sortilège lors d'un combat contre Krabator, chef des Fimirs. Il s'en enfuit avant d'être transformé en Fimir. Il essaie depuis divers remèdes pour retrouver sa vraie personnalité mais sans succès.

Pouvoir: Pouvoir: +1 au jet de dé d'attaque au corps à corps.



Veine	Tripes	Cran	Muscles	Jambes
5	3	3	6	10

Objets

Carte Coup Bas



SAVAGE CORE



TRIBU DES ERINYES  
LES SOEURS

SAVAGE CORE



TRIBU DES ERINYES  
KRATOS

SAVAGE CORE



TRIBU DES ERINYES  
VALLUSTE

## TRIBU DES ERINYES

### VALLENGORRE

Vallengorre est la sœur de Kratos. Défigurée lors d'un combat, elle porte désormais un masque pour faire fuir ses ennemis. Elle est capable de créer des tornades pour annihiler ses ennemis.

**Pouvoir-Tornado:** en début de combat, lancez un D10. Sur un résultat de 8 à 10, Vallénore crée une tornade qui élimine un ennemi à 30 cm d'elle.



Veine	Tripes	Cran	Muscles	Jambes
5	3	3	5	12

Objets

Carte Coup Bas

## TRIBU DES ERINYES

### GANDHORA

Gandhora ayant trahi les Atlantes s'est réfugiée chez les Erinyes qui ont bien voulu la prendre dans leur tribu. Elle sait de faire discrète et son étrange sceptre a bien des pouvoirs.

**Pouvoir- téléportation:** en début de tour, lancez un D10. Sur un résultat de 8 à 10, Gandhora peut se téléporter n'importe où.



Veine	Tripes	Cran	Muscles	Jambes
4	3	3	4	10

Objets

Carte Coup Bas

SAVAGE CORE



TRIBU DES ERINYES  
VALLENGORRE

SAVAGE CORE



TRIBU DES ERINYES  
GANDHORA



### TRIBU DES GOBELINS

#### BEDALD GRIMSNIFE

Bedald Grimsnife est le chef de la tribu des Gobelins. Téméraire et actif, le sens du combat l'entraîne souvent à harceler ses ennemis jusqu'à ce qu'ils rendent grâce à ses yeux.

**Pouvoir- Ralliement:** En début de combat, un résultat de 8 à 10 sur un jet d'attaque ou de défense amène à ce que 3 de ses combattants le rallient à 3 cm de lui.



Veine	Ruse	Tripes	Cran	Muscles	Jambes
7	8	4	6	4	14

Objets

Carte Coup Bas

### TRIBU DES GOBELINS

#### FLIK GLUMRACKET

Flik glumracket est le porte drapeau de la tribu des Gobelins. Il aime faire retentir sa trompette pour rassembler les troupes.

**Pouvoir-Aide mortelle:** En attaque au corps à corps, un résultat de 8 à 10 entraîne que 2 éléments de sa tribu se rallient à lui à 3 cm. Il inflige une blessure automatique à l'adversaire.



Veine	Tripes	Cran	Muscles	Jambes
7	3	4	4	14

Objets

Carte Coup Bas

### TRIBU DES GOBELINS

#### MEEKLE VIVIDBEAD

Meekle Vividbead est le tambour de la tribu. Il impose un rythme soutenu aux soldats Gobelins qui ne peuvent brocher sous peine de sanctions.

**Pouvoir- Tambour:** lorsqu'il fait résonner son tambour, Meekle Vividbead fait fuir ses adversaires à 40 cm de lui sur un résultat de 9 et 10 sur un jet de D10, en attaque comme en défense.



Veine	Tripes	Cran	Muscles	Jambes
7	3	4	4	14

Objets

Carte Coup Bas



SAVAGE CORE



TRIBU DES GOBELINS  
BEDALD GRIMSNIFE

SAVAGE CORE



TRIBU DES GOBELINS  
FLIK GRUMRACKET

SAVAGE CORE



TRIBU DES GOBELINS  
MEEKLE VIVIDBEAD

## TRIBU DES GOBELINS

### SBIRES ARCHERS

Les archers Gobelins malgré leur petite taille sont de redoutables tireurs. Ils peuvent décocher avec succès une flèche à 100 mètres de distance. Assez rapides, ils sont dangereux en combat éloigné.

Pouvoir: aucun.



