

STAR PLAYERS!

Bien que l'Édition de la Troisième Saison du Livre de Règles de Blood Bowl en présente quelques-uns, il y a de nombreux Star Players que nous n'avons pas pu inclure dans ce volume sanctifié. Ces Star Players manquants sont présentés ici gratuitement! On considère que leur utilisation est réglementaire dans n'importe quelle partie de l'Édition de la Troisième Saison de Blood Bowl.

BARIK FARBLAST



M 6

F 3

AG 4+

CP 3+

AR 9+

PO
80 000

COMPÉTENCES & TRAITS

Arme Secrète, Canonnier, Crâne Épais, Passe, Passe Désespérée, Prise Sûre, Solitaire (4+)

JOUE POUR

Classique du Vieux Monde ou Super-ligue du Bord du Monde

RÈGLES SPÉCIALES

Et Boum!: Chaque fois que Barik fait une Passe Désespérée, il peut relancer n'importe quels résultats de déviation pour déterminer où le ballon atterrit, et tout coéquipier qui tente de Réceptionner le ballon applique un modificateur de +1 au jet.

(NAIN, LANCEUR)

BILEROT VOMITFLESH



M 4

F 5

AG 4+

CP 6+

AR 10+

PO
180 000

COMPÉTENCES & TRAITS

Agresseur Solitaire, Instable, Joueur Déloyal, Présence Perturbante, Régénération, Répulsion, Solitaire (4+)

JOUE POUR

Favoris de Nurgle

RÈGLES SPÉCIALES

Régurgitation Putride: Une fois par mi-temps, Bilerot peut utiliser l'Action Spéciale Gerbe de Vomi. Elle peut être utilisée même si Bilerot a déjà effectué une Action de Blocage à ce Tour.

(HUMAIN, BLOQUEUR)

GOBBO LE NOIR

M	6
F	2
AG	3+
CP	3+
AR	8+
PO 210 000	



COMPÉTENCES & TRAITS

Bombardier, Esquive, Glissade Contrôlée, Minus, Poignard, Présence Perturbante, Solitaire (3+), Soursnois

JOUE POUR

Bagarre des Terres Arides ou Défi des Bas-fonds

RÈGLES SPÉCIALES

Le Plus Soursnois de Tous : Si votre équipe inclut Gobbo le Noir, vous pouvez déclarer deux Actions d'Aggression par Tour au lieu d'une. Cependant, l'une d'elles doit être déclarée par Gobbo le Noir lui-même.

(GOBELIN, SPÉCIAL)

BOA KON'SSTRIKTR

M	6
F	3
AG	3+
CP	4+
AR	9+
PO 180 000	



COMPÉTENCES & TRAITS

Esquive, Glissade Contrôlée, Libération Contrôlée, Parade, Queue Préhensile, Regard Hypnotique, Solitaire (4+)

JOUE POUR

Super-ligue de Lustrie

RÈGLES SPÉCIALES

Regarde-moi Dans les Yeux :

Une fois par match, si Boa commence son activation en Marquant un joueur adverse en possession du ballon, il peut jeter un D6. Sur 1, rien ne se passe. Sur 2+, le joueur adverse perd le ballon, et l'activation de Boa prend immédiatement fin.

(HOMME-SERPENT, COUREUR)

BOMBER DRIBBLESNOT

M	6
F	2
AG	3+
CP	3+
AR	8+
PO 80 000	



COMPÉTENCES & TRAITS

Arme Secrète, Bombardier, Esquive, Minus, Poids Plume, Précision, Solitaire (4+)

JOUE POUR

Bagarre des Terres Arides ou Défi des Bas-fonds

RÈGLES SPÉCIALES

Kaboum ! : Une fois par match, si un joueur adverse Réceptionne une Bombe lancée par Bomber, vous avez le droit de décider qu'elle explose plutôt que laisser le joueur adverse tenter immédiatement de la renvoyer.

(GOBELIN, SPÉCIAL)

CAPITAINE KARINA VON RIESZ

M	7
F	4
AG	2+
CP	3+
AR	9+
PO 230 000	



COMPÉTENCES & TRAITS

Esquive, Regard Hypnotique, Régénération, Rétablissement, Soif de Sang (2+), Solitaire (4+)

JOUE POUR

Spot de Sylvanie

RÈGLES SPÉCIALES

Morceau de Choix : Une fois par match, quand Karina rate un jet de Soif de Sang, elle a le droit de mordre un joueur adverse ayant 3 ou moins en F comme si c'était un coéquipier **Trois-quart Sbire**. Cette règle spéciale ne permet pas à Karina de mordre des Star Players.

