



CHAMPIONS KORRIGANS

 **SUXIN** 
LE VELOCE

MV	FOR	AG	AR
6	1	3	5



COMPETENCES

Solitaire, minus, microbe, esquive, glissade contrôlée, poids plume, survolté

SURVOLTE

Véritable pile électrique, Suxain, voit le jeu avant tout le monde, il est toujours le 1er de vos joueurs à effectuer une action, mais, parce qu'il prend ses adversaires de court ou parce que ses coéquipiers ont renoncé depuis longtemps à le canaliser, rien de ce qu'il entreprend ne provoque de turnover (attention ! Cela n'annule pas une blessure, une expulsion, un fumble, etc., cependant l'équipe peut ensuite continuer son tour normalement).

70 000 PO

 **PAREPIN** 
LA MURAILLE

MV	FOR	AG	AR
5	1	2	6



COMPETENCES

Solitaire, minus, microbe, esquive, glissade contrôlée, poids plume, crâne épais, lutte, poursuite, pot de colle

POT DE COLLE

Parepin n'est pas du genre à lâcher l'affaire, son plus haut fait d'arme : être resté coincer sous les crampons de Morg durant la presque totalité d'un match, bien que l'histoire ne nous dise pas si le champion ogre en a ressenti la moindre gêne... Même à terre (mais pas sonné), il continu à exercer une zone de tacle (sans malus puisqu'il est « microbe »).

70 000 PO

 **MESKIN** 
LE BAS

MV	FOR	AG	AR
5	1	3	5



COMPETENCES

Solitaire, minus, microbe, esquive, glissade contrôlée, poids plume, sournois, coup de pute

COUP DE PUTE

Ce n'est pas un mensonge que de dire que Meskin n'a jamais et ne sera jamais un bon joueur, il est aigri et est prêt à toutes les bassesses pour qu'on lui reconnaisse ne serait-ce qu'une infime utilité sur le terrain. A chaque nouveau coup d'envoi, s'il est aligné sur le terrain, Meskin vous permet de tirer une carte spéciale « objets magiques »

70 000 PO

 **REGGIE** 
LEGALODEC

MV	FOR	AG	AR
5	1	3	4

COMPETENCES

Solitaire, minus, microbe, esquive, glissade contrôlée, poids plume, 2 blessures persistantes, scoumoune

SCOUMOUNE

Reggie cultive l'art d'être inexorablement au mauvais endroit au mauvais moment. Si un de vos joueurs subit un KO ou une sortie et que Reggie se trouve dans un rayon de 6 cases du joueur, vous devez lancer 1D6, si vous obtenez un résultat supérieur ou égal au nombre de cases qui sépare Reggie du joueur, c'est Reggie qui est évacué, le joueur initialement plaqué est quant à lui considéré comme « à terre ».

70 000 PO

L