Veine	Tripes	Cran	Muscles	Jambes
7	2	3	3	14

Objets

Carte Coup Bas

## TRIBU DES GOBELINS

### SBIRES LANCERS

Les Gobelins sont nés dans l'Outre-monde. Leur peuple habite les forêts, ils vivent dans des huttes bien aménagées. Peu agressifs, ils n'hésitent pourtant pas à prendre les armes si on envahit leur territoire.

Pouvoir: aucun.



Veine	Tripes	Cran	Muscles	Jambes
7	2	3	3	14

Objets

Carte Coup Bas

SAVAGE CORE



TRIBU DES GOBELINS  
SBIRES ARCHERS

SAVAGE CORE



TRIBU DES GOBELINS  
FLIK GRUMRÄCKET



## TRIBU DES ORCS

### OGRG TRABAK

Ogrg Trabak est le chef de la tribu des Orcs. Sanguinaire et brutal, il aime brutaliser ses ennemis et les tuer. Terrible avec ses congénères, il est craint et respecté.

Pouvoir-Implacable: en combat au corps à corps, un résultat de 9 et 10 sur le D10 provoque en attaque une blessure supplémentaire et automatique à l'ennemi.



Veine	Ruse	Tripes	Cran	Muscles	Jambes
6	7	5	6	8	8

Objets

Carte Coup Bas

## TRIBU DES ORCS

### SBIRES GUERRIERS

Les Orcs comme les Gobelins sont originaires de l'Outre-Monde. On raconte qu'ils sont nés de l'union d'un arbre et d'une montagne. Très puissants, leur force est sans égale. Ils vivent le plus souvent dans des grottes sous les montagnes et se nourrissent uniquement de chair crue.

Pouvoir: aucun



Veine	Tripes	Cran	Muscles	Jambes
6	2	3	7	8

Objets

Carte Coup Bas

## TRIBU DES ORCS

### SBIRE TAMBOUR

Le Tambour est un instrument apprécié des Orcs. Quand le Tambour bat le rappel, cela signifie qu'une guerre est déclarée.

Pouvoir-TamTam: lorsque le Tambour sur un jet de défense ou d'attaque obtient un 10, il peut déplacer gratuitement deux de ses congénères.



Veine	Tripes	Cran	Muscles	Jambes
7	3	3	4	8

Objets

Carte Coup Bas



SAVAGE CORE



TRIBU DES ORCS  
OGRG TRABAK GRIMSNIFE

SAVAGE CORE



TRIBU DES ORCS  
SBIRES GUERRIERS

SAVAGE CORE



TRIBU DES ORCS  
SBIRE TAMBOUR

## TRIBU DES ORCS

### SBIRES ARCHERS

Les Orcs comme les Gobelins sont originaires de l'Outre-Monde. On raconte qu'ils sont nés de l'union d'un arbre et d'une montagne. Très puissants, leur force est sans égale. Ils vivent le plus souvent dans des grottes sous les montagnes et se nourrissent uniquement de chair crue.  
Pouvoir: aucun



Veine	Tripes	Cran	Muscles	Jambes
6	2	3	6	8

Objets

Carte Coup Bas

SAVAGE CORE



TRIBU DES ORCS SBIRES  
ARCHERS

## TRIBU DES LOUPS

### SBIRES

Les Loups vivent dans les tanières de la forêt du Velvet. Ils vivent toujours en groupe et sont très solidaires entre eux. Leurs proies sont toujours choisies avec soin et ils ne laissent jamais aller à une brutalité gratuite. Ils respectent la vie et la nature et se méfient vivement des tribus voisines.



Veine	Tripes	Cran	Muscles	Jambes
7	2	6	6	20

Objets

Carte Coup Bas

SAVAGE CORE



TRIBU DES LOUPS  
SBIRES

## TRIBU DES LOUPS

### MELKIOR



Melkior est le chef de la tribu des Loups. Issu d'une union avec un homme et une louve, il peut communiquer avec les autres tribus par le langage des signes. Sa naissance est si ancienne qu'elle se perd dans les méandres et les mystères de la jungle.  
Pouvoir-Hurlement: En début de combat, Melkior peut lancer un D10. Sur un résultat de 8 à 10, il peut déplacer gratuitement 3 de ses congénères.