(VAMPIRE, COUREUR)

DEEPROOT STRONGBRANCH

M	2
F	7
AG	5+
CP	4+
AR	11+



COMPÉTENCES & TRAITS

Blocage, Bras Musclé, Châtaigne, Crâne Épais, Dans le Mille, Lancer de Coéquipier, Solitaire (4+), Stabilité, Timmm-ber!

JOUE POUR

Ligue Sylvestre

RÈGLES SPÉCIALES

Fiable: Si Deeproot fait une Maladresse sur Lancer quand il effectue une Action de Lancer de Coéquipier, le joueur lancé Rebondit normalement mais atterrit sans mal automatiquement.



(HOMME-ARBRE, GROS BRAS)

DRIBL

M	8
F	2
AG	3+
CP	4+
AR	8+



COMPÉTENCES & TRAITS

Agression Éclair, Esquive, Glissade Contrôlée, Joueur Déloyal, Minus, Solitaire (4+), Sournois

JOUE POUR

Super-ligue de Lustrie

RÈGLES SPÉCIALES

Duo Sournois: Dribl et Drull doivent être embauchés en tant que paire. De plus, chaque fois que Dribl ou Drull effectue soit une Action d'Agression soit une Action Spéciale de Poignard contre un joueur adverse Marqué à la fois par Dribl et Drull, il peut appliquer un modificateur de +1 au jet.



(SKINK, SPÉCIAL)

DRULL

M	8
F	2
AG	3+
CP	4+
AR	8+



COMPÉTENCES & TRAITS

Esquive, Glissade Contrôlée, Minus, Poignard, Solitaire (4+)

JOUE POUR

Super-ligue de Lustrie

RÈGLES SPÉCIALES

Duo Sournois: Dribl et Drull doivent être embauchés en tant que paire. De plus, chaque fois que Dribl ou Drull effectue soit une Action d'Agression soit une Action Spéciale de Poignard contre un joueur adverse Marqué à la fois par Dribl et Drull, il peut appliquer un modificateur de +1 au jet.



(SKINK, SPÉCIAL)

ELDRIL SIDEWINDER

M	8
F	3
AG	2+
CP	3+
AR	8+



COMPÉTENCES & TRAITS

Esquive, Nerfs d'Acier, Réception, Regard Hypnotique, Solitaire (4+), Sur le Ballon

JOUE POUR

Ligue des Royaumes Elfiques

RÈGLES SPÉCIALES

Danse Hypnotisante: Une fois par mi-temps, Eldril peut relancer le dé quand il effectue une Action Spéciale de Regard Hypnotique.



(ELFE, RECEVEUR)

ESTELLE LA VENEUX

M	6
F	3
AG	3+
CP	4+
AR	8+
PO 190 000	



COMPÉTENCES & TRAITS

Esquive, Garde, Glissade Contrôlée, Présence Perturbante, Solitaire (4+)

JOUE POUR

Super-ligue de Lustrie

RÈGLES SPÉCIALES

Malédiction Funeste : Une fois par match, au début de l'activation d'Estelle, elle a le droit de choisir un joueur adverse à 5 cases ou moins d'elle puis de jeter un D6. Sur 2+, le joueur choisi devient Déconcentré et on ne peut pas l'activer au Tour suivant de son équipe.

(HUMAIN, TROIS-QUART)

FUNGUS LE CINGLÉ

M	4
F	7
AG	3+
CP	-
AR	8+
PO 80 000	



COMPÉTENCES & TRAITS

Arme Secrète, Chaîne et Boulet, Châtaigne, Minus, Sans Ballon, Solitaire (4+)

JOUE POUR

Bagarre des Terres Arides ou Défi des Bas-fonds

RÈGLES SPÉCIALES

Derviche Tourbillonnant : Une fois par Activation, Fungus peut relancer le D6 quand il détermine dans quelle direction il se déplace.

