

COMBATTANT

Chaque combattant a trois attributs : SANTE, VITESSE et PRECISION. Chaque joueur possède 7 points, qu'il doit répartir entre ces 3 capacités, en mettant entre 1 point et 4 pts maxi par caractéristique. En Tournoi, gagner une partie permet d'ajouter 1 pt à l'un de ses attributs.

SANTE : détermine votre résistance aux dommages, le nombre de dommages que vous pourrez encaisser et le nombre d'armes que vous pourrez transporter. Si votre Santé est basse, n'importe quelle attaque vous tuera facilement. Si votre Santé est haute, vous aurez de meilleures chances de survivre aux attaques. Le nombre maximum de cartes Armes que vous pouvez avoir en jeu est égal à votre niveau de Santé +1.

VITESSE : détermine la rapidité de vos mouvements et la longueur de vos sauts. Un combattant avec une Vitesse de 1 est pathétique ; choisissez au moins 2 ou 3. Plus vous êtes rapides plus vous pourrez récupérer des armes et gadgets et plus vous sauterez loin. Distance du saut = niveau de Vitesse.

PRECISION : détermine vos chances de réussite lors de vos attaques. Une Précision faible signifie que vous devrez être proche de vos adversaires pour réussir vos tirs. Une Précision élevée permettra de sniper à l'autre bout du plateau. Nombre d'attaque maxi par tour = niveau de Précision divisé par 2 et arrondi au supérieur.

Jaune

COMBATTANT

Chaque combattant a trois attributs : SANTE, VITESSE et PRECISION. Chaque joueur possède 7 points, qu'il doit répartir entre ces 3 capacités, en mettant entre 1 point et 4 pts maxi par caractéristique. En Tournoi, gagner une partie permet d'ajouter 1 pt à l'un de ses attributs.

SANTE : détermine votre résistance aux dommages, le nombre de dommages que vous pourrez encaisser et le nombre d'armes que vous pourrez transporter. Si votre Santé est basse, n'importe quelle attaque vous tuera facilement. Si votre Santé est haute, vous aurez de meilleures chances de survivre aux attaques. Le nombre maximum de cartes Armes que vous pouvez avoir en jeu est égal à votre niveau de Santé +1.

VITESSE : détermine la rapidité de vos mouvements et la longueur de vos sauts. Un combattant avec une Vitesse de 1 est pathétique ; choisissez au moins 2 ou 3. Plus vous êtes rapides plus vous pourrez récupérer des armes et gadgets et plus vous sauterez loin. Distance du saut = niveau de Vitesse.

PRECISION : détermine vos chances de réussite lors de vos attaques. Une Précision faible signifie que vous devrez être proche de vos adversaires pour réussir vos tirs. Une Précision élevée permettra de sniper à l'autre bout du plateau. Nombre d'attaque maxi par tour = niveau de Précision divisé par 2 et arrondi au supérieur.

Rouge

COMBATTANT

Chaque combattant a trois attributs : SANTE, VITESSE et PRECISION. Chaque joueur possède 7 points, qu'il doit répartir entre ces 3 capacités, en mettant entre 1 point et 4 pts maxi par caractéristique. En Tournoi, gagner une partie permet d'ajouter 1 pt à l'un de ses attributs.

SANTE : détermine votre résistance aux dommages, le nombre de dommages que vous pourrez encaisser et le nombre d'armes que vous pourrez transporter. Si votre Santé est basse, n'importe quelle attaque vous tuera facilement. Si votre Santé est haute, vous aurez de meilleures chances de survivre aux attaques. Le nombre maximum de cartes Armes que vous pouvez avoir en jeu est égal à votre niveau de Santé +1.

VITESSE : détermine la rapidité de vos mouvements et la longueur de vos sauts. Un combattant avec une Vitesse de 1 est pathétique ; choisissez au moins 2 ou 3. Plus vous êtes rapides plus vous pourrez récupérer des armes et gadgets et plus vous sauterez loin. Distance du saut = niveau de Vitesse.

PRECISION : détermine vos chances de réussite lors de vos attaques. Une Précision faible signifie que vous devrez être proche de vos adversaires pour réussir vos tirs. Une Précision élevée permettra de sniper à l'autre bout du plateau. Nombre d'attaque maxi par tour = niveau de Précision divisé par 2 et arrondi au supérieur.

