

4 +2 7+ 10+ 2

Garde,

Allonge : Les attaques de mêlée de l'Oshi'goru peuvent cibler des Personnages adverses à 2 cases ou moins.

1 9+ **OSHI'GORU** 2

4 +2 6+ 8+ 1

Garde,

Allonge : Les attaques de mêlée de l'Oshi'goru peuvent cibler des Personnages adverses à 2 cases ou moins.

1 9+ **OSHI'GORU** 2

4 +2 7+ 8+ 3

Ko'tana : Le Roh'na ignore les armures en mêlée.

Rage : Lorsque le Roh'na effectue , lancez +2 10+. Vos jets de mêlée pour toucher ne peuvent pas être relancés.

1 6+ **ROH'NA** 4

4 +2 5+ 7+ 2

Ko'tana : L'adversaire subit un malus de -1 aux jets d'armure face au jets de mêlée du Roh'na.

Acharnement : À la fin de l'activation, payez 1 effectuez .

1 6+ **ROH'NA** 3

4 +2 8+ 8+ 10+ 2

Rafale : Lorsque le Paria effectue , lancez +1 10+.

1 7+ **PARIA** 2

4 +2 7+ 7+ 9+ 1

1 7+ **PARIA** 2

3 +1 7+ 8+

2

Crécelle : Lorsque le Charpieur effectue , lancez +3 et écarterez le résultat le plus haut.

CHARPIEUSE 3

3 +1 6+ 7+ 10+

1

Crécelle : Lorsque le Charpieur effectue , lancez +2 et écarterez le résultat le plus haut.

CHARPIEUSE 3 3

4 +3 7+ 6+

2

Troc : Payez 1 , obtenez un jeton Ordre de la couleur de votre choix.

Hystérie : Lorsque le Dealer est retiré du jeu, vous pouvez effectuer +1 .

1 10+

DEALER 2

4 +3 8+ 6+

Esquive 9+,

Troc : Payez 1 , obtenez un jeton Ordre de la couleur de votre choix.

1 10+

DEALER 1 2

4 +4 6+ 7+ 8+

3

Rush : Lorsque la Coursière utilise , vous pouvez effectuer à la place de l'action utilisée.

1 8+

COURSIÈRE 3

4 +4 6+ 6+ 8+

2

Infiltration,

Rush : Lorsque la Coursière utilise , vous pouvez effectuer à la place de l'action utilisée.

1 8+

COURSIÈRE 3 3



 **5**  **+2**  **5+**      **1**

Solitaire,

Coup puissant : Si l'On'hio inflige au moins une touche à l'adversaire, infligez un dégât supplémentaire.
(Rappel : n'ajoutez pas de jeton Stress supplémentaire).

Imparable : La règle Parade ne peut être utilisée contre les attaques de mêlée de l'On'hio.

Frénésie : Lorsque l'On'hio effectue , lancez **+1** .

ON'HIO  **5**



 **4**  **+2**  **4+**    **2**

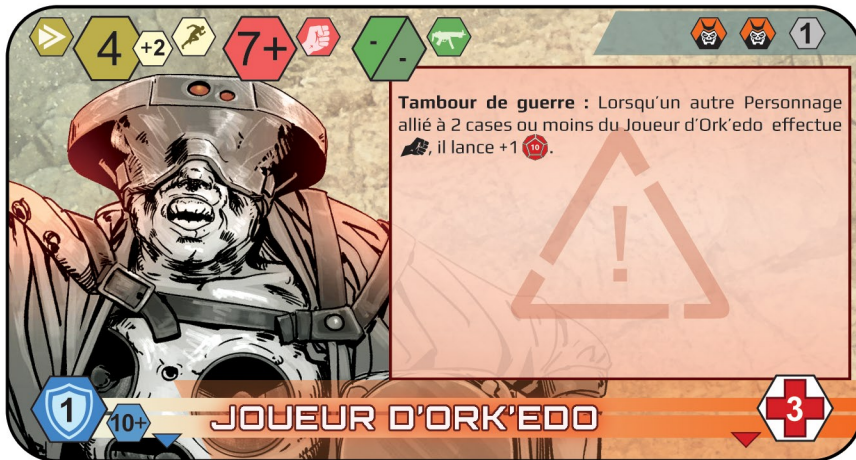
Solitaire, Opportuniste,








Coup puissant : Si l'On'hio inflige au moins une touche à l'adversaire, infligez un dégât supplémentaire.
(Rappel : n'ajoutez pas de jeton Stress supplémentaire).



Imparable : La règle Parade ne peut être utilisée contre les attaques de mêlée de l'On'hio.



Dur à cuire : Lorsque l'On'hio reçoit au moins deux jetons Blessure, recevez un jeton Blessure de moins.

ON'HIO  **5**



 **4**  **+2**  **7+**     **1**

Tambour de guerre : Lorsqu'un autre Personnage allié à 2 cases ou moins du Joueur d'Ork'edo effectue , il lance **+1** .

1  **10+** **JOUEUR D'ORK'EDO**  **3**



 **4**  **+2**  **5+**    **2**

Tambour de guerre : Les autres Personnes alliés à 2 cases ou moins du Joueur d'Ork'edo obtiennent un bonus de **+1** à leur caractéristique d'Attaque.