(GOBELIN, SPÉCIAL)

GLART SMASHRIP

M	5
F	4
AG	4+
CP	6+
AR	9+
PO 175 000	



COMPÉTENCES & TRAITS

Blocage, Griffes, Juggernaut, Projection, Solitaire (4+), Stabilité

JOUE POUR

Défi des Bas-fonds

RÈGLES SPÉCIALES

Ruée Frénétique : Une fois par mi-temps, quand Glart déclare une Action de Blitz, il peut gagner la Compétence Frénésie jusqu'à la fin de son activation. Glart ne peut pas utiliser la Compétence Projection à un Tour auquel il utilise cette règle spéciale.

(SKAVEN, BLOQUEUR)

GLORIEL SUMMERBLOOM

M	7
F	2
AG	2+
CP	2+
AR	8+
PO 150 000	



COMPÉTENCES & TRAITS

Esquive, Glissade Contrôlée, Passe, Précision, Prise Sûre, Solitaire (3+)

JOUE POUR

Ligue des Royaumes Elfiques

RÈGLES SPÉCIALES

Tout ou Rien : Une fois par match, quand Gloriel est activée, elle peut utiliser cette règle spéciale. En ce cas, Gloriel gagne la Compétence Passe Désespérée jusqu'à la fin de son activation.

(ELFE, LANCEUR)

GLOTL STOP

M 6

F 6

AG 5+

CP 6+

AR 10+



COMPÉTENCES & TRAITS

Châtaigne, Crâne Épais, Frénésie, Queue Préhensile, Sauvagerie Animale, Solitaire (4+), Stabilité

JOUE POUR

Super-ligue de Lustrie

RÈGLES SPÉCIALES

Sauvagerie Primordiale: Une fois par match, quand Glotl rate un jet de Sauvagerie Animale, il peut s'en prendre à un joueur adverse plutôt qu'à un coéquipier.

(HOMME-LÉZARD, GROS BRAS)

GRAK

M 5

F 5

AG 4+

CP 4+

AR 10+



COMPÉTENCES & TRAITS

Botter de Coéquipier, Cerveau Lent, Châtaigne, Crâne Épais, Solitaire (4+)

JOUE POUR

Toute équipe

RÈGLES SPÉCIALES

Je Te Porte: Grak & Grumbleberry doivent être embauchés en tant que paire. De plus, une fois par mi-temps, si Grak commence son activation adjacente à Crumbleberry, il peut le ramasser; retirez Crumbleberry du terrain temporairement. À la fin de l'activation de Grak, placez Crumbleberry sur une case inoccupée adjacente à Grak.

(OGRE, GROS BRAS)

CRUMBLEBERRY

M 5

F 2

AG 3+

CP 5+

AR 7+



COMPÉTENCES & TRAITS

Esquive, Minus, Poids Plume, Prise Sûre, Solitaire (4+), Vol Fatal

JOUE POUR

Toute équipe

RÈGLES SPÉCIALES

Je Te Porte: Grak & Grumbleberry doivent être embauchés en tant que paire. De plus, tant qu'il porte Crumbleberry, Grak gagne les Compétences Esquive en Force et Esquive.

(HALFLING, TROIS-QUART)

GRASHNAK BLACKHORN

M 6

F 6

AG 4+

CP 6+

AR 9+



COMPÉTENCES & TRAITS

Châtaigne, Cornes, Crâne Épais, Frénésie, Fureur Débridée, Solitaire (4+)

JOUE POUR

Clash du Chaos

RÈGLES SPÉCIALES

Encorné par le Taureau: Une fois par match, quand Grashnak effectue une Action de Blocage dans le cadre d'une Action de Blitz, il peut lancer 1 Dé de Blocage supplémentaire contre le joueur adverse quelle que soit sa Force, jusqu'à un maximum de 3 Dés de Blocage. Si Grashnak effectue une seconde Action de Blocage en raison de la Compétence Frénésie, la seconde Action de Blocage bénéficie aussi de cette règle.

(MINOTAURE, GROS BRAS)

GRETCHEN WÄCHTER

M	7
F	3
AG	2+
CP	-
AR	9+
PO 180 000	



COMPÉTENCES & TRAITS

Esquive, Glissade Contrôlée, Poursuite, Présence Perturbante, Régénération, Répulsion, Rétablissement, Sans Ballon, Solitaire (4+)

JOUE POUR

Spot de Sylvanie

RÈGLES SPÉCIALES

Éthérée: Une fois par match, quand Gretchen est activée, elle peut utiliser cette règle spéciale. Jusqu'à la fin de son activation, Gretchen n'a pas à faire de jet d'Esquive pour quitter une case dans la Zone de Tacle d'un joueur adverse.

