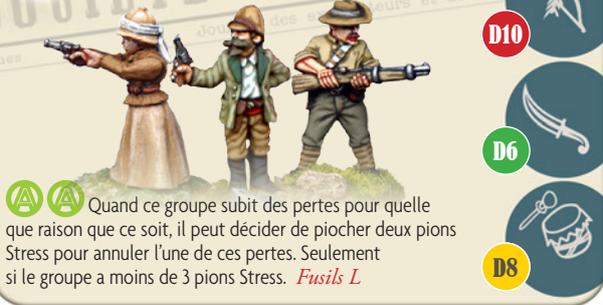


<p>L'OFFICIER À LA RETRAITE ★★★</p> <p>Entrainement Le groupe de l'officier à la retraite peut relancer tous les « 1 » obtenus lorsqu'il tire ou lorsqu'il combat au corps-à-corps.</p>	<p>LE DRAPEAU ★</p> <p>Les couleurs de l'expédition Tout groupe situé à M du groupe du drapeau utilise le dé de bonus du drapeau lorsqu'il subit une action de terreur ou de ralliement.</p>	<p>LE JOURNALISTE ★</p> <p>Cela fera un bon papier À la fin de la partie, s'il est en vie, lancez 1D6 pour chaque tranche complète de 3 PV acquis (y compris les Butins). Chaque succès vous procure 1 PV supplémentaire.</p>
<p>L'EXPLORATEUR ★★★</p> <p>Sang-froid Quand son groupe se jete à terre, il gagne D10 de couvert pour chaque pion Stress pioché, au lieu du D8 habituellement obtenu.</p>	<p>KIRANGOZI ★★</p> <p>Raccourcis Son groupe peut ajouter une règlette C à son déplacement. À l'issue de ce déplacement, le groupe doit piocher un pion Stress.</p>	<p>LE SCIENTIFIQUE ★★</p> <p>J'ai trouvé ! Si à la fin d'une action de déplacement, son groupe se trouve dans une zone de terrain dangereux non explorée, lancez 1D8. Si succès, placez un pion Butin dans le terrain mais pas au contact d'une figurine.</p>

ATTENTION, LE TEXTE DES CARTES EST PARFOIS UN RÉSUMÉ DU TEXTE DU LIVRE. LE TEXTE DU LIVRE PREND TOUJOURS LE DESSUS SUR CELUI DES CARTES.

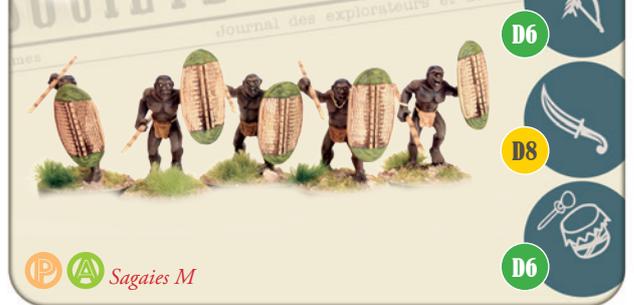
AVENTURIERS / 3 / 11 PTS



Quand ce groupe subit des pertes pour quelle que raison que ce soit, il peut décider de piocher deux pions Stress pour annuler l'une de ces pertes. Seulement si le groupe a moins de 3 pions Stress. *Fusils L*

D10
D6
D8

NOVICES / 5 / 12 PTS



Sagaies M

D6
D8
D6

SUPLÉTIFS / 4 / 16 PTS



Fusils L

D8
D8
D8

ARCHERS / 6 / 10 PTS



Arcs L

D6
D6
D6

ASKARIS / 5 / 11 PTS



Mousquets L

D8
D6
D6

ÉCLAIREURS / 3 / 4 PTS



Le groupe ne lance jamais les dés sur la table des terrains dangereux. Il considère les terrains dangereux comme explorés en toutes circonstances. *Sagaies M*

D6
D6
D6

SOLDATS / 4 / 21 PTS



Les soldats ignorent les effets des pions Stress de Tir. Ces pions comptent toujours comme des pions Stress, mais n'impliquent pas d'autres effets pour le groupe. *Fusils L*

D10
D8
D10

PORTEURS / 1 À 4 / 2 PTS



Chaque porteur dans un groupe permet d'ignorer les effets d'un pion Stress de Pas ou les pénalités d'un objet encombrant. Ce pion compte toujours comme un pion Stress, mais n'implique pas d'autres effets sur le groupe.