Ki'hāi : Ajoutez un jeton Stress à la carte d'un autre Personnage allié à 2 cases ou moins du Joueur d'Ork'edo. Si vous faites ainsi, déplacez ce Personnage de 2 Cases.

1  **10+** **JOUEUR**  **3** **D'ORK'EDO**  **3**

5 +2 4+ 7+ 10+ 2



Opportuniste,

Volatilité : Lorsque vous activez l'Adaptante, lancez 1D et appliquez l'effet correspondant au résultat :

- 1-4 : -2 en Vitesse et en Attaque jusqu'à la fin du tour.
- 5-7 : -1 en Vitesse et en Attaque jusqu'à la fin du tour.
- 8-9 : Jusqu'à la fin du tour, lancez +1 ¹⁰ lorsque vous effectuez .
- 10 : Ajoutez un jeton Blessure à chaque Personnage adjacent à l'Adaptante.

1 8+ ADAPTANTE 4

4 +3 5+ 6+ 9+ 3




Opportuniste,

Volatilité : Lorsque vous activez l'Adaptante, lancez 1D et appliquez l'effet correspondant au résultat :

- 1 : -1 en Vitesse jusqu'à la fin du tour.
- 2-4 : +1 en Vitesse jusqu'à la fin du tour.
- 5-7 : +1 en Attaque jusqu'à la fin du tour.
- 8-9 : Jusqu'à la fin du tour, lancez +1 ¹⁰ lorsque vous effectuez .
- 10 : Réduisez le coût d'activation global de l'Adaptante de 1 jusqu'à la fin de la partie.


1 8+ ADAPTANTE 4

5 +2 6+ 8+ 10+ 3



2 8+ SO'HOÏ 3

5 +2 5+ 7+ 8+ 1



2 8+ SO'HOÏ 3

Compétences Communes

Infiltration : Lors de la phase d'Effet du tour 1, vous pouvez déplacer le Personnage de sa valeur de **Vitesse**.

Garde : Lorsqu'un personnage allié adjacent subit au moins une touche, le Personnage peut subir la totalité de ces touches à sa place.

Solitaire : Vous ne pouvez pas attacher de carte Amélioration à droite de la carte du Personnage.

Esquive X+ : Lorsque vous subissez un ou plusieurs dégâts à distance (suite à un tir adverse), lancez X dés. Pour chaque résultat de X+, annulez un dégât.

(Rappel : vous obtenez cependant bien un jeton Stress).

Opportuniste : Lorsqu'un Personnage adverse quitte au moins une case adjacente, vous pouvez lancer 1 ¹⁰.

(Ne lancez pas plusieurs dés si ce Personnage se déplace sur plusieurs cases adjacentes).

RAIDERS

NOMADE

Lors de la Phase des Leaders, vous pouvez déplacer un Personnage allié non-engagé de 2 cases maximum.




NOMADE

Lors de la Phase des Leaders, vous pouvez déplacer jusqu'à 2 Personnages alliés non-engagés de 2 cases maximum.

Le coût d'activation de ces Personnages doit partager au moins une couleur de faction avec le Nomade.




DOY'MO

Lors de la Phase des Leaders, vous pouvez effectuer  avec un Personnage allié. Vous subissez pour ce faire un malus de -1 pour toucher.



DOY'MO

Lors de la Phase des Leaders, vous pouvez effectuer  avec un Personnage allié en état de Panique.



TYRAN

Lors de la Phase des Leaders, vous pouvez ajouter un jeton Stress à un Personnage allié.

Si vous faites ainsi, choisissez 1 :

- Ce Personnage obtient +1 en Attaque jusqu'à la fin du tour.
- Ce Personnage obtient +1 en Vitesse jusqu'à la fin du tour.



TYRAN

Lors de la Phase des Leaders, vous pouvez ajouter un jeton Stress à un Personnage allié.

Si vous faites ainsi, choisissez 1 :

- Ce Personnage obtient +1 en Attaque jusqu'à la fin du tour.
- Ce Personnage obtient +1 en Vitesse jusqu'à la fin du tour.



Pillard

Si un jet pour toucher à distance nécessite au mieux un résultat de 6+, vous pouvez en relancer les résultats de [1] et [2].



Infanticide

Les personnage alliés en état de Panique obtiennent +1 à leur valeur d'Attaque.






« Les tribus raiders les plus sanguinaires ont pour tradition de faire s'affronter père et fils dans des combats à mort. Certains patriarches restent invaincus trop longtemps... »

Tissus Conducteurs

- S'il est en état de Panique, le Personnage obtient un bonus de 1 en **Vitesse** et +1 en **course**.
- Lorsque le Personnage passe en état de Panique, une fois sa carte retournée, vous pouvez retirer jusqu'à 2 jetons de n'importe laquelle de ses réserves. Les jetons ainsi retirés ne peuvent être du même type.



Cyclo-Lame

- Lorsque vous utilisez , choisissez 1 :
 - payez  , lancez 1  supplémentaire et subissez un malus de -1 pour toucher.
 - payez X  , lancez X-1  supplémentaires.

