







NECRO

Compétence de race : une fois par mi-temps, les nécro peuvent rejeter les dés pour déterminer les blessures subies par un membre de l'équipe.

Soloing : +3 Bp pour les test de soloing.

NB : Les Nécro sont des morts-vivants.

<p style="text-align: center;">Créature</p>  <table border="1" data-bbox="352 409 671 483"> <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>7</td> <td>7</td> </tr> </tbody> </table>	Mo	St	Ag	Co	BP	6	8	7	7	7	<p>Prix : 80 lrr Nbre autorisé : 0-2 Statut : Mort-vivant</p>
Mo	St	Ag	Co	BP							
6	8	7	7	7							
<p style="text-align: center;">Zombie</p>  <table border="1" data-bbox="363 618 683 692"> <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>3</td> <td>8</td> <td>3</td> </tr> </tbody> </table>	Mo	St	Ag	Co	BP	4	7	3	8	3	<p>Prix : 30 lrr Nbre autorisé : 0-10 Statut : Mort-vivant Stupide : Avant d'effectuer une action, jetez 2D6. Sur un double il ne fait rien jusqu'à la fin de son tour.</p>
Mo	St	Ag	Co	BP							
4	7	3	8	3							
<p style="text-align: center;">Fantôme</p>  <table border="1" data-bbox="347 831 667 904"> <thead> <tr> <th>Mo</th> <th>St</th> <th>Ag</th> <th>Co</th> <th>BP</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>7</td> <td>7</td> <td>7</td> <td>7</td> <td>7</td> </tr> </tbody> </table>	Mo	St	Ag	Co	BP	7	7	7	7	7	<p>Prix : 70 lrr Nbre autorisé : 0-2 Statut : Mort-vivant-volant Immatériel : Ce joueur passe à travers les espaces occupés, mais doit finir son déplacement sur un espace libre. Il doit faire les test d'esquive normalement (aussi en pénétrant dans un espace occupé mais pas en sortant). S'il échoue il reste sur l'espace d'où il vient.</p>
Mo	St	Ag	Co	BP							
7	7	7	7	7							
<p style="text-align: center;">Squelette</p>  <table border="1" data-bbox="331 1133 651 1207"> <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>4</td> <td>7</td> <td>4</td> </tr> </tbody> </table>	Mo	St	Ag	Co	BP	5	7	4	7	4	<p>Prix : 40 lrr Nbre autorisé : 0-10 Statut : Mort-vivant Pile d'os : Un squelette peut se mettre KO automatiquement (pas de jet de blessure), le squelette ainsi au sol ne peut être attaqué. Une pile d'os oblige toujours l'adversaire à faire une esquive pour quitter l'espace adjacent (mais avec +3). La pile d'os se relève normalement.</p>
Mo	St	Ag	Co	BP							
5	7	4	7	4							
<p style="text-align: center;">Assemblage de cadavres</p>  <table border="1" data-bbox="368 1402 687 1476"> <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>9</td> <td>4</td> <td>8</td> <td>4</td> </tr> </tbody> </table>	Mo	St	Ag	Co	BP	4	9	4	8	4	<p>Prix : 110 lrr Nbre autorisé : 0-2 Statut : Mort-vivant - Assemblé Insensible : Ce joueur ignore les résultats de blessures « assommé ».</p>
Mo	St	Ag	Co	BP							
4	9	4	8	4							
<p style="text-align: center;">Loup-Garou</p>  <table border="1" data-bbox="384 1659 703 1733"> <thead> <tr> <th>Mo</th> <th>St</th> <th>Ag</th> <th>Co</th> <th>BP</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>7</td> <td>8</td> <td>7</td> <td>7</td> <td>4</td> </tr> </tbody> </table>	Mo	St	Ag	Co	BP	7	8	7	7	4	<p>Prix : 120 lrr Nbre autorisé : 0-1 Griffes : Si vous voulez, vous pouvez considérer la Co de l'adversaire égal à son St si elle est plus basse quand vous faites un tacle. 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. Lycanthropie : Un joueur ayant subi une blessure sérieuse de la part du Loup-Garou jette 2D6, sur 11 ou 12 le joueur se transforme et ne pourra plus revenir en jeu.</p>
Mo	St	Ag	Co	BP							
7	8	7	7	4							

Gardien de but



Mo	St	Ag	Co	BP
5	7	7	7	7

Prix : 40 lrr

Nbre autorisé : 2-0

Statut : Mort-vivant

Parade : +1 de bonus quand il essaie d'arrêter un tir.

Personnages spéciaux

Hulianov, le vampire rouge



Mo	St	Ag	Co	BP
6	8	8	8	7

Taille et genre : moyen et mâle

Prix : 150 lrr

Nbre autorisé : 0-1

Statut : Mort-vivant

Forme de chauve-souris : Une fois par tour, au lieu de faire une action de mouvement, le vampire peut se transformer en chauve-souris et bouger n'importe où sur le plateau. Il ne peut pas effectuer cette action en possession de la balle. Quand il est en chauve-souris il ignore les zones de tacle.

« Je veux du sang... » Le vampire a +2 pour frapper un ennemi à terre. Lorsqu'il est adjacent à un ennemi à terre, jetez 2D6, sur 8+ le vampire n'a d'autre choix que d'agresser l'adversaire à terre. Jetez 1D6 sur un résultat de 5 ou 6 le vampire est expulsé. Cela ne s'applique pas sur les adversaires mort-vivants et assemblage.

Calendor le nécromancien



Mo	St	Ag	Co	BP
4	6	5	6	7

Taille et genre : moyen et mâle

Prix : 150 lrr

Nbre autorisé : 0-1

Magie

Il viennent sur le terrain : Une fois par mi-temps, le nécromancien peut utiliser ce sort. Des mains sortent de terre et bloquent les joueurs adverses. Les joueurs adverses pour pouvoir bouger doivent réussir un test de Ag puis un test de St.

Servant fantomatique : Une fois par mi-temps, il peut invoquer un servent et le placer jusqu'à 3 espaces de distance. Le servent reste en jeu pour 4 tours incluant les tours de l'adversaire. Il a la même compétence que le fantôme et les caractéristiques suivantes.

Mo	St	Ag	Co	BP
7	7	7	7	7

Encre de calamar noir ! Une fois par mi-temps, tous les joueurs non Necro dans un rayon de 3X3 espaces (avec pour centre Calendor) ne pourront pas faire de tacle ni passer la balle et souffriront de -3 Mo et -4 Ag (minimum 1) et leur Bp réduite à 0.

T.Marek, le fossoyeur



Mo	St	Ag	Co	BP
6	7	6	9	7

Taille et genre : moyen et inconnu

Prix : 150 lrr

Nbre autorisé : 0-1

Gros tricheur : Il ajoute 2 zombies à l'équipe sans coût additionnel. Il ne comptent pas non plus dans le nombre total de joueurs de l'équipe. Avant le coup d'envoi, un de ces zombie peut être placé sur le terrain et faire passer l'équipe à 8 joueurs.

Pelle : (peut être utilisé 4 fois par mi-temps). Après un tacle réussi, jetez 2D6. Sur 8+ la pelle se casse et vous ne pourrez plus utiliser cette compétence. Tout résultat de joueur à terre est compté comme assommé tant que la pelle n'est pas cassée.

Hurlément : une fois par mi-temps, vous pouvez rendre un adversaire malchanceux. Déclarez l'utilisation de la compétence avant que l'adversaire jette les dés et enlevez ou ajoutez 2 au test (dépend du plus désavantageux) au résultat du jet de dés.