D6
D6
D6

RUGA-RUGA / 5 / 20 PTS



Les ruga-rugas lancent des D8 pour les tests de ralliement et des D6 pour les tests de terreur. *Mousquets L*

D8
D8
D6
D8

 <p>L'ÉMIR ★★★</p> <p>Zamara Avant d'effectuer un ralliement, le groupe peut récupérer un ou plusieurs pions Stress des groupes amis situés à M sans, toutefois, excéder la limite des 4 pions Stress.</p>	 <p>L'ESCLAVAGISTE ★</p> <p>Sans pitié Durant un corps-à-corps, le groupe de l'esclavagiste inflige automatiquement une touche qui s'ajoute à celles obtenues par les dés.</p>	 <p>LE CHEIKH ★</p> <p>Guide spirituel Lorsqu'il pioche un pion Stress, le groupe peut transférer ce pion à un groupe ami à M. S'il s'agit d'un pion Stress de Terreur, il peut le transférer à un groupe ennemi à M.</p>
 <p>LE TRAFIQUANT ★</p> <p>Corruption Avant la résolution d'un corps-à-corps, lancez 1D8. Si succès, le groupe peut effectuer un mouvement de retraite et le corps-à-corps n'est pas résolu. Cette règle n'est pas opposable aux animaux sauvages.</p>	 <p>LA BRUTE ★</p> <p>Garde du corps Avant chaque corps-à-corps, lancez 1D10. En cas de succès, une figurine du groupe ennemi est éliminée (au choix de son propriétaire). En cas d'échec, éliminez la brute.</p>	 <p>LE NÉGOCIANT ★★</p> <p>Inspiration Tout groupe de novices ou de bundukis rejoint par le négociant obtient une caractéristique de bravoure de D8 au lieu de D6.</p>

ATTENTION, LE TEXTE DES CARTES EST PARFOIS UN RÉSUMÉ DU TEXTE DU LIVRE. LE TEXTE DU LIVRE PREND TOUJOURS LE DESSUS SUR CELUI DES CARTES.

SUPPLÉTIFS / 4 / 16 PTS



D8

D8

D8

Icons: bow, sword, drum

P **A** *Fusils L*

NOVICES / 5 / 12 PTS



D6

D8

D6

Icons: bow, sword, drum

P **A** *Sagais M*

ZANZIBARIS / 5 / 16 PTS



D8

D6

D8

Icons: bow, sword, drum

P **A** *Mousquets L*

BUNDUKIS / 5 / 8 PTS



D6

D6

D6

Icons: bow, sword, drum

P **A** *Mousquets L*

GUERRIERS BALUCHIS / 5 / 23 PTS



Dx

Dx

Dx

Icons: bow, sword, drum

A Si le groupe n'a pas de pion Stress, les guerriers baluchis disposent de D10. S'ils en ont 1 ou 2, ils disposent de D8. Et, enfin s'ils ont 3 Stress ou plus, ils disposent de D6.