(MORT-VIVANT, SPECTRE, SPÉCIAL)

GROMBRINDAL

M	5
F	3
AG	3+
CP	4+
AR	10+
PO 170 000	



COMPÉTENCES & TRAITS

Blocage, Châtaigne, Crâne Épais, Équilibre, Esquive en Force, Intrépide, Solitaire (4+), Stabilité

JOUE POUR

Coupe Dé à Coudre Haffling, Classique du Vieux Monde ou Super-ligue du Bord du Monde

RÈGLES SPÉCIALES

Sagesse du Nain Blanc: Une fois par match, quand Grombrindal est activé, il peut choisir un coéquipier à 2 cases ou moins. Ce coéquipier gagne une des Compétences suivantes jusqu'à la fin du tour: Châtaigne, Équilibre, Esquive en Force, Intrépide.

(NAIN, BLOQUEUR)

GUFFLE PUSMAW

M	5
F	4
AG	4+
CP	6+
AR	10+
PO 150 000	



COMPÉTENCES & TRAITS

Contagieux, Grande Gueule, Nerfs d'Acier, Répulsion, Solitaire (4+), Sur le Ballon

JOUE POUR

Favoris de Nurgle

RÈGLES SPÉCIALES

Casse-croûte: Une fois par match, si Guffle Marque un joueur adverse qui Réceptionne le ballon, il peut faire immédiatement un Jet d'Armure contre le joueur. Si l'Armure de la cible est pénétrée, Guffle prend immédiatement possession du ballon. Aucun Turnover ne survient suite à l'usage de cette règle spéciale.

(HUMAIN, BLOQUEUR)

HAKFLEM SKUTTLESPIKE

M	8
F	3
AG	2+
CP	3+
AR	8+
PO 200 000	



COMPÉTENCES & TRAITS

Bras Supplémentaires, Deux Têtes, Esquive, Queue Préhensile, Solitaire (4+)

JOUE POUR

Défi des Bas-fonds

RÈGLES SPÉCIALES

Traître: Une fois par match, si Hakflem est adjacent à un coéquipier qui est en possession du ballon quand il est activé, Hakflem a le droit d'entrer en possession du ballon. S'il le fait, le coéquipier est immédiatement Plaqué. Cela n'entraîne pas de Turnover même si le coéquipier est Éliminé.

(SKAVEN, COUREUR)

HELMUT WULF



M 6

F 3

AG 3+

CP -

AR 9+

PO
140 000

COMPÉTENCES & TRAITS

Arme Secrète, Pro, Sans Ballon, Solitaire (4+), Stabilité, Tronçonneuse

JOUE POUR

Classique du Vieux Monde

RÈGLES SPÉCIALES

Vieux Pro: Une fois par match, Helmut peut utiliser sa Compétence Pro pour relancer un unique dé d'un jet d'Armure.

(HUMAIN, SPÉCIAL)

H'THARK L'IMPLACABLE



M 6

F 6

AG 4+

CP 6+

AR 10+

PO
300 000

COMPÉTENCES & TRAITS

Blocage, Crâne Épais, Défenseur, Équilibre, Esquive en Force, Instable, Juggernaut, Solitaire (4+), Sprint

JOUE POUR

Bagarre des Terres Arides ou Favoris de Hashut

RÈGLES SPÉCIALES

Élan Implacable: Chaque fois que H'Thark effectue une Action de Blocage dans le cadre d'une Action de Blitz, il peut relancer un unique Dé de Blocage.

(NAIN, BLITZER)

IVAN "L'ANIMAL" DEATHSHROUD



M 6

F 4

AG 4+

CP 5+

AR 9+

PO
210 000

COMPÉTENCES & TRAITS

Arracher le Ballon, Blocage, Haine (Nain), Juggernaut, Présence Perturbante, Régénération, Solitaire (4+), Tacle

JOUE POUR

Spot de Sylvanie

RÈGLES SPÉCIALES

Fléau des Nains: Une fois par match, quand un joueur adverse est Plaqué suite à une Action de Blocage effectuée par Ivan, vous pouvez appliquer un modificateur supplémentaire de +1 au Jet d'Armure ou au Jet de Blessure. Si c'est contre un joueur Nain, ce peut être un modificateur de +2 à la place.