Veine	Ruse	Tripes	Cran	Muscles	Jambes
8	7	10	7	8	20

Objets

Carte Coup Bas

SAVAGE CORE



TRIBU DES LOUPS  
MELKIOR

## TRIBU DU SAFARI

### GWENDOLINE

Gwendoline est la meneuse de la tribu du Safari. Inféodée à son chef, sa maîtrise du combat est excellente. Née de l'union d'une tigresse et d'un humain, sa force est redoutable.

**Pouvoir-Tigre:** sur un résultat de 9 ou 10 sur un D10 en combat (défense-Attaque), elle double son score de Veine et de Muscle.



Veine	Tripes	Cran	Muscles	Jambes
7	3	5	7	15

Objets

Carte Coup Bas

## TRIBU DU SAFARI

### ACHIEVE

Achieve est une combattante de la tribu du Safari. Elle sait manier son épée avec une dextérité sans faille.

**Pouvoir- Tranchant:** En combat CAC réussi, sur un résultat de 9 ou 10 sur un D10, elle inflige à son ennemi une blessure supplémentaire.



Veine	Tripes	Cran	Muscles	Jambes
6	2	6	6	15

Objets

Carte Coup Bas

## TRIBU DES LOUPS

### SWAT



Swat est le chef de la tribu du Safari. Incontesté au sein de la tribu, il sait mener ses troupes pour créer le chaos parmi ses ennemis. Son origine est mystérieuse. On croit qu'il est venu des terres extérieures pour dominer l'Outre-Monde. **Pouvoir- Tigre Rusé:** en début de combat, Swat peut jeter un D10: sur un résultat de 9/ 10, un ennemi ciblé au CAC ou à distance durant un tour ne peut être actif.



Veine	Ruse	Tripes	Cran	Muscles	Jambes
6	6	4	7	8	15

Objets

Carte Coup Bas

SAVAGE CORE



TRIBU DU SAFARI  
GWENDOLINE

SAVAGE CORE



TRIBU DU SAFARI  
ACHIEVE

SAVAGE CORE



TRIBU DU SAFARI  
SWAT

## TRIBU DU SAFARI

### HARCELOR

Harcelor est un magicien de la tribu du Safari. Ses pouvoirs ont été donnés par la jungle de l'Outre-Monde. Pouvoir-Magie: en Combat à distance et en attaque: Sur un résultat de 6: la cible est emprisonnée par des lianes et ne peut bouger durant 1 tour. Sur 8, la cible recule de 30 cm. Sur 10 ,la cible subit une blessure.



Veine	Tripes	Cran	Muscles	Jambes
6	3	5	4	10

Objets

Carte Coup Bas

## TRIBU DU SAFARI

### HARCELOANNE

Harceloranne est une magicienne de la tribu du Safari. Ses pouvoirs ont été donnés par la jungle de l'Outre-Monde. Pouvoir-Magie: en Combat à distance et en attaque: Sur un résultat de 7: la cible s'enfonce dans la terre et ne peut bouger durant 1 tour. Sur 9, la cible recule de 30 cm. Sur 10, la cible subit une blessure.



Veine	Tripes	Cran	Muscles	Jambes
6	3	6	4	10

Objets

Carte Coup Bas



## TRIBU DU SAFARI

### HARCELOREX

Harcelorex est un magicien de la tribu du Safari. Ses pouvoirs ont été donnés par la jungle de l'Outre-Monde. Pouvoir-Magie: en Combat à distance et en attaque: Sur un résultat de 6: la cible est emprisonnée par des lianes et ne peut bouger durant 1 tour. Sur 8, la cible recule de 30 cm. Sur 10 ,la cible subit une blessure.



Veine	Tripes	Cran	Muscles	Jambes
5	3	6	4	10

Objets

Carte Coup Bas

SAVAGE CORE



TRIBU DU SAFARI  
HARCELOR

SAVAGE CORE



TRIBU DU SAFARI  
HARCELOANNE

SAVAGE CORE



TRIBU DU SAFARI  
HARCELOREX

## CARTE EVENEMENT

### L AVENTURIERE

Placez l'**Aventurière** perdue à 15 cm d'un bord de la table. Elle se déplace vers l'autre bord opposé de 10cm à chaque tour. Tout sbire en contact peut l'aider et la guider. L'**Aventurière** ne peut pas être attaquée contrairement au **Sbire** qui l'accompagne. Le **Sbire** peut quitter l'**Aventurière** à tout moment. S'il atteint le bord opposé de la table avec l'**Aventurière**, celle-ci lui donne un **Compas**, une Relique qui peut être utilisée au cours de la partie.