Vert

COMBATTANT

Chaque combattant a trois attributs : SANTE, VITESSE et PRECISION. Chaque joueur possède 7 points, qu'il doit répartir entre ces 3 capacités, en mettant entre 1 point et 4 pts maxi par caractéristique. En Tournoi, gagner une partie permet d'ajouter 1 pt à l'un de ses attributs.

SANTE : détermine votre résistance aux dommages, le nombre de dommages que vous pourrez encaisser et le nombre d'armes que vous pourrez transporter. Si votre Santé est basse, n'importe quelle attaque vous tuera facilement. Si votre Santé est haute, vous aurez de meilleures chances de survivre aux attaques. Le nombre maximum de cartes Armes que vous pouvez avoir en jeu est égal à votre niveau de Santé +1.

VITESSE : détermine la rapidité de vos mouvements et la longueur de vos sauts. Un combattant avec une Vitesse de 1 est pathétique ; choisissez au moins 2 ou 3. Plus vous êtes rapides plus vous pourrez récupérer des armes et gadgets et plus vous sauterez loin. Distance du saut = niveau de Vitesse.

PRECISION : détermine vos chances de réussite lors de vos attaques. Une Précision faible signifie que vous devrez être proche de vos adversaires pour réussir vos tirs. Une Précision élevée permettra de sniper à l'autre bout du plateau. Nombre d'attaque maxi par tour = niveau de Précision divisé par 2 et arrondi au supérieur.

Orange

COMBATTANT

Chaque combattant a trois attributs : SANTE, VITESSE et PRECISION. Chaque joueur possède 7 points, qu'il doit répartir entre ces 3 capacités, en mettant entre 1 point et 4 pts maxi par caractéristique. En Tournoi, gagner une partie permet d'ajouter 1 pt à l'un de ses attributs.

SANTE : détermine votre résistance aux dommages, le nombre de dommages que vous pourrez encaisser et le nombre d'armes que vous pourrez transporter. Si votre Santé est basse, n'importe quelle attaque vous tuera facilement. Si votre Santé est haute, vous aurez de meilleures chances de survivre aux attaques. Le nombre maximum de cartes Armes que vous pouvez avoir en jeu est égal à votre niveau de Santé +1.

VITESSE : détermine la rapidité de vos mouvements et la longueur de vos sauts. Un combattant avec une Vitesse de 1 est pathétique ; choisissez au moins 2 ou 3. Plus vous êtes rapides plus vous pourrez récupérer des armes et gadgets et plus vous sauterez loin. Distance du saut = niveau de Vitesse.

PRECISION : détermine vos chances de réussite lors de vos attaques. Une Précision faible signifie que vous devrez être proche de vos adversaires pour réussir vos tirs. Une Précision élevée permettra de sniper à l'autre bout du plateau. Nombre d'attaque maxi par tour = niveau de Précision divisé par 2 et arrondi au supérieur.

Violet

COMBATTANT

Chaque combattant a trois attributs : SANTE, VITESSE et PRECISION. Chaque joueur possède 7 points, qu'il doit répartir entre ces 3 capacités, en mettant entre 1 point et 4 pts maxi par caractéristique. En Tournoi, gagner une partie permet d'ajouter 1 pt à l'un de ses attributs.

SANTE : détermine votre résistance aux dommages, le nombre de dommages que vous pourrez encaisser et le nombre d'armes que vous pourrez transporter. Si votre Santé est basse, n'importe quelle attaque vous tuera facilement. Si votre Santé est haute, vous aurez de meilleures chances de survivre aux attaques. Le nombre maximum de cartes Armes que vous pouvez avoir en jeu est égal à votre niveau de Santé +1.

VITESSE : détermine la rapidité de vos mouvements et la longueur de vos sauts. Un combattant avec une Vitesse de 1 est pathétique ; choisissez au moins 2 ou 3. Plus vous êtes rapides plus vous pourrez récupérer des armes et gadgets et plus vous sauterez loin. Distance du saut = niveau de Vitesse.

PRECISION : détermine vos chances de réussite lors de vos attaques. Une Précision faible signifie que vous devrez être proche de vos adversaires pour réussir vos tirs. Une Précision élevée permettra de sniper à l'autre bout du plateau. Nombre d'attaque maxi par tour = niveau de Précision divisé par 2 et arrondi au supérieur.

Bleu