## Tecum'Seh Sachem Corbeau

**44pt**

### Chef

Une figurine dotée de cette compétence possède une aura dont le rayon est égal à sa caractéristique Esprit. Toute figurine amie située dans cette aura peut substituer son Esprit par celui du Chef pour tout jet associé à cette caractéristique. De plus, un Chef ne subit pas les effets de son état de santé en ce qui concerne le jet d'initiative, il utilise toujours des dés blancs.

### Allonge

Les figurines avec la compétence Allonge n'ont pas besoin d'être au contact pour combattre. Elles peuvent initier un combat jusqu'à 1 pouce tout autour d'elles. Un joueur peut choisir de mesurer à tout moment la portée d'Allonge de sa figurine. Il ne peut mesurer la portée d'Allonge d'une figurine adverse. Une figurine sans la compétence "Allonge" qui se trouve en combat et dans la portée d'allonge d'une figurine avec la compétence "Allonge", mais sans être au contact socle à socle peut, à son activation, choisir soit de se désengager, soit d'effectuer un engagement sur la figurine avec la compétence.

AM 01/14

## Tha'pioca Franche Panse

**40pt**

### Chef

Une figurine dotée de cette compétence possède une aura dont le rayon est égal à sa caractéristique Esprit. Toute figurine amie située dans cette aura peut substituer son Esprit par celui du Chef pour tout jet associé à cette caractéristique.
De plus, un Chef ne subit pas les effets de son état de santé en ce qui concerne le jet d'initiative, il utilise toujours des dés blancs.

### *Hémotoxique*

Tant que la figurine est en Etat Grave (jaune) ou Critique (rouge), lorsqu'un adversaire en combat socle à socle lui inflige des DOM, elle lui inflige 1 DOM en retour.

AM 01/14

## Wolitse Brise Nocturne

**45pt**

### Enchaînement

Chaque fois qu'une figurine possédant cette compétence réussit une attaque, qu'elle ait infligé des DOM ou pas, elle peut immédiatement tenter gratuitement une seconde attaque contre le même adversaire. Pour le second jet de combat, la figurine lira le résultat de DOM décalé d'une colonne à gauche dans le tableau. Son adversaire ne peut pas dépenser de PA pour obtenir une CC. Une figurine dotée de cette compétence ne peut obtenir qu'une seule attaque supplémentaire par attaque réussie.

### Furtivité

Une figurine furtive peut être déployée après toutes les autres figurines. Elle est toujours considérée comme étant à couvert pour les tirs et peut réagir pour faire perdre le bonus de visée d'un tireur qui la cible même si cette réaction ne l'amène pas derrière un couvert réel (décor, etc...). De plus elle ne peut être chargée ou engagée par une figurine adverse se trouvant à plus de 4 pouces d'elle. Si une figurine déclare une charge contre elle et qu'elle se trouve à plus de 4 pouces, la charge est ratée, elle effectue un mouvement de marche sans se placer en contact socle à socle de la figurine furtive.

### *Leader du loup*

Tant que Wolitse est en jeu, tous les guerriers-tonnerre du loup acquièrent la compétence Furtivité.

AM 01/14

## Tanka Wanka

**40pt**

### Allonge

Les figurines avec la compétence Allonge n'ont pas besoin d'être au contact pour combattre. Elles peuvent initier un combat jusqu'à 1 pouce tout autour d'elles. Un joueur peut choisir de mesurer à tout moment la portée d'Allonge de sa figurine. Il ne peut mesurer la portée d'Allonge d'une figurine adverse. Une figurine sans la compétence "Allonge" qui se trouve en combat et dans la portée d'allonge d'une figurine avec la compétence "Allonge", mais sans être au contact socle à socle peut, à son activation, choisir soit de se désengager, soit d'effectuer un engagement sur la figurine avec la compétence.

### *Hémotoxique*

Tant que la figurine est en état grave (jaune) ou critique (rouge), lorsqu'un adversaire en combat socle à socle lui inflige des DOM, elle lui inflige 1 DOM en retour.

### *Poigne de fer*

Pour tous ses jets de COM, quel que soit son état de santé, Tanka Wanka peut remplacer un dé de couleur par un dé blanc.

AM 01/14

## Tamel'Seh Œil Lointain

**49pt**

### Alchimiste du Cercle Extérieur (Terre)

A la fin d'une action, lorsque Tamel'Seh puise dans un décor contenant un pion de composant Terre, il en récolte 4. Pour un pion de composant d'une autre essence (Eau, Air et Feu), il en récolte 2. Un Alchimiste ne peut récolter qu'un seul pion composant par tour.

### *Nuée de Corbeaux*

Une fois par tour, Tamel'Seh peut mesurer une distance avant de déclarer une action. Toute figurine ennemie en contact avec Tamel'Seh a un dé de Malus à tous ses jets de Combat.

AM 01/14

## Tamel'Seh Œil Lointain

Rapidité de Koga (0)
2 Terres / 6 p / auto
La Formule cible un aurlok ami non héros à portée. La cible augmente ses valeurs de mouvement de 1/1/2 jusqu'à la fin du tour. Un tireur ne peut avoir de bonus de visée lorsqu'il tire sur la cible de la Formule.

Améliorations :
2 pour une cible supplémentaire à portée.

---

Lance Tellurique (3)
3 Terres / 10 p / auto
La Formule cible un aurlok ami non héros à portée. La cible acquiert les compétences Allonge et Expert/Brutale jusqu'à la fin du tour. Elle ignore aussi les effets de la compétence Coriace/x en combat.

Améliorations :
2 pour une cible supplémentaire à portée.

## Chaman-Médecine Crapaud (1)

37pt

### Alchimiste du Cercle Extérieur (Terre)

A la fin d'une action, lorsque le Chaman puise dans un décor contenant un pion de composant Terre, il en récolte 4. Pour un pion de composant d'une autre essence (Eau, Air et Feu), il en récolte 2. Un Alchimiste ne peut récolter qu'un seul pion composant par tour.

### *Empathie*

Tant qu'un Aurlok ami est à 6 pouces ou moins du Chaman-Médecine, il peut prévenir 1 DOM subi. Le chaman subit le DOM à sa place. Cette capacité est sans effet si le Chaman n'a plus qu'une case de blessure non cochée. L'usage de cette capacité ne fait pas perdre sa concentration au Chaman.

AM 01/14

## Chaman-Médecine du Crapaud

Baiser de Walosi (0)
3 Terres / 8 p / auto
La formule cible un Aurlok ami à portée (le chaman peut se cibler lui-même). La cible est soignée d'une case de vie.

Améliorations :
2 pour une cible supplémentaire de portée
2 pour une case de vie soignée supplémentaire

Fureur animale (2)
2 Terres / 8 p / cible
La Formule cible une figurine ennemie à portée. La cible encaisse un nombre de DOM égal au nombre de cases jaunes cochées dans la ligne de vie du Chaman.

Améliorations :
2 pour une cible supplémentaire de portée