

ORCS

Capacité raciale : Une équipe Orc peut une fois par mi-temps, rejeter ses dés durant un tacle.
Soloing : + 3BP lors d'un test de soloing.

<p style="text-align: center;">Striker</p>  <table border="1" data-bbox="421 539 740 613"> <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>8</td> <td>7</td> <td>8</td> <td>6</td> </tr> </tbody> </table>	Mo	St	Ag	Co	BP	6	8	7	8	6	<p>Prix : 80lrr Nbre autorisé : 0-2 Blitzstrike : Les strikers sont connus pour leurs tirs puissants, chaque fois qu'il tire au but ajoutez +1 à sa BP.</p>
Mo	St	Ag	Co	BP							
6	8	7	8	6							
<p style="text-align: center;">Passeur</p>  <table border="1" data-bbox="421 741 740 815"> <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>7</td> <td>7</td> <td>7</td> <td>7</td> </tr> </tbody> </table>	Mo	St	Ag	Co	BP	5	7	7	7	7	<p>Prix : 70 lrr Nbre autorisé : 0-2 Poigne ferme : Peut rejeter toute tentative manquée pour ramasser ou attraper la balle.</p>
Mo	St	Ag	Co	BP							
5	7	7	7	7							
<p style="text-align: center;">Orc</p>  <table border="1" data-bbox="421 958 740 1034"> <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>7</td> <td>7</td> <td>8</td> <td>6</td> </tr> </tbody> </table>	Mo	St	Ag	Co	BP	5	7	7	8	6	<p>Prix : 50 lrr Nbre autorisé : 0-4</p>
Mo	St	Ag	Co	BP							
5	7	7	8	6							
<p style="text-align: center;">Goblin</p>  <table border="1" data-bbox="421 1189 740 1263"> <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>6</td> <td>7</td> <td>6</td> <td>6</td> </tr> </tbody> </table>	Mo	St	Ag	Co	BP	5	6	7	6	6	<p>Prix : 35 lrr Nbre autorisé : 0-10 Petit : Quand ce joueur esquive, il ignore les malus des joueurs adjacents sauf celui du premier dans le calcul du malus d'esquive.</p>
Mo	St	Ag	Co	BP							
5	6	7	6	6							
<p style="text-align: center;">Troll</p>  <table border="1" data-bbox="427 1447 746 1523"> <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>9</td> <td>4</td> <td>9</td> <td>4</td> </tr> </tbody> </table>	Mo	St	Ag	Co	BP	5	9	4	9	4	<p>Taille : Grand Prix : 100 lrr Nbre autorisé : 0-1 Régénération : Quand le joueur est blessé, jetez 2D6. Sur 8+ il est placé sur le banc et reviendra en jeu au prochain coup d'envoi. Stupide : avant de l'activer jetez 2D6. Sur un double, le joueur ne fait rien. Frénésie bestiale : 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. Il a +1 St contre les adversaires de taille moyenne ou moins.</p>
Mo	St	Ag	Co	BP							
5	9	4	9	4							
<p style="text-align: center;">Gardien de but</p>  <table border="1" data-bbox="421 1895 740 1971"> <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>7</td> <td>7</td> <td>8</td> <td>7</td> </tr> </tbody> </table>	Mo	St	Ag	Co	BP	5	7	7	8	7	<p>Prix : 50 lrr Nbre autorisé : 0-2 Parade : +1 de bonus quand il essaie d'arrêter un tir.</p>
Mo	St	Ag	Co	BP							
5	7	7	8	7							

Personnages spéciaux

Napulon, le tacticien goblin



Mo	St	Ag	Co	BP
3	8	3	5	0

Taille et genre : grand - mâle

Prix : 150 lrr

Nbre autorisé : 0-1

Bouge toi ! Avant de bouger, le joueur jette 1D3 pour chacun de ses points de Mo. le total représente le nombre de Mo dont il dispose pour le tour.

Affamé : Le joueur peut tenter de manger un autre joueur de taille moyenne ou moins (sauf héros, « big guys » et mercenaire). le joueur avalé est enlevé du terrain et doit passer un test de St chaque tour pour voir s'il réussit à s'extirper du ventre de son agresseur. Ajoutez +1 pour chaque joueur ami adjacent (ignorez les malus). En case de réussite, le joueur est craché est poussé sur 3 cases, il choisit les cases sur lesquelles il est poussé. Si le joueur affamé se déplace sur la balle ou que celle-ci atterrit sur lui, la balle est mangé et les coach doivent mettre en place un nouveau coup d'envoi en suivant la procédure classique. Le joueur affamé ne peut manger qu'un joueur à la fois. Si le joueur mangé portait la balle, on procède à un nouveau coup d'envoi et on libère ce joueur.

Crache la balle : Le tacticien goblin peut tenter d'intercepter la balle avec Ag 9. Si vous réussissez le joueur avale la balle et la recrache immédiatement avec une St de 9 dans une des trois direction de dispersion de votre choix. La balle parcourt un nombre de case égal à la St du tacticien. Tout joueur tentant de l'intercepter le fait à -3, en cas d'échec il subit une touche égale à la St moins le nombre de case traversée par la balle du tacticien. Un membre de l'équipe du tacticien peut passer volontairement au tacticien qui interceptera automatiquement la balle et effectuera un crachat. Crache la balle ne peut être utilisé qu'une fois par mi-temps.

Vrogar, le chamane Orc



Mo	St	Ag	Co	BP
4	7	5	7	7

Taille et genre : moyen – mâle

Prix : 150 lrr

Nbre autorisé : 0-1

Magie : Le joueur peut jeter un sort par tour au lieu de faire une action.

« *Poing Orc* » : -Une fois par mi-temps – Le joueur peut attaquer un adversaire se trouvant à 3 espaces ou moins avec une St de 10.

« *Flaque de boue* » - une fois par mi-temps – Un espace à 2 espace max de distance se remplit de boue jusqu'à la fin du match. il en coûte 2Mo au lieu de 1 pour le traverser.

« *Vent divin* » - 4 fois par mi-temps- visez un joueur à 4 cases ou moins et poussez le d'un espace comme s'il avait été poussé par un tacle.

« *Rage incontrôlée* »- une fois par mi-temps- choisissez n'importe quelle figurine se trouvant au maximum à 4 espace du chamane. Il gagne +2 St pour le tour. Il doit attaquer le joueur adverse le plus proche de lui. S'il n'a pas de joueur en contact il doit bouger et attaquer.

Krong, le seigneur de l'arène



Mo	St	Ag	Co	BP
6	9	7	8	7

Taille et genre : moyen – mâle

Prix : 150 lrr

Nbre autorisé : 0-1

Fistful : Un joueur avec cette capacité peut attaquer deux adversaires avec une seule action. traiter chaque attaque séparément, les adversaires gagnent +2St.

Force brutale : Quand un adversaire est poussé, il bouge de deux espaces au lieu d'un. S'il est poussé sur un autre personnage, il subissent tous deux une attaque supplémentaire avec -3 en St.

Coup de tête : Quand ce joueur tacle un adversaire, il peut choisir de donner un coup de tête, cela met KO le joueur adverse s'il gagne le tacle. Puis jetez 2D6, sur 8+ Krong tombe aussi. Faites un jet de dé avec le St de l'adversaire ou une St de 7 si la St de l'adversaire est inférieure pour voir si Krong est blessé, puis résolvez l'éventuelle blessure normalement. Si le coup de tête est utilisé en bougeant puis taclant ajoutez +2 St pour résoudre le tacle.