## RELIQUE DE L AVENTURIERE

### COMPAS



Une fois par partie, un Membre de Tribu en possession du **Compas** peut durant la phase des Coups Bas désigner **3 Sbires** d'une même bande adverse sur la table et les déplacer de **30 cm** dans n'importe quelle direction.

Les effets du **Compas** ensuite disparaissent.

## CARTE EVENEMENT

### SECOURSSE SISMIQUE

L'Outre-Monde est souvent sujet à des accidents géologiques qui provoquent des séismes.

Un **tremblement de terre** survient. Tous les **Sbires** présent sur la table doivent tester leur **Cran** en jetant un D10. S'ils obtiennent moins de **8**, ils subissent une **Blessure Majeure**.

Lancez le D10 lors de la phase 5 Ouch pour déterminer le résultat.

SAVAGE CORE



CARTE EVENEMENT

SAVAGE CORE



COMPAS DE  
L AVENTURIERE

SAVAGE CORE



CARTE EVENEMENT

## CARTE EVENEMENT

### BRUME AMBREE

Une étrange **Brume Ambrée** apparait sur la table.  
Tous les Sbires présent sur la table doivent tester leur Cran en jetant un D10.

S'ils obtiennent moins de **9**, ils deviennent euphoriques et se déplacent de 30 cm vers l'ennemi le plus proche pour le combattre en combat rapproché.

S'ils parviennent à être au contact de l'ennemi, ils l'attaquent.

Les effets de la Brume ensuite disparaissent.

## CARTE EVENEMENT

### MOUSTIQUES GEANTS

Des **Moustiques Géants** envahissent la table..  
Tous les Sbires présent sur la table doivent tester leur Cran en jetant un D10.

S'ils obtiennent moins de **8**,  
Ils subissent une Blessure Mineure.

Lancez le D10 lors de la phase 5 Ouch  
pour déterminer le résultat

Les Moustiques ensuite disparaissent.

## CARTE EVENEMENT

### ARBRE DE LA SAGESSE

Désignez un arbre sur la table et placez lui un marqueur.  
Celui-ci est désormais désigné comme  
**Arbre de la Sagesse**.

Tous les Sbires qui sont à 3 cm de lui, durant la partie,  
gagnent une seule fois dans la partie  
**+2 en Veine et + 2 en Cran**.

Cet effet de gain de points dure un tour.

SAVAGE CORE



CARTE EVENEMENT

SAVAGE CORE



CARTE EVENEMENT

SAVAGE CORE



CARTE EVENEMENT

CARTE EVENEMENT

ORAGE

Un terrible et étrange **Orage** survient, une pluie diluvienne commence à tomber, rendant les déplacements et la vision difficiles.

Tous les membres de Tribu subissent un malus de - **5 cm** en mobilité.

Il n'est pas possible d'attaquer à distance.

Les effets de l'Averse ensuite disparaissent après 3 tours.

**Tour 1**

**Tour 2**

**Tour 3**

CARTE EVENEMENT

SINGES ENERVANTS

Des **Singes Enervants** envahissent la table..  
Tous les Sbires présent sur la table doivent tester leur Cran en jetant un D10.

S'ils obtiennent moins de 8, Ils subissent une Blessure Mineure.

Lancez le D10 lors de la phase 5 Ouch pour déterminer le résultat

Les **Singes** ensuite disparaissent.

CARTE EVENEMENT

TOTEM

Désignez un endroit sur la table, un **Totem** apparait, placez-y un marqueur.

Tous les Sbires qui sont à 3 cm de lui, durant la partie, gagnent une seule fois dans la partie  
**+1 en Muscles et + 1 en Cran.**

Cet effet de gain de points dure un tour.

SAVAGE CORE



CARTE EVENEMENT

SAVAGE CORE



CARTE EVENEMENT

SAVAGE CORE



CARTE EVENEMENT

## CARTE EVENEMENT

### ROCHER VERTUEUX

Désignez un rocher sur la table et placez-lui un marqueur. Celui-ci est désormais désigné comme **Rocher Vertueux**.  
Un Sbiro qui est à **3 cm** de lui peut faire réapparaître à 3 cm du Rocher un Sbiro de sa Tribu précédemment éliminé. Cet effet dure **3 tours**. Le rocher ensuite perd ses vertus régénératrices.