ÉCLAIREURS / 3 / 4 PTS



D6

D6

D6

Icons: bow, sword, drum

Le groupe ne lance jamais les dés sur la table des terrains dangereux. Il considère les terrains dangereux comme explorés en toutes circonstances. *Sagais M*

TIREURS BALUCHIS / 4 / 13 PTS



D6

D8

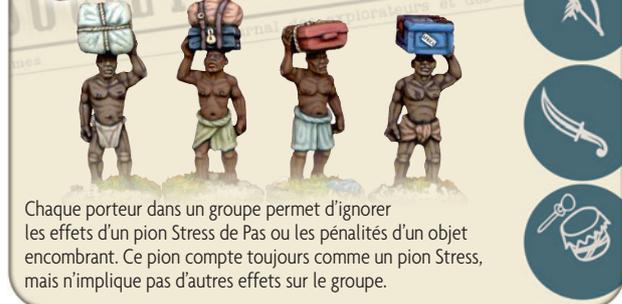
D6

D8

Icons: bow, sword, drum

P **A** Si la cible se trouve à plus de **L**, la caractéristique de tir des tireurs baluchis est de D6. Sinon, elle est de D8. *Mousquets jezzails*

PORTEURS / 1 À 4 / 2 PTS



Icons: bow, sword, drum

Chaque porteur dans un groupe permet d'ignorer les effets d'un pion Stress de Pas ou les pénalités d'un objet encombrant. Ce pion compte toujours comme un pion Stress, mais n'implique pas d'autres effets sur le groupe.

RUGA-RUGA / 5 / 20 PTS



D8

D8

D6

D8

Icons: bow, sword, drum

A Les ruga-rugas lancent des D8 pour les tests de ralliement et des D6 pour les tests de terreur. *Mousquets L*

 <p>LE CHEF DE LA TRIBU ★★★</p> <p>Grand chef Au début de chaque tour, piochez deux cartes Totem au lieu d'une. Ajoutez l'une de ces deux cartes à votre main et défaussez l'autre.</p>	 <p>LE TAMBOUR QUI PARLE ★</p> <p>Tam-tam Après avoir résolu une action, vous pouvez effectuer la même action avec un groupe ami situé à L du groupe. En contrepartie, le groupe du tambour pioche un pion Stress.</p>	 <p>LE CHAMPION ★★</p> <p>Inspiration Chaque fois que le groupe effectue une action de déplacement, 2 groupes de novices situées à M, avant le déplacement, peuvent effectuer une action de déplacement.</p>
 <p>LE ROI PYGMÉE ★★</p> <p>Le roi est grand ! Tant que le roi pygmée est en jeu, tous les pygmées de votre colonne disposent d'une caractéristique de bravoure de D10 au lieu de D8.</p>	 <p>LE GUÉRISSEUR ★★</p> <p>Pouvoir des Esprits Lorsque le groupe est la cible d'un tir et se trouve dans une zone de terrain, le tireur doit relancer une fois chacune de ses touches (cette relance est résolue avant toute éventuelle relance du tireur).</p>	 <p>LE SORCIER TRIBAL ★★</p> <p>Sorcellerie (D8)</p>

ATTENTION, LE TEXTE DES CARTES EST PARFOIS UN RÉSUMÉ DU TEXTE DU LIVRE. LE TEXTE DU LIVRE PREND TOUJOURS LE DESSUS SUR CELUI DES CARTES.



GUERRIERS / 5 / 17 PTS



D6

D8

D8

IP **A** *Sagaies M*



NOVICES / 5 / 12 PTS



D6

D8

D6

IP **A** *Sagaies M*



ARCHERS / 6 / 10 PTS



D6

D6

D6

IP **A** *Arcs L*



BUNDUKIS / 5 / 8 PTS



D6

D6

D6

IP **A** *Mousquets L*



CANNIBALES / 5 / 20 PTS



D8

D8

A Lors d'un corps-à-corps contre un groupe, si les cannibales sont vainqueurs, tous les autres groupes ennemis situés à **M** lancent 1D8. En cas d'échec, ils piochent un pion Stress.



