

DWARF

(les nains)

Bonus de race : Vous ne passerez pas ! Une fois par mi-temps, les nains peuvent rejeter un jet de dé durant un tacle défensif.

Soloing : +3 Bp pour un test de soloing.

<p style="text-align: center;">Striker</p>  <table border="1" data-bbox="386 613 705 689"> <thead> <tr> <th>Mo</th> <th>St</th> <th>Ag</th> <th>Co</th> <th>BP</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>5</td> <td>8</td> <td>7</td> <td>9</td> <td>6</td> </tr> </tbody> </table>	Mo	St	Ag	Co	BP	5	8	7	9	6	<p>Prix : 80 lrr Nbre autorisé : 0-2</p> <p>Tenace : Il donne +1 en bonus de tacle même quand celui-ci est marqué.</p>
Mo	St	Ag	Co	BP							
5	8	7	9	6							
<p style="text-align: center;">Berseker</p>  <table border="1" data-bbox="386 855 705 931"> <thead> <tr> <th>Mo</th> <th>St</th> <th>Ag</th> <th>Co</th> <th>BP</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>5</td> <td>8</td> <td>6</td> <td>9</td> <td>6</td> </tr> </tbody> </table>	Mo	St	Ag	Co	BP	5	8	6	9	6	<p>Prix : 80 lrr Nbre autorisé : 0-2</p> <p>Frénétique : Si l'adversaire n'est pas mis KO lors de l'attaque, le joueur peut refrapper. le joueur peut poursuivre quand l'opposant est poussé.</p>
Mo	St	Ag	Co	BP							
5	8	6	9	6							
<p style="text-align: center;">Coureur</p>  <table border="1" data-bbox="386 1070 705 1146"> <thead> <tr> <th>Mo</th> <th>St</th> <th>Ag</th> <th>Co</th> <th>BP</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>6</td> <td>7</td> <td>7</td> <td>9</td> <td>7</td> </tr> </tbody> </table>	Mo	St	Ag	Co	BP	6	7	7	9	7	<p>Prix : 80 lrr Nbre autorisé : 0-2</p> <p>Poigne ferme: Peut rejeter toute tentative manquée pour ramasser ou attraper la balle.</p>
Mo	St	Ag	Co	BP							
6	7	7	9	7							
<p style="text-align: center;">Défenseur</p>  <table border="1" data-bbox="386 1308 705 1384"> <thead> <tr> <th>Mo</th> <th>St</th> <th>Ag</th> <th>Co</th> <th>BP</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>4</td> <td>7</td> <td>6</td> <td>9</td> <td>5</td> </tr> </tbody> </table>	Mo	St	Ag	Co	BP	4	7	6	9	5	<p>Prix : 70 lrr Nbre autorisé : 0-10</p> <p>Inamovible : Quand le joueur est taclé, celui-ci peut changer le résultat de la table d'un claqué en montant d'un niveau, ce qui lui est plus favorable.</p>
Mo	St	Ag	Co	BP							
4	7	6	9	5							
<p style="text-align: center;">Gardien de but</p>  <table border="1" data-bbox="386 1523 705 1599"> <thead> <tr> <th>Mo</th> <th>St</th> <th>Ag</th> <th>Co</th> <th>BP</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>4</td> <td>7</td> <td>7</td> <td>9</td> <td>7</td> </tr> </tbody> </table>	Mo	St	Ag	Co	BP	4	7	7	9	7	<p>Prix : 40 lrr Nbre autorisé : 0-2</p> <p>Parade : Bonus de +1 quand il essaie d'arrêter un tir.</p>
Mo	St	Ag	Co	BP							
4	7	7	9	7							
<p style="text-align: center;">Golem à vapeur</p>  <table border="1" data-bbox="386 1895 705 1971"> <thead> <tr> <th>Mo</th> <th>St</th> <th>Ag</th> <th>Co</th> <th>BP</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>3</td> <td>10</td> <td>4</td> <td>10</td> <td>2</td> </tr> </tbody> </table>	Mo	St	Ag	Co	BP	3	10	4	10	2	<p>Taille : Large Prix : 130 lrr Nbre autorisé : 0-1</p> <p>Main lourde : Si la balle vient en contact du golem et que celui-ci échoue pour l'attraper, le golem ne peut pas bouger le prochain tour trop occupé à dégager sa main du sol.</p> <p>Furie de vapeur : le golem gagne +2 Mo et +1 St pour ce tour mais perdra -2 Mo et -3 St pour les 2 tours suivants (le tour de l'adversaire et votre prochain tour).</p>
Mo	St	Ag	Co	BP							
3	10	4	10	2							