(HUMAIN, SQUELETTE, MORT-VIVANT, BLITZER)

IVAR ERIKSSON



M 6

F 4

AG 3+

CP 4+

AR 9+

PO
215 000

COMPÉTENCES & TRAITS

Blocage, Garde, Solitaire (4+), Tacle

JOUE POUR

Classique du Vieux Monde

RÈGLES SPÉCIALES

Maraudage: Une fois par Phase, quand Ivar commence son activation, il peut choisir un coéquipier Démarqué à 5 cases ou moins. Le joueur choisi peut immédiatement se déplacer d'une case, mais à l'issue de ce déplacement il doit Marquer un joueur adverse.

(HUMAIN, BLITZER)

JORDELL FRESHBREEZE

M 8

F 3

AG 1+

CP 3+

AR 8+

PO
280 000



COMPÉTENCES & TRAITS

Appuis Sûrs, Blocage, Esquive, Glissade Contrôlée, Réception Plongeante, Saut, Solitaire (4+)

JOUE POUR

Ligue des Royaumes Elfiques ou Ligue Sylvestre

RÈGLES SPÉCIALES

Vif comme la Bise: Une fois par match, Jordell a le droit de réussir un seul Test d'Esquive, de Saut ou pour Foncer sur 2+, quels que soient les modificateurs.

(ELFE, BLITZER)

KARLA VON KILL

M 6

F 4

AG 3+

CP 3+

AR 9+

PO
210 000



COMPÉTENCES & TRAITS

Blocage, Esquive, Intrépide, Rétablissement, Solitaire (4+)

JOUE POUR

Super-ligue de Lustrie ou Classique du Vieux Monde

RÈGLES SPÉCIALES

Indomptable: Une fois par match, quand Karla réussit son jet pour la Compétence Intrépide, elle peut augmenter sa Caractéristique de Force afin qu'elle soit le double de celle de la cible de l'Action de Blocage.

(HUMAIN, BLITZER)

KIROTH KRAKENEYE

M 7

F 3

AG 2+

CP 3+

AR 8+

PO
160 000



COMPÉTENCES & TRAITS

Présence Perturbante, Répulsion, Solitaire (4+), Sur le Ballon, Tacle, Tentacules

JOUE POUR

Ligue des Royaumes Elfiques

RÈGLES SPÉCIALES

Encre Noire: Une fois par match, au début de n'importe laquelle de ses activations, Kiroth a le droit de choisir un joueur adverse qu'il Marque. Le joueur choisit devient Déconcentré jusqu'à sa prochaine activation.

(ELFE, COUREUR)

KREEK RUSTGOUGER

M 4

F 7

AG 4+

CP -

AR 10+

PO
180 000



COMPÉTENCES & TRAITS

Arme Secrète, Chaîne et Boulet, Châtaigne, Queue Préhensile, Sans Ballon, Solitaire (4+)

JOUE POUR

Défi des Bas-fonds

RÈGLES SPÉCIALES

Je Reviendrai!: La première fois pendant le match que Kreek est censé être Expulsé en raison du Trait Arme Secrète, il n'est pas Expulsé et peut continuer à prendre part au match. Le Coach de Kreek ne peut pas Contester la Décision quand Kreek utilise cette règle spéciale.

(SKAVEN, GROS BRAS, SPÉCIAL)

MAPLE HIGHGROVE



M 3

F 5

AG 5+

CP 5+

AR 11+

PO
210 000

COMPÉTENCES & TRAITS

Bagarreur, Châtaigne, Crâne Épais, Projection, Solitaire (4+), Stabilité, Tentacules

JOUE POUR

Ligue Sylvestre

RÈGLES SPÉCIALES

Sarments Cruels: Une fois par mi-temps, quand Maple annonce une Action de Blocage, il peut le faire contre un joueur adverse qui est à 2 cases de lui, selon toutes les règles normales pour effectuer une Action de Blocage, sauf qu'il ne peut pas poursuivre.