**Tour 1**

**Tour 2**

**Tour 3**

## CARTE EVENEMENT

### PTEROTACTYLES

Des **Pterodactyles** envahissent la table..  
Tous les Sbiros présent sur la table doivent tester leur Cran en jetant un D10.  
S'ils obtiennent moins de 7,  
Ils subissent une Blessure Majeure.

Lancez le D10 lors de la phase 5 Ouch pour déterminer le résultat

Les Ptérodactyles ensuite disparaissent.

## CARTE EVENEMENT

### BLACK DWARF

Black Dwarf, le terrible guerrier de l'Outre-Monde apparait à 15 cm d'un bord de la table. Celui-ci se déplace de **10 cm** à chaque tour et attaque tout Sbiro non Chef qui est à **15 cm** de lui en combat rapproché.  
Il charge alors et reste en contact avec le Sbiro jusqu'à ce que celui-ci soit éliminé.



Veine	Tripes	Cran	Muscles	Jambes
1	4	10	7	10

SAVAGE CORE



CARTE EVENEMENT

SAVAGE CORE



CARTE EVENEMENT

SAVAGE CORE



CARTE EVENEMENT

## CARTE EVENEMENT

### VOLCAN

Désignez un point sur la table et placez-y un marqueur.

Un **Volcan** à cet endroit est en train de naître et ses volutes de fumée asphyxient tous les Sbires non Chef dans un rayon de **15 cm** qui subissent une Blessure Mineure.

Lancez le D10 lors de la phase 5 Ouch pour déterminer le résultat.

Ce Volcan reste en place jusqu'à la fin de la partie.

## CARTE EVENEMENT

### EFFONDREMENT DU SOL

Désignez un endroit sur la table, le sol à cet endroit s'effondre. La zone dans un **rayon de 15 cm** est interdite à tous membres de tribu sous peine d'être éliminé.

Si un Sbire y est envoyé, il est éliminé de la partie.

## CARTE EVENEMENT

### HADIM

**Hadim**, protecteur de l'Outre-Monde apparaît à 15 cm d'un bord de la table. Celui-ci se déplace de 10 cm à chaque tour et protège tout Sbire non Chef qui est à **15 cm** de lui.



Si ce dernier est attaqué, Hadim attaquera l'agresseur à son tour.

Veine	Tripes	Cran	Muscles	Jambes
4	3	10	7	10

SAVAGE CORE



CARTE EVENEMENT

SAVAGE CORE



CARTE EVENEMENT

SAVAGE CORE



CARTE EVENEMENT

# SAVAGE CORE

## Tableau des blessures

Le Tableau des blessures est utilisé durant la dernière phase du tour (Phase 5 : Ouch !). Cette table détermine ce qu'il arrive à la figurine après qu'elle ait subi des coups. Pour chaque figurine ayant subi au moins une touche durant la phase de bagarre, lancez 1D10 pour chaque touche subie sur la touche appropriée (« majeure » pour les coups portés en combat rapproché, « mineure » pour ceux occasionnés d'une attaque à distance).

Pour chaque table, prenez le résultat le plus faible si plusieurs dés ont été lancés. Le tableau indiquera le destin du pauvre personnage.

### Tableau de blessures majeures (subies en combat rapproché)

1-4	5-7	8-10
Tu m'as eu !	C'était marrant jusqu'à ce qu'un gars soit blessé	Même pas mal !

#### Résultats :

*Tu m'as eu !* : La figurine perd un point de Tripes. Si le score de Tripes est réduit à 0 (ce sera le cas avec la majorité des Sbires), la figurine est éliminée.

*C'était marrant jusqu'à ce qu'un gars soit blessé* : La figurine est sonnée. Durant le prochain tour, lors de ses déplacements, des combats à distance et des combats rapprochés, elle lancera 2 dés et sélectionnera le résultat le plus faible comme étant son résultat final.

*Même pas mal* : la figurine encaisse le coup sans broncher. Celui-ci n'a aucun effet.

### Tableau de blessures mineures (subies durant une attaque à distance)

1-3	4	5-10
Continuez sans moi	J'vois comme des étoiles	Hé, fais attention, tu vas finir par blesser quelqu'un !

