

1713173

Dodotfre de Fer



Apatride

40

Dodotfre de Fer

Déf.		Contre	
C 6	D 4	F 2	M 5
Esquive			

PA

 PV

10 **18**

Coffre:

-2	5	-3							

Annule les bonus de charge et ne subit aucun effet tant que le coffre n'est pas détruit.

- ★ **Obole:** à chaque début de tour, jette 1D10 PO à 1D5 brasses, direction aléatoire. Si RC, jette une copie d'un objet présent dans le side des joueurs.
- ★ **Banque de fer:** les alliés peuvent lui donner les objets récupérés en partie (PO, objectifs, etc).
- ★ **Gripsous:** +1D10/déf. Inflige 3 dég/déf réussie, peut bouger ensuite d'1D5 brasses aléatoirement.
- ★ **Soudoyer:** 1/tour, peut donner 2D5 PO au joueur adverse pour défendre automatiquement une attaque (crédité en fin de partie).
- ★ Déploiement jusqu'à 4 brasses de la zone.

713473

Dodoffre Malicieux



Apatride

40

Dodoffre Malicieux

Déf.		Contre	
C 5	D 5	F 2	M 5
Esquive			

PA

 PV

Coffre:

-1	6	-3			
----	---	----	--	--	--

Annule les bonus de charge. Renvoie 2 dégâts et les effets. Quand le coffre est détruit, utilisez son profil « Nu ! » Repointez les PV et les PA perdus.

Bon débarras!: lance un objet contenu dans le coffre qui inflige 1D10 dégâts et rapportera la moitié de cette valeur en PO à la victime.

Le Dodoffre peut être déployé n'importe où sur la table en dehors de la zone de déploiement adverse.

Les Dodoffres

Vous ne pouvez avoir qu'un seul Dodoffre dans votre bande.

Vous pouvez choisir de révéler le type de Dodoffre que vous jouez au début de sa première activation.

Les « pécules » jetés par les Dodoffres peuvent être représentés par un socle de 40mm, 1 fois « ramassés » pour 1 PA, ils sont ajoutés au Goal-average du joueur.

Le scénario prévaut sur leurs cartes de profil quand ils sont joués en tant qu'objectifs de scénario.



Réservé aux Dodoffres