(HOMME-ARBRE, GROS BRAS)

MAX SPLEENRIPPER



M 5

F 4

AG 4+

CP -

AR 9+

PO
130 000

COMPÉTENCES & TRAITS

Arme Secrète, Sans Ballon, Solitaire (4+), Tronçonneuse

JOUE POUR

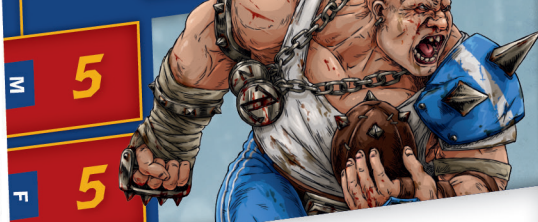
Favoris de Khorne

RÈGLES SPÉCIALES

Carnage Maximal: Une fois par match, après que Max a effectué une Action Spéciale d'Attaque de Tronçonneuse, il peut immédiatement effectuer une autre Action Spéciale d'Attaque de Tronçonneuse qui cible un joueur adverse différent.

(HUMAIN, SPÉCIAL)

ZUG LA BÊTE



M 5

F 5

AG 4+

CP 6+

AR 10+

PO
220 000

COMPÉTENCES & TRAITS

Blocage, Châtaigne, Instable, Solitaire (4+)

JOUE POUR

Classique du Vieux Monde ou Super-ligue du Bord du Monde

RÈGLES SPÉCIALES

Coup Destructeur: Une fois par match, quand un joueur adverse est Plaqué suite à une Action de Blocage effectuée par Zug, vous pouvez appliquer un modificateur supplémentaire de +1 au Jet d'Armure. Ce modificateur peut être appliqué après avoir fait le jet.

(HUMAIN, BLOQUEUR)

NOBBLA BLACKWART



M 6

F 2

AG 3+

CP -

AR 8+

PO
120 000

COMPÉTENCES & TRAITS

Arme Secrète, Blocage, Esquive, Minus, Saboteur, Sans Ballon, Solitaire (4+), Tronçonneuse

JOUE POUR

Bagarre des Terres Arides ou Défi des Bas-fonds

RÈGLES SPÉCIALES

Fô les kogner tant k'ils sont à terre !: Une fois par match, Nobbla peut utiliser l'Action Spéciale d'Attaque de Tronçonneuse contre un joueur adverse À Terre ou Sonné. Ceci ne compte pas comme une Action d'Aggression et Nobbla ne peut pas être Expulsé quand il utilise cette règle spéciale.

(GOBELIN, SPÉCIAL)

RASHNAK BACKSTABBER



M 7

F 3

AG 3+

CP 5+

AR 8+

PO
130 000

COMPÉTENCES & TRAITS

Glissade Contrôlée, Poignard, Poursuite, Solitaire (4+), Sournois

JOUE POUR

Bagarre des Terres Arides

RÈGLES SPÉCIALES

Expert en Toxines: Une fois par match, quand Rashnak réussit à pénétrer l'armure d'un joueur adverse suite à une Action Spéciale de Poignard, vous pouvez appliquer un modificateur supplémentaire de +1 au Jet de Blessure. Ce modificateur peut être appliqué après avoir fait le jet.

(GOBELIN, SPÉCIAL)

ROXANNA DARKNAIL



M 8

F 3

AG 1+

CP 3+

AR 8+

PO
270 000

COMPÉTENCES & TRAITS

Esquive, Frénésie, Juggernaut, Rétablissement, Saut, Solitaire (4+)

JOUE POUR

Ligue des Royaumes Elfiques

RÈGLES SPÉCIALES

Ongles Acérés: Une fois par mi-temps, quand Roxanna annonce une Action de Blitz, elle gagne la Compétence Griffes jusqu'à la fin de son activation.

(ELFE, SPÉCIAL)

SCRAPPA SOREHEAD



M 7

F 2

AG 3+

CP 4+

AR 8+

PO
120 000

COMPÉTENCES & TRAITS

Équilibre, Esquive, Joueur Déloyal, Minus, Monté sur Ressort, Poids Plume, Solitaire (4+), Sprint

JOUE POUR

Bagarre des Terres Arides ou Défi des Bas-fonds

RÈGLES SPÉCIALES

Schboing!: Une fois par match, quand Scappa tente d'Intercepter une Action de Passe, il peut jeter un D6. Sur 2+, Scappa n'a pas besoin de faire un jet pour Intercepter; à la place, il Intercepte automatiquement l'Action de Passe et prend possession du ballon.