#### Résultats :

*Continuez sans moi* : La figurine perd un point de Tripes. Si le score de Tripes est réduit à 0 (ce sera le cas avec la majorité des Sbires), la figurine est éliminée.

*J'vois comme des étoiles* : La figurine est sonnée. Durant le prochain tour, lors de ses déplacements, des combats à distance et des combats rapprochés, elle lancera 2 dés et sélectionnera le résultat le plus faible comme étant son résultat final.

*Fais attention, tu vas finir par blesser quelqu'un !* : la figurine encaisse le coup sans broncher. Celui-ci n'a aucun effet.

## TRIBU DU SAFARI

### HAWKEYES

Hawkeyes est l'archer de la tribu du Safari. Tireur émérite, son œil perçant arrive à blesser son adversaire avec une grande facilité.

**Pouvoir-Ceil d'Aigle:** en combat à distance, sur un résultat de 9 ou 10, Hawkeyes inflige une blessure automatique à son ennemi ciblé.



Veine	Tripes	Cran	Muscles	Jambes
5	2	6	3	12

Objets

Carte Coup Bas

SAVAGE CORE



TRIBU DU SAFARI  
HAWKEYES

## SAVAGE CORE

### Tableau des Blessures Majeures

1-4 	Tu m'as eu !
5-7 	Marrant, jusqu'à ce qu'on se blesse
8-10 	Meme pas mal!

 Perte d'un point de tripes

## SAVAGE CORE

### Tableau des Blessures Mineures

1-3 	Continuez sans moi...
4 	J'vois comme des étoiles !
5-10 	Attention, ca vas finir par blesser !

 1D malus au déplacement et combats (pour un tour)

## SAVAGE CORE

### Tableau des Blessures Majeures

1-4 	Tu m'as eu !
5-7 	Marrant, jusqu'à ce qu'on se blesse
8-10 	Meme pas mal!

 Perte d'un point de tripes

## SAVAGE CORE

### Tableau des Blessures Mineures

1-3 	Continuez sans moi...
4 	J'vois comme des étoiles !
5-10 	Attention, ca vas finir par blesser !

 1D malus au déplacement et combats (pour un tour)

## SAVAGE CORE

### Tableau des Blessures Majeures

1-4 	Tu m'as eu !
5-7 	Marrant, jusqu'à ce qu'on se blesse
8-10 	Meme pas mal!

 Perte d'un point de tripes

## SAVAGE CORE

### Tableau des Blessures Mineures

1-3 	Continuez sans moi...
4 	J'vois comme des étoiles !
5-10 	Attention, ca vas finir par blesser !

 1D malus au déplacement et combats (pour un tour)

## SAVAGE CORE

### Tableau des Blessures Majeures

1-4 	Tu m'as eu !
5-7 	Marrant, jusqu'à ce qu'on se blesse
8-10 	Meme pas mal!

 Perte d'un point de tripes

## SAVAGE CORE

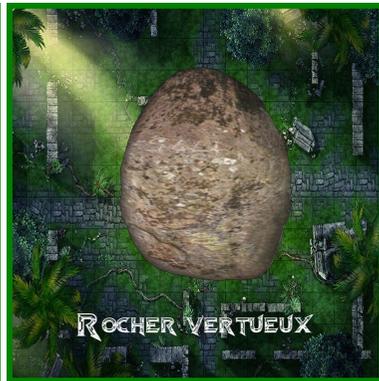
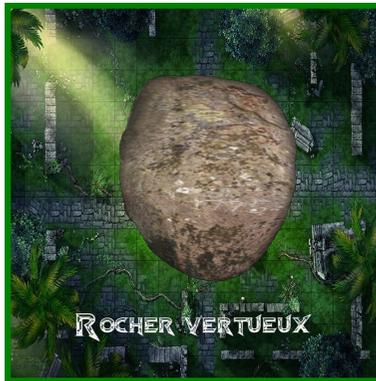
### Tableau des Blessures Mineures

1-3 	Continuez sans moi...
4 	J'vois comme des étoiles !
5-10 	Attention, ca vas finir par blesser !

 1D malus au déplacement et combats (pour un tour)







1	2	3	4	5	6	7	8
SAVAGE CORE							

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
SAVAGE CORE									

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
SAVAGE CORE											

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
SAVAGE CORE								CHARGE						

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
SAVAGE CORE												TIR							

1	2	3
SAVAGE CORE		