Personnages spéciaux

O, le géant



Mo	St	Ag	Co	BP
5	10	3	10	5

Taille et genre : grand et mâle

Prix : 150 lrr

Nbre autorisé : 0-1

Question de taille ! O peut tacler les joueurs à un espace de distance de lui. O doit faire un test d'évasion seulement contre les grands ennemis ou plus.

Large jambes : Les joueurs de taille moyenne ou moins peuvent bouger entre les jambes du géant. Les joueurs de votre équipe peuvent traverser librement l'espace du géant, les joueurs adverses doivent réussir un test de $2D6 + Ag$ contre $2D6 + Ag$ de O. S'il rate le test, il tombe dans l'espace d'où il vient. Pour bouger sous les jambes du géant il faut pouvoir terminer son mouvement dans un espace libre.

Darberk, l'alchimiste



Mo	St	Ag	Co	BP
3	7	5	8	7

Taille et genre : moyen et mâle

Prix : 150 lrr

Nbre autorisé : 0-1

Potions : Au début du match, choisissez un type de potion que le maître va préparer. La potion peut être utilisée une fois pour toute la partie :

Force : les berserkers et les strikers gagnent +1St pour tout le match.

Explosif : (une par mi-temps) Darberk peut jeter des fioles explosives en utilisant les règles standard de jet (hormis le fait que les fioles ne rebondissent pas). Quand elle touche le sol, elle explose, jetez alors $2D6$ pour chaque joueur dans un espace adjacent. Sur un résultat de $8+$ le joueur est touché et l'on fait un jet sur la table des blessures. Si l'espace cible, le joueur peut tenter d'attraper la fiole de la même façon qu'une balle qui rebondit et s'il réussit la rejeter. S'il rate, il subira aussi un jet à $8+$ sur $2D6$.

Fumée vivante : Une fumée sort du chaudron comme une ombre/ Cette potion autorise Darberk à faire 2 tacles en un tour à la même cible adjacente ou deux différentes. il gagne aussi +2 pour intercepter la balle.

Chaudron : Cela coûte un tour et il faut que l'adversaire n'est pas subit d'interférence (tacle, contact avec la balle et autre), une par type et pas de manière cumulative (doit être utilisée avant d'être recrée :

Vigueur : L'allié blessé peut revenir sur le terrain au prochain coup d'envoi.

Vitesse : L'allié en contact ou Darberk lui-même gagne 2Mo pour le round.

Force : L'allié en contact ou Darberk lui-même gagne 2St pour le round.

Hammercrach, The Firsts Hammer



Mo	St	Ag	Co	BP
5	8	7	9	7

Taille et genre : moyen et mâle

Prix : 150 lrr

Nbre autorisé : 0-1

Pour le roi ! Si le Hammer Firts est taclé et qu'il est en contact d'un autre joueur allié, cet allié peut prendre le coup à sa place avec une pénalité de -1.

Marteaux tournoyants : (3 fois par mi-temps), cette capacité double la St de Hammer Firts mais celui-ci se déplacera aléatoirement. Choisissez une direction et jetez un $D3$ pour voir (comme pour la balle) où se déplacera le joueur, puis jetez un $D3$ pour connaître la distance parcourue. Si pendant son déplacement, il entre dans un espace occupé par un autre joueur résolvez le tacle comme à l'accoutumée. tout joueur touché par ce tacle est obligatoirement poussé. cette capacité ne peut pas être utilisée si Hammer Firts a la balle.