

Briskars

Dodoreilles



Dodo de Pâk

50

Dodoreilles

Déf.

Contre

C3

D6

F2

M2

3

Esquive

PA



PV



Coup de bec: = Sonne la victime.

Oufs: / 3 dégâts / Saignement 1.

Peuvent être lancés jusqu'à 7 brasses. Jetez un dé :
1 à 5 soigne de 2D5 PV, 6 à 10 empoisonne la cible.

★ **Rancunier:** renvoie 2 dégâts par att. de CàC subie.

★ **Dodo rond:** réussit tous ses jets de moral tant qu'un autre Dodo est présent sur la table.

★ **Ouf de Pâk:** 1 Briskar peut, 1 fois par activation, prendre un œuf s'il est en ZDC naturelle.

EC = empoisonné, sinon se soigne d'1D5 PV.

★ **Apatride / Bondissant 3 / Didactyles / Homéotherme / Instinct de survie 1.**

Wizards

Dodoméro



Dodo de Pâk

50

Dodoméro

Déf.

Contre

C 6

D 2

F 4

M 2

2

Esquive

PA



PV



Coquille:

-2 8 -4



Ne peut pas être ignoré et ignore le perce armure.



Coup de bec:



= Sonne la victime.



Strike:

choisissez une direction. Dodoméro avance de 2D5+1 brasses en ignorant les ZDC. Tout ce qui est sur la trajectoire subira ce jet de 2D5+1 dégâts s'il ne pare ou n'esquive pas.



Rancunier: renvoie 2 dégâts par att. de CàC subie.



Dodo rond: réussit tous ses jets de moral tant qu'un autre Dodo est présent sur la table.



Roulade: 2 PA/ Dodoméro avance en ligne droite d'1D5+1 brasses en ignorant les ZDC.



Apatride/ Bondissant 2 / Homéotherme.

Briskars

Dodong



Dodo de Pâk

50

Dodong

Déf.		Contre	
C 5	D 3	F 3	M 2

2

Esquive

PA

PV



Cloche: 0 5 -1

Ne peut pas être sonné ou assommé.

Coup de bec 2: = Sonne la victime. Assomme aussi en cas de RC multiples.

Carillonnage: les adversaires à moins de 3 brasses lâchent tout ce qu'ils ont en mains.

Rancunier: renvoie 2 dégâts par att. de CàC subie.

Dodo rond: réussit tous ses jets de moral tant qu'un autre Dodo est présent sur la table.

Apatride/ Instinct de survie 2 / Homéotherme.