ÉCLAIREURS / 3 / 4 PTS



D6

D6

D6

Le groupe ne lance jamais les dés sur la table des terrains dangereux. Il considère les terrains dangereux comme explorés en toutes circonstances. *Sagaies M*



ARCHERS PYGMÉES / 2X3 / 19 PTS



D8

D6

D8

IP Voir règles spéciales (Poison, Petit, Liens) page 87. *Arcs pygmées M*



CHASSEURS / 4 / 14 PTS



D8

D6

D8

IP **A** Après avoir lancé les dés des chasseurs durant un tir, lancez immédiatement 1D8 supplémentaire par touche initialement obtenue. *Arcs L*



GUERRIERS PYGMÉES / 5 / 19 PTS



D6

D8

D8

IP Voir règles spéciales (Harcèlement, Petit) page 87. *Sagaies M*



GUERRIERS SACRÉS / 1 à 2 / 2 PTS



Durant un corps-à-corps, le guerrier sacré lance 1D6 par pion Stress possédé par le groupe qu'il affronte. Lors d'un tir, le guerrier sacré lance 1D6 par pion Stress possédé par le groupe ciblé.

 <p>LE ROI ★★★</p> <p>Autorité du roi Quand le groupe du roi engage un corps-à-corps, lancez 2D8. Pour chaque succès, retirez un pion Stress de tout groupe situé à M (y compris celui du roi).</p>	 <p>LE PRINCE ★★</p> <p>Frénésie Vous pouvez éliminer une figurine du groupe avant de résoudre un corps-à-corps. Si vous le faites, gagnez 3 dés pour ce combat, du type de dé lancé au corps-à-corps par la figurine éliminée.</p>	 <p>LE TAMBOUR DE GUERRE ★★</p> <p>Litanie Au début de chaque tour, vous pouvez échanger deux pions Stress entre deux groupes (amis et/ou ennemis).</p>
 <p>LE CHEF DE GUERRE ★</p> <p>Craignez mon courroux Si le groupe du chef de guerre remporte un corps-à-corps, le groupe vaincu subit immédiatement après sa retraite une action de terreur.</p>	 <p>COR DE GUERRE ★</p> <p>Charge Le groupe du cor de guerre ignore les effets des pions Stress de Pas lors d'un déplacement qui engage un groupe ennemi au corps-à-corps.</p>	 <p>LE SORCIER TRIBAL ★★</p> <p>Sorcellerie (D8)</p>

ATTENTION, LE TEXTE DES CARTES EST PARFOIS UN RÉSUMÉ DU TEXTE DU LIVRE. LE TEXTE DU LIVRE PREND TOUJOURS LE DESSUS SUR CELUI DES CARTES.

FANATIQUES / 4 / 22 PTS



A Ce groupe ignore les effets spéciaux des pions Stress, c'est-à-dire les effets particuliers liés aux différents pictogrammes des pions Stress.

D10

D10

NOVICES / 5 / 12 PTS



P **A** *Sagaies M*

D6

D8

D6

ARCHERS / 6 / 10 PTS



P **A** *Arcs L*

D6

D6

D6

BRAVES / 5 / 22 PTS



P **A** *Sagaies M*

D6

D10

D8

GARDES DU CORPS / 4 / 16 PTS



A Ce groupe ne peut être inclus que si le roi est dans votre colonne. Dans ce cas, le roi devra rejoindre ce groupe.
Fusils L

D8

D8

D8

ÉCLAIREURS / 3 / 4 PTS



Le groupe ne lance jamais les dés sur la table des terrains dangereux. Il considère les terrains dangereux comme explorés en toutes circonstances. *Sagaies M*

D6

D6

D6

RUGA-RUGA / 5 / 20 PTS



A Les ruga-rugas lancent des D8 pour les tests de ralliement et des D6 pour les tests de terreur. *Mousquets L*

D8

D8

D6

D8

ASKARIS / 5 / 11 PTS



P **A** *Mousquets L*

D8

D6

D6

GUERRIERS SACRÉS / 1 à 2 / 2 PTS



Durant un corps-à-corps, le guerrier sacré lance 1D6 par pion Stress possédé par le groupe qu'il affronte. Lors d'un tir, le guerrier sacré lance 1D6 par pion Stress possédé par le groupe ciblé.

D6

D6

D6