(GOBELIN, SPÉCIAL)

SCYLA ANFINGRIMM



M 5

F 5

AG 4+

CP 6+

AR 10+

PO
200 000

COMPÉTENCES & TRAITS

Châtaigne, Crâne Épais, Frénésie, Fureur Débridée, Griffes, Queue Préhensile, Solitaire (4+)

JOUE POUR

Favoris de Khorne

RÈGLES SPÉCIALES

Fureur du Dieu du Sang: Une fois par match, si Scyla obtient un 1 pour son jet de Fureur Débridée après avoir annoncé une Action de Blocage, alors, au lieu d'appliquer les effets habituels de Fureur Débridée, Scyla peut effectuer deux Actions de Blocage à la place. La première Action de Blocage doit être entièrement résolue, y compris l'utilisation de la Compétence Frénésie, avant d'effectuer la seconde.

(REJETON, GROS BRAS)

SKRORG SNOWPELT



M	5
F	5
AG	4+
CP	6+
AR	9+
PO 240 000	

COMPÉTENCES & TRAITS

Blocage, Châtaigne, Griffes, Juggernaut, Présence Perturbante, Solitaire (4+)

JOUE POUR

Classique du Vieux Monde ou Super-ligue du Bord du Monde

RÈGLES SPÉCIALES

Faire Vibrer le Public : Une fois par match, quand Skrogr provoque le retrait d'un joueur adverse en raison d'une Élimination suite à une Action de Blocage, le Coach de Skrogr gagne 1 Relance d'Équipe jusqu'à la fin de la Phase en cours. Si cette Relance d'Équipe n'a pas été utilisée d'ici la fin de la Phase, elle est perdue.

(*YÉTI, GROS BRAS*)

SKRULL HALFHEIGHT



M	6
F	3
AG	4+
CP	3+
AR	9+
PO 150 000	

COMPÉTENCES & TRAITS

Crâne Épais, Nerfs d'Acier, Passe, Précision, Prise Sûre, Régénération, Solitaire (4+)

JOUE POUR

Spot de Sylvanie ou Super-ligue du Bord du Monde

RÈGLES SPÉCIALES

Fort en Jeu de Passe : Une fois par match, quand Skroll effectue une Action de Passe, il peut modifier le résultat du Test de Compétence de Passe de la valeur de sa caractéristique de F, jusqu'à un maximum de 6.

(*NAIN, SQUELETTE, MORT-VIVANT, LANCEUR*)

LUCIEN SWIFT



M	7
F	3
AG	2+
CP	3+
AR	9+
PO 300 000	

COMPÉTENCES & TRAITS

Blocage, Châtaigne, Solitaire (4+), Tacle

JOUE POUR

Ligue des Royaumes Elfiques

RÈGLES SPÉCIALES

Travail en Tandem : Les Jumeaux Swift doivent être embauchés en tant que paire. De plus, si Lucien effectue une Action de Blocage contre un joueur adverse que Valen Marque aussi, Lucien peut relancer un unique Dé de Blocage.

(*ELFE, BLITZER*)

VALEN SWIFT



M	7
F	3
AG	2+
CP	2+
AR	9+
PO 300 000	

COMPÉTENCES & TRAITS

Nerfs d'Acier, Passe, Passe Assurée, Précision, Prise Sûre, Solitaire (4+)

JOUE POUR

Ligue des Royaumes Elfiques

RÈGLES SPÉCIALES

Travail en Tandem : Les Jumeaux Swift doivent être embauchés en tant que paire. De plus, si Valen effectue une Action de Passe qui cible une case où se trouve Lucien, alors Valen ne subit aucun modificateur au Test de CP en raison de la portée de l'Action de Passe.

(*ELFE, LANCEUR*)

SWIFTVINE GLIMMERSHARD



M 7

F 2

AG 3+

CP 5+

AR 7+

PO
110 000

COMPÉTENCES & TRAITS

Glissade Contrôlée, Minus, Parade, Poignard, Présence Perturbante, Solitaire (4+)

JOUE POUR

Ligue Sylvestre

RÈGLES SPÉCIALES

Explosion de Fureur: Une fois par mi-temps, tant qu'elle est Debout au début de son activation, Swiftvine peut se placer adjacente à un joueur adverse Debout à 3 cases ou moins d'elle et faire immédiatement une Action Spéciale de Poignard contre lui. Elle peut ensuite se placer sur une case inoccupée à 3 cases ou moins de sa nouvelle position. Puis son activation prend immédiatement fin. Ceci compte comme l'Action de Blitz de l'équipe pour le Tour.

(FIEL-FOLLET, SPÉCIAL)

THORSSON STOUTMEAD



M 6

F 3

AG 4+

CP 3+

AR 8+

PO
170 000

COMPÉTENCES & TRAITS

Blocage, Crâne Épais, Ivrogne, Solitaire (4+)

JOUE POUR

Classique du Vieux Monde ou Super-ligue du Bord du Monde

RÈGLES SPÉCIALES

Coup de Fût de Bière: Une fois par Phase, au début de son activation, Thorsson peut choisir un joueur adverse à 3 cases ou moins et jeter un D6. Sur 3+, le joueur choisi est immédiatement Plaqué. Sur 2, rien ne se passe. Sur 1, Thorsson Chute. Après avoir utilisé cette règle spéciale, l'activation de Thorsson prend fin.

(HUMAIN, TROIS-QUART)

WILHELM CHANEY



M 8

F 4

AG 3+

CP 4+

AR 9+

PO
220 000

COMPÉTENCES & TRAITS

Frénésie, Griffes, Lutte, Réception, Régénération, Solitaire (4+)

JOUE POUR

Spot de Sylvanie

RÈGLES SPÉCIALES

Mutilation Sauvage: Une fois par match, quand Wilhelm fait un Jet de Blessure contre un joueur adverse, il a le droit de relancer le résultat.

(LOUP-GAROU, MORT-VIVANT, BLITZER)

WILLOW ROSEBARK



M 6

F 4

AG 3+

CP 5+

AR 9+

PO
160 000

COMPÉTENCES & TRAITS

Crâne Épais, Glissade Contrôlée, Intrépide, Solitaire (4+)

JOUE POUR

Ligue Sylvestre

RÈGLES SPÉCIALES

Fureur Sylvestre: Une fois par match, quand Willow effectue une Action de Blocage ayant pour conséquence qu'elle est Plaquée, elle a le droit de relancer un unique Dé de Blocage.

(DRYADE, BLITZER)

WITHERGRASP DOUBLEDROOL



M 6

F 3

AG 3+

CP 4+

AR 9+



COMPÉTENCES & TRAITS

Deux Têtes, Lutte, Queue Préhensile, Répulsion, Solitaire (4+), Tacle, Tentacules

JOUE POUR

Favoris de Nurgle

RÈGLES SPÉCIALES

Attention! La première fois à chaque Phase que Withergrasp est la cible d'une Action de Blocage effectuée par un joueur adverse, il compte comme ayant la Compétence Esquive.

(HOMME-BÊTE, BLOQUEUR)

ZZHARG MADEYE



M 4

F 4

AG 4+

CP 3+

AR 10+



COMPÉTENCES & TRAITS

Arme Secrète, Canonnier, Crâne Épais, Nerfs d'Acier, Passe Désespérée, Solitaire (4+)

JOUE POUR

Favoris de Hashut

RÈGLES SPÉCIALES

"La Poudre Résout tous les Problèmes":

Une fois par mi-temps, au début de son activation, Zzharg peut choisir un joueur adverse Debout à 3 cases ou moins et jeter un D6. Sur 3+, le joueur choisi est touché. Sur 2, le Coach adverse choisit un joueur (de n'importe quelle équipe, mais pas Zzharg) à 3 cases ou moins de celui initialement choisi pour qu'il soit touché. Sur 1, Zzharg est touché. Faites un Jet d'Armure pour le joueur touché. Puis l'activation de Zzharg prend immédiatement fin.

(NAIN, SPÉCIAL)

ZOLCATH LE ZOAT



M 5

F 5

AG 4+

CP 5+

AR 10+



COMPÉTENCES & TRAITS

Châtaigne, Équilibre, Juggernaut, Présence Perturbante, Queue Préhensile, Régénération, Solitaire (4+)

JOUE POUR

Ligue des Royaumes Elfiques ou Super-ligue de Lustrie

RÈGLES SPÉCIALES

"Excusez-moi, êtes-vous un Zoat?": Une fois par match, quand Zolcath est activé, il peut choisir un joueur adverse à 3 cases ou moins. Le joueur choisi perd immédiatement sa Zone de Tacle jusqu'à sa prochaine activation.

(ZOAT, GROS BRAS)